

FANTASTIC FACTORIES

BAUEN - AUSBILDEN - HERSTELLEN

Messe dich mit den anderen Spielern, indem du versuchst, die effizientesten Fabriken in möglichst kurzer Zeit zu erbauen. Verwalte deine Blaupausen sorgfältig, trainiere deine Arbeiter und stelle so viele Güter wie möglich her, um der beste Industriemagnat zu werden.



1 - 5

Spieler



45-60

Minuten



14+

Alter



METAFACTORY
GAMES

JOSEPH Z CHEN und
JUSTIN FAULKNER

SPIELMATERIAL



- 4 rote Würfel
- 4 blaue Würfel
- 4 grüne Würfel
- 4 lila Würfel
- 4 gelbe Würfel
- 8 weiße Würfel

- 54 Energiemarker
 - 42 Metallmarker
 - 45 (1) Warenmarker
 - 40 (2) Warenmarker
 - 42 Werkzeugmarker
-

- 74 Blaupausen
- 17 Unternehmer
- 1 Startspielermarker
- 5 Hauptquartiere
- 5 Spielerhilfen
- 1 Solo Spielhilfe

SPIELAUFBAU



Terminologie: Würfel repräsentieren die Arbeiter in deiner Fabrik. In der Anleitung ist der Begriff „Arbeiter“ gleichbedeutend mit „Würfel“. Zur besseren Lesbarkeit wird in der Regel durchgehen von Spielern gesprochen. Das soll aber Frauen, die ja sowieso die besseren Voraussetzungen haben, wenn es ums Organisieren geht, nicht daran hindern, sich am Aufbau der Fantastic Factories zu beteiligen.

Der Spieler, der am besten Handwerken kann erhält den Startspielermarker. Mischt getrennt die beiden Decks mit den Blaupausen und den Unternehmern.

Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Farbe (nicht weiß) und beginnt mit:

- 4 Würfeln in seiner Farbe
- Einem Hauptquartier (Research / Mine / Generate)
- Einer Spielerhilfe („Legend“ auf der einen und „Each Round“ auf der anderen Seite)
- 1 Metall- und 2 Energieressourcen
- 4 zufälligen Blaupausen



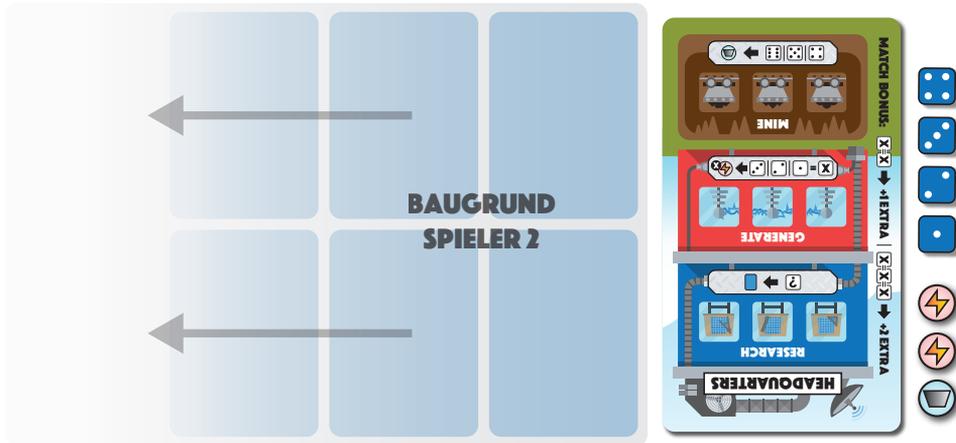
Startspielermarker

Dein Spielbereich ist Baugrund, auf dem du während des Spiels Fabriken errichten wirst. Die Spieler können sich ihre Handkarten jederzeit ansehen, sollten sie aber vor anderen geheim halten.

Legt 4 Blaupausen (Blueprints) und 4 Unternehmer (Contractor) offen aus (siehe Bild auf der nächsten Seite). Legt einen Werkzeugmarker offen über jedem Unternehmer aus. Die Reihenfolge der Werkzeugmarker ist beliebig, bleibt aber für den Rest des Spiels unverändert. Diese 8 Karten bilden den Markt. Legt die Metall-, Energie- und Warenmarker, sowie die weißen Würfel (sie werden zusätzlich zu euren eigenen Würfeln eingesetzt) auf dem Tisch bereit, so dass jeder sie gut erreichen kann.

Unbegrenzter Vorrat: Weder die Ressourcen noch die Würfel sind limitiert. Sollten während des Spiels keine mehr vorhanden sein, behelft euch bitte mit anderem Material.

BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU



SPIELZIEL



Prestigepunkte

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Punkte können auf zwei möglichen Wegen gemacht werden: Über **Prestige** (🏠) oder über **Waren** (📦). Jedes Gebäude auf deinem Baugrund ist soviel **Prestige** wert, wie oben rechts angegeben. Zusätzlich produzieren Fabriken **Waren** (Kistensymbol), die du während des Spiels anhäufst. Deine Siegpunkte berechnen sich aus der Anzahl der **Waren** + deinen **Prestigepunkten**.

SPIELABLAUF



Jede Runde besteht aus zwei Phasen. Während der **Marktphase** wählen die Spieler abwechselnd Karten aus dem Markt. Wenn alle gewählt haben, beginnt die **Arbeiterphase**. Hier würfen alle gleichzeitig ihre Würfeln, setzen sie als Arbeiter ein und bauen Fabriken.

