BANKÉŘ

Bankéř posunuje na konci každého kola (když **všichni** hráči dokončí stavění!!) žetony hráčů na počítadle peněz (nikdo jiný to dělat nesmí) vpřed (nebo vzad) o okamžitý výnos **nového** stroje snížený o stavební náklady.
Hráč nesmí stavět, pokud by se dostal na počítadle peněz pod 1.

1. kolo: Stavba 2 nádrží a výstupního rezervoáru stojí každá po 1,-, celkem 3,-. Stroj přináší 9,-. Tento příjem se dostává jednorázově (nyní). Hráčův žeton se na počítadle peněz posune dopředu o 9,- minus 3,-, celkem 6,-. Žeton se položí na 7,-.

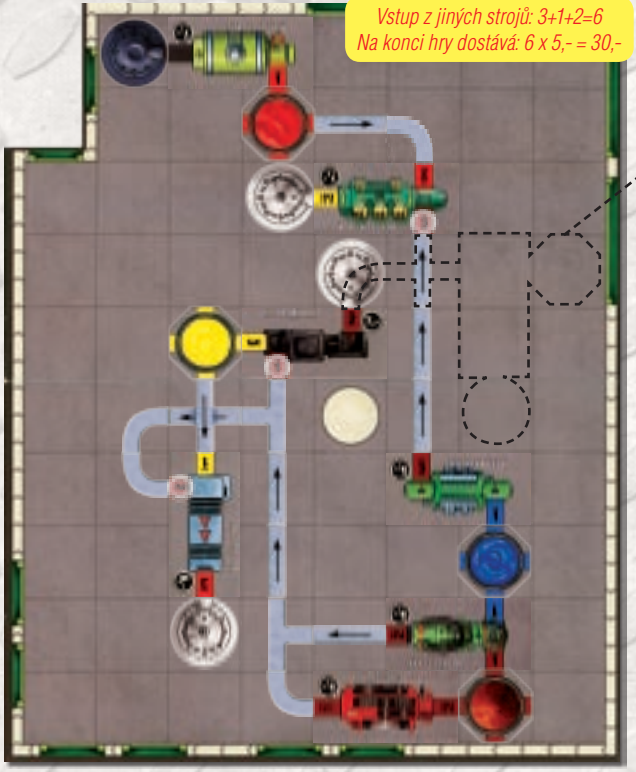
2. kolo: Nádrže zůstávají na místě, ale výstupní rezervoár je přestavěn. Přemístění na nové místo stojí 1,-. 2 konetory stojí 2,-. Celkové náklady jsou tedy 3,-. Nový stroj vynáší 8,-. Hráčův žeton se na počítadle peněz posune dopředu o 8,- minus 3,-, celkem 5,-. Žeton se posune ze 7,- na 12,-. Stroje byly zřetězeny. Proto je průhledný čip položen na vstupní číslici. Toto propojení přinese hráči na konci hry 2 x 5,- = 10,-.

NOVÝ STROJ NENÍ ZABUDOVÁN

Když si hráč vzal stroj, ale nechce jej postavit do továrny, zaplatí 5,-. Stroj se vyřadí ze hry. Pokud by se tímto hráčův žeton dostal pod 1, umístí se žeton na 1.
Hráč, kterému zůstal otočen poslední stroj během odebírání, si jej může vzít a vyzkoušet si, zda se mu do jeho továrny hodí. Když jej definitivně odmítne, neztrácí 5,-.

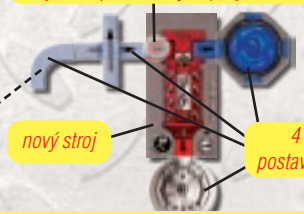
KONEC HRY

Po 10 kolech hra končí. Všechny číslice pod průhlednými čipy jsou sečteny a vynásobeny 5.
Tato hodnota se doplní na počítadle peněz. Hráč s nejvíce penězi vyhrává.



