

FACTORY FUN

Építs saját gyárat

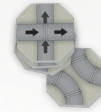
Válassz értékes gépezeteket és építsd fel a legjobb gyártósort. Kösd össze gazdaságosan az összes gépezetet és tárolót, hogy tiéd legyen a legnagyobb hasznot termelő gyár.



55 Gépezet lapka



Tartozékok



144 Összekötő lapka
110 egyenes/könyökídom,
17 keresztídom / T-ídom
17 elágazás / kettős könyökídom



5 Elkülönített
csőkeresztződés



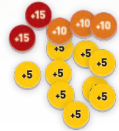
13 Végtermék
lapka



15 Kimeneti
lapka



7 Nyersanyag tároló lapka
anyagonként külön színnel
(összesen 28)



40 Bónuszpont lapka
(22 db +5/+10, 18 db +5/+15)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105

Gazdasági pontozótábla

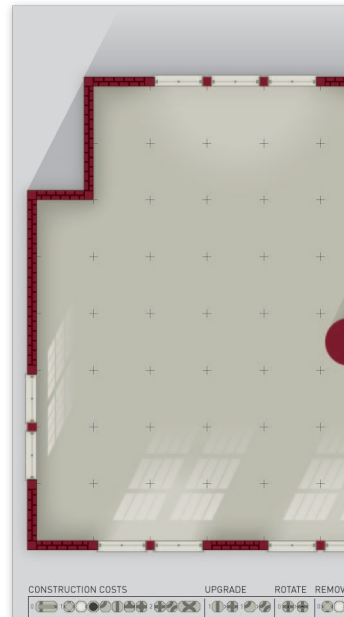


5 Oszlop jelölő korong
(játékosonként egy)



5 Pontozó korong
(játékosonként egy)

5 Gyáracsarnok (játékosonként egy)



ELŐKÉSZÍTÉS

ÁLTALÁNOS

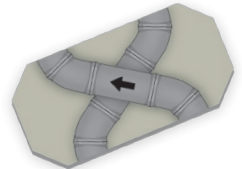
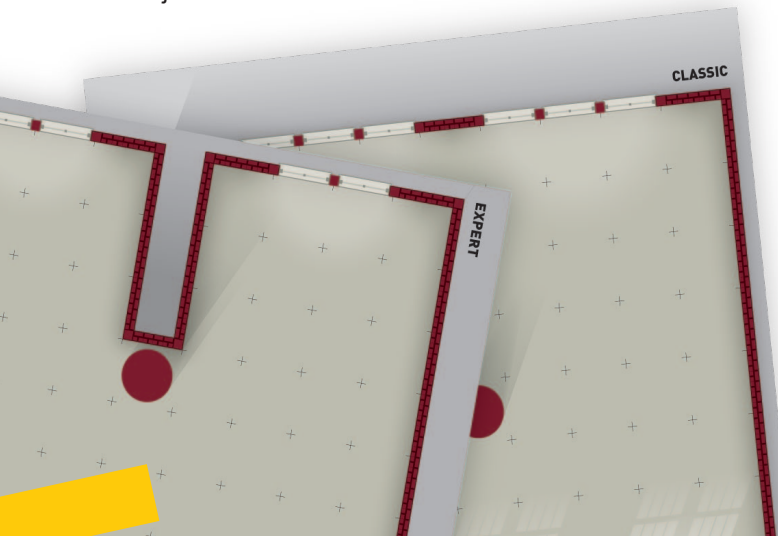
•A pénzügyesnek kijelölt játékos vegye maga elé a gazdasági pontozótáblát és a játékosoktól a pontozókorongokat, és rakja egymásra azokat a tábla 2-es mezőjén.



Az összekötő lapkákat tartalmazó dobozt úgy helyezd el az asztal egyik sarkában, hogy minden játékos könnyen hozzáférjen.



- Helyezz játékosonként 10 Gépezet lapkát képpel lefelé az asztal közepére. A maradék Gépezet lapkákat szintén képpel lefelé rakd vissza a dobozba.
- Helyezz az asztalra 2 Zöld, 2 Piros, 2 Kék, 2 Narancssárga Nyersanyag tároló és 13 Végtermék tároló lapkát.
- Ezután döntsétek el, hogy a klasszikus (Classic), vagy a haladó (Expert) táblával játszottok, valamint hogy az opcionális elkülönített kereszteződést használjátok-e.



JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos vegyen magához

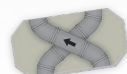
- Egy gyárcsarnokot, és helyezze maga elé.
- A táblájával megegyező színű Oszlopkorongot, amelyet az oszlop helyére rakjon le.
- Nyersanyag tárolóból színenként egy darabot.
- Három kimeneti tárolót.
- Egy elkülönített csőkeresztződést, ha úgy döntöttetek, hogy használjátok.

A Haladó változatnál a gyárcsarnokban nehezebb építeni az eltérések miatt. A tapasztaltabb játékosok a Haladó gyárcsarnokban is kezdhetnek.

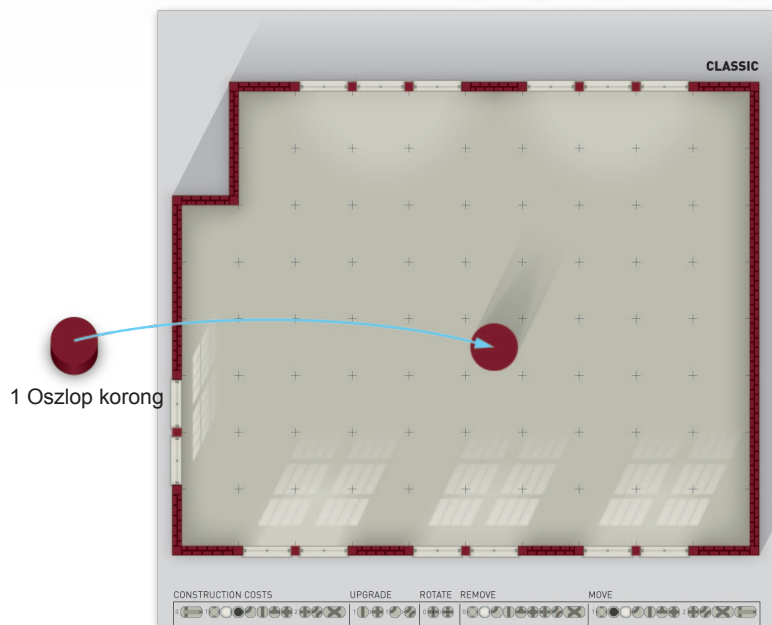
1 darab minden nyersanyag tárolóból



3 darab kimeneti tároló



1 elkülönített csőkeresztződés (opcionális)



1 Oszlop korong

1 Gyárcsarnok

A JÁTÉK ALAPJAI

A TERMÉKEK

A játékban 5 Termék létezik, melyek alapvetően kettő csoportba oszthatók:

A négy Alaptermék, melyeket különböző kombinációban és mennyiségben termelnek valamint bemenetként igényelnek a gépezetek: Zöld, Piros, Kék, Narancssárga.

A Végtermék, amelyet egyetlen Gépezet sem tud nyersanyagként használni: Fekete.

A GÉPEZETEK

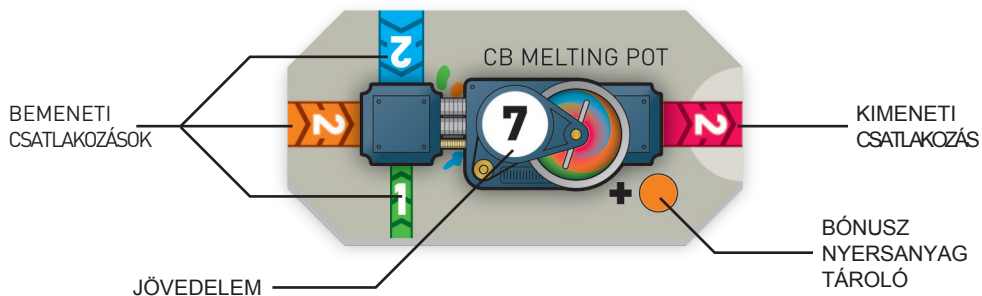
Minden Gépezetnek van 1, 2, vagy 3 bemeneti, és egy kimeneti csatlakozása.

