FANTASTYCZNE FABRYKI

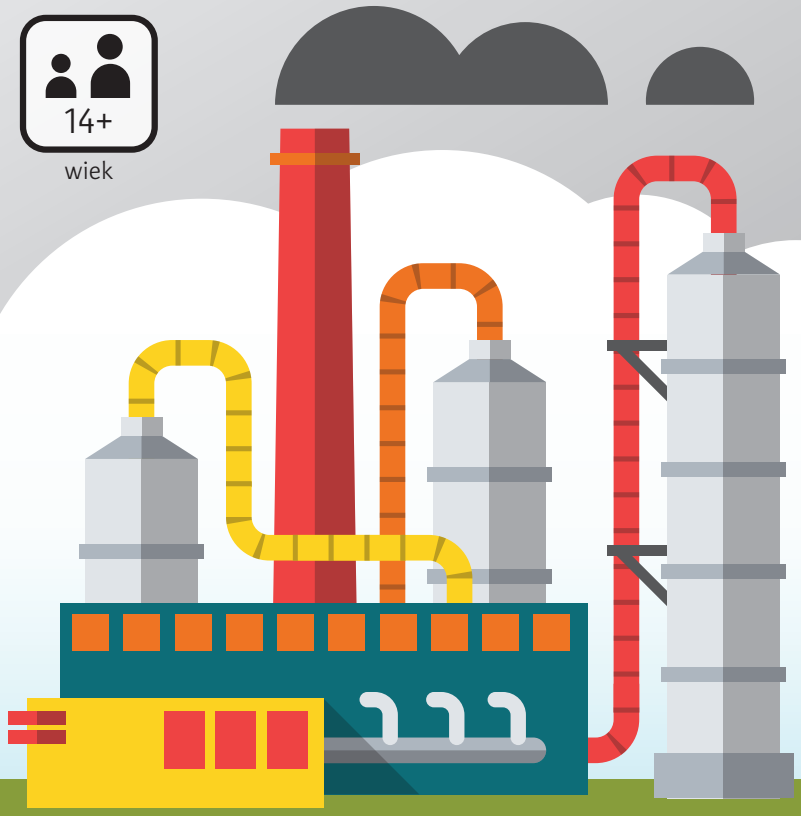
PROJEKTUJ - ULEPSZAJ - WYTWARZAJ

Ścigaj się z innymi graczami i zbuduj najwydajniejszy zespół fabryk w jak najmniejszej liczbie rund. Ostrożnie zarządzaj swoimi projektami, szkól swoich pracowników i wyprodukuj tak dużo towarów, jak to tylko możliwe!

1 – 5 graczy

45–60 minut

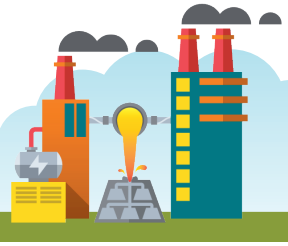
14+ wiek



DEEP WATER GAMES

METAFACTORY GAMES

JOSEPH Z CHEN oraz JUSTIN FAULKNER

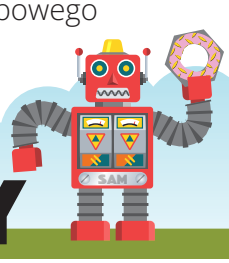


KOMPONENTY

4 czerwone Kości
4 niebieskie Kości
4 zielone Kości
4 fioletowe Kości
4 żółte Kości
8 białe Kości

54 znaczniki Energii
42 znaczniki Metalu
42 (1) znaczniki Towaru
42 (2) znaczniki Towaru
4 znaczniki narzędzi

74 kart Projektów
17 kart Specjalistów
1 znacznik Pierwszego Gracza
5 plansz Siedziby Głównej
5 kart Pomocy Gracza
1 karta Pomocy wariantu Jednoosobowego



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Nazewnictwo: Kości reprezentują Pracowników w twoich fabrykach. W niniejszych zasadach, „Pracownik" i „Pracownicy" to to samo, co „Kość" i „Kości".

Gracz, który jako ostatni używał narzędzi, otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza. Potasujcie osobno talię kart Projektów i talię kart Specjalistów.

znacznik Pierwszego Gracza

Każdy gracz wybiera kolor (inny niż biały) i rozpoczyna grę z:

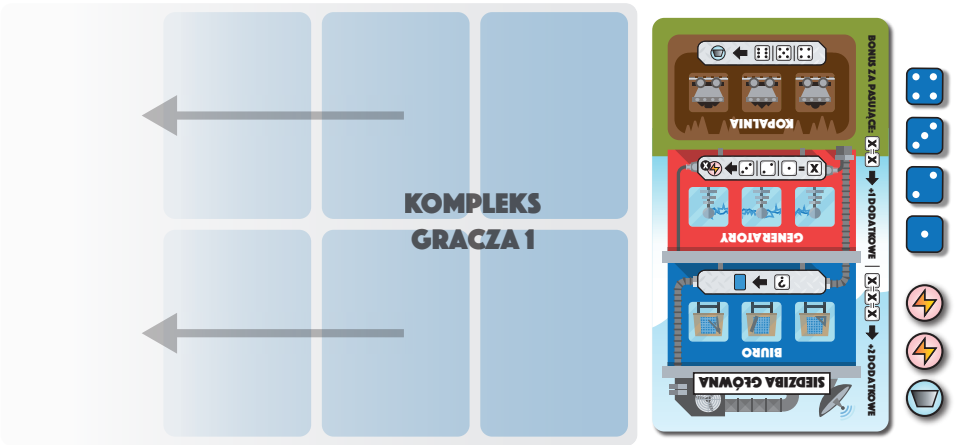
- 4 Kośćmi w wybranym kolorze,
- Planszą Siedziby Głównej,
- Kartą Pomocy (z "LEGENDĄ" na jednej stronie i "RUNDĄ" na drugiej),
- 1 znacznikiem Metalu i 2 znacznikami Energii ,
- 4 losowymi Kartami Projektów, które tworzą startową rękę .

Miejsce przed każdym graczem to jego **kompleks**, w którym będzie budować fabryki i inne karty w trakcie rozgrywki. Gracze mogą spoglądać na karty na ręce, ale nie powinni ich pokazywać innym graczom.

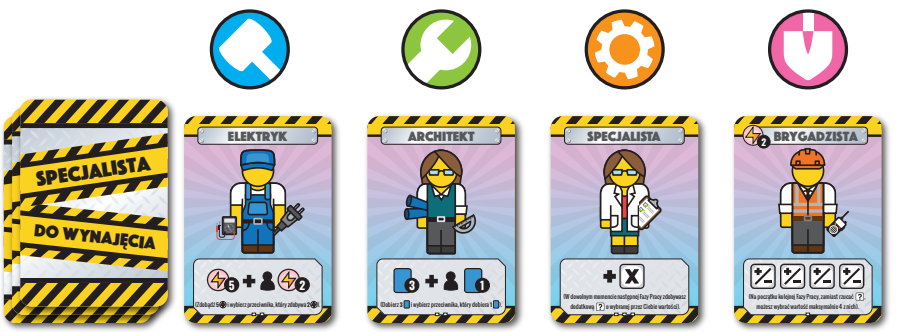
Odkryjcie 4 karty Projektów i 4 karty Specjalistów (przykład na kolejnej stronie). Połóżcie znaczniki narzędzi powyżej odkrytych kart Specjalistów. Kolejność narzędzi nie ma znaczenia, ale raz położone, zostaną tam do końca gry. Te 8 odkrytych kart tworzy **Rynek**. Umieśćcie znaczniki Metalu, Energii, Towarów i białe Kości (używane są w momencie, gdy gracz ma dobrać dodatkową Kość) w zasięgu wszystkich graczy, tworząc Pulę Ogólną.

