

FANTASTIC FACTORIES

BAUEN - AUSBILDEN - HERSTELLEN

Miss Dich mit Deinen Mitspielern, indem du versuchst, die effizientesten Gebäude in möglichst kurzer Zeit zu erbauen. Verwalte Deine Baupläne sorgfältig, trainiere Deine Arbeiter und stelle so viele Waren wie möglich her, um am Spielende die erfolgreichste Fabrik Dein Eigen zu nennen.



STROHMANN
GAMES

**JOSEPH Z CHEN und
JUSTIN FAULKNER**

SPIELMATERIAL

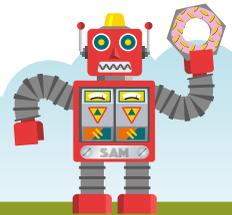


- 4 rote Würfel
- 4 blaue Würfel
- 4 grüne Würfel
- 4 lila Würfel
- 4 gelbe Würfel
- 8 weiße Würfel

- 54 Energiemarker
 - 42 Metallmarker
 - 42 (1) Warenmarker
 - 42 (2) Warenmarker
 - 4 Werkzeugmarker
-

- 74 Baupläne (Karten)
- 17 Unternehmer (Karten)
- 1 Startspielermarker
- 5 Hauptquartiere
- 5 Spielerhilfen
- 1 Solo Spielerhilfe

SPIELAUFBAU



Terminologie: Würfel repräsentieren die Arbeiter in Deiner Fabrik. In der Anleitung ist der Begriff „Arbeiter“ gleichbedeutend mit „Würfel“.

Der Spieler, der als letztes ein Werkzeug verwendet hat, erhält den Startspielermarker. Mischt die beiden Kartenstapel (Baupläne und Unternehmer) getrennt voneinander.

Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Farbe (außer weiß) und erhält:

- 4 Würfel in seiner Farbe
- 1 Hauptquartier
- 1 Metall- und 2 Energieressourcen
- 4 zufällig gezogene Baupläne als Handkarten
- 1 Spielerhilfe („Legende“ auf der einen und „Rundenablauf“ auf der anderen Seite)



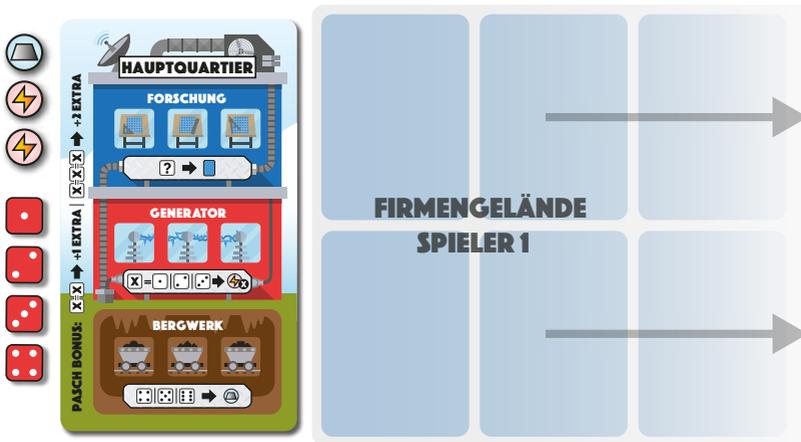
Startspielermarker

Der Bereich vor jedem Spieler ist sein **Firmengelände**, auf dem er während des Spiels Fabriken und andere Karten bauen wird. Die Spieler können sich ihre Handkarten jederzeit ansehen, sollten sie aber vor den Mitspielern geheim halten.

Legt 4 Baupläne und 4 Unternehmer offen aus (siehe die Abbildung auf der nächsten Seite). Legt einen Werkzeugmarker 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 können zusätzlich zu euren eigenen Würfeln eingesetzt werden) als Vorrat auf dem Tisch bereit, sodass jeder sie gut erreichen kann.

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

SPIELAUFBAU (BEISPIEL)



SPIELZIEL



Prestige

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Punkte können auf zwei unterschiedliche Arten erzielt werden: Über **Prestige** (🏰) oder über **Waren** (📦). Jedes Gebäude auf Deinem Firmengelände ist soviel **Prestige** wert, wie oben rechts angegeben. Zusätzlich erzeugen Produktionsgebäude **Waren**, die Du im Laufe des Spiels sammelst. Deine Punkte ergeben sich zum Spielende aus der Anzahl Deiner gesammelten **Waren** + Deinem gesamten **Prestige**.



SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: Während der **Marktphase** wählen die Spieler nacheinander eine Karte aus dem Markt. Wenn alle gewählt haben, beginnt die **Arbeiterphase**. Hier würfeln alle Spieler gleichzeitig ihre Würfel, setzen sie als Arbeiter ein und bauen Karten.

MARKTPHASE

In der **Marktphase** machen die Spieler, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, ihren Zug. In Deinem Zug hast Du die Wahl zwischen **zwei** Optionen:

- A. Erhalte einen Bauplan.** Wähle 1 der 4 Baupläne im Markt und nimm ihn umsonst auf Deine Hand. Fülle den Markt dann mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf.

Tipp: Wähle Baupläne aus, die Du bauen möchtest oder Baupläne, die das gleiche Werkzeugensymbol (🔧/🔪/🌱/🔩) wie Karten auf Deiner Hand, die du bauen möchtest, haben. (Siehe „Karten bauen“ im Abschnitt „Arbeiterphase“ für weitere Informationen.)

ODER

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

Manche Unternehmer verursachen zusätzlich zum Abwerfen des Bauplans weitere Kosten. Diese Kosten werden in der oberen linken Ecke der Karte angezeigt.



Zusatzkosten

Optionale Aktion: Vor der Auswahl eines Bauplans oder eines Unternehmers kann der aktive Spieler 1 Metall ODER 1 Energie abgeben, um entweder alle Baupläne oder alle Unternehmer vom Markt zu entfernen (aber nicht beide) und dann 4 neue Karten vom entsprechenden Stapel auszulegen. Das ist nur einmal pro Zug möglich und kann nützlich sein, wenn Du entweder keine der Karten benötigst oder Karten entfernen möchtest, die wichtig für Deine Gegner sein können.



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

ARBEITERPHASE

Während der **Arbeiterphase** führen alle Spieler ihren Zug **gleichzeitig** durch. Nur in den ersten Partien empfehlen wir, die ersten ein oder zwei Arbeiterphasen nacheinander auszuführen.

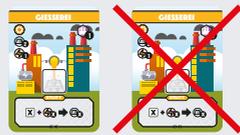
Zu Beginn der **Arbeiterphase** würfelt jeder Spieler seine Würfel. Danach können die Spieler (in beliebiger Reihenfolge) Karten bauen, Arbeiter platzieren und Gebäude aktivieren.

KARTEN BAUEN

Um eine Karte aus der Hand zu bauen, musst Du die Kosten bezahlen, die in der linken oberen Ecke angezeigt werden: Wirf **einen anderen** Bauplan mit dem gleichen Werkzeugsymbol (🔧/🔨/🔩/🔪) aus Deiner Hand ab und zahle die auf der Karte angegebenen Ressourcen (🏠 und/oder ⚡).

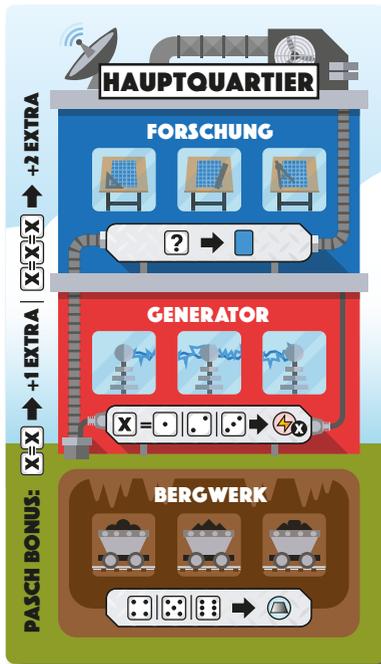


Wichtig: Du kannst beliebig oft bauen, solange Du die Kosten dafür bezahlen kannst. Allerdings kannst Du niemals eine zweite Karte mit dem gleichen Namen bauen, außer die Karte gibt ausdrücklich etwas anderes an.



