Corné Van Moorsel

FACTORY FUN

Постройте свою собственную фабрику
Собирайте машины и стройте из них производственные цепочки.
Эффективно подключайте друг к другу машины и резервуары с краской, чтобы получить самую рентабельную фабрику.

Компоненты

55 тайлов с машинами

144 соединительных тайла (коннекторы)
110 прямая/поворот
17 четверная/тройная вилка
17 пересечение/двойной поворот

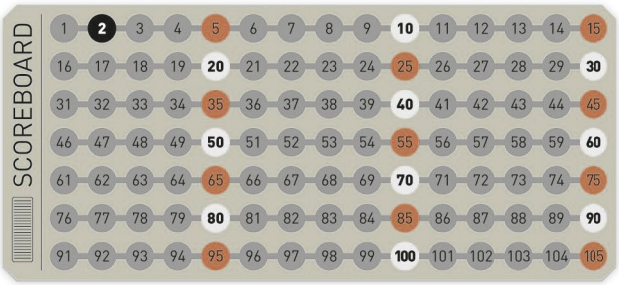
5 опциональных тайлов
диагональное пересечение

13 резервуаров
для сбора конечной
продукции

15 резервуаров
для сбора исходящей
продукции

7 контейнеров с краской каждого цвета
(всего 28)

40 бонусных жетонов
(+5/+10 – 22 шт., +5/+15 – 18 шт.)

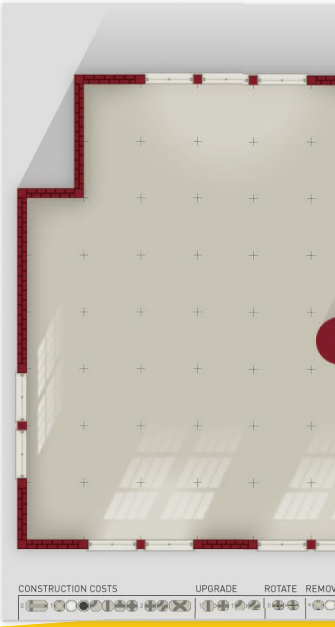


Счетчик денег

5 фишек колонн
(по 1 на игрока)

5 фишек подсчета очков
(по 1 на игрока)

5 полей фабрик (по 1 на игрока)



Подготовка к игре

Подготовка игрового пространства

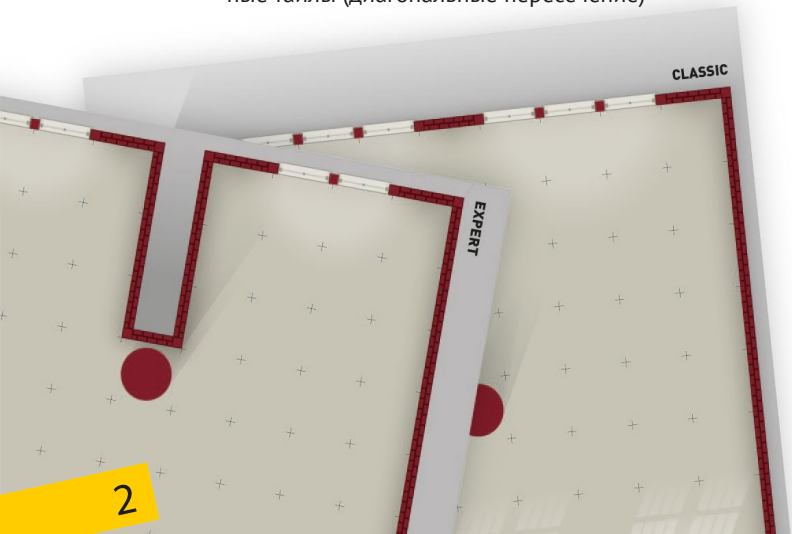
Игрок, которого назначают Банкиром, берет Счетчик денег и помещает фишки подсчета очков всех игроков стопочкой на цифру 2.

