

# FÁBRICAS FANTÁSTICAS

## EXPANSÃO FABRICORPORAÇÕES

*Com a indústria de manufatura em constante crescimento, vem a consolidação de poder e experiência na forma de corporações! Cada corporação traz uma vantagem competitiva única que muda completamente a forma como os negócios são feitos. Com qual corporação você se alinhará para estabelecer o domínio do mercado?*



**JOSEPH Z CHEN e  
JUSTIN FAULKNER**

# VISÃO GERAL









**Fabricorporações** é uma expansão para Fábricas Fantásticas que adiciona novos projetos e empreiteiros. Ela também adiciona um novo recurso (vitaminas) e poderes assimétricos dos jogadores na forma de corporações.

**Misture e combine:** ao jogar com Fabricorporações, você pode escolher se quer jogar apenas com as novas cartas, apenas com as corporações OU com ambas.

# COMPONENTES



45  cartas de projeto  
20  cartas de empreiteiro  
1  de substituição da carta de ajuda ao jogador

12  tabuleiros de corporações  
32  fichas de vitamina  
5  de substituição das cartas de ajuda ao jogador

# ADICIONAR CARTAS



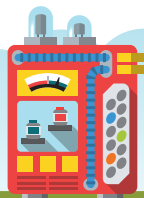
Adicione as novas cartas de Fabricorporações ao jogo base de Fábricas Fantásticas, combine e embaralhe todas as cartas de projeto juntas, fazendo o mesmo com as cartas de empreiteiro.

Substitua as cartas de ajuda do jogador pelas cartas incluídas em Fabricorporações. Essas novas cartas de ajuda contêm lembretes úteis das regras sobre o novo recurso de vitaminas.

**Símbolo da expansão:** as cartas da expansão Fabricorporações apresentam este símbolo no canto inferior esquerdo.



# VITAMINAS



As vitaminas são um novo recurso que você pode obter usando as cartas de Fabricorporações. Elas não podem ser produzidas no tabuleiro da matriz. Ao preparar o jogo, coloque-as no estoque ao lado das fichas de metal e energia.



Um recurso de vitamina, quando obtido, pode ser descartado para aumentar OU diminuir o valor de um único trabalhador em 1 (não dá para “aumentar” 6 para 1 e nem “diminuir” 1 para 6). Enquanto você tiver vitaminas suficientes, não há limite para quantas vezes você pode usá-las em uma rodada.

**Novas regras:** sempre que uma carta ou regra citar o termo recursos, ela também se refere às vitaminas.

No final da fase de trabalho, os jogadores devem **descartar o excesso até ficar com, no máximo, 12 recursos**. Em Fabricorporações, isso inclui não apenas metal e energia, mas também vitaminas.

Além de metal ou energia, o recurso de vitamina também pode ser usado para pagar pela ação opcional de descartar todas as cartas de projeto ou de empreiteiro no mercado.



# CORPORAÇÕES



As corporações fornecem aos jogadores poderes assimétricos, bem como recursos iniciais e tamanhos de mão diferentes. Cada poder é descrito no respectivo tabuleiro da corporação.

**Sem limites:** não há limite para o número de vezes que você pode usar o poder da corporação a cada rodada.

No início do jogo, antes que o mercado seja distribuído, dê 2 corporações com a face voltada para baixo para cada jogador. Em seguida, cada jogador seleciona uma corporação para manter e descarta a outra com a face voltada para baixo. Assim que todos os jogadores descartarem uma corporação, eles revelam qual escolheram manter e a colocam em frente ao tabuleiro da matriz.

Ao jogar com as corporações, os jogadores começarão com os recursos e as cartas indicadas no tabuleiro de sua corporações (em vez do usual: 1 metal, 2 energias e 4 cartas de projeto).

Exemplo de corporação colocada em frente à matriz



**9**  
**5** Algumas corporações podem apresentar um símbolo semelhante a este, que significa: compre 9 cartas, escolha 5 e descarte o restante.

**Complexidade:** as corporações mostram uma classificação de complexidade de 1 a 3 estrelas. É recomendável que os novos jogadores de Fábricas Fantásticas escolham uma corporação de complexidade mais baixa.



# REGRAS DO JOGO SOLO



Fabricorporações é totalmente compatível com o modo solo. Simplesmente embaralhe as novas cartas, pegue 2 corporações para escolher 1. O restante das regras são as mesmas.

# APÊNDICE



Todas as cartas de projeto, empreiteiro e corporações estão listadas abaixo, junto com os esclarecimentos das regras para maiores detalhes.

