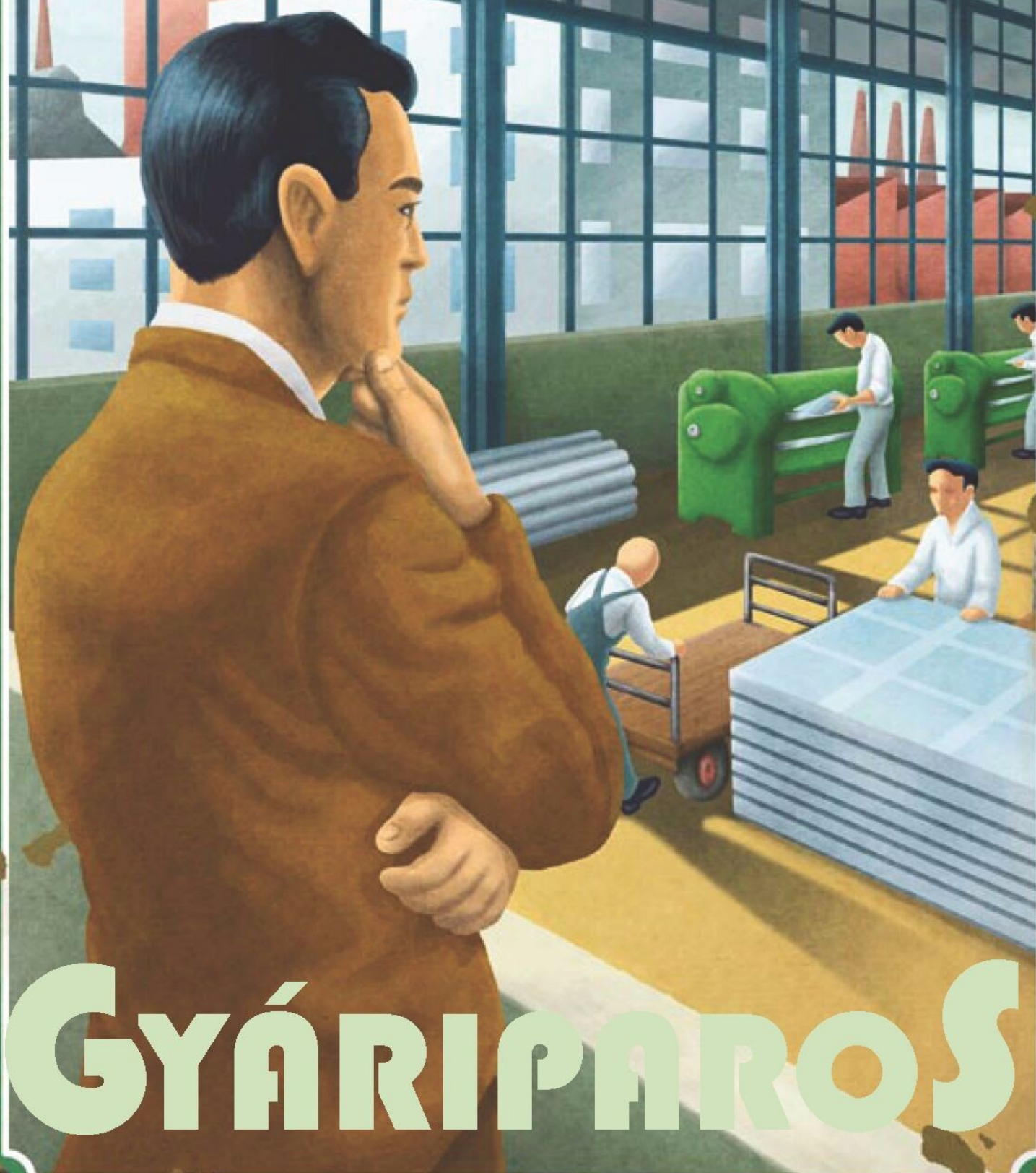


FUNKENSCHLAG  
**FABRIKMANAGER**

FRIEDEMANN FRIESE



**GYÁRIPAROS**

## → BEVEZETŐ

Üdvözlünk a vállalkozók világában! Új gyárat alapítotok, és a lehető legtöbb pénzt próbáljátok összeszedni – mert az lesz a játék végén a győztes, aki a leggazdagabb. Ehhez a munkások hatékony irányítására, a legjobb munkagépek és robotok megvásárlására van szükség, közben folyvást figyelve az energiaárak alakulására is, nehogy túl sokba kerüljön a gyár fenntartása.