Nielimitowana Pula: nie ma limitu surowców i Kości dostępnych dla graczy. Jeśli Pula się wyczerpie, użyj innych elementów, by zastąpić brakujące.

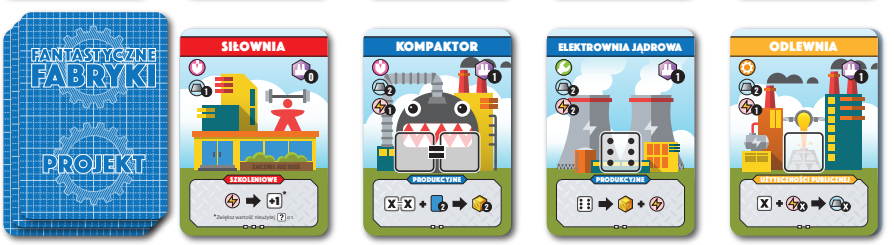
PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA

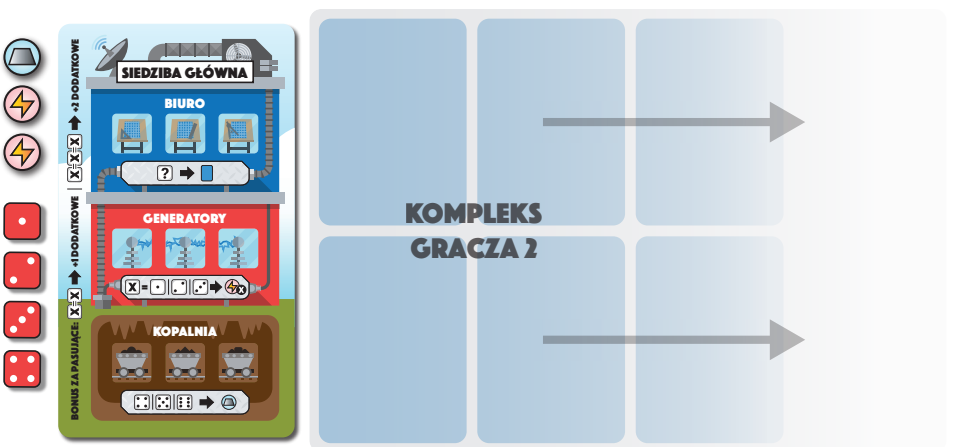


STOS ODRZUCONYCH KART SPECJALISTÓW



STOS ODRZUCONYCH KART PROJEKTÓW





CEL GRY

Wartość Prestiżu

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywane są na dwa sposoby: dzięki **Prestiżowi** ( ) i **Towarom** ( ). Każda karta w twoim kompleksie warta jest tyle punktów **Prestiżu**, ile wskazuje liczba w jej prawym górnym rogu. Dodatkowo fabryki Produkcyjne mogą wytwarzać **Towary**, które gromadzisz w trakcie rozgrywki. Twoja końcowa liczba punktów równa jest sumie posiadanych **Towarów** i punktów **Prestiżu**.

ROZGRYWKA

Każda runda składa się z dwóch faz. Podczas **Fazy Zakupów** gracze kolejno dobierają po 1 karcie z Rynku. Gdy wszyscy gracze dobiorą kartę, rozpoczyna się **Faza Pracy**. Podczas **Fazy Pracy**, wszyscy gracze jednocześnie rzucają swoimi Kośćmi, których używają jako Pracowników oraz budują karty.

FAZA ZAKUPÓW

W **Fazie Zakupów** gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza. W swojej turze musisz wybrać jedną z **dwóch** opcji:

A. **Dobierz kartę Projektu.** Wybierz 1 z 4 kart Projektów leżących na Rynku i weź ją na rękę. Uzupełnij Rynek kartą z wierzchu talii Projektów.

> **Wskazówka:** wybierając kartę Projektu, szukaj kart, które chcesz zbudować lub kart, które mają ten sam symbol narzędzia (/ / /) co karta, którą masz na ręce i którą chcesz zbudować. (Patrz „Budowanie Kart" w części "Faza Pracy", aby uzyskać więcej informacji).

ALBO

B. **Zatrudnij Specjalistę.** Wybierz 1 z 4 Specjalistów leżących na Rynku i Zatrudnij go. Aby Zatrudnić Specjalistę, musisz odrzucić kartę Projektu ze swojej ręki z takim samym symbolem, co znacznik leżący powyżej Specjalisty. Natychmiast wykonaj polecenia na karcie Specjalisty, a następnie ją odrzuć. Uzupełnij Rynek kartą z wierzchu talii Specjalisty.

Niektórzy Specjaliści mają dodatkowy koszt poza odrzuceniem karty Projektu. Dodatkowy koszt pokazany jest w lewym górnym rogu karty.

Dodatkowy koszt

> **Akcja dodatkowa:** przed wyborem karty Projektu lub Specjalisty aktywny gracz może wydać 1 znacznik Metalu albo 1 znacznik Energii, aby odrzucić wszystkie karty Projektów albo wszystkie karty Specjalistów (ale nie oba) z Rynku i odkryć nowe 4 karty z odpowiedniej talii. Każdy gracz może to zrobić raz na turę. Może to być przydatne, jeśli nie ma na Rynku kart, których potrzebujesz lub gdy chcesz usunąć karty przydatne dla innych graczy.

Gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę, rozpoczyna się **Faza Pracy**.

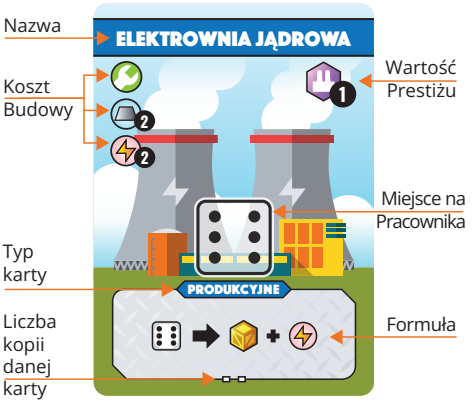
FAZA PRACY

Podczas **Fazy Pracy**, wszyscy gracze **jednocześnie** (symultanicznie) wykonują swoje akcje. Jeśli w rozgrywce biorą udział gracze, którzy grają po raz pierwszy, zalecamy wykonywanie akcji po kolei przez jedną lub dwie rundy.

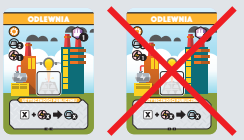
Faza Pracy zaczyna się, gdy wszyscy biorą swoje Kości i Rzucają nimi. Następnie gracze (w dowolnej kolejności) budują karty, umieszczają Pracowników i aktywują karty.

BUDOWANIE KART

Aby wybudować kartę z ręki, musisz zapłacić koszt budowy wskazany w jej lewym górnym rogu: odrzuć ze swojej ręki inną kartę Projektu z takim samym symbolem narzędzia (/ / /) i zapłać wskazany koszt w surowcach (i/albo).