BASISAKTIONEN

Jeder Spieler besitzt ein **Hauptquartier** mit drei Basisaktionen: **Forschung**, **Generator** und **Bergwerk**. Um eine dieser Basisaktionen zu nutzen, platziere einen Arbeiter in einem freien Slot auf Deinem Hauptquartier und führe sofort die Aktion aus, wie unten beschrieben.



🔧 Forschung

Ziehe für jeden Arbeiter, den Du in der **Forschung** platzierst, eine Karte vom verdeckten Bauplanstapel. Jeder Arbeiter kann benutzt werden, unabhängig von der gewürfelten Zahl.

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

Wenn ein Nachziehstapel leer ist, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel.

⚡ Generator

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

🏠 Bergwerk

Für jeden Arbeiter, den Du im **Bergwerk** platzierst, erhältst du 1 Metall aus dem Vorrat. Der Arbeiter muss den Wert 1, 2 oder 3 haben.

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

PASCHBONUS

Wenn du während der Basisaktion einen Würfel platzierst, der die gleiche Zahl wie ein bereits bei dieser Basisaktion liegender Würfel zeigt, erhältst du 1 extra Karte oder Ressource (zugehörig zur jeweiligen Basisaktion). Wenn alle drei Würfel übereinstimmen, beträgt der Bonus 2 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 Bauplan, 3 Energie, 3 Metall (davon 1 durch den Paschbonus)
- **Blauer Spieler:** 8 Energie (davon 2 durch den Paschbonus), 1 Metall
- **Lila Spieler:** 4 Baupläne (davon 1 durch den Paschbonus), 2 Energie



KARTEN AKTIVIEREN

Sobald Du eine Karte auf Deinem Firmengelände errichtet hast, darfst Du sie aktivieren - auch noch im selben Zug. Was bei der Aktivierung geschieht, wird im unteren Bereich der Karte angezeigt. Wenn Du die Kosten auf der linken Seite eines Pfeiles bezahlst, erhältst Du den auf der rechten Seite des Pfeiles abgebildeten Ertrag. Manche Karten werden durch Arbeiter aktiviert. In diesem Fall platzierst Du die passenden Arbeiter auf der Karte. Auf der Legende 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 unklar ist, ob die Karte in diesem Zug bereits aktiviert wurde. Ihr könnt vereinbaren, dass eine Karte, bei Aktivierung, ein Stück weit nach oben geschoben wird, um anzuzeigen, dass sie in diesem Zug bereits aktiviert wurde.

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

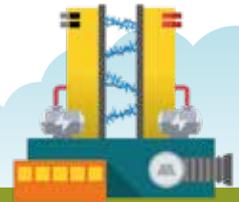
Arbeitereinsatz: Derselbe Arbeiter kann nicht für mehrere Aktionen verwendet, sondern nur einmal pro Zug eingesetzt werden. Lass Deine Arbeiter bis zum Ende der Arbeiterphase auf den Feldern liegen, damit Deine Mitspieler sehen können, dass Du fertig bist und welche Aktionen Du durchgeführt hast.

Aufbewahrung der Waren: Erhaltene Waren sollten auf der Karte platziert werden, die sie generiert hat. So kann man immer nachvollziehen, welche Karten 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 Ressourcen (Metall und Energie zusammen) sowie maximal 10 Karten auf der Hand haben. Dann endet die **Arbeiterphase**. Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und die nächste Runde beginnt mit der **Marktphase**.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler **12 oder mehr Waren** produziert oder **10 oder mehr Gebäude** auf seinem Firmengelände errichtet hat, wird das Spielende eingeleitet. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Danach folgt noch eine vollständige weitere letzte Runde (Markt- + Arbeiterphase).

SPIELENDE: 12  **ODER** 10  **➔** 

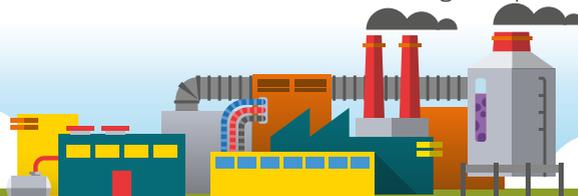
Wichtig: 12 oder mehr Waren bezieht sich ausschließlich auf die produzierten Warenmarker. Der Prestigewert der Gebäude hat damit **nichts** zu tun.