MARKTPHASE

In der **Marktphase** machen die Spieler beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn ihre Züge. In einem Zug hat man die Wahl zwischen **zwei** Optionen:

- A. Erhalte eine Blaupause.** Wähle 1 der 4 Blaupausen und nimm sie umsonst auf die Hand. Fülle den Markt dann mit der obersten Karte vom Blaupausenstapel auf.

Tipp: Wähle bei den Blaupausen Karten, die du zum Bauen benötigst oder die das gleiche Werkzeugsymbol (🔧/⚙️/🌱/🔩) wie Karten in deiner Hand haben, die du bauen möchtest. (Siehe „Karten bauen“ im Abschnitt „Arbeiterphase“ für mehr Information.)

ODER

- B. Wirb einen Unternehmer an.** Wähle 1 der 4 Unternehmer am Markt. Um einen Unternehmer anzuwerben musst du eine Blaupause aus deiner Hand abwerfen, die dasselbe Symbol hat wie der Marker über dem Unternehmer. Führe die Anweisungen auf der Unternehmerkarte aus und wirf die Karte dann ab. Fülle den Markt dann mit der obersten Karte vom Unternehmerstapel auf.



Manche Unternehmer haben zusätzlich zum Abwerfen der Blaupause weitere Kosten. Diese Kosten werden in der oberen linken Ecke der Karte angezeigt.

Zusätzliche Kosten

Optionale Aktion: Vor der Auswahl einer Blaupause oder eines Unternehmers kann der aktive Spieler 1 Metall **oder** 1 Energie abgeben, um entweder alle Blaupausen oder alle Unternehmer



am Markt zu entfernen (aber nicht beides) und dann 4 neue Karten vom entsprechenden Stapel auszulegen. Das ist einmal pro Zug möglich. Dies kann nützlich sein, wenn du entweder keine der Karten benötigst oder du Karten entfernen möchtest, die wichtig für deine Gegner sein können.

Wenn alle Spieler ihren Zug gemacht haben, beginnt die **Arbeiterphase**.



ARBEITERPHASE

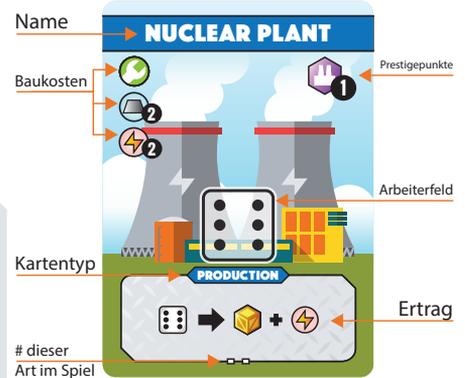
Während der **Arbeiterphase** machen alle Spieler ihre Züge **gleichzeitig**. Für Neulinge im Spiel empfehlen wir allerdings, die erste oder zweite Arbeiterphase nacheinander auszuführen.

Die **Arbeiterphase** beginnt mit dem Wurf der eigenen Würfel. Dann können die Spieler (in beliebiger Reihenfolge) Karten bauen, Arbeiter platzieren und Gebäude aktivieren.

KARTEN BAUEN

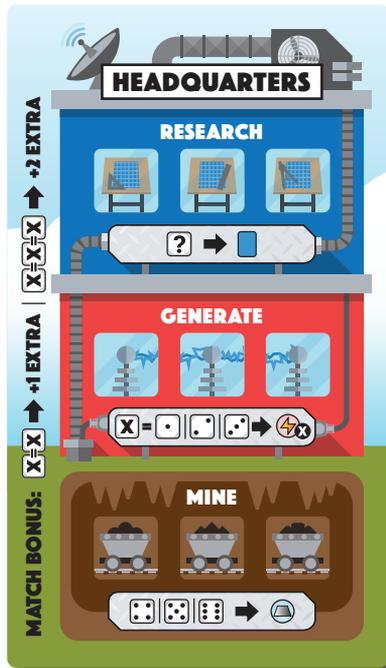
Um eine Karte aus der Hand zu bauen, musst du die Kosten bezahlen, die in der linken oberen Ecke angezeigt werden: Wirf eine *andere* Blaupause mit dem gleichen Werkzeugsymbol (🔧/🔧/🔧/🔧) aus deiner Hand ab und zahle die die auf der Karte angegebenen Ressourcen (🔌 und/oder ⚡).

Wichtig: Du kannst beliebig oft bauen, solange du die Kosten dafür bezahlen kannst. Allerdings kannst du **niemals eine zweite Karte mit dem gleichen Namen bauen**, außer die Karte gibt ausdrücklich etwas anderes an.



BASISAKTIONEN

Jeder Spieler besitzt ein Hauptquartier mit drei Basisaktionen: **Research** (Forschung), **Mine** (Bergwerk) und **Generate** (Kraftwerk). Um eine dieser Basisaktionen zu nutzen, platziere einen Arbeiter in einem freien Slot auf deinem Hauptquartier und führe sofort die Aktion aus, so wie weiter unten beschrieben.



🔧 Research (Forschung)

Ziehe für jeden Arbeiter, den du bei **Research** platzierst, eine Karte vom Blaupausenstapel. Jeder Arbeiter kann benutzt werden, welche Zahl der Würfel zeigt ist unerheblich.

Karten ziehen: Karten, die in der Arbeiterphase gezogen werden, **müssen immer die oberste Karte vom verdeckten Stapel sein**. Es ist nicht erlaubt, Karten aus dem Markt zu nehmen.

Immer wenn nicht mehr von einem Stapel gezogen werden kann, mischt den Ablagestapel und legt einen neuen Nachziehstapel aus.