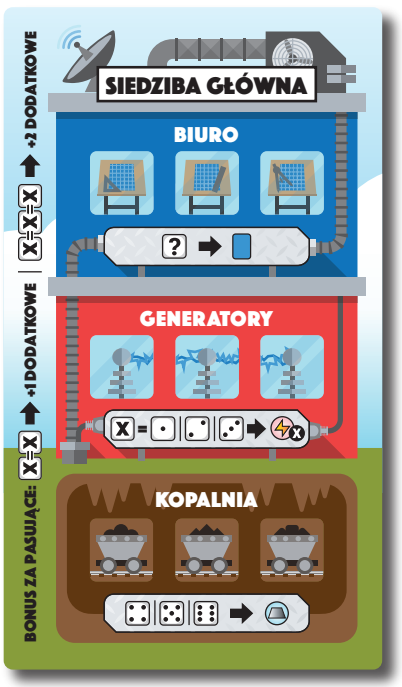


Ważne: nie ma limitu kart, które możesz wybudować, dopóki jesteś w stanie opłacić ich koszt. **Nie możesz jednak wybudować karty o takiej samej nazwie, która jest już w twoim kompleksie**, chyba że tekst na karcie mówi inaczej.



AKCJE PODSTAWOWE

Każdy gracz posiada planszę **Siedziby Głównej** z trzema podstawowymi polami: **Biuro**, **Generatory**, **Kopalnia**. Aby użyć akcji z pól podstawowych, umieść Pracownika w dostępnym miejscu na swojej planszy i natychmiast wykonaj przypisaną akcję. Działanie pól podstawowych opisano poniżej.



Biuro

Za każdego Pracownika, którego umieszczasz na polu **Biura**, dobierz jedną kartę Projektu z wierzchu talii. W tej akcji może zostać użyta dowolna wartość Kości, nie ma ona wpływu na tę akcję.

Dobieranie kart: gdy z jakiegokolwiek powodu dobierasz kartę w trakcie Fazy Pracy, **musisz ją dobrać z wierzchu talii**. Nie możesz dobierać kart z Rynku.

Jeśli jakaś talia się wyczerpie, przetasujcie jej stos kart odrzuconych i utwórzcie nową talię.

Generatory

Za każdego Pracownika, którego umieszczasz na polu **Generatorów**, otrzymujesz znaczniki Energii w liczbie równej wartości Pracownika (tj. liczba oczek na Kości). Wartość Pracownika musi wynosić , lub .

Kopalnia

Za każdego Pracownika, którego umieszczasz na polu **Kopalni**, otrzymujesz **1** znacznik Metalu z Puli Ogólnej. Wartość Pracownika musi wynosić , lub .

Uwaga: Generatory i Kopalnie produkują surowce w różnych ilościach! Kopalnia produkuje tylko 1 znacznik Metalu za każdego Pracownika, podczas gdy Generatory produkują znaczniki Energii w liczbie zależnej od wartości Pracownika.

BONUS ZA DOPASOWANIE

W przypadku akcji podstawowych w Siedzibie Głównej, jeśli Pracownik, którego umieszczasz, ma taką samą wartość, co inny Pracownik na tej samej akcji podstawowej, otrzymujesz dodatkową kartę lub surowiec przypisany do tej akcji. Jeśli wszyscy trzej umieszczeni Pracownicy są dopasowani, premia jest podwójna. Kości nie muszą być układane w tym samym momencie, aby otrzymać bonus za dopasowanie.

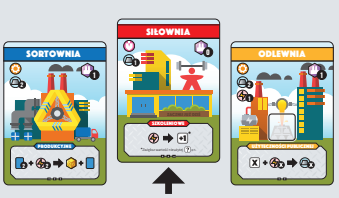
PRZYKŁADY

Dla każdego z graczy umieszczenie Kości jak w poniższych przykładach dałoby:

- **Żółty Gracz:** 1 kartę Projektu, 3 znaczniki Energii, 3 znaczniki Metalu (1 dodatkowy z bonusu za dopasowanie).
- **Niebieski Gracz:** 8 znaczników Energii (2 dodatkowe z bonusu za dopasowanie), 1 znacznik Metalu.
- **Fioletowy Gracz:** 4 karty Projektów (1 dodatkowa z bonusu za dopasowanie), 2 znaczniki Energii.

AKTYWOWANIE KART

Po zbudowaniu karty w swoim kompleksie możesz ją aktywować - nawet w tej samej turze, w której została zbudowana! Formuła aktywacji karty nadrukowana jest w dolnej części karty za pomocą symboli. Jeśli zapłacisz koszt wskazany po lewej stronie strzałki, otrzymasz w zamian wszystko po jej prawej stronie. Niektóre karty wymagają do aktywacji Pracowników, w takim przypadku umieszczasz ich na tej karcie. Wszystkie znaczenia symboli znajdziesz na karcie pomocy na stronie LEGENDY.



Limit Aktywacji: każda karta może zostać aktywowana tylko raz w turze. Jeśli karta nie ma miejsca na Pracownika, czasami może nie być jasne, czy została ona już aktywowana. Aby wskazać, że karta została aktywowana, przesuń ją ku górze z rzędu kart w twoim kompleksie.

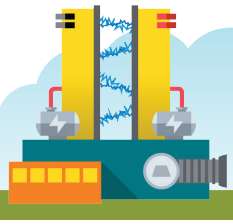
Kolejność Aktywacji: karty mogą być aktywowane w dowolnej kolejności, jeśli spełniasz warunki Aktywacji. Rezultat aktywacji otrzymujesz natychmiastowo, co może być pomocne w Aktywacji lub budowie kolejnych kart.

Umieszczanie Pracowników: nie możesz użyć tego samego Pracownika do wielu akcji. Każdy Pracownik może zostać użyty raz na turę. Na koniec Fazy Pracy pozostaw swoich Pracowników na kartach, aby inni gracze mogli zobaczyć, jak rozegrałeś swoją turę oraz że ją zakończyłeś.

Gromadzenie Towarów: zaleca się, aby zdobyte Towary umieszczać na kartach, które je wyprodukowały. Dzięki temu gracze mogą zobaczyć, które karty są wykorzystywane. Gracze mogą swobodnie wymieniać wartości znaczników Towarów z Pulą Główną.

KONIEC FAZY PRACY

Gdy wszyscy gracze umieszczą swoich wszystkich Pracowników i zakończą swoje akcje, muszą odrzucić surowce tak, aby zostało im maksymalnie 12 znaczników (suma znaczników Metalu i znaczników Energii) oraz odrzucić karty tak, aby zostało maksymalnie 10 kart w ręce. **Faza Pracy** jest zakończona. Przekażcie znacznik Pierwszego Gracza kolejnemu graczowi, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i rozpocznijcie nową rundę od **Fazy Zakupów**.



KONIEC GRY

Gdy dowolny gracz wyprodukuje **12 lub więcej Towarów** lub zbuduje **10 lub więcej budynków** w swoim kompleksie, następuje koniec gry. Gracze dokańczają bieżącą rundę oraz rozgrywają jeszcze jedną pełną rundę (Fazę Zakupów i Fazę Pracy). Przypomnienie o warunkach zakończenia gry nadrukowane jest na kartach pomocy:

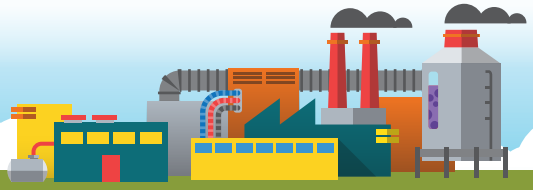
KONIEC GRY: 12 ALBO 10 → +1

Ważna uwaga: zakończenie gry z **12 lub więcej Towarami** odnosi się tylko do znaczników Towarów, które zostały wyprodukowane. **Nie wlicza się** do tego Prestiżu uzyskanego z budynków.

Ponadto, gdy gracz ma 10 lub więcej budynków w swoim kompleksie, koniec gry następuje niezależnie od Wartości Prestiżu tych budynków.