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

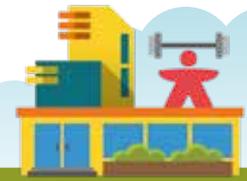
Am Spielende addieren die Spieler die Anzahl ihrer produzierten Waren sowie die Prestigewerte der Gebäude auf ihrem Firmengrundstück. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel!



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



SOLOREGELN



Im Solospiel spielst Du 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. Lege im Firmengelände der Maschine eine bestimmte Anzahl an zufälligen Bauplänen offen aus. Die Anzahl der Baupläne hängt davon ab, wie stark Du Deinen Gegner haben möchtest:

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.

Das Firmengelände der Maschine ist immer nach Gebäudeart sortiert (Produktion, Versorgung, Training, Spezial und Monument).



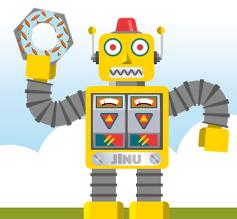
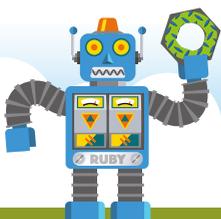
DEIN ZUG

Du spielst zunächst die **Markt-** und die **Arbeiterphase** wie im normalen Spiel. Nachdem Du beide Phasen 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 würfelt. Nimm von jeder Farbe einen Würfel (Rot, Blau, Lila, Gelb und Grün) und würfle sie gleichzeitig.



MARKTPHASE

Betrachte zuerst den grünen Würfel, um die Marktaktion der Maschine zu ermitteln:

-  oder  : Nimm den zugehörigen Bauplan ( = der am weitesten links liegende,  = zweite von links, usw) aus dem Markt und lege ihn in ihr Firmengelände.
-
-  : Ziehe die oberste Karte vom Bauplannachziehstapel und lege sie in ihr Firmengelände. Alle Baupläne () auf dem Markt werden abgeworfen.
-
-  : Ziehe die oberste Karte vom Bauplannachziehstapel und lege sie in ihr Firmengelände. 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, lila und gelben Würfel an, um zu ermitteln, ob die Maschine Waren produziert:

Jeder Würfel korrespondiert mit einer Gebäudeart:

- Der rote Würfel mit den roten Trainingskarten.
- Der blaue Würfel mit den blauen Produktionskarten.
- Der lila Würfel mit den lila Spezialkarten.
- Der gelbe Würfel mit den gelben Versorgungskarten.

Ist der Wert eines Würfels kleiner oder gleich der Anzahl der entsprechenden Karten auf dem Firmengelände der Maschine, dann produziert sie eine Ware. Wenn das Firmengelände der Maschine wächst, vergrößert sich also die Wahrscheinlichkeit, dass die Maschine Waren produziert.

BEISPIEL



Die Maschine produziert 2 Waren, weil sowohl der blaue als auch der lila Würfel eine gleichhohe oder niedrigere Zahl als die Anzahl der entsprechenden Karten auf dem Firmengelände zeigen. Rot und gelb zählen nicht, da die gewürfelte Zahl grösser ist als die Anzahl der Karten.

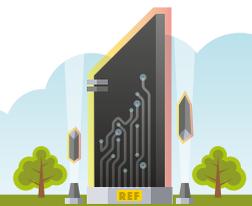
SPIELLENDE

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

WERTUNG

Für Dich gilt die gleiche Wertung wie im Grundspiel (zur Erinnerung: Waren + Prestige). Das Ergebnis der Maschine beträgt 1 Punkt für jede Ware + 1 Punkt für jede Karte auf ihrem Firmengelände (unabhängig vom Prestigewert). Zusätzlich erhält die Maschine noch 1 weiteren Punkt für jedes Monument auf ihrem Firmengelände. Du gewinnst, wenn du mehr Punkte hast als die Maschine!

ANHANG



Alle Baupläne und Unternehmer sind hier mit Erläuterungen aufgeführt.

GEBÄUDEARTEN

- PRODUKTION** Diese Gebäude stellen Waren her.
- VERSORGUNG** Diese Gebäude produzieren Ressourcen.
- TRAINING** Diese Gebäude trainieren Deine Arbeiter und ermöglichen es Dir, ihre Werte zu verändern.
- MONUMENT** Diese Gebäude können nicht aktiviert werden, sind aber am Spielende Extra Prestige wert.
- SPEZIAL** Diese Gebäude haben Sondereffekte.