⚡ Generate (Kraftwerk)

Für jeden Arbeiter, den du bei **Generate** platzierst, erhältst du Energie **abhängig** vom Wert des Arbeiters (d.h. der angezeigten Würfelzahl). Der Wert muss 1, 2 oder 3 sein.

🔌 Mine (Bergwerk)

Für jeden Arbeiter, den du in der **Mine** platzierst, erhältst du 1 Metall aus dem Vorrat. Der Arbeiter muss den Wert 1, 2 oder 3 haben.

Achtung: Mine und Generate produzieren Ressourcen in unterschiedlicher Menge! Mine produziert nur 1 Metall je Arbeiter, während Generate Energie abhängig von der Würfelzahl des Arbeiters produziert wird.

PASCHBONUS

Wenn du während der Basisaktion einen Würfel platzierst, der die gleiche Zahl wie ein bereits dort liegender Würfel zeigt, erhältst du eine extra Karte oder Ressource. Wenn alle drei Würfel übereinstimmen, beträgt der Bonus zwei extra Karten oder Ressourcen. Die Würfel müssen nicht zur selben Zeit gelegt werden, um den Bonus zu erhalten.

BEISPIEL

Das platzieren der Würfel in diesem Beispiel führt zu den folgenden Resultaten:

- **Gelber Spieler:** 1 Blaupause, 3 Energie, 3 Metall (davon 1 durch den Paschbonus)
- **Blauer Spieler:** 8 Energie (davon 2 durch den Paschbonus), 1 Metall
- **Violetter Spieler:** 4 Blaupausen (davon 1 durch den Paschbonus), 2 Energie



KARTEN AKTIVIEREN

Sobald du eine Karte in deinem Baugrund errichtet hast, darfst du sie aktivieren -- auch noch im gleichen Zug. Was bei der Aktivierung geschieht, wird im unteren Bereich der Karte durch Symbole angezeigt. Wenn du etwas auf der linken Seite eines Pfeiles bezahlst, erhältst du das, was auf der rechten Seite des Pfeiles abgebildet ist. Auf der Spielerhilfe kannst du sehen, welche Bedeutung die einzelnen Symbole haben.



Aktivierungslimit: Jede Karte kann nur einmal pro Zug aktiviert werden. Sollte die Karte kein Arbeiterfeld haben, kann es vorkommen, dass es unklar ist, ob die Karte bereits aktiviert wurde. Ihr könnt vereinbaren, dass eine Karte ein Stück in eurem Baugrund nach oben geschoben wird, um anzuzeigen, dass sie aktiviert wurde.

Aktivierungsreihenfolge: Karten können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden, solange die Voraussetzungen für die Aktivierung erfüllt werden. Ihr Einkommen kann sofort zum Bau neuer Karten oder zur Aktivierung anderer Karten genutzt werden.

Arbeitereinsatz: Ein Arbeiter kann nicht für mehrere Aktionen benutzt werden, sondern nur einmal pro Zug eingesetzt werden. Lasst sie am Ende eures Zuges auf den Karten liegen, so dass eure Mitspieler sehen können, welche Aktionen ihr durchgeführt habt.

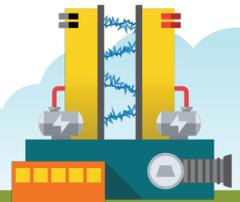
Aufbewahrung der Waren: Erhaltene Waren sollten auf der Karte platziert werden, die sie generiert hat. So kann man immer nachvollziehen, welche Fabriken gerade genutzt wurden. Warenmarker können jederzeit gegen Warenmarker im gleichen Wert getauscht werden.



ENDE DER ARBEITERPHASE

Sobald alle Spieler ihre Arbeiter eingesetzt und ihre Aktionen durchgeführt haben, müssen sie so viele Ressourcen und Handkarten abgeben, dass sie nicht mehr als 12 (Metall und Energie Ressourcen zusammen), sowie maximal 10 Karten auf der Hand haben. Dann endet die **Arbeiterphase**. Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter gegeben und die nächste Runde beginnt mit der **Marktphase**.

SPIELENDE



Sobald ein Spieler **12 oder mehr Waren** produziert oder **10 oder mehr Gebäude** auf seinem Baugrund errichtet hat, wird das Spielende eingeleitet. Die aktuelle Runde wird zu Ende und eine weitere Runde gespielt (Markt- + Arbeiterphase). Eine Erinnerung findet sich auf der Spielhilfe:

SPIELENDE: 12  ODER 10  ➔ 

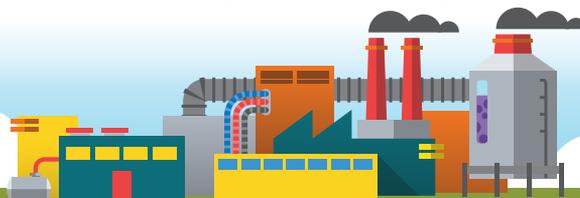
Wichtig: **12 oder mehr Waren** bezieht sich auf die produzierten Waren. Der Prestigewert der Gebäude hat damit nichts zu tun.

Das Spielende wird auch eingeleitet, wenn ein Spieler **10 oder mehr Gebäude** auf seinem Baugrund errichtet hat, unabhängig von deren Prestigewert.

Am Spielende addieren die Spieler die Punkte ihrer produzierten Waren sowie die Prestigepunkte der Gebäude auf ihrem Baugrund. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Industriemagnat des Jahre ernannt und gewinnt das Spiel!



Im Falle eines Gleichstandes wird dieser in folgender Reihenfolge aufgelöst. Zunächst wird geschaut, wer die meisten Metallressourcen, dann Energieressourcen und zuletzt Blaupausen auf der Hand hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.