Minden bemenethez a 4 (Zöld, Piros, Kék vagy Narancssárga) Alaptermék valamelyike kell meghatározott (1, 2, vagy 3) mennyiségben, melyet a lapka jelez.

A kimenetnél jelenik meg a 4 Alaptermék közül meghatározott (1, 2, vagy 3) mennyiség, vagy a Végtermék, aminek nincs mennyisége.

A termelési irányt nyilak jelzik a színes csatlakozásoknál. A kimeneti csatlakozót egy világos félkör is jelzi.

A be- és a kimeneti csatlakozáson lévő számok (1, 2, vagy 3) és a csatlakozás szélessége jelzi a szükséges és a termelt mennyiséget. A Gépezet közepén lévő szám a jövedelmet jelzi.



A JÁTÉK KÖRÖKRE OSZTÁSA

Minden kör kettő fázisból áll:

1. FÁZIS: GÉPEZET KIVÁLASZTÁS

Minden játékos vegyen el egy Gépezet lapkát a többi közül, és tegye képpel lefelé maga elé az asztal közepére.

Mindenki döntse el, hogy melyik a “fordító” és melyik az “elvevő” keze. A fordító kezét tegye a gépezet lapkára, az elvevő kezét pedig maga mellé az asztalra.

Egyik játékos kezdjen visszaszámolni: “3 ... 2 ... 1 ... FORDÍTS!”.

Ekkor mindenki a fordító kezével fordítsa meg a gépezet lapkáját, az elvevő kezével pedig válasszon egyet a felfordított lapok közül.

Ha valaki megérint egy lapkát, azt el kell, hogy vegye. Nem szabad egy lapka fölött vagy hozzá közel fölöslegesen tartani a kezét.

Minden játékos csak 1 Gépezetet választhat körönként.

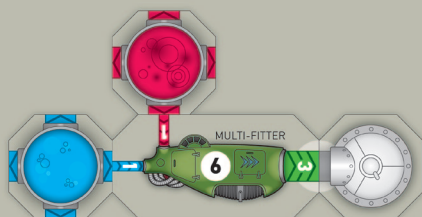
Azonban nem kötelező Gépezetet választani.

Ha egy Gépezetet senki sem választ, akkor az kikerül a játékból.

2. FÁZIS: GÉPEZET BESZERELÉSE A GYÁRBA

Ebben a fázisban minden játékos szerelje be a Gépezetét a gyár-csarnokba az alábbi szabályok betartásával:

- A Gépezetnek kettő négyzetrácsot kell a gyár-csarnokban elfoglalni.
- A Gépezet be- és kimenetei nem maradhatnak szabadon.
- A bemenet forrása lehet Nyersanyag tároló VAGY egy vagy több másik Gépezet. (A Nyersanyag tárolók kapacitása korlátlan. A különböző tárolók egymás mellé helyezése megengedett.)
- A kimenetet egy Kimeneti tárolóhoz, vagy egy másik Gépezet bemenetéhez kell csatlakoztatni.

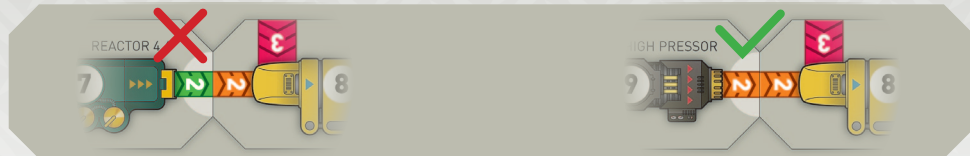


Az első körben a MULTI FITTER-t választottad, és beépítetted a gyárba. Mivel a Gépezetet csatlakoztatni kell, egy Kék és egy Piros tárolót kell a bemenethez, egy Kimeneti tárolót pedig a kimenethez rakni a saját készletedből.

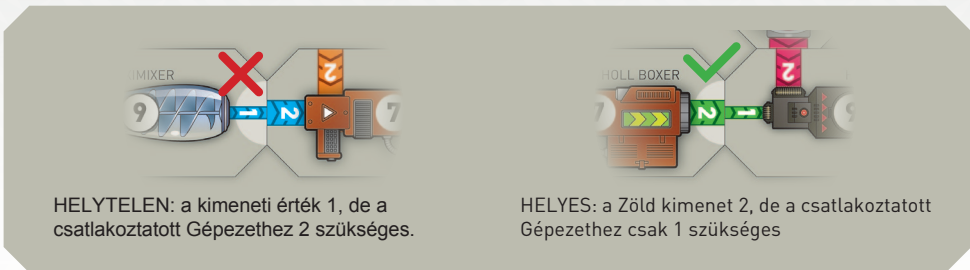
Így minden csatlakozási pont be lett kötve.