Vstup z jiných strojů: 3+1+2=6
Na konci hry dostává: 6 x 5,- = 30,-

Hráč položí průhledný čip na vstup, protože je sem přiveden výstup z jiného stroje.



nový stroj

4 nově postavené dílky

Jsme v 10., posledním kole. Továrna má 7 strojů, ve 2 kolech tudíž hráč nezabudoval žádný stroj. V tomto kole bude hráč stavět „Minimega“. Na stroji je symbol s otazníkem, proto může hráč zvolit dodatečnou nádrž. Vybral si modrou a postavil ji k „Minimega“. Před hnědý vstup položil 2 konektory až k výstupu „Heidelbergeru“. Aby tak mohl učinit, musel nejprve odstranit výstupní rezervoár u „Heidelbergeru“.
Dohromady hráč postavil 4 konektory / nádrže, což ho stálo 4,-. Příjem „M výstupního rezervoáru inimega“ je 5,-, takže se hráč posune na počítadle peněz o 1,- dopředu. Vytvořená výrobní linka (u vstupu s číslicí 1) přinese na konci hry „1“ x 5,-.

výrobce:
www.cwali.nl

distribuce:
www.svet-deskovych-her.cz
překlad: Cauly
sazba a textová korektura:
Filip Murmak

FACTORY FUN

Postav svou vlastní továrnu
Hledej nejcennější stroje a zhotov nejlepší výrobní linku.
Propoj ekonomicky všechny své stroje a nádrže a postav profitující továrnu.

KOMPONENTY

4 tovární haly

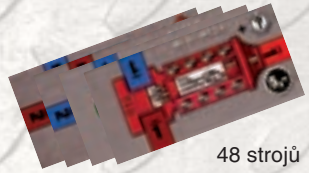
12 výstupních rezervoárů

12 koncových rezervoárů

4 sloupy

4 žetony

24 nádrží



48 strojů

počítadlo peněz

25 čipů

konektory

PŘÍPRAVA

- Počítadlo peněz položte poblíž jednoho z hráčů. Ten se stává pokladníkem.
- Všichni hráči dostanou tovární halu a sloup, který položí doprostřed na vyznačené políčko.
- Každý hráč umístí žeton v barvě svého sloupu na políčko „1“ na počítadle peněz.
- Všichni hráči si vezmou 3 výstupní rezervoáry a po 1 žluté, červené, modré a hnědé nádrži. Vše si je vedle vlastní tovární haly.
- Na stůl položte po 2 žlutých, červených, modrých a hnědých nádržích, 11 koncových rezervoárů a všechny konektory a čipy.
- Ze 48 strojů položených rubem nahoru náhodně vylosujte 10 pro každého hráče a umístěte je do sloupečků.
- Zbylé stroje vraťte do krabice tak, aby je nikdo neviděl.

STROJE

Existují 4 druhy produktů, znázorněné **žlutou**, **červenou**, **modrou** a **hnědou** barvou. Barvy na stroji ukazují, jaké druhy produktů musí být do stroje vložen a jaký druh stroj vyrábí. Směr výroby je označen šipkou a číslicí.
Černá barva výstupu znamená, že tento stroj zhotovuje koncový produkt. Číslice při vstupu (1, 2 nebo 3) oznamuje, kolik dílů stroj potřebuje a číslice u výstupu (1, 2 nebo 3) oznamuje, kolik dílů stroj produkuje.
V rohu stroje je jeho výnos.

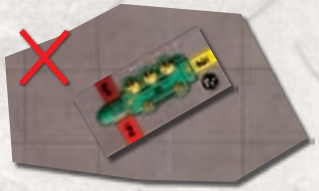
PRŮBĚH HRY – KOLA

Každé kolo se skládá ze 2 částí:

Část 1: Nákup stroje

Každý hráč se rozhodne, která ruka je jeho „otáčecí ruka“ a která je jeho „beroucí ruka“.
"Otáčecí rukou" vezme jeden z připravených stojů a položí ho doprostřed stolu, ruku nechá ležet na něm.
"Beroucí ruku" položí na svůj kraj stolu.
Jeden hráč pomalu odpopočítává: „3 … 2 … 1 … OTOČ“. Na "OTOČ" všichni rychle otočí destičku stroje.
Nyní je uprostřed stolu otočených tolik strojů, kolik je hráčů.
Hráči mohou vzít svou **"beroucí rukou"** jeden ze strojů. Jakmile se kdokoliv "beroucí rukou" stroje dotkne, musí si ho vzít. Ruka nesmí nad strojem vyčkávat nebo u stroje zastavovat. Hráč smí vzít pouze 1 stroj v každém kole hry. Hráč si nemusí vybrat žádný stroj. Nevybrané stroje hráči odstraní ze hry.

