

FANTASTIC FACTORIES

MANUFACTIONS

Mit dem stetigen Wachstum der produzierenden Industrie konzentrieren sich Macht und Fachwissen und es entstehen Konzerne! Jeder Konzern verfügt über einen individuellen Wettbewerbsvorteil, der die Firmenstrategie beeinflusst. Welchem Unternehmen wirst Du Dich anschließen, um den Markt zu beherrschen?



JOSEPH Z CHEN und
JUSTIN FAULKNER



STROHMANN
GAMES

ÜBERBLICK



Manufactions ist eine Erweiterung zu Fantastic Factories und fügt dem Spiel, neben neuen Bauplänen und Unternehmern, eine zusätzliche Ressource (Vitamine) sowie asymmetrische Spielereigenschaften in Gestalt von Konzernen hinzu.

Mix and Match: Wenn Ihr mit Manufactions spielt, könnt Ihr entscheiden, ob Ihr nur die neuen Karten ODER nur die Konzerne ODER beides nutzen wollt.

SPIELMATERIAL



45  Baupläne (Karten)
20  Unternehmer (Karten)
1  Solo Spielerhilfe - Ersatz

12  Konzernplättchen
27  Vitaminmarker
5  Spielerhilfe - Ersatz

NEUE KARTEN



Wenn Ihr die neuen Karten aus Manufactions benutzt, fügt sie einfach dem jeweiligen Kartenstapel (Baupläne und Unternehmer) des Grundspiels hinzu und mischt die einzelnen Stapel.

Ersetzt die Spielerhilfen mit denen aus Manufactions. Die neuen Spielerhilfen beinhalten nun auch die neue Ressource: Vitamine.

Erweiterungssymbol:

Karten aus der Manufactions Erweiterung haben dieses Symbol in der unteren linken Kartenecke.



VITAMINE



Vitamine sind eine brandneue Ressource, die Ihr durch die neuen Karten erhalten könnt. Sie können nicht in Eurem Hauptquartier produziert werden. Legt die Vitaminmarker beim Spielaufbau - zusammen mit den Metall- und Energiemarkern - in den allgemeinen Vorrat.



Erhaltene Vitamine können abgelegt werden, um den Wert eines einzelnen Arbeiters um 1 zu erhöhen ODER zu reduzieren (Dabei kann eine 6 nicht zu einer 1 erhöht und eine 1 nicht zu einer 6 reduziert werden). Solange Ihr genug Vitamine habt, könnt Ihr in jeder Runde beliebig viele nutzen: es gibt kein Limit.

Neue Regeln: Vitamine sind eine Ressource, genau wie Metall oder Energie. Immer, wenn eine Karte auf Ressourcen Bezug nimmt, sind damit auch Vitamine gemeint.

Am Ende der Arbeiterphase müssen die Spieler so viele Ressourcen abgeben, dass sie **insgesamt nicht mehr als 12 Ressourcen** haben. In Manufactions beinhaltet dies neben Metall und Energie auch **Vitamine**.

Alternativ zu Metall oder Energie können auch Vitamine abgegeben werden, um die optionale Aktion, mit der alle Baupläne oder Unternehmer auf dem Marktplatz ausgetauscht werden, zu nutzen.



KONZERNE



Konzerne bringen asymmetrische Spielereigenschaften sowie unterschiedliche Startressourcen und -karten. Jede Eigenschaft ist auf dem zugehörigen Konzernplättchen beschrieben.

Kein Limit: Ihr dürft die Fähigkeit eures Konzerns beliebig oft in einer Runde einsetzen.

Zu Spielbeginn, bevor der Markt ausgelegt wird, erhält jeder Spieler verdeckt zwei Konzernplättchen. Davon wählt jeder Spieler eins aus und legt das andere verdeckt ab. Sobald sich alle Spieler für einen Konzern entschieden haben, legen sie das Plättchen offen oberhalb ihrer Hauptquartiere ab.

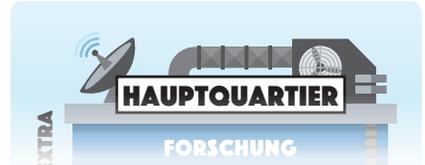
Wenn Ihr mit den Konzernen spielt, beginnt jeder Spieler mit den auf dem Plättchen angegebenen Ressourcen und Karten (anstelle der üblichen 1 Metall, 2 Energie und 4 Karten).