A Nyersanyag tárolók biztosítják a Gépezet működéséhez szükséges anyagokat, a kimenethez pedig a játékos három Kimeneti tárolójából az egyik csatlakozik.

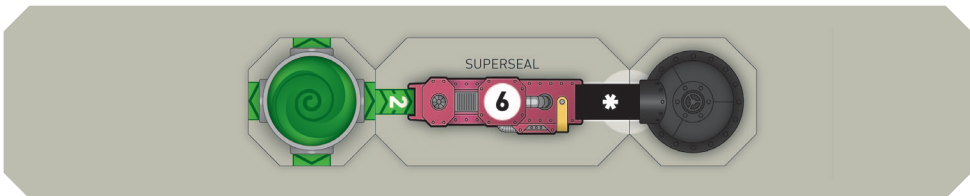
e. A bemeneti és a kimeneti színeknek (Zöld, Piros, Kék, Narancssárga) egyeznie kell



f. Egyik Gépezet kimenetét egy másik bemenetére kötve a kimeneti számnak akkorának vagy többnek kell lennie, mint a bemenetinek.

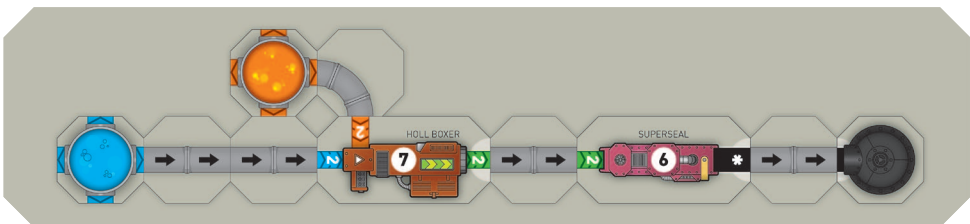


g. A Feketet kimenetet (Végtermék, amelyet "*" jelöl szám helyett), a Végtermék tárolóhoz kell kötni.

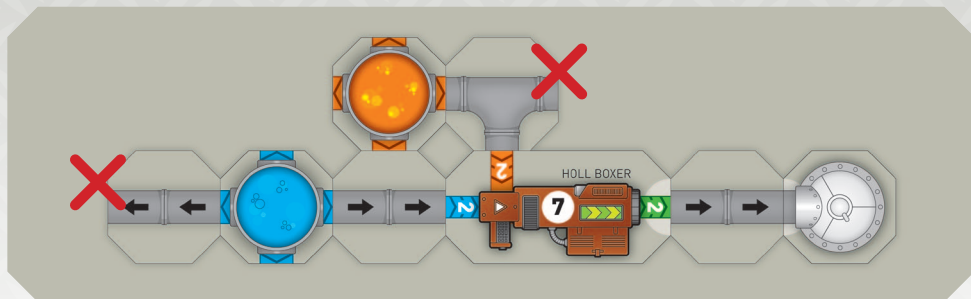


h. Kettő vagy több Gépezet végtermék kimenetét nem lehet egy tárolóba bekötni .

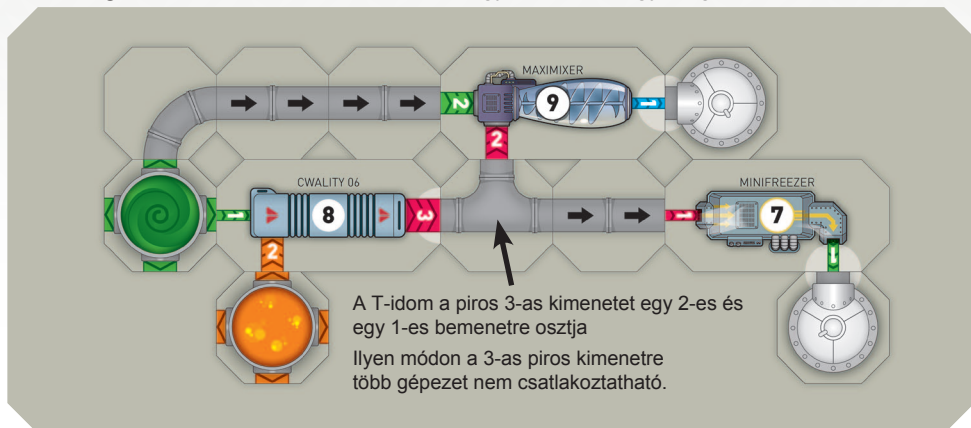
i. Összekötő csöveket bármilyen Nyersanyag tároló, Gépezet, Kimeneti tároló vagy Végtermék tároló közé be lehet építeni. Az összekötő csöveket az asztalon lévő készletből lehet elvenni.