Část 2: Zabudování stroje do vlastní továrny



A. Stroj musí být položen v továrně na 2 čtverce.
B. Vstupy i výstupy stroje **musí** být připojeny.
C. Vstup musí přicházet z nádrže nebo z výstupu jednoho **nebo** dvou jiných strojů. (Nádrž má neomezenou kapacitu. Různé nádrže mohou ležet přímo vedle sebe.)
D. Výstup musí být připojen k nádrži nebo na vstup jiného stroje.

Všechny strojní spoje jsou připojeny. Nádrže poskytují správné produkty pro stroj a výstup je připojen k jednomu ze třech vlastních výstupních rezervoárů.

E. Pouze stejné druhy produktů (žlutá, červená, modrá, hnědá) mohou být navzájem spojeny.

F. Pokud spojíte vstupy a výstupy strojů, počet dílů u výstupu musí být větší nebo roven počtu dílů u vstupů.

Na výstupu je 1 díl, připojený stroj však potřebuje díly 2.

Žlutý výstup dodává 2 díly, připojený stroj potřebuje díl 1.

G. Jestliže ze stroje vychází finální produkt (černý, bez číslice), vezme si hráč 1 koncový rezervoár ze stolu a připojí jej na výstup.

H. Hráč nemůže připojit výstup ze 2 či více strojů ke stejnému výstupnímu nebo koncovému rezervoáru
Výjimka: Dva nebo více stejnobarevných výstupů může bých svedeno do jednoho výstupního rezervoáru!

I. Mezi nádržemi, stroji, výstupními nebo koncovými rezervoáry mohou být položeny konektory, které se berou z neomezené společné zásoby na stole.

J. Konektory musí vždy někam vést.

K. Konektory může být výroba rozvedena do několika strojů nebo může být stejný typ (stejná barva) produktů sveden dohromady.

Konektory rozdělují červený výstup 3 na červený vstup 2 + 1. Žádný další stroj již tedy nemůže být k červenému výstupu 3 připojen.

L. Výstup ze stroje nesmí být nikdy kombinován s výstupem z nádrže.

M. Na každém poli může ležet pouze **jeden dílek.**
Výjimka: 2 zatáčky mohou být položeny vedle sebe na 1 pole.

N. Pokud budeme postupovat ve směru výroby (šipek), nesmíme se **nikdy dostat zpět do původního stroje**. Není dovolen cyklus – Perpetuum Mobile.

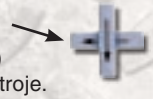
TIP: V prvním kole hry by měli hráči stavět postupně jeden za druhým. Když se hráči s hrou důvěrně seznámí, mohou stavět současně.

DODATEČNÉ ZÁSOBNÍ NÁDRŽE

Na 5 destičkách strojů je „+“ a označení dodatečné nádrže. Pouze když je tento stroj zabudován, dostává hráč dodatečnou nádrž, kterou smí ihned použít.
Pokud je na nádrži vidět otazník, hráč si může vybrat libovolnou barvu.

STAVEBNÍ NÁKLADY

Položení nového stroje je bezplatné. Položení jakékoli nádrže nebo konektoru stojí 1,-. (Překřížení se skládá ze 2 rovných kusů a proto stojí 2,-. Jeden rovný konektor je možno nahradit překřížením za 1,-. Nahrazení překřížení rovným konektorem nestojí nic.)



Přestavování jednoho stroje stojí 2,-. Během jednoho kola může hráč přestavit nejvýše 2 stroje.
Přestavování nádrží nebo konektorů stojí po 1,- za každé.
Pokud hráč změní směr výroby a umístění konektorů zůstane stejné, mohou být směry šipek otočeny zdarma.
Přestavování je povoleno pouze v kole, kdy hráč do továrny přidává nový stroj.
Odstranění jakékoli nádrže nebo konektorů nestojí nic. Odstraněná nádrž se vrátí do vlastní zásoby.
Odstraněné konektory hráči odloží zpět do společné zásoby.
Dříve položené stroje nesmí být znovu odstraněny.

TIP: Při větším stavění by hráči měli nové a změněné části pokládát nejdříve zakrytě, aby bylo možno jasně určit náklady.

VÝNOSY STAVBY

Okamžitý výnos nového stroje je určen číslem v kruhu na stroji.

Pokud jsou stroje zřetězeny, položte průhledný čip na vstup stroje, do kterého je přiveden výstup z jiného stroje (strojů). Taková **výrobní linka** přináší doplňkový výnos: vstupní číslice pod žetonem se násobí pěti. Doplňkový výnos se započítá **až na konci hry** (po 10. kole).