**Ám vigyázzatok: a kapitalizmus nem sétagalopp! Csak 5 fordulótok van, hogy dúsgazdaggá váljatok!**

## → TARTOZÉKOK

1. 5 gyártábla
2. a piactábla az energiaár-diagrammal
3. pénz (elektrum)
4. 106 gyárlapka:
  - 35 raktár (ebből 15 kezdőlapka)
  - 27 munkagép (ebből 10 kezdőlapka)
  - 18 robot, 9 precíziós robot
  - 9 irányítóterem, 8 optimalizálás
5. 35 munkás (7-7 db.)
6. 10 kölcsönmunkás (2-2 db.)
7. 15 jelző (3-3 db.)
8. 8 energiaár-lapka
9. 12 sorrendlapka (1-12)
10. 5 energiaár-jelző
11. 10 lekapcsolásjelző szabályfüzet, áttekintőlap



A gyárlapkákat válogassátok szét a hátlapok szerint:

gyárlapkák

energiaár-lapka sorrendlapka



a játékosok száma

kezdőlapka

X-lapka

**!** **Fontos:** Az első játék előtt olvassátok el az A) és a B) függelékét (az áttekintőlap két oldalán).

## → Előszó

Szokatlan játékmechanika az, hogy a munkások száma összekapcsolódik a játéksorrenddel, így nem lesz könnyű megtalálnotok a legalkalmasabb pillanatot a berendezések vásárlására. A tesztjátékok során sokan azonban túlságosan is erre koncentráltak, nem figyeltek a többiek cselekedeteire. Javaslom, hogy ha még nem ismeritek a játékot, legfeljebb négyen játsszatok, mert a játéksorrend egyre „kegyetlenebb” lesz, ahogy egyre többen vagytok. A magam részéről legszívesebben az ötszemélyes verzióval játszom, de tapasztalt játékosokkal – mivel a hibákat maga a játék torolja meg súlyosan, ettől lesz a játék igazán élvezetes. Jó szórakozást!



Friedemann Friese

## → ELŐKÉSZÜLETEK

Minden multi kis gyárként indult.

1. Vegyetek magatok elé egy gyártáblát, 7 munkást és 3 jelzőt, valamint 18 elektrumot.
2. Vegyetek el magatoknak egy készlet gyárlapkát (A, B, C, D és E készlet van), a felesleges készleteket rakjátok vissza a dobozba. A három raktárlapkát és a két géplapkát rakjátok le gyáratok első öt mezőjére. Jelzőiteket rakjátok fel gyártáblátokra: egyet a kapacitássáv 2-es mezőjére, egyet a raktársáv 3-as mezőjére, egyet az energiasáv 4-es mezőjére. A kezdő gépek mindegyikéhez 2 munkás kell, így 4 munkásotok kerül a pihenőszobába, a maradék 3-at pedig gyártáblátok mellé rakjátok le.
3. A többi pénzt és az X-jelzőket, valamint a kölcsönmunkásokat tegyétek ki az asztal közepére.
4. Az itteni táblázatról olvassátok le, mely sorrendjelzőkre van szükségetek, a felesleget rakjátok vissza a dobozba. Közülük a kezdőket keverjétek össze, és osszátok ki magatok között; a többit is keverjétek meg, és rakjátok le azokat húzópakliként az asztalra, képpel lefelé.
5. A hátlapjukon számozott gyárlapkák közül válogassátok ki azokat, amelyek megfelelnek a játékosszámnak (ha például hárman vagytok, a 2-5-ösök és a 3-5-ösök ilyenek). Ezeket a B) függelékben leírtak szerint rakjátok fel a piactáblára. E tábla mellett hagyjátok helyet a piacnak.
6. A hat X-es hátlapú gyárlapkát keverjétek meg, 3-at rakjatok vissza a dobozba, a másik hármat képpel felfelé rakjátok ki a piacra.
7. A nyolc energiaár-lapkát is keverjétek meg, 3-at rakjatok vissza a dobozba, a maradék ötöt képpel lefelé rakjátok ki az asztalra egy külön húzópakliként. Az energiaár-jelzőt rakjátok az energiaár-diagram első (1-es) mezőjére

játékos	kezdésnél	húzópakli
2	2, 10	1, 4, 6, 8
3	5, 7, 8	1, 2, 3, 4, 6
4	7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
5	8, 9, 10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