SOLOREGELN



Im Solospiel gibt es nur wenige Regeländerungen. Du spielst gegen einen vom Spiel simulierten Gegner: „Die Maschine“. Im Gegensatz zum normalen Spiel nutzt du immer die vier weißen Würfel.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel normal auf, aber nur für einen Spieler. Legt im Baugrund der Maschine eine bestimmte Anzahl an Blaupausen offen aus. Die Anzahl der Blaupausen hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Du solltest mit 3 Karten auf dem Level „Mittel“ anfangen.

Schwierigkeit	# Anzahl der Startkarten
Einfach	2
Mittel	3
Schwierig	4
Wahnsinn	5

Sollte eine der Karten ein Monument (grau) sein, wirf die Karte ab und ziehe solange Karten nach, bis der gewählte Schwierigkeitsgrad ohne Monumente erreicht ist. Die Maschine kann später Monumente bauen, aber nicht mit ihnen beginnen.

Der Baugrund der Maschine: Der Baugrund der *Maschine* ist immer nach Typ und farblich sortiert (Produktion / Werkzeug / Training / Spezial / Monument).



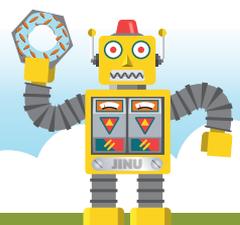
DEIN ZUG

Du spielst zunächst die **Markt-** und die **Arbeiterphase** wie im normalen Spiel. Nachdem du beide Phase durchgeführt hast, ist die *Maschine* am Zug.

Wichtig: Einige der Unternehmer im Spiel können deinen Gegner beeinflussen. Ignoriere im Solospiel alle Anweisungen, die deinem Gegner Ressourcen oder Karten geben würden.

DER ZUG DER MASCHINE

Die *Maschine* beginnt ihren Zug, indem sie ihre Würfel wirft. Nimm dir von jeder Farbe einen Würfel (Rot, Blau, Violett, Gelb und Grün) und wirf sie gleichzeitig.



MARKTPHASE

Betrachte zuerst den grünen Würfel für die Marktphase der *Maschine*:

-  ,  ,  , oder  : Nimm die zugehörige Blaupause ( = die am weitesten links liegende,  = zweitlinke, usw) aus dem Markt und lege sie in den Baugrund der *Maschine*.
-
-  : Ziehe die oberste Karte vom Blaupausendeck und füge sie dem Baugrund der *Maschine* hinzu. Alle Blaupausen () auf dem Markt werden abgeworfen.
-
-  : Ziehe die oberste Karte vom Blaupausendeck und füge sie dem Baugrund der *Maschine* hinzu. Alle Unternehmer () auf dem Markt werden abgeworfen.

Nach der Aktion der *Maschine* wird der Markt wieder aufgefüllt.

ARBEITERPHASE

Sieh dir die Werte der verbliebenen roten, blauen, violetten und gelben Würfel an, um zu bestimmen, ob die *Maschine* Waren produziert.

Jeder Würfel korrespondiert mit einem Kartentyp:

- Der rote Würfel mit den roten Trainingskarten.
- Der blaue Würfel mit den blauen Produktionskarten.
- Der violette Würfel mit den violetten Spezialkarten.
- Der gelbe Würfel mit den gelben Werkzeugkarten.

Ist der Wert eines Würfels kleiner oder gleich der Anzahl der entsprechenden Karten im Baugrund der *Maschine*, dann produziert sie eine Ware. Wenn der Baugrund der *Maschine* wächst, vergrößert sich also die Wahrscheinlichkeit für die *Maschine*, Waren zu produzieren.

BEISPIEL



Die *Maschine* produziert 2 Waren, weil sowohl der blaue als auch der violette Würfel eine gleiche oder niedrigere Zahl als die Anzahl der entsprechenden Karten im Baugrund zeigen. Rot und gelb zählen nicht, da die gewürfelte Zahl grösser ist als die Anzahl der Karten.

SPIELENDE

Als Spieler wird das Spielende wie gewohnt eingeleitet (zur Erinnerung: 12 Waren oder 10 Karten in deinem Baugrund). Die *Maschine* leitet das Spielende nur ein, wenn sie 12 oder mehr Waren produziert hat. Danach wird noch eine weitere Runde gespielt.

WERTUNG

Für dich gilt die gleiche Wertung wie im Grundspiel (zur Erinnerung: Waren + Prestige). Der Score der *Maschine* beträgt 1 Punkt für jede Ware + 1 Punkt für jede Karte in ihrem Baugrund (unabhängig von ihrem Prestigewert). Dann addiere 1 Punkt für jedes Monument im Baugrund der *Maschine*. Du gewinnst, wenn du mehr Punkte hast als die *Maschine*!

ANHANG



Alle Blaupausen und Unternehmer sind hier aufgeführt, mit Erläuterungen für Zweifelsfälle.

GEBÄUDETYPEN

- PRODUCTION** (Produktion) Diese Fabriken produzieren Waren.
- UTILITY** (Werkzeuge) Diese Fabriken produzieren Ressourcen.
- TRAINING** Hier werden Arbeiter trainiert, um ihre Werte zu modifizieren.
- MONUMENT** Können nicht aktiviert werden, sind aber am Spielende Extrapunkte wert.
- SPECIAL** (Spezial) Diese Gebäude haben einzigartige Effekte.