Name → **KERNKRAFTWERK**

Baukosten → [Energy icon] 2, [Metal icon] 2, [Lightning icon] 2

Prestige-Wert → 1

Arbeiter-Feld → [D6 die]

Gebäude-art → **PRODUKTION**

Funktion → [D6 die] → [Metal icon] + [Energy icon]

dieser Gebäude → 1

BAUPLÄNE

ALUMINIUMFABRIK

PRODUKTION: $X+X + \text{Energie} + \text{Metall} \rightarrow 2 \text{ Metall} + 1 \text{ Energie}$

BATTERIEFABRIK

PRODUKTION: $\text{Energie} + \text{Metall} \rightarrow 1 \text{ Metall} + 1 \text{ Energie}$

BETONWERK

PRODUKTION: $X+X + \text{Metall} \rightarrow 2 \text{ Metall}$

BIOLABOR

PRODUKTION: $\text{Metall} + \text{Energie} \rightarrow 1 \text{ Metall} + 1 \text{ Energie}$

FERTIGUNGSSTRASSE

PRODUKTION: $X + X + X \rightarrow 3 \text{ Metall}$

FULLFILLMENT CENTER

PRODUKTION: $\text{Metall} + \text{Energie} + \text{Metall} \rightarrow 1 \text{ Metall} + 1 \text{ Energie} + 1 \text{ Metall}$

KERNKRAFTWERK

PRODUKTION: $\text{Energie} + \text{Metall} \rightarrow 1 \text{ Metall} + 1 \text{ Energie}$

LAGER

PRODUKTION: $3 \text{ Metall} \rightarrow 2 \text{ Metall} + 1 \text{ Energie}$



Aluminiumfabrik (2x)

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

Batteriefabrik (2x)

Zahle 4 Energie, um 1 Ware zu erhalten.

Betonwerk (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel und bezahle Metall in Höhe des Würfelwertes, um 2 Waren zu erhalten (unabhängig davon, wieviel Metall Du bezahlt hast).

Beispiel: Platziere [1] [1] und zahle 3 Metall, um 2 Waren zu erhalten.

Biolabor (2x)

Platziere [1] und zahle 1 Energie, um 1 Ware zu erhalten.

Fertigungsstrasse (2x)

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

Beispiel: [1] + [2] + [3]

Fulfillment Center (2x)

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

Kernkraftwerk (2x)

Platziere eine [1], um 1 Ware und 1 Energie zu erhalten.

Lager (2x)

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



Manufaktur (2x)

Platziere 2 gleiche Würfel und erhalte 1 Ware sowie entweder 2 Metall, 3 Energie oder 2 Baupläne. Zur Erinnerung: Die Karten werden vom Nachziehstapel und nicht aus dem Markt gezogen.

Mega Fabrik (x2)

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

Müllpresse (2x)

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

Recyclinganlage (3x)

Wirf 2 Baupläne ab und bezahle 2 Energie, um 1 Ware und einen Bauplan zu erhalten. Zur Erinnerung: Die Karten werden vom Nachziehstapel und nicht aus dem Markt gezogen.

Erntemaschine (2x)

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

Giesserei (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.

Hauptader (2x)

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

Kraftwerk (2x)

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

Raffinerie (2x)

Wirf einen Bauplan ab und zahle 3 Energie, um 3 Metall zu erhalten.

Schwarzmarkt (2x)

Platziere einen beliebigen Würfel und wirf einen Bauplan ab, um Ressourcen (Metall und/oder 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 Schwarzmarkt ignoriert.

Verbrennungsanlage (2x)

Wirf einen Bauplan ab und zahle 1 Metall, um 6 Energie zu erhalten.

Dojo (2x)

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

Fitnessstudio (3x)

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

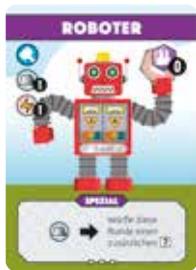
Sporthalle (3x)

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

Zeitarbeitsfirma (2x)

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





Leuchtfener (4x)

Jedes weitere Leuchtfener ist mehr Prestigepunkte wert.

Beispiel: Das vierte Leuchtfener in deinem Firmengelände ist 5 Prestigepunkte wert. Alle 4 Leuchtfener zusammen sind 14 Prestigepunkte wert.