**Megjegyzés:** Az első játéknál rakjatok külön egy 0-s lapkát, a maradék hetet keverjétek meg, rakjatok vissza 3-at a dobozba, a megmaradt 4-et rakjátok le húzópakliként, és ennek tetejére rakjátok a 0-s lapkát. Így könnyebb lesz a játék eleje, mivel az energia ára nem nő az első fordulóban, és kisebb az esélye, hogy valaki behozhatatlan előnyre tegeyen szert a játék elején.



## → A JÁTÉK MENETE (avagy hogyan legyünk sikeres vállalkozók gyorsan és egyszerűen)

A játék öt fordulóból áll, és minden forduló 5 fázisból. Ezek:

- 1 Licit a játéksorrendért
- 2 A piac előkészítése
- 3 Gyárlapok vásárlása és lerakása, rombolás, kölcsönmunkások bérlése
- 4 Bürokrácia, energiaárak
- 5 Bevétel

Az egyes fázisokban a játéksorrend a sorrendlapok függvénye, hol az alacsonyabb számtól tartva a magasabb, hol a magasabbtól az alacsonyabb felé.

### → 1. Licit a játéksorrendért

A játéksorrend fordított, vagyis a legmagasabb szám kezd.

Annyi sorrendlapot kell felcsapnotok, amennyien vagytok. Két lapka a húzópakliban marad.

A kezdőjátékos kiválaszt a felcsapott lapok közül egyet, és licitál rá a rendelkezésére álló munkásaival.

**Fontos:** Munkás akkor áll rendelkezésre, ha a gyártábla mellett van az asztalon; a pihenőszobában lévő munkások nem azok, sem a már licitre felhasználtak.

A legkisebb licit nulla, de lehet többel licitálni. Ezután az óramutató járása szerint vagy rálicitáltok az előző licitre, vagy passzoltok. Aki passzol, az végleg kiszáll ebből a licitból. Mikor már csak egy játékos maradt, ő elveszi a lapkát, képpel felfelé lerakja maga elé, rajta a licitre felhasznált munkásaival – azok másra már nem használhatók ebben a fordulóban. Végül régi sorrendlapját képpel lefelé fordítja, így jelezve, hogy már nyert egy aukciót.



**Megjegyzés:** Az aukciók elég gyorsak, mivel általában csak kevés munkásotok lesz.

**Fontos:** Mindig kell, hogy legyen **egy** rendelkezésre álló munkásotok, így a legnagyobb licitek a rendelkezésükre álló munkások száma mínusz egy lehet.

Aki már elnyert egy lapkát, az már nem licitálhat ebben a fordulóban. Ha a kezdőjátékos szerezte meg a lapkát, a következő, legmagasabb sorszámú sorrendlapos játékoson a sor; ha viszont másik játékos, úgy megint a kezdőjátékos választ lapkát az aukcióhoz. Mikor már csak egy játékos van, akinek még nincs új sorrendlapja, ő ingyen megkapja az utolsó felcsapott lapkát – de persze, ha valamiért így gondolja jónak (pl. azt szeretné, hogy kevesebb gyárlapka kerüljön a piacra), mondhat nagyobb licitet. Végül a húzópakli maradékát keverjétek össze a régi sorrendlapjaitokkal, megalkotva az új húzópaklit.

A forduló további részében az ebben a fázisban megszerzett sorrendlapok szabják meg a játéksorrendet, és a többi fázisban a legalacsonyabb szám kezd.

### → 2. A piac előkészítése

A játék legfontosabb része a piac előkészítése, illetve az onnét történő vásárlás (l. B) függelék).

Annyi gyárlapot kell a raktártábláról a piacra raknotok, ahány munkásotok áll rendelkezésre. Bármelyik oszlopból válogathattok, de az oszlopokból mindig csak legalulról vehettek le lapkát. Miután a soron lévő játékos a piacra rakta lapkait, a következő játékoson a sor.

**Megjegyzés:** Az első forduló úgy kezdődik, hogy a piacon már van 3 X-lapka.

Lapkát választanotok kell, pontosan annyit, ahány munkásotok éppen rendelkezésükre áll!