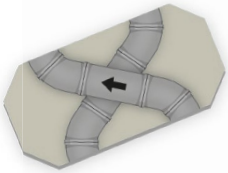
Коробка от игры с тайлами-коннекторами помещается на краю стола так, чтобы все игроки могли иметь к ней доступ.

- Для каждого игрока подготавливается стопка из 10 машин лицом вниз. Эти стопки помещаются близко к центру стола. Остальные машины возвращаются в коробку с игрой лицом вниз.

- На стол помещаются по два контейнера с краской каждого из четырех цветов и 13 резервуаров для конечной продукции.

Игроки решают, будут ли они играть на классической или экспертной стороне полей фабрик и будут ли в игре использоваться опциональные соединительные тайлы (диагональные пересечение)





Подготовка игроков

Каждый игрок получает:

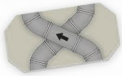
- Поле фабрики, которое помещается перед игроком.
- Фишку колонны своего цвета, которая ставится на место для колонны.
- По одному контейнеру с краской каждого цвета.
- Три резервуара для сбора исходящей краски.
- Один тайл с диагональным пересечением, если игроки решили играть с ними.

Экспертные стороны полей больше отличаются друг от друга, и строить фабрику на них сложнее. Более опытные игроки могут начинать игру на экспертной стороне.

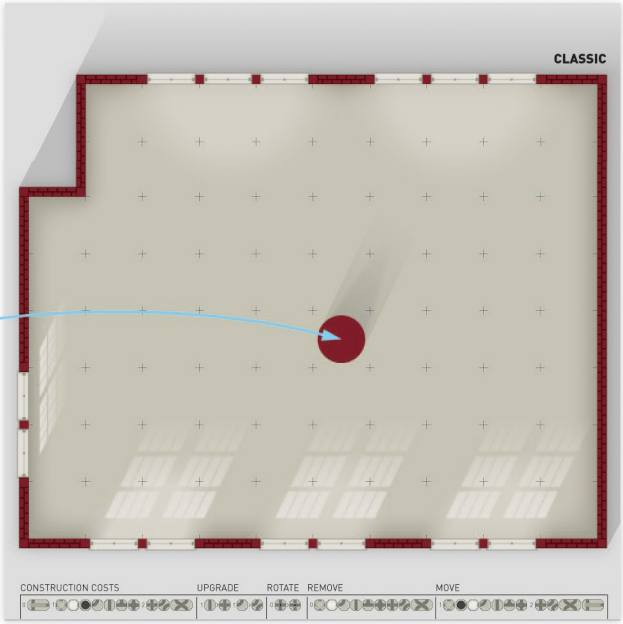
По 1 контейнеру
с краской каждого цвета

3 резервуара для сбора
исходящей краски

1 диагональное пересечение
(опционально)



1 жетон колонны



1 поле фабрики

Принципы игры

Продукция

В игре есть 5 видов продукции, которая делится на два типа.
Есть четыре вида Базовой продукции, которые потребляются и производятся машинами в различных сочетаниях – это краски четырех цветов: зеленая, красная, синяя и оранжевая.
Есть конечная продукция, которая не может потребляться никакими машинами – она черного цвета.

Машины

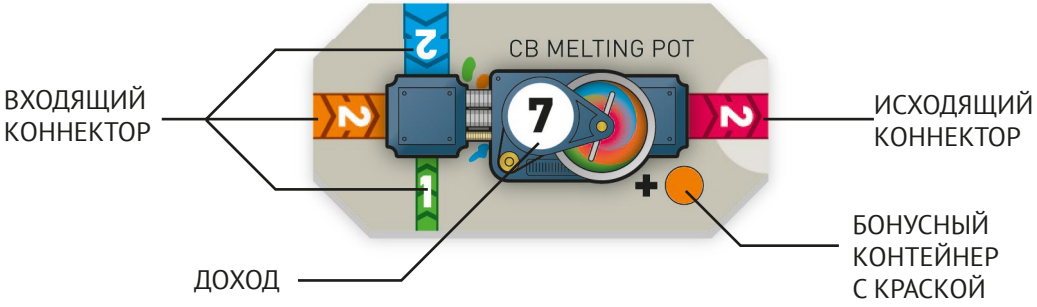
Все машины имеют от одного до трех входящих коннекторов и один исходящий.

