

szerző: Corné van Moorsel
 grafika: Steven Tu
 szabálykönyv: Christof Tisch
 korrektor: Russell Grieshop

FACTORY FUNNER

játékosok száma: 1-5
 11-től 99 éves korig
 játékidő: kb. 30 perc



fordította: BEORN (2016)

ÉPÍTSD MEG A SAJÁT GYÁRADAT!

A gyártervezők rájöttek arra, hogy a különböző gépeket egy hatszögletű rácsos hálóban lehet a legjobban egymáshoz csatlakoztatni. Te is egy ilyen frissen végzett gyártervező vagy. Próbáld ki az érdekesebbnél érdekesebb gépeket, és építsd meg a lehető legjobb termelési láncot belőlük! Ugyanúgy kell viszont a gépeid és az őket ellátó tartályok leggazdaságosabb csatlakoztatására, hogy a lehető legjövedelmezőbb gyárat építhesd meg belőlük!

TARTOZÉKOK

- 45 különböző gépezet lapka



Egyéni játéktartozékok:

- 5 gyártábla (kétoldalas)



- 5 pontszám jelölő



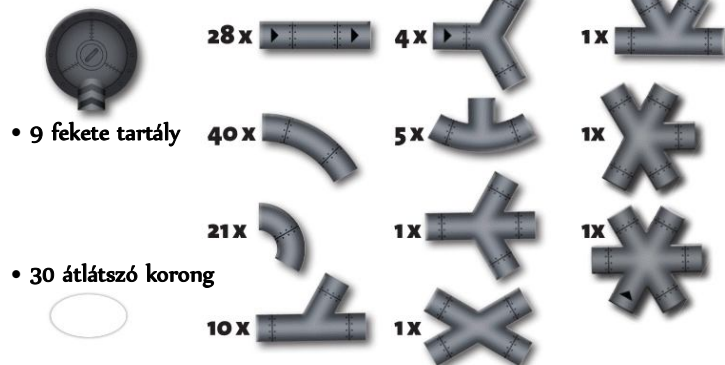
- 15 kimeneti tartály



- 20 ellátó tartály (5 sárga, 5 piros, 5 zöld és 5 kék)

Közös készletek:

CSÖVEZETÉKEK



- 9 fekete tartály

- 30 átlátszó korong

- 1 pénztábla



- 1 „első” és 1 „utolsó” lapka



Opcionális alkatrészek:

(lásd az utolsó oldalt!)

- 4 speciális gépezet



- 1 padló kiterjesztés



ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos válasszon magának egy **gyártáblát!** Az „A” oldalát használjátok az alapjátékhoz!
- Mindenki tegyen a gyártáblájára megfelelő mezőire 1-1 különböző színű **ellátó tartályt** és 3 **kimeneti tartályt!** (Lásd a jobb oldali ábrát!)
- A **pénztáblát** tedd az egyik játékos közelébe! Ő lesz a könyvelő.
- A gyártáblád szőnyegének színével megegyező **pontszám jelölőket** tegyédtek a pénztábla 1-es mezőjére! A pontszám jelölőiteket nyugodtan egymás tetejére tehetitek.
- A **-1-es „első”** és **+1-es „utolsó”** lapkákat készítsd az asztal közepére!
- A közös készlet elemeit (**fekete tartályok, korongok, vezetékek**) tedd megfelelő kupacokba az asztalra!
- Keverd meg képpel lefelé a 45 **gépezet lapkát!** Minden játékosnak **össz 8-8 darabot** belőle! Mindenki rendezze a kapott gépezet lapkáit (még mindig képpel lefelé) a gyártáblájára mellé egy oszlopba! A kimaradt gépezet lapkát tedd vissza a játék dobozába!
- Ha 4-nél kevesebben játszotok, a kimaradt tartozékokat szintén tedd vissza a játék dobozába!

Ezzel végeztetek is a játék előkészületeivel, és kezdődhet a gyárépítés!

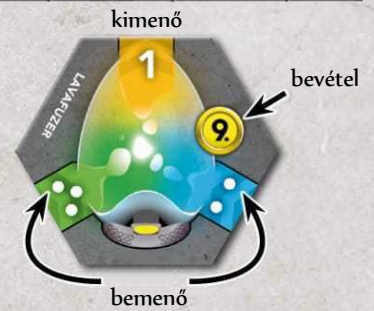


GÉPEZETEK

A játékban négyféle termék van, ezt 4 különböző színnel jelöltük (sárga, piros, zöld és kék). Minden egyes gépezet lapkán látszik, hogy milyen színű termékeket igényel az adott gép, és milyen színű terméket készít belőlük. Ha egy gépezet lapkából fekete cső vezet kifelé, az azt jelenti, hogy ez a gépezet már késztermék állít elő.