Az utolsó játékos (akinek a legmagasabb számos sorrendlapka van) cselekedete végén még további gyárlapokat is kirakhat a piacra, a játékosszám függvényében. (Ez **nem** kötelező, megteheti, hogy ezek közül kevesebbet rak csak ki, vagy akár egyet sem.)

játékos	további gyárlapok
2	0
3	1
4	2
5	3

### → 3. Gyárlapok vásárlása és lerakása, rombolás, kölcsönmunkások bérlése

Az kezd, akinél a legalacsonyabb számos sorrendlapka van. Ő piacon vásárolhat, hogy azután munkásaival beépítse azokat gyárába, akár lerombolva már meglévő lapkáit. Miután végzett, a játéksorrend szerint következnek a többiek.

**Gyárlapok vásárlása és lerakása:** Egy rendelkezésre álló munkás egy lapkát tud megvenni a piacról. Ha a játékosnál magasabb (4-12) sorrendlapka van, minden vásárlására engedményt kap (de lapka ára nem csökkenhet 0 alá).

A játékos fizet, majd a lapkát gyárára rakja. Gyárán bármikor átrendezheti a lapkákat. Irányítóterem  és optimalizálás  csak a gyár megfelelő mezőjére rakható le – így egy játékosnak egyszerre csak egy-egy irányítóterme és optimalizálása lehet.



Megvásárolt lapka félrerakható a gyártábla mellé is. A következő fordulók ugyanezen fázisában építhetők be e lapkák, ehhez már nem kell külön munkás (mármint, ha van üres hely a gyárban).

A gyár mindkét szintje bővíthető 1-1 mezővel, mindegyik bővítés 10 elektrumba kerül. Ez egyszeri költség, itteni rombolásnál már nem kell megint fizetni.



**Rombolás:** Egy rendelkezésre álló munkás le tud rombolni egy lapkát a gyárból – a fázis végén a lapka a dobozka kerül, a munkást pedig visszakapja a játékos. Bármelyik gyárlapka lerombolható, irányítóterem és optimalizálás is. Az üressé vált mezőre nyomban lerakható frissen vásárolt gyárlapka (vagy korábbi fordulóban vásárolt, félretett lapka).



**Kölcsönmunkás bérlése:** Miután a játékos befejezte vásárlásait és rombolásait, bérbé vehet egy vagy két kölcsönmunkást. Egy ilyen munkás bérköltsége 7 elektrumban (de ezt csökkenti a sorrendlapka engedménye). A bérmunkások ugyanolyan munkások, dolgozhatnak a gyárban (a pihenőszobában), licitálni lehet velük, ahogy vásárolni, rombolni is.

A bérmunkások egészen következő forduló 3. fázisának végéig a játékosnál maradnak – ekkor vagy újra bérbé kell venni őket, vagy vissza kell tenni őket az asztal közepére.


Miután mind végeztetek, a piacról az összes megmaradt lapkát (az X-lapkákat is) vissza kell tennetek a piactáblára.


### → 4. Bürokrácia, energiaárak

Ebben a fázisban aktualizáljátok gyártáblátok sávjain a jelzőket, valamint a munkára rendelt munkásaitokat a pihenőszobába rakjátok. Végül figyelnetek kell az energia árának változására.


**Fontos:** Ügyelnetek kell arra, hogy legalább egy munkásotok mindig a rendelkezésekre álljon. Ráadásul legfeljebb annyi robototok  működhet, ahány működő munkagépetek van.

Először **összes** munkásotokat visszarakjátok gyártáblátok mellé. Ezután leellenőrzitek a gyáratokban lévő gyárlapkákat, és ezek értékei szerint aktualizáljátok gyártáblátok sávjain (kapacitás, raktár, energiafelhasználás) jelzőiteket, valamint felrakjátok a gépeket kezelő munkásaitokat a pihenőszobába.

 **Energiafelhasználás:** Összeadjátok a gyárlapkáitokon lévő fehér számokat, és kivonjátok ezekből a feketéket: ennyi energiát fogyaszt a gyáratok. Az energiafelhasználás nem csökkenhet 1 alá.