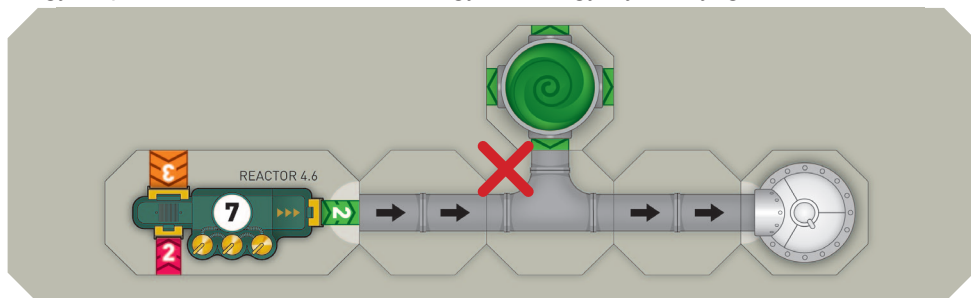
j. A kör végén az összekötő elemeknek nem lehet szabadon hagyott vége



k. Az elágazások azonos színű termékek egyesítésére vagy elágaztatására használhatók

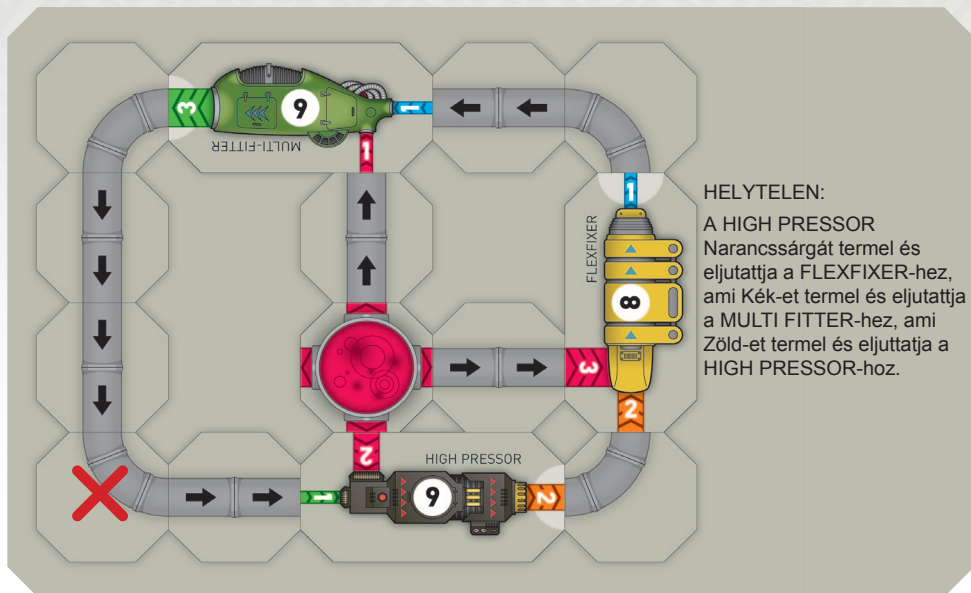


l. Egy Gépezet kimenetét nem szabad egyesíteni egy Nyersanyag tároló kimenetével.



m. Több lap egymásra helyezése nem megengedett.

n. Egy Gépezet nem táplálhatja saját magát, még egy másik Gépezeten keresztül sem. Tehát nem lehet körforgást (örökmozgót) építeni.