Каждый вход требует продукцию одного из четырех базовых типов (зеленый, красный, синий или оранжевый) в определенном объеме – 1, 2 или 3, как указано на тайле.

На выходе машина дает либо краску одного из четырех цветов в объеме 1, 2 или 3, либо черную конечную продукцию, которая не имеет объема.

Направление потока продукции указано стрелками на цветных коннекторах, кроме этого исходящий коннектор дополнительно помечен светлым полукругом на тайле машины.

Числа на входящих и исходящих коннекторах (1, 2 или 3), а также ширина коннекторов, указывают, в каком объеме потребляются или производятся машиной различные типы продукции. В центре машины указан доход от ее установки.



Ход игры

Каждый раунд состоит из двух фаз:

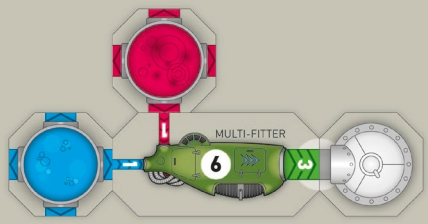
Фаза 1: Выбор машины

Каждый игрок берет один тайл машины из своей стопки машин и помещает его лицом вниз перед собой, близко к центру стола.
Игроки решают, какой рукой они будут открывать тайлы, а какой хватать. Одну руку они кладут на машину, а вторую – на край стола рядом с собой.
Один из игроков медленно командует: "1... 2... 3... Понеслась!"
На слове "Понеслась!" все игроки быстро переворачивают свои тайлы.
Каждый игрок может выбрать себе одну из только что вскрытых машин, используя для этого другую руку (не ту, которой он переворачивал машину).
Как только игрок коснется какой-либо машины рукой, он обязан взять ее себе.
Игроки не могут держать руку над тайлами с машинами или рядом с ними.
Каждый раунд игрок может взять только 1 машину.
Брать машину не обязательно.
Если какие-то машины остались не взятыми, они удаляются из игры.

Фаза 2: Установка машины на поле фабрики

Теперь каждый игрок должен разместить только что взятую машину на своем поле фабрики, следуя следующим правилам:

1. Машина должна занимать две клетки на поле фабрики.
2. К входящим и исходящим коннекторам машины необходимо произвести подключение.
3. На вход машины должна подаваться краска из контейнера ИЛИ из выхода одной или нескольких машин. (Контейнеры содержат бесконечное количество краски. Различные контейнеры могут находиться рядом друг с другом).
4. Исходящий коннектор должен быть подключен к резервуару для исходящей продукции либо к входящему коннектору другой машины.



В первый раунд игры вы взяли MULTIFITTER и поместили его на свое поле фабрики. Поскольку вы не можете оставлять машину без подключения, вы должны построить синий и красный контейнеры, а также резервуар для сбора продукции – вы берете их из своего личного запаса.

Теперь все коннекторы подключены.

Контейнеры с краской подают краску на входы машины, а исходящий контейнер подключен к резервуару для сбора краски – одному из трех доступных для каждого игрока.

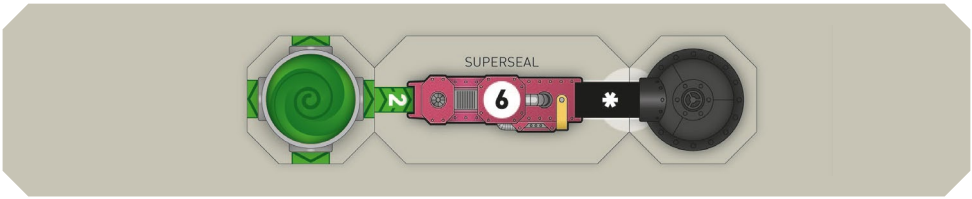
5. Цвета исходящей и входящей краски (зеленая, красная, синяя, оранжевая) должны совпадать.