 **Kapacitás:** Összeadjátok a gyárlapkáitokon lévő számokat: ennyi gyáratok termelőkapacitása.

 **Raktár:** Összeadjátok a raktárlapkáitokon lévő számokat: ennyi a raktárkapacitásotok.

 **Pihenőszoba:** Összeadjátok a gyárlapkáitokon lévő fehér számokat, és kivonjátok ezekből a feketéket: ennyi munkásotok dolgozik a gyárban, ennyit kell a pihenőszobába raknotok (0 vagy negatív összeg esetén egyet sem). A megmaradt munkásaitok gyártáblátok mellett maradnak.

**Munkagépek és robotok kikapcsolása:** Ha nincs elég munkásotok kezelésükhöz, néhány munkagépet, robototokat ki kell kapcsolnotok. Valamint gyáratokban nem működhet több robototok, mint ahány munkagépetek működik – a többi robototokat ki kell kapcsolnotok. A kikapcsolt gépek, robotok lapkára rakjatok egy-egy kikapcsolásjelzőt. De a kikapcsolásnak lehetnek taktikai okai is, például ha azon igyekeztek, hogy minél több rendelkezésre álló munkással kezdhesétek a következő fordulót, ráadásul a kikapcsolt munkagépek és robotok nem fogyasztanak energiát – de persze ilyenkor a gyártókapacitásotok is lecsökkenhet. Kikapcsolások után mindig ellenőrizzétek, hogy nem kell-e áthelyeznetek jelzőiteket, munkásaitokat. Visszakapcsolni legközelebb a következő forduló ugyanezen fázisában tudtok.

**Új energiaár:** Végül csapjátok fel a húzópakli legfelső energiaár-lapkáját: ennyivel emelkedik az energia ára. Az energia ára vagy stagnál (0), vagy megnő (+1 vagy +2).

**! Megjegyzés:** Legelső játéknál, ha betartjátok az ajánlást, az első fordulóban nem változik az energia ára – de a másodikban már növekedhet!

## → 5. Bevétel

Ebben a fázisban kapjátok meg termékeitek ellenértékét a bankból, habár ezt még csökkenti a felhasznált energia költsége. Minél nagyobb a kapacitásotok és minél több árut tudtok elraktározni, annál nagyobb a bevételeitek. Sorban megnézzétek, hogy kapacitásotok kisebb-e vagy a rendelkezésetekre álló raktár – amelyik a kevesebb, aszerint számoltok bevételt (pl. 8-as a raktár és 3-as kapacitás esetén a bevétel 30, mínusz az energia költsége).

Az energia árát úgy számoljátok ki, hogy az energiafelhasználásotokat megszorozzátok az energia árával. A játék folyamán egyre csak nő az energia ára. Az energia árát levonjátok termékeitek árából, és a maradékot megkapjátok a bankból.

**Példa:** Ha egy játékos nem változtat semmit kezdőgyárán, 20 elektrumot kap termékeiért (hiába 3-as a raktára, ha csak 2-es a kapacitása), az energiafelhasználása 4, az energia ára csak 1, így 16 elektrumot kap a bankból.  $(20 - (4 \times 1))$ .

**! Fontos:** Az utolsó fordulóban mind dupla bevételt kaptok!



## → A játék vége

Az ötödik fordulóval a játék is véget ér. Az a győztes, aki közületek a legtöbb elektrumot gyűjtötte. Egyenlőségénél az érintettek közül az győz, akinek az utolsó fordulóban nagyobb volt a bevétele.

**Köszönetet érdemel:** Hanno Balz, Lüder Baslow, Sören Bendig, Inkan Brand, Markus Brand, Eric Brosius, Mark Buggeln, Andreas Ebert, Peter Eggert, Christian Frank, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Fraser Lamont, Gordon Lamont, Larry Levy, Angelika Ludwig, Jago Matticzka, Maura, Jesse McGatha, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Jürgen Münzer, Harro Rache, Maren Rache, Michael Rieneck, Richard Rowan, Stefan Stadler, Hedwig Thelen, Rüdiger Vernay, Martin Wehnert, Dale Yu, nemkülönben a Gathering of Friends, a BSW Burgtreffén, Bödefeld, valamint Helmarshausen játékosai.

**Tervező és szerkesztő:** Friedemann Friese  
**Szerkesztő:** Henning Kröpke  
**Grafika:** Maura Kalusky

© 2009  
 2F-Spiele  
 Friedemann Friese  
 Am Schwarzen Meer 98  
 28205 Bremen  
 Tel: +49 (0) 421 - 2414902  
 Fax: +49 (0) 421-2414903