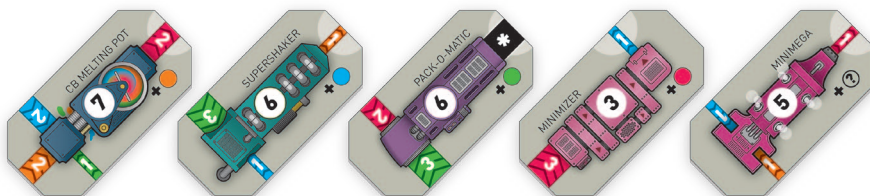
HELYTELEN:
 A HIGH PRESSOR Narancssárgát termel és eljuttatja a FLEXFIXER-hez, ami Kék-et termel és eljuttatja a MULTI FITTER-hez, ami Zöld-et termel és eljuttatja a HIGH PRESSOR-hoz.

BÓNUSZ NYERSANYAG TÁROLÓK

5 Gépezet lapkán fel van tüntetve egy “+” és egy bónusz nyersanyag tároló.

Ha az egyik játékos egy ilyen Gépezetet választ és a Gyárcsarnokba telepíti, akkor azonnal megkaphatja a bónusz tárolót és használhatja is.

Az egyik Gépezetnél egy bekarikázott “?” szerepel. Az ezt választó játékos választhat, hogy melyik tárolót veszi igénybe.



ÉPÍTÉSI KÖLTSÉGEK

- Új Gépezet beszerelése ingyenes

(Ezen költségek már beépítésre kerültek a Gépezeten lévő jövedelembe.)

- Bármilyen tároló vagy csatlakozó (egyenes, könyök-, T- vagy keresztidom) költsége 1. Tehát ha kettő idom van egy táblán (keresztvezők vagy sem) darabonként kerülnek 1-be.

Példa: Egy korábban lerakott egyenes csövet keresztidomra cserélve az egyik csőszakasz újnak minősül, így a csere költsége 1.

EZEK KÖLTSÉGE 1



Csak egy termék folyik keresztül az elemen.

EZEK KÖLTSÉGE 2



Két különböző termék folyhat keresztül az elemen

Áthelyezés vagy eltávolítás megengedett, de csak abban a körben, amelyikben Gépezetet raktál le.

- Gépezet áthelyezési költsége 2. Egy körben maximum 2 Gépezet helyezhető át.
- Bármilyen tároló vagy összekötő áthelyezési költsége 1.

Ha egy összekötő elem ugyanott marad, csak a termékáramlás iránya változik, annak nincs költsége.

- Bármilyen tároló vagy összekötő ingyenesen eltávolítható. Gépezet eltávolítása nem megengedett.

Az eltávolított tárolók a saját készletbe kerülnek. Az eltávolított összekötők a közös készletbe kerülnek.

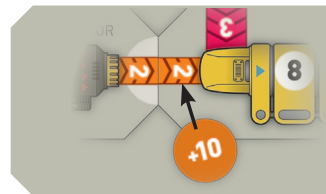
példa: Egy keresztidom a Gyárcsarnokban kicserélhető egy egyenes idomra, amelynek így nincs költsége.

BEVÉTELEK

Egy Gépezet jövedelmét a közepén lévő fehér körben szereplő szám jelzi.

Ha egy játékos egy vagy több Gépezet kimenetét egy másik bemenetére köti, akár közvetlen vagy csövekkel, a bemeneti érték ötszörösének megfelelő Bónuszpont lapkát helyez el a bemeneti Gépezetre.

Ezen termelési bónuszok a játék végén kerülnek összeadásra.

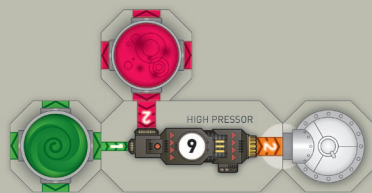


Ha az egyik játékos átrendezi a Gyárcsarnokát, a Gépezeteit máshogy kötheti be; ekkor a bónuszpontokat újra kell számolni és a megfelelő lapkákat le kell helyezni vagy éppen el kell távolítani.

A PÉNZÜGYES

A pénzügyes minden kör végén az építések befejezése után mozgatja a játékosok pontozókorongját a gazdasági pontozótáblán: előre vagy hátra a beépített Gépezet jövedelmének és az építési költségek függvényében.