Po zakończeniu gry, aby obliczyć końcowy wynik, każdy gracz dodaje liczbę Towarów, które wyprodukował i Wartość Prestiżu budynków w swoim kompleksie. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą znaczników Metalu. Jeżeli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa gracz z największą liczbą znaczników Energii. Jeśli to również nie rozstrzyga remisu, wygrywa gracz z największą liczbą kart Projektów na ręce. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



WARIANT JEDNOOSOBOWY

W rozgrywce w wariancie Jednoosobowym walczysz z przeciwnikiem zwanym Maszyną. Zamiast wybierać zestaw Kości, musisz użyć 4 białych Kości.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę tak samo jak w rozgrywce wieloosobowej. Następnie rozdaj Maszynie odkryte karty Projektów, aby stworzyć jej początkowy kompleks. Liczba tych kart Projektów zależy od poziomu trudności, który wybierzesz:

Poziom trudności	liczba kart Projektów
Łatwy	2
Średni	3
Trudny	4
Szalony	5

Jeśli któraś z rozdanych kart to karty Pomników (z szarym sztandarem), odrzuć je i kontynuuj rozdawanie, aż Maszyna będzie miała wymaganą liczbę kart, z których wszystkie będą inne niż Pomniki. Maszyna może budować Pomniki w trakcie rozgrywki, ale nie może zacząć z nimi gry.

Kompleks Maszyny: kompleks Maszyny jest zawsze pogrupowany według typu/koloru kart (Produkcyjne, Użyteczności Publicznej, Szkoleniowe, Specjalne i Pomniki).

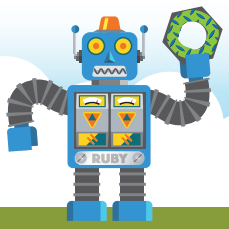
TWOJA TURA

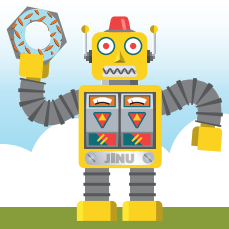
Rozegraj **Fazę Zakupów** i **Fazę Pracy** według standardowych zasad. Kiedy skończysz obie Fazy, Maszyna rozgrywa swoją turę.

Ważne: niektórzy Specjaliści mogą wpływać na przeciwnika. W rozgrywce jednoosobowej zignoruj efekty dające przeciwnikowi surowce lub karty.

TURA MASZYNY

Maszyna rozpoczyna turę od rzucenia Kośćmi. Weź po jednej Kości z każdego koloru (czerwoną, niebieską, fioletową, żółtą i zieloną) i rzuć nimi wszystkimi w tym samym momencie.





FAZA ZAKUPÓW

Sprawdź zieloną Kość, która określa akcję Maszyny na Rynku:

⚀, ⚁, ⚂ lub ⚃:	weź odpowiednią kartę Projektu (⚀ = najbardziej po lewej, ⚁ = druga od lewej, itd.) z Rynku i umieść ją w kompleksie Maszyny.
⚄:	dobierz kartę z wierzchu talii Projektów i umieść ją w kompleksie Maszyny. Następnie odrzuć wszystkie karty Projektów (🟦) z Rynku.
⚅:	dobierz kartę z wierzchu talii Projektów i umieść ją w kompleksie Maszyny. Następnie odrzuć wszystkie karty Specjalistów (▨) z Rynku.

Po rozpatrzeniu akcji Maszyny uzupełnij Rynek.

FAZA PRACY

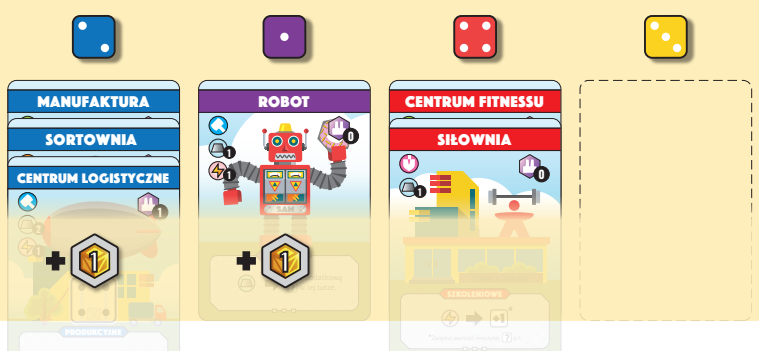
Sprawdź wartości pozostałych Kości (czerwonej, niebieskiej, fioletowej i żółtej), aby wyprodukować dobra dla Maszyny według poniższych zasad.

Każdy kolor Kości odpowiada konkretnemu typowi kart:

- Czerwona Kość odpowiada czerwonym kartom Szkoleniowym.
- Niebieska Kość odpowiada niebieskim kartom Produkcyjnym.
- Fioletowa Kość odpowiada fioletowym kartom Specjalnym.
- Żółta Kość odpowiada żółtym kartom Użyteczności Publicznej.

Za każdą Kość, której wartość jest mniejsza lub równa liczbie odpowiednich kart w kompleksie Maszyny, Maszyna produkuje Towar. Zwróć uwagę, że wraz z rozrostem kompleksu Maszyny, rośnie prawdopodobieństwo, że będą one wytwarzać Towary w każdej Fazie Pracy.

PRZYKŁAD



Maszyna produkuje 2 Towary, ponieważ wartości niebieskiej i fioletowej Kości są równe lub niższe od liczby kart w tych kolorach w kompleksie Maszyny. Czerwona i żółta Kość nie produkują Towarów, ponieważ ich wartości są wyższe niż liczba kart w ich kolorach.

KONIEC GRY

Jako gracz uruchamiasz koniec gry tak samo, jak w standardowej grze wieloosobowej (przypomnienie: 12 Towarów lub 10 kart w twoim kompleksie). Maszyna może jednak wywołać koniec gry tylko wtedy, gdy wyprodukuje 12 lub więcej Towarów. Gdy wywołany zostanie koniec gry, gracz i Maszyna rozgrywają jeszcze jedną rundę.

PUNKTACJA

Podlicz swoje punkty według standardowych zasad (suma Towarów i Prestiżu). Maszyna otrzymuje: 1 punkt za każdy Towar, 1 punkt za każdą kartę w jej kompleksie (niezależnie od wartości Prestiżu) i 1 dodatkowy punkt za każdą kartę Pomnika w jej kompleksie.
Jeśli masz więcej punktów niż Maszyna, zostajesz zwycięzcą!

ZAŁĄCZNIK

Wszystkie karty Projektów i Specjalistów są wypisane poniżej, wraz z opisem działania.

TYPY KART

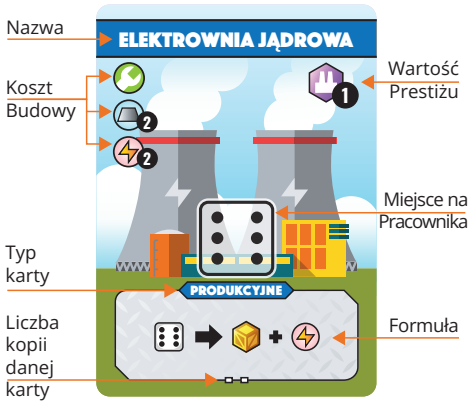
PRODUKCYJNE — Te karty produkują Towary.

UŻYTECZNOŚCI PUBLICZNEJ — Te karty produkują surowce.