6. При подключении исходящего коннектора одной машины к входу другой машины объем краски на выходе должен быть не меньше объема краски на входе.

НЕВЕРНО: Объем краски на выходе равен 1, в то время как машина, к которой он подключен, требует, по крайней мере, 2.

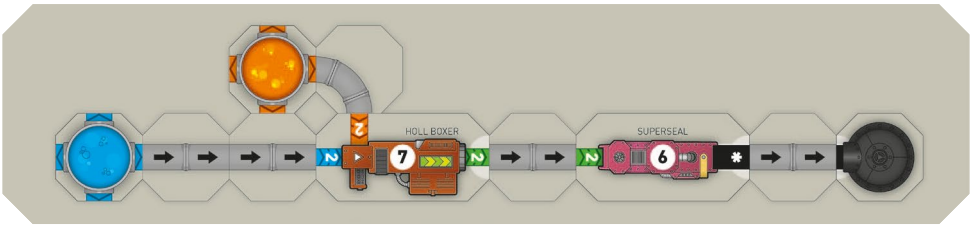
ВЕРНО: Машина дает 2 зеленые краски на выходе, что достаточно, чтобы запитать следующую машину, которая требует только 1.

7. Исходящие коннекторы с конечной продукцией (черный цвет, помеченные символом "*" вместо числа) должны быть подключены к резервуару для конечной продукции, который можно взять из общего запаса.

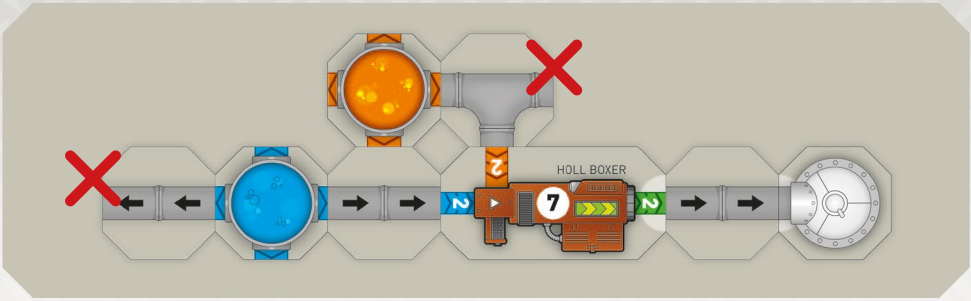


8. Конечную продукция из двух или более машин можно объединять и сливать в общий резервуар для конечной продукции.

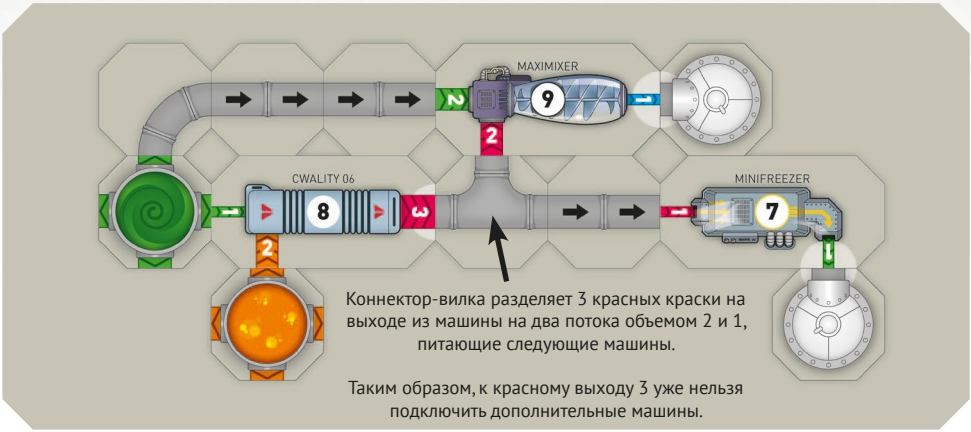
9. Контейнеры, резервуары и машины могут связываться с помощью тайлов-коннекторов. Их можно брать из неограниченного запаса на столе.