Ha egy játékos gazdasági helyzete 1 alá csökken, nem építhet.



1. kör:

A két Nyersanyag tároló és az egy Kimeneti tároló építése darabonként 1, tehát összes költség 3.

A Gépezet jövedelme 9. Ezt csak egyszer szabad számolni, amikor a Gépezet beépítésre kerül. A Pénzügyes ennek a játékosnak a pontozókorongját $9-3=6$ értékkel előre mozgatja, azaz a 8-as mezőre.



2. kör:

A Nyersanyag tárolók a helyükön maradtak, de a Kimeneti tárolót át kellett helyezni.

Az áthelyezés költsége 1. A két összekötő elem költsége egyenként 1, tehát az összes költség 3.

Az új Gépezet jövedelme 8. A Pénzügyes tehát $8-3=5$ értékkel, azaz a 13-as mezőre mozgatja a pontozókorongot.

Így azonban kettő Gépezet össze lett kötve. A FLEXFIXER bemenetét a HIGH PRESSOR adja, amely "2", így egy +10 Bónuszpont lapkát kell a FLEXFIXER bemenetére helyezni.

BE NEM ÉPÍTETT GÉPEZET

Ha egy játékos a kiválasztott gépezetet nem építi be, büntetést fizet, melynek költsége 5. A Gépezetet a dobozba vissza kell helyezni, és kikerül a játékból.

Ezen lépéskor a játékos gazdasági helyzete nem eshet 1 alá.

Az a játékos, akinek az utolsó Gépezet marad az asztalon, felveheti, és megnézheti, hogy be tudja-e a Gyáracsarnokba építeni. Nem kell büntetést fizetnie, ha nem építi be az ilyen módon szerzett Gépezetet.

A JÁTÉK VÉGE

10 kör után a játék véget ér.

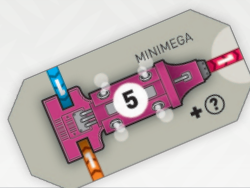
A gyártósoron lévő összes bónuszpontot össze kell adni, és hozzáadni az addigi pontokhoz.

A játékot a legnagyobb vagyont összegyűjtött játékos nyeri.

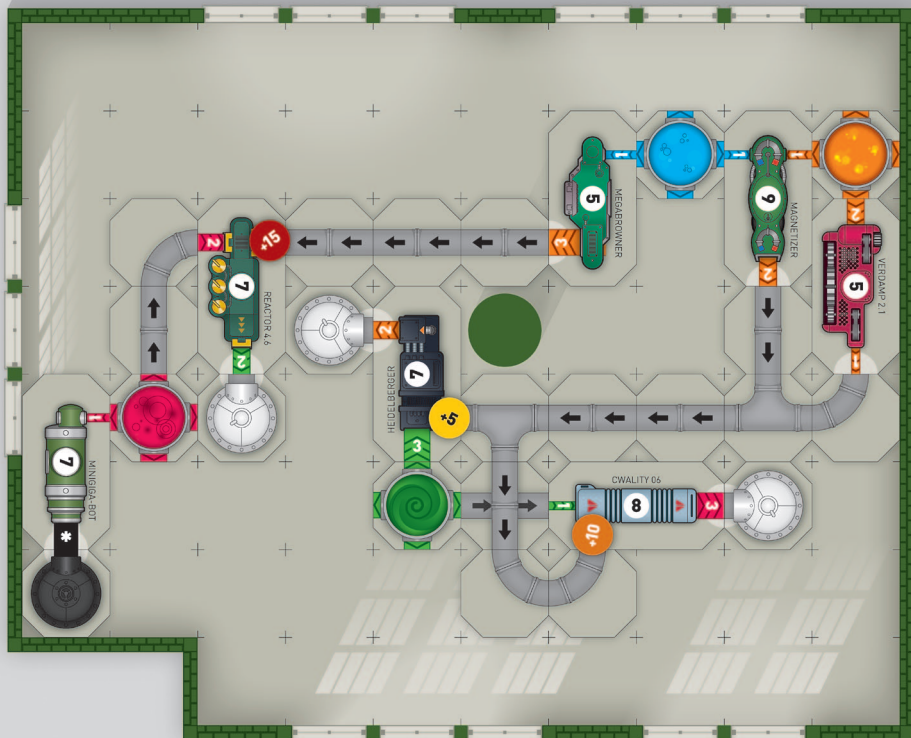
PÉLDA

Ez az utolsó kör. A Gyáracsarnokban összesen 7 Gépezet van, tehát 2 alkalommal nem raktál le Gépezetet.