Beispielkonzern oberhalb des Hauptquartiers



9 Einige Konzerne haben ein Symbol **5** wie dieses. Dieses bedeutet: Ziehe 9 Karten, behalte 5 davon und wirf den Rest ab.

Komplexität: Die Konzerne haben einen Komplexitätsgrad von 1-3 Sternen. Wir empfehlen, dass neue Spieler mit einem niedrigen Grad starten.



SOLOREGELN



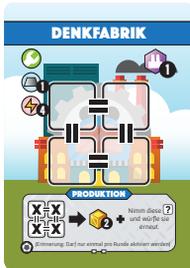
Manufactions ist vollständig kompatibel mit dem Solomodus. Mische einfach die neuen Karten dazu, gib Dir zwei Konzerne und wähle einen davon. Der Rest der Regeln bleibt unverändert.

ANHANG



Alle Baupläne und Unternehmer sind hier mit Erläuterungen aufgeführt.

BAUPLÄNE



Akademie (2x)

Wirf einen Bauplan der Gebäudeart „Training“ ab, um 1 Ware und 1 Vitamin zu erhalten.

Denkfabrik (2x)

Platziere 4 Würfel mit dem gleichem Wert, um 2 Waren zu erhalten. Nimm die 4 Würfel und würfle sie erneut. Du darfst sie woanders platzieren. Die Denkfabrik darf nur einmal pro Runde aktiviert werden.

Fettuccine Fabrik(2x)

Platziere 2 gleichwertige Würfel, um 1 Ware und 1 Vitamin zu erhalten und diese Runde einen Extrawürfel zu würfeln. Gib den Extrawürfel am Rundenende wieder ab.

Geheimprojekte(2x)

Platziere eine und bezahle 1 Metall, um 1 Ware zu erhalten und 2 Karten zu ziehen.

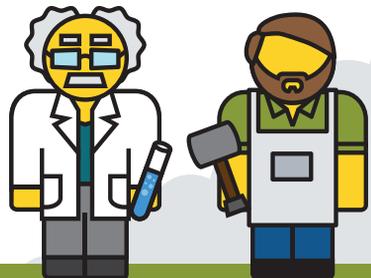
Konservenfabrik (2x)

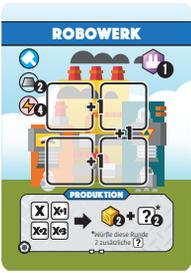
Platziere eine , um 1 Ware und 1 Vitamin zu erhalten.

Ölquelle (2x)

Platziere einen Würfel und bezahle Metall entsprechend des Würfelwerts, um 1 Ware und Energie in Höhe des doppelten Würfelwerts zu erhalten.

Beispiel: Platziere eine und bezahle 2 Metall, um 1 Ware und 4 Energie zu erhalten.





Robowerk (2x)

Platziere 4 Würfel mit aufeinander folgenden Werten, um 2 Waren zu erhalten und sofort 2 Extrawürfel für diese Runde zu würfeln.

Beispiel: Du kannst $\square \square \square \square$ platzieren.

Architekturfirma (2x)

Bezahle 1 Metall und 2 Energie, um 3 Baupläne zu ziehen.

Grabungsfläche (2x)

Platziere einen Würfel und wirf Baupläne entsprechend seines Wertes ab, ziehe dieselbe Anzahl neuer Baupläne und erhalte 2 Metall.

Hafen (2x)

Platziere eine \square , um 2 Metall zu erhalten und ziehe 1 Bauplan.

Mystischer Motor (2x)

Bezahle 2 Energie, um 2 Metall zu erhalten, ODER zahle 1 Metall, um 2 Baupläne zu ziehen, ODER wirf 1 Bauplan ab, um 4 Energie zu erhalten.

Prüfbereich (2x)

Platziere einen Würfel und bezahle Energie entsprechend seines Wertes, um dieselbe Anzahl an Bauplänen zu ziehen.

Beispiel: Platziere eine \square , bezahle 4 Energie und ziehe 4 Baupläne.

Steinbruch (2x)

Platziere einen Würfel mit einem Wert gleich oder niedriger der Kartenanzahl der Gebäudeart „Monument“ in Deinem Firmengelände, um Metall in Höhe des Würfelwerts zu erhalten.