NUCLEAR PLANT

Name: NUCLEAR PLANT

Baukosten: 2 Energie, 2 Metall, 1 Prestigepunkte

Arbeiterfeld: 1 Arbeiter

Kartentyp: PRODUCTION

Ertrag: 2 Waren, 1 Energie

dieser Art im Spiel: 1

BLAUPAUSEN

ALUMINUM FACTORY

PRODUCTION

2x X + 4E → 2W + 1M

ASSEMBLY LINE

PRODUCTION

X + X1 + X2 → 2W

BATTERY FACTORY

PRODUCTION

4E → 1W

BEACON

MONUMENT

1st BEACON: 2P
2nd BEACON: 3P
3rd BEACON: 4P
4th BEACON: 5P (14 total)
(You may build more than one BEACON)

BIOLAB

PRODUCTION

1W + 4E → 1W

BLACK MARKET

UTILITY

1W + 1E → 4R

*Gain up to 4 resources equal to the build cost of the discarded card

CONCRETE PLANT

PRODUCTION

2x X + 3M → 2W



Aluminum Factory (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel und zahle 5 Energie, um 2 Waren und 1 Metall zu erhalten.

Assembly Line (2x)

Platziere 3 Würfel in aufsteigender Folge, um 2 Waren zu erhalten.

Beispiel: 1 + 2 + 3

Battery Factory (2x)

Zahle 4 Energie, um 1 Ware zu erhalten.

Beacon (4x)

Jedes weitere Beacon ist mehr Prestigepunkte wert.

Beispiel: Das vierte Beacon in deinem Baugrund ist 5 Prestigepunkte wert. Alle 4 Beacons zusammen sind 14 Prestigepunkte wert.

Biolab (2x)

Platziere 1 Würfel und zahle 1 Energie, um 1 Ware zu erhalten.

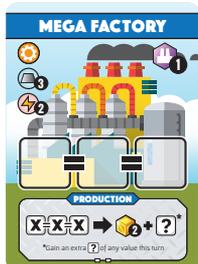
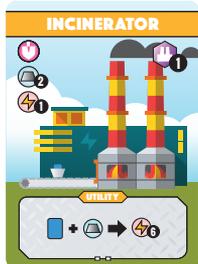
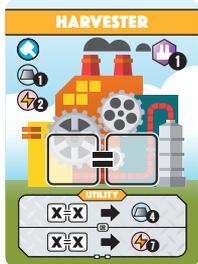
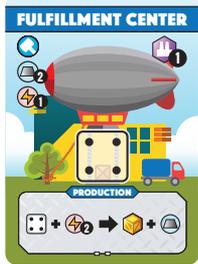
Black Market (2x)

Platziere einen beliebigen Würfel und wirf eine Blaupause ab, um Ressourcen (Metall und Energie) in Höhe der Baukosten der abgeworfenen Karte zu erhalten. Du erhältst maximal 4 Ressourcen. Wenn die Karte mehr als 4 Ressourcen gekostet hat, entscheidest du, welche Ressourcen du erhältst. Wenn die abgeworfene Karte einen Discount hatte (wie der Megalith) wird dieser Discount im Black Market ignoriert.

Concrete Plant (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel und bezahle Metall in Höhe eines der Würfel, um 2 Waren zu erhalten (unabhängig davon, wie viel Metall du bezahlt hast).

Beispiel: Platziere 2 + 2 und zahle 3 Metall, um 2 Waren zu erhalten.



Dojo (2x)

Zahle 1 Energie, um einen bisher nicht benutzten Würfel auf die gegenüber liegende Seite zu drehen. Aus einer 6 wird zum Beispiel eine 1.

Fitness Center (3x)

Zahle 1 Energie, um einen Würfelwert um 1 zu erniedrigen. Das Fitness Center kann nicht auf eine 1 angewendet werden.

Foundry (2x)

Platziere einen Würfel und bezahle Energie in Höhe seines Wertes, um dieselbe Menge Metall zu erhalten.

Beispiel: Platziere eine 5 und bezahle 5 Energie, erhalte dann 5 Metall.

Fulfillment Center (2x)

Platziere eine 2 und zahle 2 Energie, um 1 Ware und 1 Metall zu erhalten.

Golem (2x)

Zahle X Energie, um einen Extrawürfel mit dem Wert X zu erhalten. Dieser Würfel wird am Ende der Runde wieder abgelegt.

Beispiel: Bezahle 3 Energie und erhalte für diesen Zug einen Extrawürfel mit dem Wert 3.

Gymnasium (3x)

Zahle 1 Energie, um einen Würfelwert um 1 zu erhöhen. Das Gymnasium kann nicht auf eine 6 angewendet werden.

Harvester (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel, um 4 Metall ODER 7 Energie zu erhalten.

Incinerator (2x)

Wirf eine Blaupause ab und zahle 1 Metall, um 6 Energie zu erhalten.

Laboratory (2x)

Wenn du eine Ware erhältst, ziehe eine Blaupause. Du kannst immer nur eine Blaupause ziehen, unabhängig davon, wie viele Waren du erhältst.

Manufactory (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel und zahle 1 Ware, um entweder 2 Metall oder 3 Energie zu erhalten, oder um 2 Blaupausen zu ziehen. Zur Erinnerung: Die Karten werden vom Deck und nicht aus dem Markt gezogen.

Mega Factory (x2)

Platziere 3 gleiche Würfel, um 2 Waren und einen Extrawürfel mit einem beliebigen Wert zu erhalten (nach deiner Wahl). Dieser Würfel wird am Ende der Runde wieder abgelegt.