A bemenő csöveken lévő pontok mutatják meg a bemenő mennyiséget, a kimenő csövön lévő szám pedig a kimenő mennyiséget. A lapkán lévő érme szimbólum a gép által termelt bevételt jelenti. A „9” az valójában „9K”-t jelent, ami tulajdonképpen 9.000\$.

Például: a jobb oldali gépezet lapka 3 zöld és 2 kék termékből 1 sárgát állít elő, és 9K bevételt termel.



A GYÁRAD ÉPÍTÉSE

Mind a 8 játéforduló 2-2 lépésből áll:

1. lépés: válasszatok ki egy gépezet lapkát! (egyszerre történik)

Minden játékosnak el kell döntenie, hogy melyik lesz a „fordító keze” és melyik az „elvevő keze”.

Egyikőtök lassan elkezd visszafelé számolni: „3... 2... 1... FORDÍTS!” Amikor a „FORDÍTS” utasítás elhangzik, mindenki gyorsan a „fordító kezével” elveszi a gyártáblája melletti oszlopából a legfelső gépezet lapkáját, majd képpel felfelé fordítva az asztal közepére helyezi azt.

Ebben a pillanatban annyi gépezet lapka lesz képpel felfelé az asztal közepén, ahányan játszottok éppen.

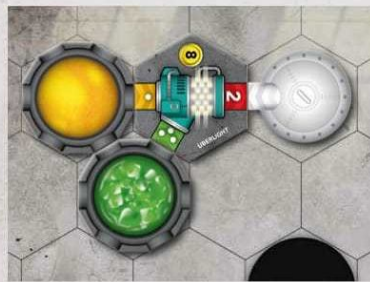
Ez után mindenki kinyúl az „elvevő kezével” (!) és minél gyorsabban megragad egy gépezet lapkát, elveszi azt az asztal közepéről és a gyártáblája közelébe teszi (továbbra is képpel felfelé). Nem tarthatod az „elvevő kezedet” az asztal közepénél, ahová a felcsapott gépezet lapkák kerülni fognak!

Azok a gépezet lapkák, amiket senki nem választott, kikerülnek a játékból (visszakerülnek a dobozba).

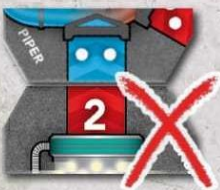
2. lépés: építsétek be az gyáratokba a kiválasztott gépezet lapkát! (egyszerre történik)

A 41 hatszögletű padlómezőre való gyárépítés szabályai:

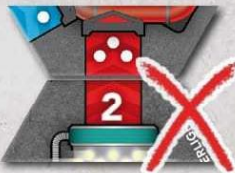
- Az elvett gépezet lapkát csak a gyártáblád egyik üres padlómezőjére teheted le!
- A gépezet lapkád összes bemeneti és kimeneti csövének csatlakoznia kell valamihez!
- A bemeneti csöveknek az ellátó tartályaidhoz kell csatlakozniuk (ezek korlátlan mennyiségű nyersanyagot termelnek), **vagy** 1, illetve több másik gép megfelelő kimeneti csövéhez!
- A kimeneti csőnek egy kimeneti tartályhoz kell csatlakoznia, **vagy** egy másik gép megfelelő bemeneti csövéhez!
- Csak azonos színű csövek csatlakoztathatók!



Ez a gépezet lapka jól került lehelyezésre. A gép minden csöve csatlakozik valamihez. A gép ellátását a megfelelő színű (sárga és zöld) ellátó tartály biztosítja, a 2 kimenő piros termék pedig egy kimeneti tartályba kerül.