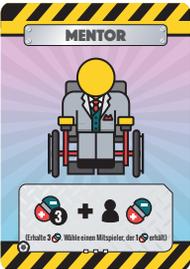
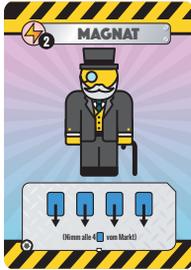
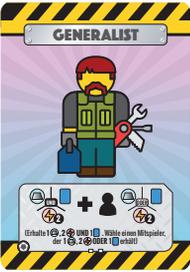
Beispiel: Du hast 2 Obelisken und einen Stadtpark in deinem Firmengelände. Du kannst eine \square platzieren, um 3 Metall zu erhalten. Du kannst aber auch eine \square platzieren, um 2 Metall zu erhalten.

Apotheke (2x)

Bezahle 4 Energie, um 2 Vitamine zu erhalten.



UNTERNEHMER



Generalist (2x)

Erhalte 1 Metall, 2 Energie **und** ziehe 1 Bauplan. Dann wähle einen Mitspieler. Er erhält 1 Metall **oder** 2 Energie **oder** zieht 1 Bauplan (der Mitspieler hat die Wahl).

Kunsthandwerker (3x)

Zusatzkosten: 2 Energie. Erhalte 1 Ware. Platziere diese Ware auf Deinem Hauptquartier.

Lehrling (3x)

Ziehe 1 Bauplan-Karte und würfle 1 Extrawürfel zu Beginn der nächsten Arbeiterphase. Wirf den Extrawürfel am Rundenende ab.

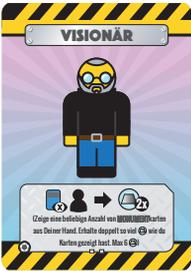
Magnat (1x)

Zusatzkosten: 2 Energie. Nimm alle 4 aufgedeckten Bauplankarten im Markt auf Deine Hand. Fülle die 4 Bauplankarten im Markt danach mit neuen Karten aus dem Bauplanstapel auf.

Mentor(in) (3x)

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





Recruiterin (1x)

Zusatzkosten: 4 Energie. Ziehe und zeige die 2 nächsten Unternehmerkarten. Du darfst beide in beliebiger Reihenfolge kostenfrei anwerben - Du musst keine Karten abwerfen oder zusätzliche Kosten zahlen. Führe die auf den Unternehmern angegebenen Aktionen aus und wirf sie zusammen mit der Recruiterin ab. Es muss kein Unternehmer angeworben werden. Wenn Du zum Beispiel den Sprengmeister aufgedeckt hast, aber keine Karten aus deinem Firmengelände abwerfen möchtest, kannst du den Sprengmeister auch einfach abwerfen.

Sprengmeister(in) (2x)

Wirf ein Gebäude aus Deinem Firmengelände ab. Erhalte 1 Ware sowie zudem Metall/Energie jeweils in Höhe der **doppelten** Baukosten. Der Prestigewert der Karte geht für die Endwertung verloren, aber die Waren auf der Karte bleiben erhalten und werden auf das Hauptquartier gelegt.

Beispiel: Du nutzt den Sprengmeister, um die Denkfabrik (Baukosten: 1 Metall und 4 Energie) auf Deinem Firmengelände abzureißen. Du erhältst 1 Ware, 2 Metall und 8 Energie.

Visionär(in) (2x)

Zeige eine beliebige Anzahl Karten der Gebäudeart "Monument" (sie können auch unterschiedlich sein) aus Deiner Hand. Erhalte Metall in Höhe der **doppelten** Kartenanzahl bis zu maximal 6 Metall.

Beispiel: Du hast 2 Obelisken, einen Stadtpark und ein Leuchfeuer auf der Hand. Da du maximal 6 Metall erhalten kannst, entscheidest Du dich, nur die 2 Obelisken und den Stadtpark zu zeigen und hältst dein Leuchfeuer verdeckt. Du erhältst 6 Metall.

Wissenschaftler(in) (3x)

Ziehe und **zeige** 7 Baupläne aus dem Nachziehstapel. Behalte 1 davon und wirf den Rest ab.



KONZERNE



DEEPBLUE

Beim Bauen darfst Du eine zusätzliche Bauplankarte mit passendem Werkzeugsymbol (🔧🔪🔨🛠️) abwerfen, um die Baukosten um 2 beliebige Ressourcen zu reduzieren (🔧🔪) und/oder (🔨🛠️).