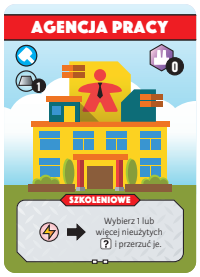
SZKOLENIOWE — Te karty ulepszają twoich Pracowników i pozwalają modyfikować ich wartość.

POMNIK — Te karty nie mogą być aktywowane, ale zapewniają dodatkowe punkty Prestiżu.

SPECJALNE — Te karty mają unikatowe efekty.



KARTY PROJEKTÓW



Agencja Pracy (2x)
Zapłać 1 znacznik Energii, aby ponownie rzucić dowolną liczbą swoich nieużytych Kości. Na przykład za jeden znacznik Energii możesz ponownie rzuć jedną albo wszystkimi swoimi nieużytymi Kośćmi.

Baterie Słoneczne (2x)
Po wybudowaniu karty otrzymaj 2 znaczniki Energii. Baterie Słoneczne nie aktywuje się w momencie wybudowania.

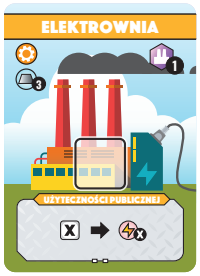
Biolaboratorium (2x)
Umieść ⚀ i zapłać 1 znacznik Energii, aby otrzymać 1 Towar.

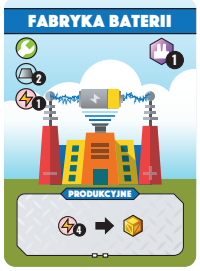
Centrum fitnessu (3x)
Zapłać 1 znacznik Energii, aby obniżyć wartość nieużytej Kości o 1. Na Centrum Fitnessu nie może być użyta Kość ⚀.

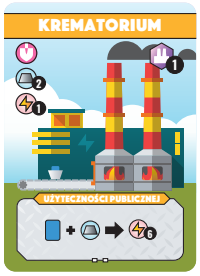
Centrum logistyczne (2x)
Umieść ⚅ i zapłać 2 znaczniki Energii, aby otrzymać 1 Towar i 1 znacznik Metalu.

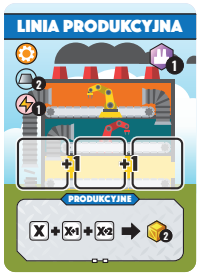
Czarny rynek (2x)
Umieść Kość o dowolnej wartości i odrzuć kartę Projektu, aby otrzymać tyle surowców (Metal i Energia), ile wynosi koszt budowy karty, która została odrzucona. Możesz zdobyć maksymalnie 4 surowce. Jeśli karta ma w koszcie budowy więcej niż 4 surowce, to ty decydujesz, które z nich otrzymasz. Jeśli karta, którą masz odrzucić posiada zniżki (jak Megalit), to na potrzeby Czarnego Rynku zignoruj tę zniżkę.

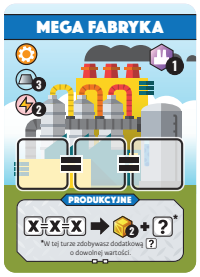
Dojo (2x)
Zapłać 1 zacznik Energii, aby obrócić nieużytą Kość na przeciwną ściankę. Suma przeciwległych ścianek na Kościach wynosi zawsze 7. Na przykład przeciwległa ścianka ⚅ to ⚀.

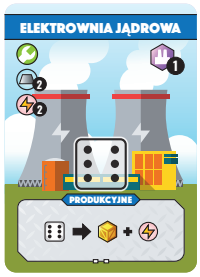


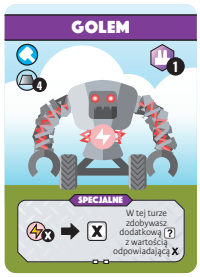


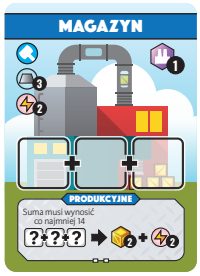


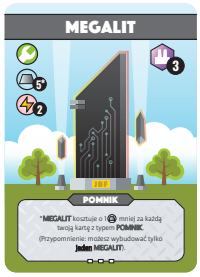


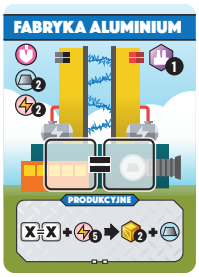


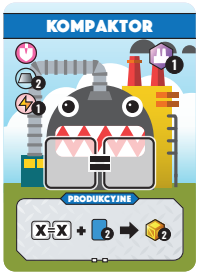


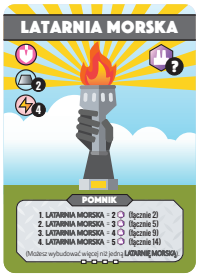


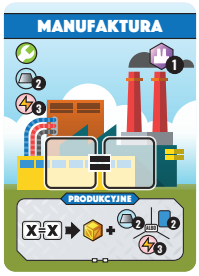


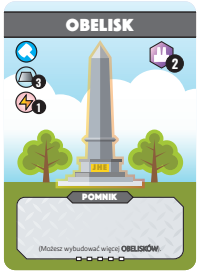


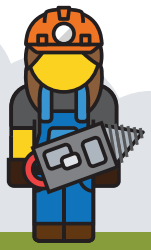












Elektrownia (2x)
Umieść Kość, aby otrzymać X znaczników Energii, gdzie X to wartość umieszczonej Kości.

Elektrownia jądrowa (2x)
Umieść ⚅, aby otrzymać 1 Towar i 1 znacznik Energii.

Fabryka aluminium (2x)
Umieść dwie pasujące Kości i zapłać 5 znaczników Energii, aby otrzymać 2 Towary i 1 znacznik Metalu.

Fabryka baterii (2x)
Zapłać 4 znaczniki Energii, aby otrzymać 1 Towar.

Golem (2x)
Zapłać X znaczników Energii, aby otrzymać dodatkową Kość z wartością X. Odrzuć tę dodatkową Kość na koniec rundy. Przykład: Zapłać 3 znaczniki Energii, następnie otrzymaj Kość ⚂ w tej turze.

Kompaktor (2x)
Umieść 2 pasujące Kości i odrzuć 2 karty Projektów, aby otrzymać 2 Towary.

Krematorium (2x)
Odrzuć kartę Projektu i zapłać 1 znacznik Metalu, aby otrzymać 6 znaczników Energii.

Laboratorium (2x)
Kiedy zdobywasz Towar, dobierz kartę Projektu. Dzięki Laboratorium możesz dobrać tylko 1 kartę Projektu na rundę, niezależnie od tego, ile Towarów zdobyłeś.

Latarnia morska (x4)
Każda kolejna Latarnia Morska, którą zbudujesz, jest warta więcej Prestiżu.
Przykład: czwarta karta Latarnii Morskiej jest warta 5 Prestiżu. Wszystkie 4 karty Latarnii Morskiej są w sumie warte 14 Prestiżu.

Linia produkcyjna (2x)
Umieść 3 Kości z wartościami w kolejności rosnącej, aby otrzymać 2 Towary.
Przykład: ⚀+⚁+⚂

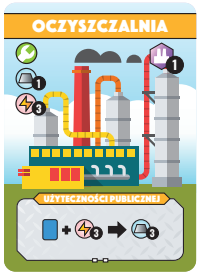
Magazyn (2x)
Umieść 3 Kości, których suma wartości wynosi 14 lub więcej, aby otrzymać 2 Towary i 2 znaczniki Energii.