- Ha a gép kimenete egy másik gép bemenetéhez csatlakozik, akkor a kimenő mennyiségnek legalább annyinak, vagy többnek kell lennie, mint a bejövő mennyiségnek!



a kimenő mennyiség 2, ami kevesebb, mint a 3-as bejövő mennyiség

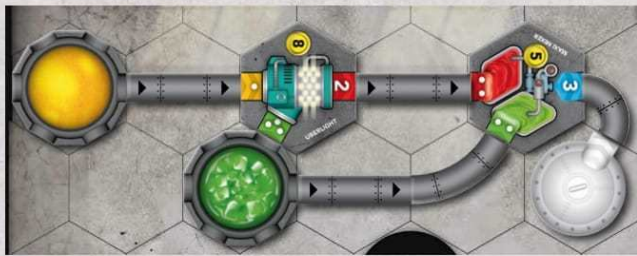


a kimenő mennyiség 2, ami több, mint az 1-es bejövő mennyiség a kimenő

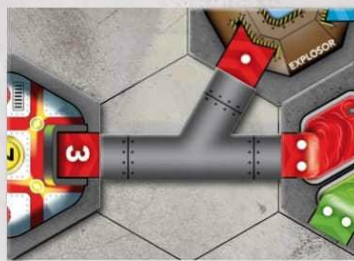
- Ha a gépezet lapka kimenő csövének a színe **fekete**, akkor azt a csövet csak és kizárólag egy fekete (késztermék tároló) tartályhoz kell csatlakoztatni. Minden egyes fekete kimeneti csöves gépezet lapkát más-más fekete tartályhoz kell csatlakoztatni.



H) A gépezet lapkák és a különböző tartályok között tetszőleges hosszú csővezeték lehet építeni, amely csövek elviekben korlátlan számban állnak rendelkezésre. **A csővezetékek és a gépek csövei sohasem érhetnek véget úgy, hogy nem csatlakoznak valamihez!**



I) A csővezetékek elágazó elemeinek segítségével tetszőleges arányba megoszthatsz egy nagyobb bejövő mennyiséget; vagy épp ellenkezőleg, egyesíthetsz több kisebb, azonos színű bejövő mennyiséget egy nagyobbá.

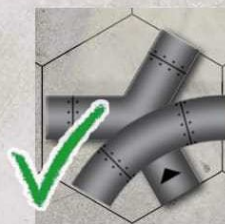


Ez a csatlakozó csőelem a bejövő 3 piros nyersanyagot 1 piros és 2 piros kimenetűre osztja szét. Az összes kimenet használatban van.

J) Soha nem kötheted össze egy csőcsatlakozással egy géped kimenetét egy ellátó tartályod kimenetével!



K) A gyártábla minden egyes hatszög mezőjének mind a 6 oldalán csak 1-1 csővezeték kimenet lehet! **A csővezetékek csak a hatszög mező közepén „keresztelhetik” egymást!** Az egymást keresztező csővezeték szakasz az egyetlen, ahol a csőlapkák ténylegesen egymásra kerülhetnek.



L) Egy gyártási folyamat soha nem mehet át ugyan azon a gépezet lapkán kétszer! Azaz körbe kötött (örökmozgó) gépet építeni tilos!



AZ „ELSŐ” ÉS AZ „UTOLSÓ” LAPKA

A játék 2-8. fordulójában az a játékos, aki a legelső gépezet lapkát elvette az asztalról, megkapja a -1-es „első” lapkát, aki pedig az utolsó lapkát vette el, az a +1-es „utolsó” lapkát.

Ha több, mint 1 gépezet lapka maradt az asztalon, senki nem kapja meg az „utolsó” lapkát.

Rendkívüli helyzet: ha egyikőtök sem vett el egy gépezet lapkát sem, akkor senki nem kapja meg sem az „első”, sem az „utolsó” lapkát, de ezután mindenkinek el kell vennie 1-1 gépezet lapkát a felcsapottak közül, és meg kell azt próbálnia beépítenie a saját gyarába, mindenféle jutalom, vagy büntetés nélkül.

Két játékos esetén nem kell használni a -1-es „első” lapkát, szóló játékban pedig egyiket sem.



KÖLTSÉGEK

Egy új gépezet lapka elhelyezése ingyenes. **Bármely tartály, vagy csővezeték elhelyezés, áthelyezés, vagy elforgatás költsége: 1K.**

A tartályok, vagy csővezeték eltávolítása ingyenes. Az eltávolított tartályok a gyártábla tartály mezőire kerülnek vissza, az eltávolított csővezetékek a közös készletbe.

Az előző fordulóban elhelyezett gépezet lapkákat nem lehet eltolni, áthelyezni, vagy elforgatni!