Megalith (3x)

Sobald er gebaut wurde, ist der Megalith 3 Prestigepunkte wert. Die Kosten für einen Megalithen reduzieren sich um 1 Metall für jedes Monument (Karten mit einem grauen Banner wie z. B. Obelisk oder Leuchtfener) in Deinem Firmengelände.

Obelisk (5x)

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

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.

Labor (2x)

Ziehe einen Bauplan, wenn Du eine Ware erhältst. Das Labor bringt Dir immer nur max. einen Bauplan pro Runde, unabhängig davon, wie viele Waren Du erhältst.

Replikator (2x)

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

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

Roboter (3x)

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

Schrottplatz (2x)

Erhalte 1 Metall, nachdem Du eine Karte gebaut hast. Der Schrottplatz aktiviert sich nicht selber, nachdem er gebaut wurde.

Solaranlage (2x)

Erhalte 2 Energie, nachdem Du eine Karte gebaut hast. Die Solaranlage aktiviert sich nicht selber, nachdem sie gebaut wurde.



UNTERNEHMER

ARCHITEKTIN

3 + 1

(Ziehe 3 , wähle einen Mitspieler, der 1 zieht)

BERGARBEITER

3 + 1

(Erhalte 3 , wähle einen Mitspieler, der 1 erhält)

INGENIEUR

+

(Ziehe 1 und baue sie sofort ohne die Kosten zu bezahlen)

LOHNBARBEITER

+ ? ?

(Würfle zu Beginn der nächsten Arbeiterphase 2, 2, zusätzlich)

BAULEITER

+

(Zu Beginn der nächsten Arbeiterphase darfst Du, anstatt zu würfeln, die Werte von bis zu 4 selbst auswählen)

ELEKTRIKER

5 + 2

(Wähle 5 , wähle einen Mitspieler, der 2 erhält)

INVESTORIN

+

(Ziehe 1 , erhalte 1 und entsprechend ihrer Baukosten. Lege die auf den Abzugstapel)

SPEZIALISTIN

+ X

(Erhalte zu einem beliebigen Zeitpunkt in der nächsten Arbeiterphase einen zusätzlichen mit einem beliebigem Wert)

Architekt(in) (2x)

Ziehe 3 Baupläne vom Nachziehstapel und wähle einen Mitspieler aus, der 1 Bauplan vom Nachziehstapel zieht.

Bauleiter (1x)

Zusatzkosten: 2 Energie. Zu Beginn der nächsten Arbeiterphase darfst Du, anstatt zu würfeln, den Wert von bis zu 4 Deiner Würfel selber bestimmen. Hast Du mehr als 4 Würfel zur Verfügung, wähle erst den Wert von 4 dieser Würfel und würfle dann die restlichen.

Bergarbeiter(in) (2x)

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

Elektriker(in) (2x)

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

Ingenieur (1x)

Zusatzkosten: 4 Energie. Ziehe einen Bauplan vom Nachziehstapel und decke ihn auf. Baue diese Karte sofort ohne die Kosten zu bezahlen. Wenn Du eine Karte aufdeckst, die Du nicht bauen kannst (weil Du sie bereits auf deinem Firmengelände hast und keine zweite gleiche haben darfst), wirf sie ab und ziehe eine neue Karte. Karten, die beim Bauen aktiviert werden (wie Solaranlage oder Schrottplatz), können nur einmal pro Runde aktiviert werden.

Investor(in) (3x)

Ziehe einen Bauplan vom Nachziehstapel und decke ihn auf. Erhalte Metall und Energie in Höhe der Baukosten dieser Karte und zwar exakt entsprechend der 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 eine Discountregel fällt (z.B. der Megalith), erhältst Du die vollen Kosten ohne Abzug.

Lohnarbeiter (3x)

Zusatzkosten: 3 Energie. Würfle 2 weiße Extrawürfel zu Beginn der nächsten Arbeiterphase. Diese Würfel werden am Ende der Runde wieder zurück gegeben.

Spezialist(in) (3x)

Du erhältst einen Extrawürfel mit einem beliebigem Wert während der nächsten Arbeiterphase. Du darfst zunächst Deine regulären Würfel würfeln und erst danach den Wert des Extrawürfels bestimmen. Dieser Würfel wird am Ende der Runde wieder zurück gegeben.