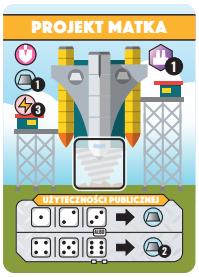
Manufaktura (2x)
Umieść 2 pasujące Kości, aby otrzymać 1 Towar i jedną z trzech opcji: 2 znaczniki Metalu, 3 znaczniki Energii albo 2 karty Projektów. Przypomnienie: karty dobierasz z wierzchu talii, a nie z Rynku.

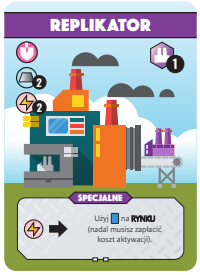
Mega fabryka (2x)
Umieść 3 pasujące Kości, aby otrzymać 2 Towary i dodatkową Kość o dowolnej wartości wybranej przez ciebie. Odrzuć tę dodatkową Kość na koniec rundy.

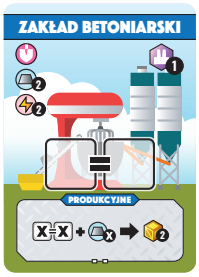
Megalit (3x)
Wybudowany Megalit wart jest 3 Prestiżu. Koszt budowy Megalitu jest obniżony o 1 znacznik Metalu za każdą kartę o typie Pomnik (karty z napisem na szarym tle, takie jak Obelisk czy Latarnia Morska) w twoim kompleksie.

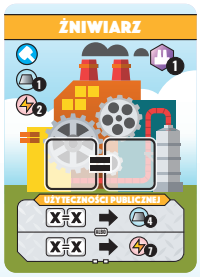
Obelisk (5x)
Wybudowany Obelisk wart jest 2 Prestiżu. Możesz wybudować wiele kart Obelisku.











Oczyszczalnia (2x)
Odrzuć kartę Projektu i zapłać 3 znaczniki Energii, aby otrzymać 3 znaczniki Metalu.

Odlewnia (2x)
Umieść Kość i zapłać tyle znaczników Energii, ile wynosi wartość tej Kości, aby otrzymać tyle samo Metalu.
Przykład: umieść ⚄ i zapłać 5 znaczników Energii, aby otrzymać 5 znaczników Metalu.

Projekt Matka (2x)
Umieść ⚀, ⚁ albo ⚂, aby otrzymać 1 znacznik Metalu albo
Umieść ⚃, ⚄ albo ⚅, aby otrzymać 2 znaczniki Metalu.

Replikator (2x)
Zapłać 1 znacznik Energii, aby aktywować kartę z Rynku. Użyj tej karty tak, jakby była w twoim kompleksie (jeśli musisz umieścić Kość(i), zrób to na Replikatorze). Nadal musisz zapłacić koszt aktywacji, jeśli takowy występuje na karcie.
Przykład: zapłać 1 znacznik Energii, aby aktywować Replikator i skopiować Biolaboratorium z Rynku. Następnie umieść ⚀ na Replikatorze i zapłać 1 znacznik Energii, aby otrzymać 1 Towar.

Robot (3x)
Zapłać 1 znacznik Metalu, aby rzucić i zdobądź dodatkową Kość. Odrzuć tę dodatkową Kość na koniec rundy.

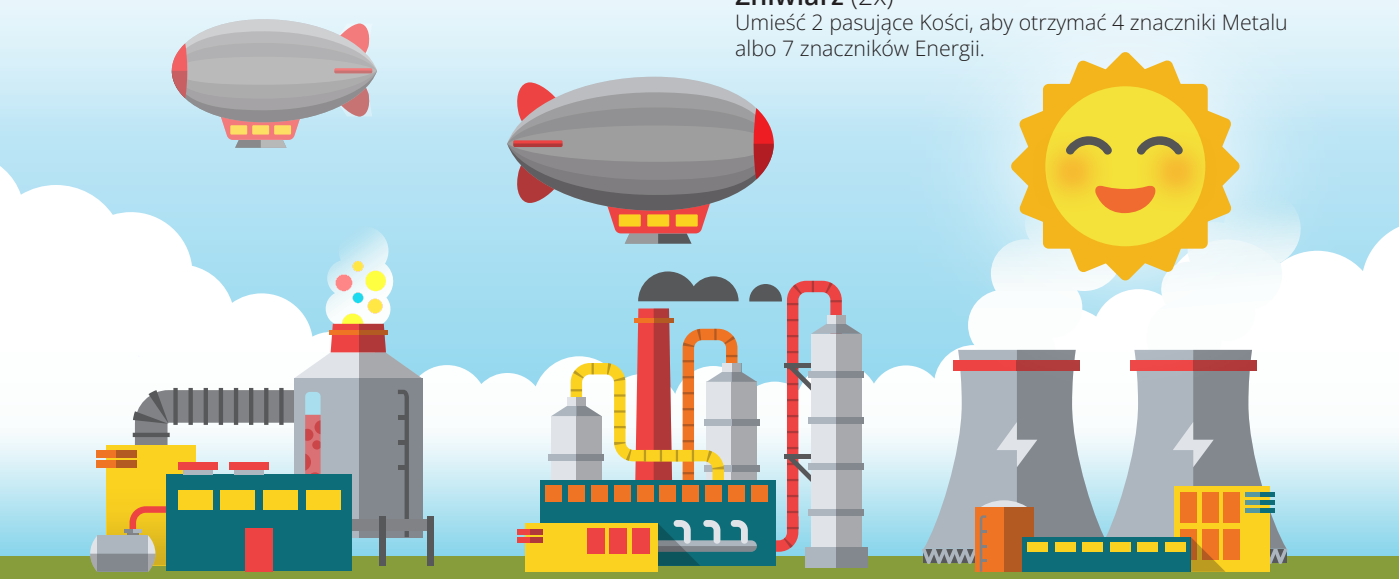
Siłownia (3x)
Zapłać 1 znacznik Energii, aby zwiększyć wartość nieużytej Kości o 1. Na Siłowni nie może być użyta Kość ⚅.

Sortownia (3x)
Odrzuć 2 karty Projektów i zapłać 2 znaczniki Energii, aby otrzymać 1 Towar i dobrać 2 karty Projektów. Przypomnienie: karty dobierasz z wierzchu talii, a nie z Rynku.

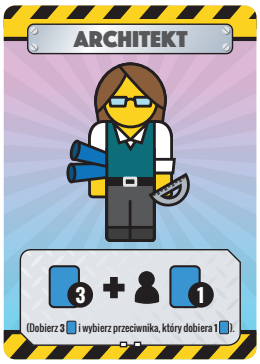
Zakład betoniarski (2x)
Umieść 2 pasujące Kości i zapłać tyle Metalu, ile wynosi wartość tej kości, aby otrzymać 2 Towary (niezależnie od tego ile Metalu zapłaciłeś).
Przykład: Umieść ⚂⚂ i zapłać 3 znaczniki Metalu, aby otrzymać 2 Towary.

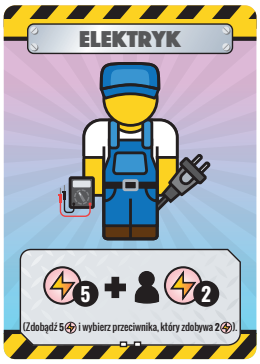
Złomowisko (2x)
Po wybudowaniu karty otrzymaj 1 znacznik Metalu.
Złomowisko nie aktywuje się w momencie wybudowania.