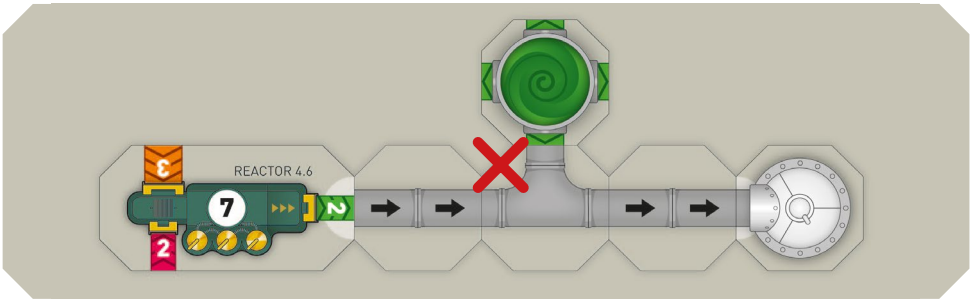
10. В конце раунда на поле не может оставаться коннекторов, открытых с любого края.



11. Коннекторы-вилки позволяют разветвлять или соединять потоки продукции одного цвета.

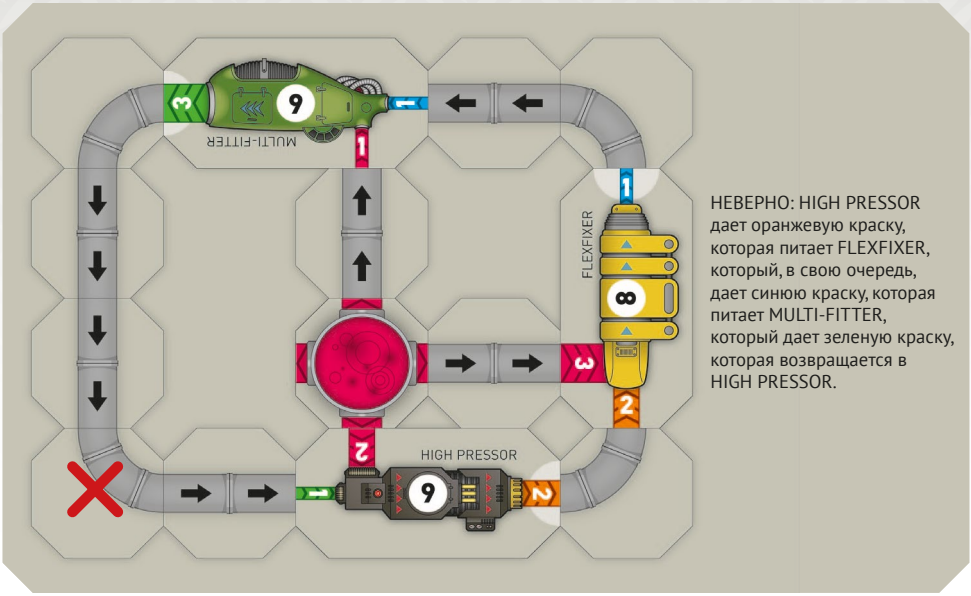


12. Исходящий поток из машины никогда не может объединяться с выходом из контейнера с краской.



13. Тайлы никогда нельзя помещать поверх друг друга.

14. Машина никогда не может питать сама себя, даже через другие машины. Таким образом, любые циклы запрещены.

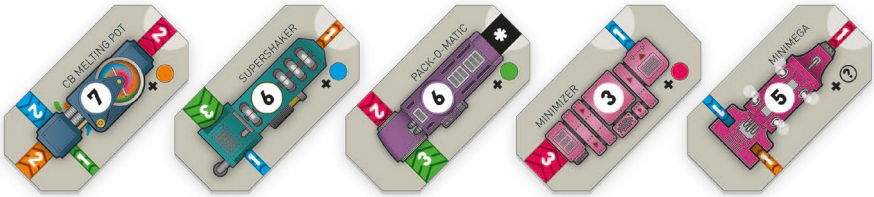


Бонусные контейнеры с краской

5 машин имеют пометку "+" с символом контейнера с краской.