Megalith (3x)

Sobald er gebaut wurde, ist der Megalith 3 Prestigepunkte wert. Die Kosten für einen Megalithen reduzieren sich um 1 Metall für jede Monumentkarte (Karten mit einem grauen Banner wie der Obelisk oder Beacon) in deinem Baugrund.

Motherlode (2x)

Platziere eine 1, 2 oder 3, um 1 Metall zu erhalten, oder platziere eine 4, 5 oder 6, um zwei Metall zu erhalten.

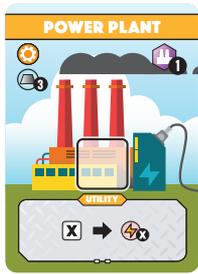
Nuclear Plant (2x)

Platziere eine 3, um 1 Ware und 1 Energie zu erhalten.

Obelisk (5x)

Sobald er gebaut wurde, ist der Obelisk 2 Prestigepunkte wert. Man darf mehr als einen Obelisk in seinem Baugrund haben.





Power Plant (2x)

Platziere einen Würfel mit dem Wert X, um X Energie zu erhalten.



Recycling Plant (3x)

Wirf 2 Blaupausen ab und bezahle 2 Energie, um 1 Ware zu erhalten und eine Blaupause zu ziehen. Zur Erinnerung: Die Karten werden vom Deck und nicht aus dem Markt gezogen.



Refinery (2x)

Wirf eine Blaupause ab und zahle 3 Energie, um 3 Metall zu erhalten.



Replicator (2x)

Zahle 1 Energie, um eine Karte im Markt zu aktivieren. Diese Karte kann genutzt werden, als ob sie sich auf deinem Baugrund befindet (Würfel zur Aktivierung werden auf den Replicator gelegt). Die Aktivierungskosten für die Karte müssen dennoch gezahlt werden.

Beispiel: Zahle 1 Energie, damit der Replicator das Biolab im Markt kopiert. Dann platziere eine auf dem Replicator und zahle 1 Energie, um 1Ware zu erhalten.



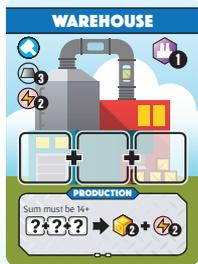
Robot (3x)

Zahle 1 Metall, um einen Extrawürfel zu werfen. Dieser Würfel wird am Ende der Runde wieder abgelegt.



Scrap Yard (2x)

Erhalte 1 Metall, nachdem du eine Karte gebaut hast. Das Scrap Yard aktiviert sich nicht selber, nachdem es gebaut wurde.



Solar Array (2x)

Erhalte 2 Energie, nachdem du eine Karte gebaut hast. Das Solar Array aktiviert sich nicht selber, nachdem es gebaut wurde.



Temp Agency (2x)

Zahle 1 Energie, um bisher unbenutzte Würfel erneut zu würfeln. Du kannst zum Beispiel einen einzelnen oder auch alle bisher unbenutzte Würfel für 1 Energie neu würfeln.

Trash Compactor (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel und wirf 2 Blaupausen ab, um 2 Waren zu erhalten.

Warehouse (2x)

Platziere 3 Würfel, die zusammen einen Wert von 14 oder mehr haben, um 2 Waren und 2 Energie zu erhalten.



UNTERNEHMER

ARCHITECT



(Draw 3 [] and then pick an opponent to draw 1 [])

ENGINEER



(Draw and reveal a [] Immediately BUILD it for free.)

HIRED HANDS



(Roll 2 extra [?] at the start of the next work phase)

MINER



(Gain 3 [] and then pick an opponent to gain 1 [])

ELECTRICIAN



(Gain 5 [] and then pick an opponent to gain 2 [])

FOREMAN



(At the start of the next work phase, instead of rolling, you may choose the values for up to 4 [?])

INVESTOR



(Draw and reveal a []. Gain [] and [] equal to its BUILD cost. Discard the [])

SPECIALIST



(Gain an extra [?] of any value any time during the next work phase)

Architect (2x)

Ziehe 3 Blaupausen und wähle einen Mitspieler aus, der 1 Blaupause zieht.

Electrician (2x)

Erhalte 5 Energie und wähle einen Mitspieler aus, der 2 Energie erhält.

Engineer (1x)

4 Energie zusätzliche Kosten. Ziehe eine Blaupause und decke sie auf. Baue diese Karte sofort umsonst. Wenn du eine Karte aufdeckst, die du nicht bauen kannst (weil du sie bereits auf deinem Baugrund hast und keine zweite gleiche haben darfst) wirf sie ab und ziehe eine neue Karte. Karten, die beim Bauen aktiviert werden (wie Solar Array oder Scrap Yard) können nur einmal pro Runde aktiviert werden.

Foreman (1x)

2 Energie zusätzliche Kosten. Zu Beginn der nächsten Arbeiterphase darfst du, anstatt sie zu werfen, den Wert von bis zu 4 deiner Würfel selber bestimmen. Hast Du mehr als 4 Würfel zur Verfügung, wähle erst den Wert von vier dieser Würfel und wirf dann die Restlichen.

Hired Hands (3x)

3 Energie zusätzliche Kosten. Wirf 2 Extrawürfel zu Beginn der nächsten Arbeiterphase. Diese Würfel werden am Ende der Runde wieder abgelegt.

Investor (3x)

Ziehe eine Blaupause und decke sie auf. Erhalte Metall und Energie in Höhe der Kosten dieser Karte. Diese Ressourcen entsprechen genau den auf der Karte angegebenen Kosten. Wenn die Karte zum Beispiel 2 Metall und 1 Energie kostet, erhältst du auch 2 Metall und 1 Energie. Wenn die Karte unter die Discount Regeln fällt (z.B. der Monolith), erhältst du die vollen Kosten ohne Abzug.