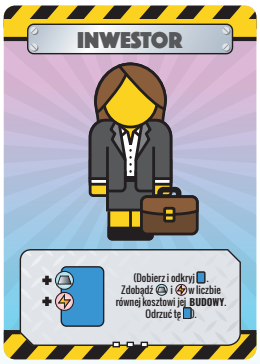
Żniwiarz (2x)
Umieść 2 pasujące Kości, aby otrzymać 4 znaczniki Metalu albo 7 znaczników Energii.

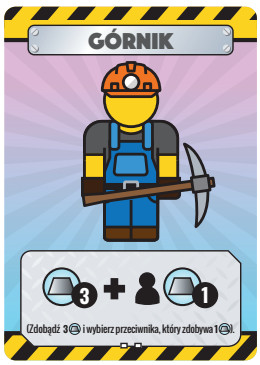


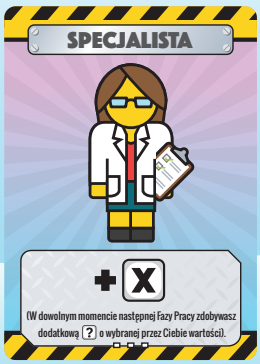
SPECJALIŚCI











Architekt (2x)
Dobierz 3 karty Projektów i wybierz przeciwnika, który dobiera 1 kartę Projektu.

Brygadzista (1x)
Dodatkowy koszt: 2 znaczniki Energii. Na początku kolejnej Fazy Pracy, zamiast rzucać Kośćmi, możesz wybrać wartość maksymalnie 4 z nich. Jeśli z jakiegokolwiek powodu masz więcej niż 4 Kości, wybierasz wartość dla 4 z nich, a pozostałymi rzuć.

Elektryk (2x)
Zdobądź 5 znaczników Energii i wybierz przeciwnika, który zdobywa 2 znaczniki Energii.

Górnik (2x)
Zdobądź 3 znaczniki Metalu i wybierz przeciwnika, który zdobywa 1 znacznik Metalu.

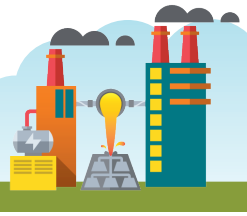
Inwestor (3x)
Dobierz i odkryj kartę Projektu. Otrzymaj znaczniki Metalu i Energii w liczbie równej kosztowi budowy tej karty. Otrzymujesz dokładnie te surowce, które przedstawione są na odkrytej karcie. Na przykład, jeśli karta kosztuje 2 znaczniki Metalu i 1 znacznik Energii, otrzymujesz 2 znaczniki Metalu i 1 znacznik Energii. W przypadku kart ze zniżką (jak Megalit) otrzymujesz pełną wartość kosztu budowy, bez zniżek.

Inżynier (1x)
Dodatkowy koszt: 4 znaczniki Energii. Dobierz i odkryj kartę Projektu. Natychmiast wybuduj ją za darmo. Jeśli odkryjesz kartę Projektu, której nie możesz wybudować (bo masz już taką kartę w kompleksie, a nie możesz mieć więcej niż 1 karty o takiej samej nazwie), odrzuć ją i odkryj kolejną. Kartę tę traktuje się jak właśnie zbudowaną (co ma znaczenie przy kartach Baterie Słoneczne czy Złomowisko) i może być aktywowana, ale nadal raz na rundę.

Najemnicy (3x)
Dodatkowy koszt: 3 znaczniki Energii. Na początku kolejnej Fazy Pracy rzuć 2 dodatkowymi Kośćmi. Odrzuć je na koniec rundy.

Specjalista (3x)
Zdobądź dodatkową Kość o dowolnej wartości podczas kolejnej Fazy Pracy. Możesz najpierw rzucić Kośćmi, a następnie zdecydować o wartości dodatkowej Kości. Odrzuć ją na koniec rundy.

NAJCZĘŚCIEJ POPEŁNIANE BŁĘDY



BIURO i KOPALNIA kontra GENERATORY

Bez premii za dopasowanie, **każdy Pracownik, niezależnie od jego wartości, w Kopalni lub Biurze, da Ci tylko 1 znacznik Metalu albo jedną kartę Projektu**. Zauważ, że **Generatory działają inaczej i dają Ci tyle Energii, ile wynosi wartość Pracownika**. Pamiętaj jednak, że ⚂ jest największą wartością, jaką możesz umieścić na Generatorach.

PROJEKTY NA RYNKU

Podczas Fazy Zakupów gracze **nie mogą** dobierać kart Projektów z talii. Jeśli żadna z wyłożonych kart Projektów nie jest dla nich atrakcyjna, muszą zapłacić 1 surowiec (Metal lub Energia), aby wymienić karty na Rynku.

KONIEC GRY

Dowolny gracz może wywołać zakończenie rozgrywki poprzez posiadanie 12 Towarów lub 10 kart w swoim kompleksie. Pamiętaj, że Prestiż (⬢) liczony jest po wywołaniu zakończenia gry. Gdy gracz spełni wymagania zakończenia gry, nadal pozostaje **jeszcze jedna pełna runda** do rozegrania (Faza Zakupów i Faza Pracy).

PORADY

Przed przeczytaniem tej sekcji zalecamy rozegrać jedną lub dwie rozgrywki, aby poznać swoją strategię. Graczom, którzy chcą wyciągnąć z gry jeszcze więcej, te porady i sugestie mogą pomóc w efektywniejszej rozgrywce.

CZEKAJ Z BUDOWĄ

Ponieważ w każdej rundzie możesz zbudować tyle kart, ile chcesz, a dodatkowo możesz także aktywować te karty w tej samej turze, w której je zbudowałeś, czekanie z budową do momentu, gdy faktycznie będziesz musiał użyć karty, pozwoli ci zachować je oraz surowce na wypadek, gdyby nadarzyła się lepsza okazja.

AKCJA BIURA Z JEDYNKĄ

Kość z 1, daje tylko 1 znacznik Energii. Jeśli nie potrzebujesz tak bardzo tej Energii, bardziej efektywne będzie użycie tego Pracownika do dobrania karty Projektu.

DOBIERAJ PIERWSZY, DOBIERAJ CZĘSTO

Jeśli wiesz, że musisz dobrać karty podczas Fazy Pracy, zrób to na początku swojej tury, aby jak najszybciej mieć informację, czego będziesz mógł użyć. Posiadanie ręki pełnej kart sprawia, że jesteś bardziej elastyczny podczas zatrudniania różnych Specjalistów w trakcie Fazy Zakupów.

SYNERGIA GOLEMA

Golem jest potężną kartą, która ma wiele ukrytych zastosowań, niewidocznych na pierwszy rzut oka. Na przykład w każdej rundzie możesz zapłacić 1 znacznik Energii, aby otrzymać Kość z 1, którą możesz użyć w Biurze, aby dobrać kartę Projektu. Możesz również, dzięki użyciu Golema, otrzymać 1 dodatkowy znacznik Energii, jeśli umieścisz Pracownika na Generatorach i otrzymasz premię za dopasowanie. Golem ma również świetnie połączenie z Biolaboratorium i Zakładem betoniarskim.

ZNACZENIE RYNKU

Zwróć uwagę na to, jakich strategii używają inni gracze. Na przykład: Replikator pozwala graczom skopiować kartę z Rynku. Możesz rozważyć odrzucenie kart Projektów z Rynku i wyłożenie nowych w zależności od tego, jak przydatne dla przeciwnika karty znajdują się na Rynku. Ta sama wskazówka dotyczy Czarnego Rynku. Jeśli jakiś gracz buduje Latarnie morskie, dobrym pomysłem jest usunięcie wszystkich Latarnii morskich z Rynku. Patrząc z drugiej strony, jeśli to ty chcesz budować Latarnie morskie, to wyczyszczenie Rynku może pozwolić Ci dobrać takowe karty.