KOMPLEXITÄT

★★★★

START RESSOURCEN

🔧 2

Deep Blue (Komplexität: ★★★★★)
 Beispiel: Du baust Geheimprojekte (Kosten: 1 Metall, 3 Energie und eine 🔧). Wenn Du die Fähigkeit von Deep Blue nutzt, kannst Du eine Akademie und ein Leuchtfeuer abwerfen (2 Karten anstelle von 1, beide mit 🔧) und reduzierst damit die Baukosten der Geheimprojekte auf 0 Metall und 2 Energie.



EARTH UNITED

Du erhältst 🏠, wenn Du 🏠 auf dem Bergwerk platzierst und Du darfst 🏠 auf dem Generator platzieren, um 🏠 zu erhalten.

KOMPLEXITÄT

★

START RESSOURCEN

🏠 3 🔧 1

Earth United (Komplexität: ★)
 Paschboni gelten weiterhin. Wenn du zum Beispiel 🏠🏠 auf dem Bergwerk platzierst, erhältst du 5 Metall.



FRONTIER FREIGHT

Während der Marktphase darfst Du (in beliebiger Reihenfolge) sowohl einen Bauplan nehmen ALS AUCH einen Unternehmer anwerben.

KOMPLEXITÄT

★★

START RESSOURCEN

🏠 2 🔧 1 ⚡ 2

Frontier Freight (Komplexität: ★★)
 Du darfst die Bauplankarte, die Du gerade genommen hast, verwenden, um einen Unternehmer in derselben Marktphase anzustellen.

Wenn Du die optionale Aktion nutzt, um eine Reihe vom Markt auszutauschen, musst Du dies tun, bevor der Bauplan genommen oder der Unternehmer angeworben wird.



GeoLabs

Jedes Mal nach dem Bauen darfst Du 1 beliebigen Bauplan abwerfen, um 🔧 + 🏠 zu erhalten.

KOMPLEXITÄT

★★

START RESSOURCEN

🏠 6 🔧 1

Der Markt wird erst bei Ende Deiner Marktphase aufgefüllt und nicht zwischen Deiner Auswahl.

GeoLabs (Komplexität: ★★★)
 Du musst alle benötigten Ressourcen für den Bau haben, **bevor** Du die Fähigkeit des GeoLabs nutzen kannst. Wenn Du nach dem Bau keine andere Bauplankarte mehr hast, kannst Du die Fähigkeit nicht nutzen.



GILDED Guild

Verdopple den Paschbonus im Hauptquartier.

(🏠🏠) → +2 EXTRA
 (🏠🏠🏠) → +4 EXTRA

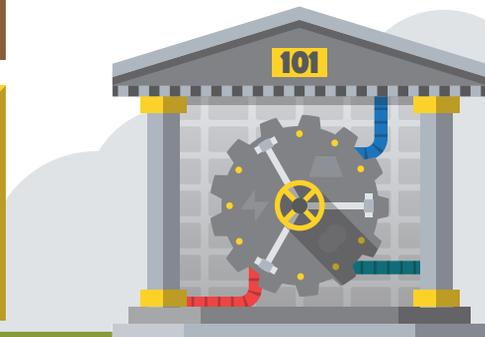
KOMPLEXITÄT

★

START RESSOURCEN

🏠 3 🔧 1

Gilded Guild (Komplexität: ★)
 Beispiel: Platzierst Du 🏠🏠 auf Generatoren, erhältst Du 6 Energie. Platzierst Du 🏠🏠🏠 auf Forschung darfst Du 7 Bauplankarten ziehen.





Wenn du im Hauptquartier einen Paschbonus erhältst, erhältst du auch dem Bonus entsprechende .

  →  BONUS
  →  BONUS

KOMPLEXITÄT
★★★

START RESSOURCEN
  

GoodLife (Komplexität: ★★★)

Beispiel: Platziert Du   auf dem Bergwerk, erhältst Du 3 Metall und 1 Vitamin.

Huemintek (Komplexität: ★)

2 Energie müssen jedes Mal bezahlt werden, wenn Du den Extrawürfel behalten willst.

Labor League (Komplexität: ★★★)

Beispiel: Wenn Du eine Sporthalle und eine Medizinschule in Deinem Firmengelände hast, kannst Du beide Karten zweimal pro Runde nutzen. Die Sporthalle wäre kostenlos aktivierbar, während die Medizinschule immer noch 1 Metall kostet.