HÄUFIGE FEHLER



UNTERSCHIED FORSCHUNG & BERGWERK GEGENÜBER GENERATOR

Ohne den Paschbonus erhalten Arbeiter im **Bergwerk** oder der **Forschung 1 Metall** oder **1 Bauplan**, **unabhängig vom Würfelwert**. Der **Generator** funktioniert hingegen anders und erzeugt **Energie in Höhe des Würfelwertes**. Beachte, dass du maximal eine  im Generator platzieren kannst.

BAUPLÄNE AUF DEM MARKT

Während der Marktphase dürfen die Spieler **niemals** Baupläne vom Nachziehstapel ziehen. Wenn ihnen das Angebot auf dem Markt nicht zusagt, können sie 1 Ressource (Metall oder Energie) bezahlen, um den Markt zu erneuern.

SPIELENDE

Jeder Spieler kann das Spielende einleiten, indem er entweder 12+ Waren hergestellt oder 10+ Karten auf seinem Firmengelände hat. Prestige () ist zwar Punkte wert, hat aber 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 komplette zusätzliche Runde** (mit Markt- und Arbeiterphase).



TIPPS & STRATEGIE

Wir empfehlen Fantastic Factories ein- oder zweimal zu spielen, bevor ihr diesen Abschnitt lest. Für diejenigen, die tiefer in das Spiel eintauchen möchten, können diese Tipps, Tricks und Strategien hilfreich sein.

WARTE MIT DEM BAUEN

Obwohl Ihr in jeder Runde beliebig viele Karten bauen und diese auch sofort aktivieren könnt, kann es empfehlenswert sein, mit dem Bauen einer Karte zu warten, bis Ihr sie auch tatsächlich nutzen könnt. Auf diese Weise bleibt Ihr flexibler hinsichtlich potentieller, sich erst zukünftig ergebender Möglichkeiten.

FORSCHUNG MIT EISEN

Eisen generieren nur 1 Energie. Solange ihr diese nicht dringend benötigt, ist es eventuell effizienter, den Arbeiter zum Erwerb eines Bauplans einzusetzen.

ZIEHE ALS ERSTES, ZIEHE OFT

Wenn Du weißt, dass du während der Arbeiterphase Karten ziehen möchtest, mache dies zu Beginn deines Zuges, sodass 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 SYNERGIEN

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 die Forschung zu aktivieren und damit einen Bauplan zu erhalten. Den Golem Arbeiter kannst Du auch einsetzen, um mit einem Paschbonus eine zusätzliche Energie zu generieren. Auch in Verbindung mit dem Biolabor oder dem Betonwerk kann er sehr nützlich sein.

BEDEUTUNG DES MARKTES

Gib acht, welche Strategien Deine Mitspieler verfolgen. Zum Beispiel kann der Replikator das Kopieren einer Karte im Markt erlauben. Möglicherweise macht es Sinn für Dich, die Baupläne auf dem Markt auszutauschen, je nachdem, ob Du oder ein Mitspieler den Replikator besitzt und wie nützlich die Karten am Markt jeweils sind. Ähnliches gilt für den Schwarzmarkt. Und falls andere Spieler Leuchtfeuer bauen möchten, ist es vielleicht ratsam, den Markt von Leuchtfeuern frei zu halten. Andererseits, wenn Du selber auf der Suche nach Leuchtfeuern bist, kannst Du das Marktangebot in jedem Zug neu befüllen, bis Du eines findest.

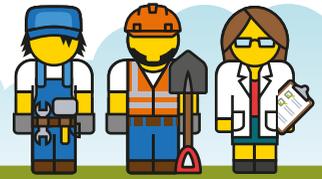
PRODUKTION ZUM SPIELENDE

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

MONUMENTE FÜR DEN SIEG

Wenn Du eine effiziente Produktionskette zur Warenherstellung angelegt hast, kann es vorkommen, dass Du sehr viele Ressourcen ansammelst, ohne weitere hilfreiche Karten bauen zu können. In diesem Fall kannst Du dich auf günstige Monumente wie den Obelisken konzentrieren, um zusätzliches Prestige zu erhalten.