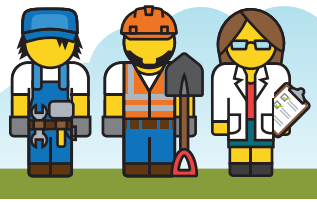
PRODUKCJA NA KONIEC GRY

Niektóre fabryki produkują 2 Towary na raz. Fabryki te mają duże koszta budowy albo skomplikowane wymagania. Mogą one odgrywać znaczącą rolę w wygraniu gry, ale potrzebują też innych kart, dzięki którym będą mogły być używane częściej i wydajniej. Powinno się unikać budowy tych kart we wczesnych fazach rozgrywki lub nie posiadając kart, którymi można je wspierać.

POMNIKI DO ZWYCIĘSTWA

Po zbudowaniu swojego własnego silniczka produkcyjnego może się zdarzyć, że będziesz mieć nadmiar surowców i żadnych użytecznych kart do zbudowania. Jeśli wiesz, że masz dobrze rozwinięty kompleks, możesz zdecydować się na zbieraniu i budowaniu tańszych Pomników jak Obelisk, co na koniec gry przyniesie ci dodatkowy Prestiż.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA



Aby stworzyć świetną grę planszową potrzebna jest społeczność graczy, projektantów, twórców zawartości i nie tylko. Nie osiągnęlibyśmy tego bez wielu ludzi, którzy wspierali nas po drodze. Chcielibyśmy podziękować następującym osobom:

Larissie Chen za bycie kochającą i wspierającą partnerką w życiu oraz utrzymywanie domu, podczas gdy Joseph dążył do spełnienia marzenia o ożywieniu Fantastycznych Fabryk.

Allanowi Tienowi i **Javierowi Evansowi** za wczesne etapy testowania gry i tworzenia pomysłów.

Aaronowi Chenowi, **Dantonowi Lee**, **Mike'owi Amorozo** i **Javedowi Ahamedowi** za bycie oddanymi testerami gry.

Aaronowi Shawowi, **Aislyn Hall**, **Billy'emu Shengowi**, **Nicole Jekich**, **Seanowi Eppersonowi**, **Seanowi Harroldowi** i **Trevorowi Harronowi** za powitanie nas w społeczności projektantów/wydawców gier.

Chadowi Martinellowi, **Dylanowi Mangini**, **Emmie Larkins**, **Randy'emu Flynnowi**, **Shawnowi Stankewichowi** i całej grupie projektantów gier z Seattle za wsparcie.

David MacKenzie, **Isaias Vallejo**, **Levi Mote**, **Thomas Gutschmidt** i PlaytestNW za wsparcie niezależnych projektantów takich jak my, podczas testów w lokalnych sklepach z grami i na konwentach.

Christian Kang (Take Your Chits), **Daniel Robison** (Plumpy Thimble), **Eric Yurko** (What's Eric Playing?), **Jonathan Liu** (GeekDad), **Kristi Weyland** (Peace Love & Games) i innym twórcom treści za prezentację Fantastic Factories.

Matiasowi Wu, **Matthew Birdowi** i innym wielkim fanom gry, którzy dali nam pewność, że tworzymy coś, czym gracze mogą się ekscytować.

Jamesowi Mathe'owi i **Jameyowi Stegmaierowi** za udostępnianie bogatej wiedzy na temat branży gier w wersji online i sposobów prowadzenia Kickstartera.

Setkom testerów, którzy spędzili niezliczone godziny z Fantastycznymi Fabrykami na różnych etapach.

I wreszcie, **każdemu z 4387 wspierających** nas na Kickstarterze!

TWÓRCY

Twórcy gry: Joseph Z Chen i Justin Faulkner
Rozwój gry: Justin Faulkner i Joseph Z Chen
Ilustracje: Joseph Z Chen i Allan Tien (Beacon)
Opracowanie graficzne: Joseph Z Chen
Wydawca: Deep Water Games LLC

Edycja polska: zespół Portal Games
Tłumaczenie: Agnieszka Mazur, Damian Mazur
Skład: Bartosz Makświej

Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów

DEEP WATER
GAMES & DISTRIBUTION

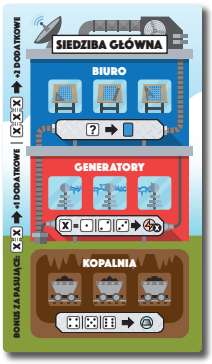
METAFACTORY GAMES

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://sklep.portalgames.pl/fantastyczne-fabryki

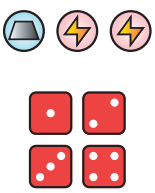
Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

SKRÓT ZASAD

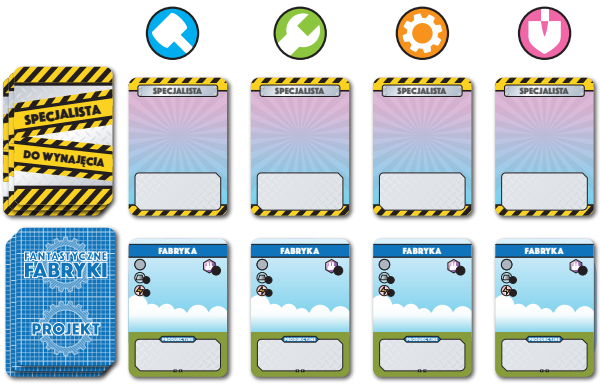
PRZYGOTOWANIE GRACZY



Gracze zaczynają z 4 Kośćmi w wybranym kolorze, 4 losowymi kartami Projektów, 1 znacznikiem Metalu i 2 znacznikami Energii.



PRZYGOTOWANIE RYNKU

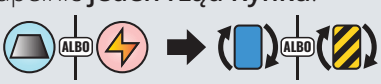


RUNDA

FAZA ZAKUPÓW

W kolejności tury każdy z graczy:

1. Może zapłacić 1 znacznik Metalu albo 1 znacznik Energii, aby odrzucić i uzupełnić **jeden rząd Rynku**.



2a. Bierze 1 kartę Projektu z Rynku za darmo.

ALBO

2b. Zatrudnia Specjalistę, odrzucając kartę z pasującym symbolem narzędzia (/ / /).

3. Uzupełnia Rynek.

FAZA PRACY

Symultanicznie, każdy z graczy:

1. Rzuca Kośćmi!
2. W dowolnej kolejności:
   - Umieszcza Kości.
   - Aktywuje karty (maksymalnie 1 raz każdą).
   - Buduje karty, płacąc koszt budowy i odrzucając inną kartę z takim samym symbolem narzędzia. Nie ma limitu wybudowanych kart, ale nie można zbudować karty o takiej samej nazwie dwa razy.
3. Odrzuca surowce (Metal i Energię) tak, aby zostało mu ich maksymalnie 12 oraz odrzuca karty tak, aby zostało mu ich maksymalnie 10 w ręce.

KONIEC GRY

Gdy dowolny gracz wyprodukuje **12 lub więcej Towarów** albo zbuduje **10 lub więcej budynków w swoim kompleksie**, następuje koniec gry. Gracze dokańczają bieżącą rundę oraz rozgrywają **jeszcze jedną pełną rundę** (**Fazę Zakupów** i **Fazę Pracy**).

PUNKTACJA

Po zakończeniu gry, aby obliczyć końcowy wynik, każdy gracz dodaje liczbę Towarów, które wyprodukował i wartość Prestiżu budynków w swoim kompleksie. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.