ReliQUARRY (Komplexität: ★★★)

Baukosten können nicht unter 0 fallen.

SDC Global (Komplexität: ★★★)

Beispiel: Wenn Du die Medizinschule abwirfst, erhältst Du 1 Metall und 1 Vitamin. Du kannst den dauerhaften Bonus, durch die Vitamine den Wert eines unplatzierten Würfels um 2 zu ändern, nicht einsetzen, da er nicht Teil des Aktivierungseffekts ist.

Standard Tools (Komplexität: ★)

Turtle Tech (Komplexität: ★★★)

Es kann den seltenen Fall geben, dass es sich lohnt, nicht alle Arbeiter einzusetzen. Entsprechend musst Du nicht alle Arbeiter einsetzen.



Du würfelst in jeder Arbeiterphase 1 zusätzlichen , musst aber 1 unplatzierten  am Ende der Arbeiterphase abwerfen, außer Du zahlst .

KOMPLEXITÄT
★

START RESSOURCEN
  



Trainingskarten können zweimal pro Runde aktiviert werden und es kostet jeweils  weniger sie zu aktivieren.

KOMPLEXITÄT
★★★

START RESSOURCEN
  



Monumentkarten kosten baum Bauen  weniger. Während der Arbeiterphase kannst du eine Monumentkarte abwerfen, um  zu erhalten.

KOMPLEXITÄT
★★

START RESSOURCEN
  



Du darfst Trainingskarten für ihren Aktivierungseffekt abwerfen und erhältst Ressourcen in Höhe ihrer Baukosten.

KOMPLEXITÄT
★★★

START RESSOURCEN
   



Beim Bau muss die abgeworfene Bauplankarte kein passendes Werkzeugsymbol haben.

KOMPLEXITÄT
★

START RESSOURCEN
  



Am Ende der Arbeiterphase: Erhalte  wenn Du keine  hast. Erhalte  wenn Du keine  hast.

KOMPLEXITÄT
★★★

START RESSOURCEN
 

TIPPS & STRATEGIE



Wir empfehlen, dass Ihr Manufactions ein paar Mal spielt, um eigene Strategien zu entwickeln, bevor Ihr diesen Abschnitt lest. Spieler, die das Spiel meistern wollen, finden hier hilfreiche Tipps.

VIELSEITIGE VITAMINE

Viele Spieler verändern mit den Vitaminen ihre Würfel, um ihre Fabriken zu aktivieren. Es lohnt sich allerdings manchmal auch, die Vitamine für einen Paschbonus im Hauptquartier einzusetzen und dadurch zusätzliche Baupläne, Metalle oder Energie zu erhalten.

HAND AUFFÜLLEN

Bauplankarten zu ziehen scheint nicht so wichtig zu sein wie Ressourcen zu erhalten, aber im frühen Spielverlauf bietet Dir eine große Kartenhand eine Menge Optionen, sowohl hinsichtlich des Baus von Fabriken als auch des Anwerbens von Unternehmern. Sie ermöglicht Dir auch Flexibilität beim Anpassen deiner Strategie oder beim Nutzen günstiger Gelegenheiten.

MAXIMIERE DEINE FÄHIGKEIT

Die Möglichkeiten des eigenen Konzerns voll auszuschöpfen bedeutet, seine Fähigkeit möglichst oft einzusetzen. Mit Frontier Freight beispielsweise lohnt es sich, in jeder Marktphase sowohl einen Unternehmer anzustellen als auch einen Bauplan zu nehmen – sogar in der ersten Runde.

SUCHE NACH SYNERGIEN

Einige Konzerne benötigen bestimmte Baupläne, um ihre Fähigkeit effektiv einsetzen zu können. SDC Global und ReliQUARRY beispielsweise benötigen konstant Trainings- und Monumentkarten, um dauerhaft zu funktionieren. Zögere also nicht, Ressourcen auszugeben, um den Markt zu erneuern!



MITWIRKENDE

Spieldesign: Joseph Z Chen und Justin Faulkner

Spieleentwicklung: Joseph Z Chen und Justin Faulkner

Artwork: Joseph Z Chen und Martha Webby

Graphikdesign: Joseph Z Chen

Herausgeber: Strohmänn Games, Deep Water Games & Metafactory Games

Deutsche Übersetzung: Lisa P Reitz, 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**



DEEP WATER
GAMES & DISTRIBUTION