Ha egy csővezetékben megváltozik az áramlási irány anélkül, hogy a csővezeték elmozdított volna, akkor ingyen átforgathatod a csővezeték elemeit úgy, hogy annak nyilai a helyes áramlási irányba mutassanak.

A tartályok és csővezetékek átrendezése csak abban a fordulóban engedélyezettek, amelyekben egy új gépezet lapkát is elhelyezel.

BEVÉTELEK

A gépezet lapkán lévő érme szimbólumba írt szám megmutatja, hogy mekkora (hány „K”) bevételt termel az adott gép.

Ha egy gépezet lapka bemenete 1, vagy több másik gépezet kimenetéhez csatlakozik, akkor fektess az ilyen bemeneti pontra egy átlátszó korongot! Az ilyen termelési lánc extra bevételt termel: minden egyes pont, amit az átlátszó korong letakar, a játék végén 3K extra profitot biztosít!



KÖNYVELÉS

Amikor **mindenki befejezte a gyára bővítését**, a könyvelő játékos (csak ő, és nem másik játékos!) előre, vagy hátra mozgatja a pénztáblán a pontszám jelölőket, az új gépezet lapkák bevétele, mínusz az építési költségeknek megfelelő mezővel.

A -1 lapkával rendelkező játékos -1K bevételt könyvelhet el, míg a +1 lapkával rendelkező +1-et, ha ebben a fordulóban beépített egy új gépezet lapkát. Az átlátszó korongok csak a játék legvégén adnak pontot!

Akinek a pontszám jelölője az 1-es mező alá kerülne, az elveszíti az éppen beépített gépét!



1. forduló: elhelyeztél a gyártábládon egy új gépezet lapkát, ami 8K bevételt termel. Viszont el kellett helyezned mellé 2 ellátó tartályt és 1 kimeneti tartályt, darabját 1K-ért, aminek összesen 3K költsége volt. A teljes bevételed emiatt: $8K - 3K = 5K$. A pontszám jelölődöt a könyvelő az 1-es mezőről a 6-osra mozgatja.

2. forduló: az ellátó tartályok maradtak a helyükön, de a kimeneti tartályt el kellett tolnod, aminek költsége: 1K. Az új íves csővezeték elhelyezésének költsége: szintén 1K. Az



újjonnan elhelyezett gépezet lapkád 12K bevételt termel. A bevételeid és a költségeid összesen: $12K - 1K - 1K = 10K$. Azaz a könyvelő a pontszám jelölődöt 10 mezővel előrébb mozgatja a pénztáblán, a 6-os mezőről a 16-os mezőre. Az új géped elhelyezésével egy termelési láncot is létrehoztál, így a két géped csatlakozó csővének pontjára egy átlátszó korongot fektethetsz. Ez a korong majd a játék legvégén fog neked extra 3K bevételt hozni.

HA NEM HELYEZTÉL EL ÚJ GÉPEZET LAPKÁT

Ha elvettél egy gépezet lapkát, de azt nem építetted be végül a gyáradba, 2K büntetést kell fizetned érte (2-vel hátrébb lép a könyvelő a pontszám jelölőddel). Ha a -1-es lapka is nálad volt, akkor a büntetésed már 3K lesz. Ha nincs elég pénzed már a pénztáblán, akkor 1K-ra csökken a pontszámod. A be nem épített gépezet lapkát el kell dobnod!

Az utolsó játékos, akinek már csak 1 lapka marad az asztalon, nem fizet büntetést, ha végül nem tudja, vagy nem akarja beépíteni az utoljára megmaradt lapkát. Megpróbálja, hogy illeszkedik-e a gyárába, de ha nem, hát nem.

A LEGJOBB TERMELÉSI LÁNC

A 8. forduló végén a játék véget ér. Minden játékos minden gyártábláján lévő átlátszó korongja által lefedett pontok után 3-3K bevételt kap (azaz minden korong által letakart pont után 3-3 mezőt kell előre lépni a pontszám jelölőjével).

A legmagasabb bevételt (pontszámot) elérő játékos megnyeri a játékot.

Például: kék játékos jobb oldali gyarán összesen 4 átlátszó korong takar le 1-1 pontot, és 1 átlátszó korong 2 pontot. A letakart pontok száma így: $4 \times 1 + 2 = 6$. Ez a játék végén $6 \times 3K = 18K$ extra profitot jelent számára, azaz még 18 mezővel előre lép a pontszám jelölőjével.