DANKE



Um ein großartiges Brettspiel zu erschaffen, bedarf es einer Spielercommunity, Designer, Künstler und vieler weiterer Menschen. 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 uns herzlich in die Spieledesign/Publishing Gemeinschaft 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 Spieläden 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 "content creators" 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 Spieler begeistern können.

James Mathe und **Jamey Stegmaier** für das Bereitstellen von umfangreichem Online-Wissen über die Brettspiel-Industrie und die Durchführung von Kickstarter Kampagnen.

Die **hundertten Testspieler**, die unzählige Stunden von Fantastic Factories in seinen verschiedensten Phasen durchlebten.

Und schliesslich **jedem der 4.387 Backer**, die uns auf Kickstarter unterstützt haben.

MITWIRKENDE



Spieldesign: Joseph Z Chen und Justin Faulkner

Spielentwicklung: Justin Faulkner und Joseph Z Chen

Artwork: Joseph Z Chen und Allan Tien (Leuchtfleur)

Graphikdesign: Joseph Z Chen

Herausgeber: Strohmänn Games, Deep Water Games & Metafactory Games

Deutsche Übersetzung: Torsten Sammet, Marcel Straub

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

Deutsche Auflage/Spielregel
Copyright 2020 Strohmänn Games,
Marcel Straub unter Lizenz von Ox
Eye Media. Alle Rechte vorbehalten.

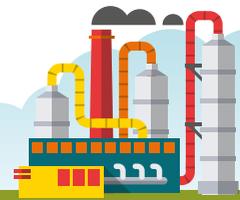
Vielen Dank an den Hans im Glück
Verlag für die Nutzung des Meeple
-der original Spielfigur aus dem
Spiel Carcassonne- in unserem
Logo



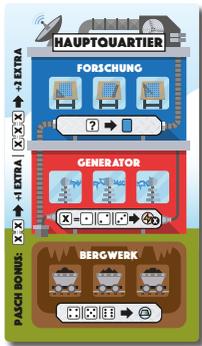
**STROHMANN
GAMES**



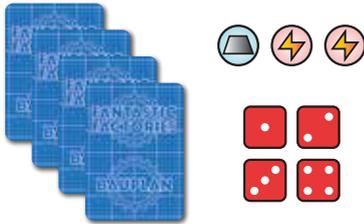
KURZÜBERSICHT



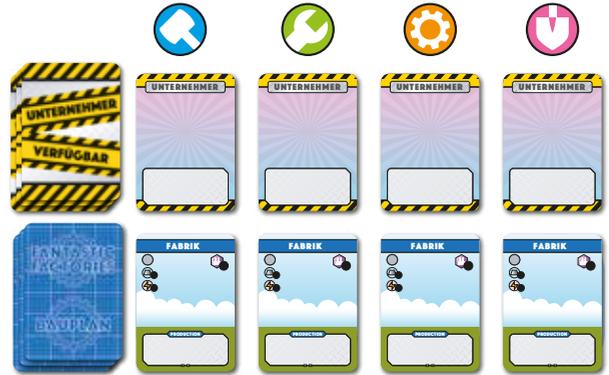
SPIELAUFBAU



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



VORBEREITEN DES MARKTES



RUNDENÜBERSICHT

MARKTPHASE

In **Spielerreihenfolge** führt jeder Spieler die folgenden Schritte aus:

1. (Optional) 1 Metall oder 1 Energie ausgeben, um **eine** Reihe des Marktes zu erneuern.



- 2a. Einen Bauplan umsonst aus dem Markt nehmen, **ODER**
- 2b. Einen Unternehmer durch Abgabe einer Karte mit dem passenden Werkzeug anwerben. (/ / /).
3. Markt auffüllen.

ARBEITERPHASE

Gleichzeitig, führen alle Spieler die folgenden Schritte aus:

1. Würfel würfeln.
2. In beliebiger Reihenfolge und Anzahl:
 - Arbeiter einsetzen.
 - Karten aktivieren (jede Karte nur 1x)
 - Karten bauen (Kosten bezahlen + andere Karte mit dem gleichen Werkzeugsymbol abwerfen). Die gleiche Karte darf nicht mehrmals gebaut werden.
3. Vorrat auf 12 Ressourcen (Metall + Energie) und 10 Handkarten reduzieren.

SPIELLENDE

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



WERTUNG

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