Miner (2x)

Erhalte 3 Metall und wähle einen Mitspieler aus, der 1 Metall erhält.

Specialist (3x)

Du erhältst einen Extrawürfel mit beliebigem Wert während der nächsten Arbeiterphase. Du darfst zunächst deine regulären Würfel werfen und dann den Wert des Extrawürfels bestimmen. Dieser Würfel wird am Ende der Runde wieder abgelegt.



HÄUFIGE FEHLER



RESEARCH & MINE GEGENÜBER GENERATE

Ohne den Paschbonus erhalten Arbeiter auf Mine oder Research 1 Metall oder 1 Blaupause, unabhängig von dem Würfelwert. Generate läßt dich hingegen Energie in Höhe des Würfelwertes erhalten. Beachte, dass du maximal eine  auf Generate platzieren kannst.

BLAUPAUSEN IM MARKT

Während der Marktphase dürfen die Spieler niemals Blaupausen vom Blaupausenstapel ziehen. Wenn ihnen das Angebot auf dem Markt nicht zusagt, können sie 1 Ressource (Metall oder Energie) zahlen, um den Markt auszutauschen.

SPIELENDE

Jeder Spieler kann das Spielende einleiten, indem er entweder 12+ Waren produziert oder 10+ Karten auf seinem Baugrund hat. Prestige () hat nichts mit der Einleitung des Spielendes zu tun. Sobald ein Spieler eine der Bedingungen zur Einleitung des Spielendes erfüllt hat, gibt es nach Beendigung der aktuellen Runde noch eine komplett zusätzliche Runde (mit Markt- und Arbeiterphase).



TIPPS & STRATEGIE

Fantastic Factories sollte ein- oder zweimal gespielt worden sein, bevor ihr diesen Abschnitt lest. Für diejenigen, die tiefer in das Spiel eintauchen möchten, können diese Tipps, Tricks und Strategien sehr nützlich sein.

WARTET MIT DEM BAUEN

Obwohl ihr so viele Karten jede Runde bauen könnt, wie ihr möchtet, und diese Karten auch sofort aktivieren könnt, solltet ihr eure Karten/Ressourcen sparen, bis sich vielleicht bessere Optionen ergeben.

RESEARCH MIT EINSEN

Einsen generieren 1 Energie. Solange ihr diese nicht dringend benötigt, ist es eventuell effizienter, den Arbeiter zum Erwerb einer Blaupause einzusetzen.

ZIEH ALS ERSTES, ZIEHE OFT

Wenn du weißt, dass du während der Arbeiterphase Karten ziehen möchtest, mache dies zu Beginn deines Zuges, so dass du so viele Informationen wie möglich auf der Hand hast. Eine gut gefüllte Hand garantiert dir auch mehr Flexibilität beim Anheuern von Unternehmern während der Marktphase.

GOLEM SYNERGIEEN

Der Golem ist eine mächtige Karte, die dir viele Möglichkeiten bietet, welche nicht auf den ersten Blick ersichtlich sind. Du kannst zum Beispiel in jeder Runde 1 Energie ausgeben, um Research zu aktivieren und damit eine Blaupause erhalten. Den Golem Arbeiter kannst du auch einsetzen, um mit einem Pasch eine zusätzliche Energie zu generieren. In Verbindung mit dem Biolab oder dem Concrete Plant kann er auch sehr nützlich sein.

BEDEUTUNG DES MARKTES

Gib acht, welche Strategien deine Mitspieler verfolgen. Zum Beispiel kann der Replicator das Kopieren einer Karte im Markt erlauben. Vielleicht entscheidest du dich, die Blaupausen auf dem Markt auszutauschen, je nachdem, ob ein Mitspieler den Replicator besitzt und wie nützlich die Karten am Markt für ihn sind. Ähnliches gilt für den Black Market. Und falls andere Spieler Beacons bauen möchten, ist es vielleicht weise, den Markt von Beacons frei zu halten. Andererseits, wenn du selber auf der Suche nach Beacons bist, solltest du das Marktangebot in deinem Zug neu befüllen, bis du einen findest.

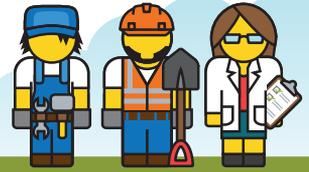
PRODUKTION AM SPIELENDE

Einige Produktionsstätten generieren 2 Waren. Diese Fabriken haben meist hohe Kosten an Ressourcen oder benötigen schwierige Würfelergebnisse. Sie können eine bedeutende Rolle spielen, um das Spiel zu gewinnen, benötigen aber meistens andere Karten zur Unterstützung, um effektiv und zuverlässig zu arbeiten. Du solltest sie möglichst erst dann bauen, wenn du bereits die unterstützenden Karten gebaut hast.

MONUMENTE FÜR DEN SIEG

Wenn du eine effiziente Produktionskette für Waren angelegt hast, kann es vorkommen, dass du sehr viele Ressourcen angesammelt hast, aber keine hilfreichen Karten bauen kannst. Dann solltest du dich auf den Bau günstigerer Monumente wie den Obelisken konzentrieren, um zusätzliches Prestige zu erhalten.

DANKSAGUNG



Um ein großes Brettspiel zum Leben zu erwecken, benötigt es eine Spielercommunity, Designer, Künstler und viele mehr. Ohne all diese Menschen, die uns auf unserem Weg unterstützt haben, wären wir nie so weit gekommen.