A GYÁRTÁBLÁK HÁTOLDALA

Minden egyes gyártábla egyik („A”) oldalán egy könnyebb gyárhelyszín van, míg a másikon („B”) egy nehezebb. A nehézségi szintet a tábla sarkába irtuk, ami a 0-tól (nagyon könnyű) az 5-ösig (nagyon nehéz) változik. Így a tapasztalt gyártulajdonos is egy megfelelő nehézségű táblán tud nekivágni a játéknak.

SZÓLÓ JÁTÉK

Szólo játékbán kezd az egyik 0-ás nehézségű táblával. Minden egyes játék után, ha 50, vagy afeletti pontszámmal fejezed be a játékot, akkor léptesd maga elő egy szinttel, azaz a következő szólo játékodat 1-el magasabb nehézségű pályán (1, 2, 3, 4 és végül 5) játszd le! Ha 45, vagy az alatti pontszámod lesz a játék végére, akkor fokozd le magad egy szinttel, azaz a következő szólo játékodat 1-el könnyebb nehézségű pályán játszd le! A célod az 5-ös nehézségű pálya 50, vagy a feletti eredménnyel való befejezése!

OPCIONÁLIS ALKATRÉSZEK

Négy opcionális gépezet lapkát és egy padló lapkát megjelöltünk egy-egy „+” szimbólummal. Ezeket a lapkákat csak a játék haladó változatában használjátok! Ebben az esetben a gépezet lapkákat keverd a többi gépezet lapka közé, a padló lapkát pedig tedd az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyedén elérje.

• Többszínű csövek

Ezen gépezetek bejövő, vagy kimenő csövei többszínűek. A gépezetet a szabályoknak megfelelően az ábrázolt 2, vagy 4 szín bármelyikével megfelelő módon csatlakoztathatod egy ellátó tartályhoz, vagy egy másik gép kimeneti, vagy bemeneti csövéhez. A játék későbbi körében a megadott színek közül egy másikra is átválthatsz. A színek nem keverednek, azaz a megadottak közül mindig csak az egyik szín számít a döntésednek megfelelően!



a jelölt cső szükséges bemeneti mennyisége 2, amit a 2 szín bármelyikéből teljesíthetsz



• Két kimeneti cső

Ennek a gépezet lapkának 2 kimeneti csöve van, így két különböző terméket állít elő!



• Ugrás

Ennek a katapult gépezetnek a kék kimenetére a gyárad területén bárhol csatlakoztathatsz bármit anélkül, hogy csövezetékkel kellene használnod. Ez lehet egy, vagy több másik gép kék bemeneti nyílása, vagy egy kimeneti tartály. A gépezet „kimeneti csövével” szomszédos padlómezőn viszont nem lehet másik gépezet lapka, vagy tartály!



• Padló kiterjesztése

Az első játék előtt ragaszd össze a padló kiterjesztés lapkát az ábrának megfelelően! Bármelyik játékos megveheti ezt a lapkát, melynek költsége 3K (a vásárláshoz vissza kell lépnie a pontszám jelölőjével 3 mezőt a pénztáblán), mielőtt gépezeteket vásárolnátok, a 2-8. forduló bármelyikében. A megvásárolt padló lapkával megnövelheted a gyárad padlójának alapterületét egy mezőnyivel, de nem teheted azt a központi pillér helyére! A megvásárlás fordulójában erre a kiterjesztett padló mezőre kell építened valamit!



OPCIONÁLIS SZABÁLY HA TÖBB GÉPEZET LAPKA MARAD MEG

Ha több, mint 1 gépezet lapka maradt az asztalon, de nem mind, akkor használhatod ugyanazt a szabályt, mint a „rendkívüli helyzet” esetében. Azaz senki nem kapja meg sem a -1-es „első”, sem a +1-es „utolsó” lapkát, de ezután mindenkinek, aki még nem vett el egy gépezetet sem, a kezdő játékostól kezdve, óramutató járása szerinti sorrendben, el kell vennie 1-1 gépezet lapkát a felcsapottak közül, és meg kell azt próbálnia azt beépítenie a saját gyárába, mindenféle jutalom, vagy büntetés nélkül.



Cwali

Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Hollandia
tel: 0031-640893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Játssz az online változattal is: www.factory-funner-online.com

További információ:
www.kickstarter.com/projects/cwali/factory-funner-crowdfund-edition

Magyarországon megvásárolható: www.jatekmester.com