Если игрок берет на свою фабрику тайл с одной из этих машин, то он получает изображенный на ней контейнер с краской, который он может использовать немедленно.

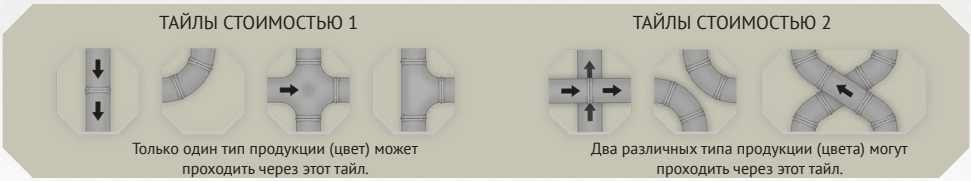
На одной из таких бонусных машин контейнер помечен символом "?". Игрок, взявший эту машину, может выбрать себе контейнер с краской любого цвета.



Стоимость постройки

- Постройка новой машины бесплатна
(стоимость постройки уже заложена в сумму дохода, указанную на тайле машины)
- Помещение на поле любого резервуара, контейнера или коннектора (прямого, поворота или вилки) стоит 1. Таким образом, если на одном тайле изображено два коннектора (пересекающихся либо нет), то каждый из них будет стоить 1.

Пример: Если вы ранее разместили прямой коннектор на вашей фабрике и теперь хотите проложить поперек этого коннектора новую прямую трубу, то вы заменяете тайл с прямым коннектором на тайл с пересечением двух прямых коннекторов. Из этих двух коннекторов только один является новым, поэтому вы платите 1.



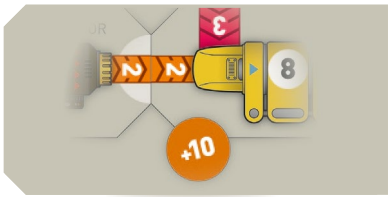
Перемещение и удаление тайлов с поле разрешается, но только в тот раунд, когда вы добавляете на поле новую машину.

- Перемещение машины стоит 2. В один раунд вы можете переместить не более двух машин.
- Перемещение любого резервуара, контейнера или коннектора стоит 1.
Если вы изменяете производственную цепочку, и при этом какие-то коннекторы остаются на том же месте, вы можете вращать их бесплатно.
- Удаление любых резервуаров, контейнеров и коннекторов осуществляется бесплатно.
Ранее установленную машину удалить с поля нельзя.
Удаленные контейнеры и резервуары возвращаются в ваш личный запас. Удаленные коннекторы возвращаются в общий запас.

Пример: Если у вас выставлен тайл с пересечением двух прямых коннекторов, и вы хотите заменить его одним прямым коннектором, то вы просто заменяете тайл с пересечением тайлом с прямым коннектором, это вам ничего не стоит.

Доходы от постройки

Непосредственный доход от постройки машины указан в центре тайла машины в белом кружочке.
Когда игрок подключает исходящий коннектор одной машины к входящему коннектору другой машины либо напрямую, либо через тайлы коннекторов, он помещает на образовавшееся соединение бонусный жетон в размере в пять раз большем, чем объем соответствующей краски на входе принимающей машины.



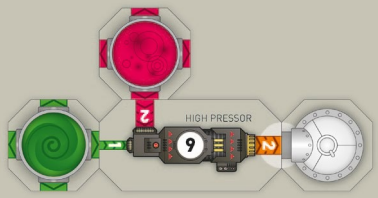
Эти производственные бонусы будут приплюсованы к общему счету игроков в конце игры.

Когда игрок меняет структуру своей фабрики, он может изменить порядок подключения машин – в этом случае бонусы от "производственных цепочек" подсчитываются заново и соответственно изменяется расположение бонусных жетонов на поле фабрики.