Wir möchten den folgenden Menschen in besonderer Weise danken:

Larissa Chen, die eine liebevolle und unterstützende Partnerin im Leben ist und Joseph den Rücken frei gehalten hat, sich seinen Traum zu erfüllen und Fantastic Factories zum Leben zu erwecken.

Allan Tien und **Javier Evans** für ihre Vorstellungskraft und die ersten Testrunden.

Aaron Chen, **Danton Lee**, **Mike Amorozo** und **Javed Ahamed** für engagiertes Testen.

Aaron Shaw, **Aislyn Hall**, **Billy Sheng**, **Nicole Jekich**, **Sean Epperson**, **Sean Harrold**, und **Trevor Harron**, die mich herzlich in der Spieledesign/Publishing- Community aufgenommen haben.

Chad Martinell, **Dylan Mangini**, **Emma Larkins**, **Randy Flynn**, **Shawn Stankewich** und der gesamten Seattle Spieledesign Gruppe für ihre Unterstützung.

David MacKenzie, **Isaias Vallejo**, **Levi Mote**, **Thomas Gutschmidt** und PlaytestNW, die uns Indie-Designern viel Unterstützung beim Testen in örtlichen Spielenden und auf Veranstaltungen gegeben haben.

Christian Kang (Take Your Chits), **Daniel Robison** (Plumpy Thimble), **Eric Yurko** (What's Eric Playing?), **Jonathan Liu** (GeekDad), **Kristi Weyland** (Peace Love & Games) und anderen Veranstaltern für ihre Unterstützung von Fantastic Factories.

Matias Wu, **Matthew Bird** und andere Megafans des Spiels, die uns das Vertrauen gegeben haben, dass wir etwas schaffen, für das sich die Spieler begeistern können.

James Mathe und **Jamey Stegmaier** für umfangreiches Online-Wissen über die Tabletop- Industrie und die Durchführung von Kickstarter Kampagnen.

Die Hunderten von Testspielern, die unzählige Stunden von Fantastic Factories in seinen verschiedensten Phasen durchlebten.

Und zum Schluss **jedem der 4,387 Backer**, die uns bei Kickstarter unterstützt haben!

MITWIRKENDE

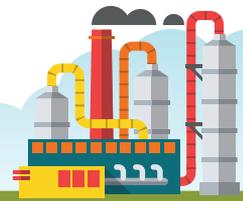


Spieledesign: Joseph Z Chen und Justin Faulkner
Spielentwicklung: Justin Faulkner und Joseph Z Chen
Artwork: Joseph Z Chen und Allan Tien (Beacon)
Grafikdesign: Joseph Z Chen
Herausgeber: Metafactory Games LLC
Übersetzung: Torsten Sammet

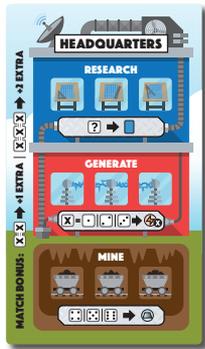
Website: <http://www.fantasticfactories.com>



KURZÜBERSICHT



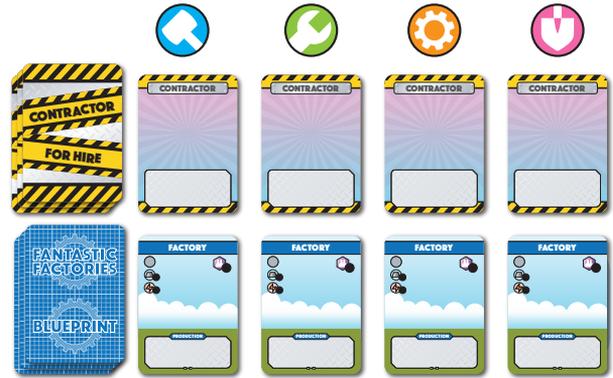
SPIELAUFBAU



Jeder Spieler erhält 4 Würfel seiner Farbe, 4 zufällige Blaupausen, 1 Metall und 2 Energie



VORBEREITEN DES MARKTES



JEDE RUNDE

MARKTPHASE

In Zugreihenfolge kann jeder Spieler entweder:

1. (Optional) 1 Metall oder 1 Energie ausgeben, um eine Reihe des Marktes abzulegen und neu zu befüllen.



- 2a. Eine Blaupause umsonst aus dem Markt zu nehmen.

oder

- 2b. Einen Unternehmer durch Abgabe einer Karte mit dem korrekten Werkzeug anzuwerben.



3. Füllt den Marktplatz wieder auf.

ARBEITERPHASE

Gleichzeitig wird jeder Spieler:

1. Seine Würfel werfen!
2. In beliebiger Reihenfolge:
 - Seine Würfel platzieren.
 - Karten aktivieren (jede Karte nur 1x)
 - Karten bauen, indem ihre Kosten bezahlt werden und andere Karten mit dem gleichen Symbol abgeworfen werden. Dies kann beliebig oft durchgeführt werden, allerdings kann jede Karte nur einmal gebaut werden (Ausnahme: Obelisk)
3. Vorrat auf 12 Ressourcen (Metall + Energie), Handkarten auf 10 reduzieren.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler entweder **12 oder mehr Waren** produziert oder **10 oder mehr Gebäude** auf seinem Baugrund hat, wird das Spielende eingeleitet. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt, sowie eine weitere Runde (Markt- und Arbeiterphase).



WERTUNG

Am Spielende addiert jeder Spieler die Anzahl der Waren, die er produziert hat und den Prestigewert der Gebäude auf seinem Baugrund. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