Ebben a körben a "MINIMEGA"-t rakod le. (következő oldal)



CLASSIC



CONSTRUCTION COSTS



UPGRADE

ROTATE

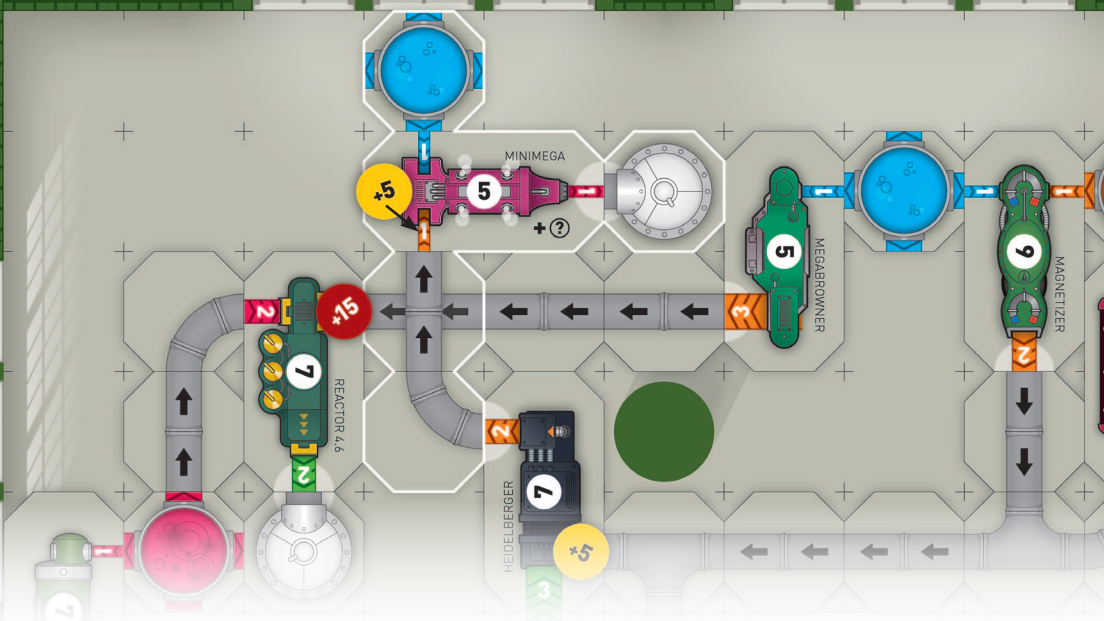


REMOVE



MOVE





Ezen a Gépezeten egy kérdőjeles bónusz van, tehát te döntheted el, hogy milyen bónusz Nyersanyagtárolót veszel.

Kéket választasz, és bekötöd a MINIMEGA kék bemenetére. A Narancssárga bemenethez kettő összekötőt építesz, hogy bekösd a HEIDELBERGER Gépezet kimenetéhez.

Így a Kimeneti tároló elvehető a HEIDELBERGER-től és átrakható a MINIMEGA-hoz. Összesen 4 tároló/összekötő került áthelyezésre, ezek összköltsége 4. A MINIMEGA jövedelme 5, tehát a Gazdasági pontozótáblán előre lépsz 1-et.

Az új Gépezet más Gépezetre való sorbakötésével megillet 5 bónuszpont, így egy +5 bónuszpont lapkát rakj az "1"-es bemenetre a MINIMEGA Gépezeten.

A Játékmester társasjátékbolt megbízásából
fordította és szerkesztette:

BigBlue

GYÁRTÓ

Factory Fun Game Design : Corné Van Moorsel

Box Illustration by Franck Moutoucoumaro

Graphic design and Components Illustration by Karim Chakroun

with thanks to Marco Jeurissen

2010 © Z-Man Games Inc.

64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

For any comments, questions or suggestions,
please contact sales@zmandgames.com

Z-MAN
games