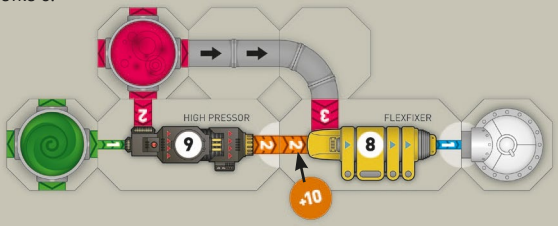
Банкир

Банкир двигает фишки подсчета очков на счетчике денег в конце каждого раунда, после того как все игроки закончили постройку машин. Фишки двигаются либо вперед, либо назад, в зависимости от набранной игроком суммы, которая равна доходу, указанному на помещенной на поле машине, за вычетом стоимости постройки.

Игрок должен отказаться от постройки, если после постройки его фишка подсчета очков окажется ниже отметки 1 на шкале денег.



1-й раунд: Игрок построил 2 контейнера с краской и 1 резервуар, каждый из этих элементов стоит по 1, итого – 3.
Машина дает 9 дохода. Этот доход учитывается только один раз, когда машина успешно помещается на поле фабрики. Банкир двигает фишку подсчета очков игрока на 9 – 3 = 6 делений вперед, и она оказывается на отметке 8.



2-й раунд: Контейнеры с краской остались на месте, но резервуар пришлось передвинуть.
Перемещение стоит 1, кроме этого было выставлено 2 коннектора, каждый по цене 1, всего стоимость постройки равна 3.
Новая машина приносит 8 очков дохода. Банкир двигает фишку игрока вперед на 8 – 3 = 5 делений вперед, и она перемещается с 8 на 13.

Игрок подключил машины друг к другу последовательно. Поскольку объем входа FLEXFIXER'а равен 2 и этот вход запитан от выхода HIGH PRESSOR'а, то игрок кладет на это соединение бонусный жетон +10.

Отказ от размещения машины

Если игрок берет машину, но решает не помещать ее на свою фабрику, он платит штраф 5 очков. Машина возвращается в коробку и удаляется из игры.

При этом маркер подсчета очков не может опуститься ниже отметки 1 на счетчике денег.

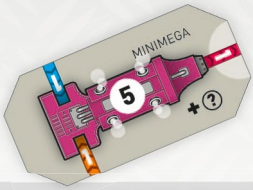
Игрок, который думает, стоит ли ему брать последнюю невзятую машину в раунде, может взять ее в руки и примерить ее к своей фабрике. Если он, в конечном счете, решит не размещать ее на своей фабрике, он не должен будет платить штраф 5 очков.

Конец игры

Игра заканчивается после 10 раунда.
Сложите все бонусы на своей фабрике.
Прибавьте результат к вашей сумме на счетчике денег.
Самый богатый игрок становится победителем.

Пример игры

Идет последний раунд. На вашей фабрике установлено 7 машин, поскольку вы дважды отказывались от установки машины.
В этом раунде вы устанавливаете машину "MINIMEGA".
(см. след. стр.)



На машине есть бонус со знаком вопроса, поэтому вы можете взять дополнительный контейнер с краской.

Вы решаете взять синий контейнер и подключаете его к синему входу MINIMEGA.

Вы помещаете на поле 2 коннектора, чтобы запитать оранжевый вход MINIMEGA от выхода машины HEIDELBERGER.

Вы снимаете резервуар, стоящий на выходе HEIDELBERGER и присоединяете его к выходу MINIMEGA. Всего вы поместили на поле коннекторов/резервуаров/контейнеров на сумму 4. Доход от размещения MINIMEGA равен 5, поэтому вы двигаетесь на треке денег вперед на 5 – 4 = 1 очко.

Чтобы не забыть, что в конце игры вы должны получить бонус за создание цепочки, вы помечаете оранжевый вход MINIMEGA бонусным жетоном +5.

Автор игры: Corné Van Moorsel
Иллюстрации на коробке: Frank Moutoucoumaro
Дизайн и компоненты: Karim Chakroun
с благодарностью к Marco Jeurissen
Перевод на русский язык: Михаил «Magnitt» Кружков, вёрстка - Алексей «Yushin» Юшин

2010 © Z-Man Games Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541
For any comments, questions or suggestions,
please contact sales@zmangames.com