## CARTAS DE PROJETOS



### Instituto (2x)

Descarte uma carta de projeto do tipo Treinamento para ganhar 1 produto e 1 vitamina.



### Firma de arquitetura (2x)

Pague 1 metal e 2 energias para pegar 3 cartas de projeto.



### Fábrica de enlatados (2x)

Aloque 1 para ganhar 1 produto e 1 vitamina.



### Parque (2x)

As cartas do tipo Treinamento em seu complexo custam 1 energia a menos para serem ativadas. Este desconto pode ser usado quantas vezes quiser em cada rodada.



### Escavação (2x)

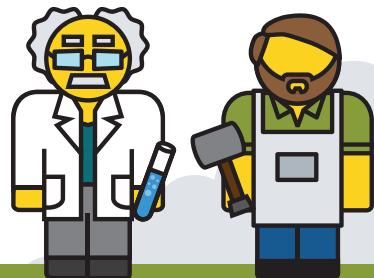
Aloque um dado e descarte uma quantidade de cartas de projeto igual ao valor do dado para comprar o mesmo número de cartas de projeto e ganhar 2 metais.



### Drone (3x)

Discarte uma carta de projeto e ganhe, neste turno, um dado extra igual ao custo de construção da carta de projeto descartada. Descarte o dado extra no final da rodada.

Exemplo: descarte o Parque (custo de construção de 1 metal e 4 energias = 5 total) para ganhar um dado de valor 5.





## Máquina enigma (2x)

Pague 2 energias para ganhar 2 metais OU pague 1 metal para comprar 2 projetos OU descarte 1 projeto para ganhar 4 energias.

## Fábrica de fettuccine (2x)

Aloque 2 dados iguais para ganhar 1 produto, 1 vitamina e rolar um dado extra neste turno. Descarte o dado extra no final da rodada.

## Porto (2x)

Aloque um [?] para ganhar 2 metais e comprar 1 carta de projeto.



## Centro médico (2x)

Pague 1 metal para ganhar 1 vitamina. As vitaminas também podem ser usadas para alterar o valor de um dado não alocado em 2. Este bônus passivo da vitamina pode ser usado quantas vezes quiser na rodada.

## Central (2x)

Descarte 1 carta de projeto para ganhar 2 metais se o símbolo de ferramenta do projeto descartado for [ ]; ganhe 4 energia se for [ ]; compre 2 cartas se for [ ]; ou ganhe 1 produto se for [ ].



Exemplo: descarte o Centro médico [ ] para ganhar 2 metais.

## Poço de petróleo (2x)

Aloque um dado e pague a quantidade de metal igual ao valor do dado para ganhar 1 produto e uma quantidade de energia igual a duas vezes o valor do dado.

Exemplo: aloque [ ] e pague 2 metais para ganhar 1 produto e 4 energias.

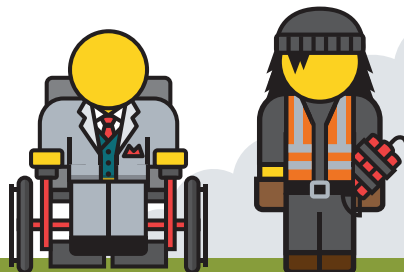


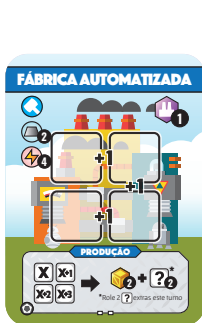
## Fantasma (2x)

Role um dado extra no início da próxima fase de trabalho. Você deve descartar um dado não alocado no final da fase de trabalho.

## Farmácia (2x)

Pague 4 energias para ganhar 2 vitaminas.





## Pedreira (2x)

Aloque um dado com valor igual ou inferior ao número de cartas do tipo Monumento em seu complexo para ganhar uma quantidade de metal igual ao valor do dado.

Exemplo: com 2 Obeliscos e um Parque em seu complexo, você pode alocar para ganhar 3 metais. Também é possível alocar para ganhar 2 metais.

## Fabrica automatizada (2x)

Aloque 4 dados com valores sequenciais para ganhar 2 produtos e role imediatamente 2 dados extras neste turno.

Exemplo: você pode alocar .

## Projetos especiais (2x)

Aloque um e pague 1 metal para ganhar 1 produto e comprar 2 cartas de projeto.

## Cristal estranho (2x)

Depois de construído, ganhe 1 vitamina no início de cada fase de trabalho. Cristal estranho não fornece uma vitamina durante a fase de trabalho na qual foi construído. Lembrete: você só pode ter 1 Cristal estranho em seu complexo.

## Campo de testes (2x)

Aloque um dado e pague a energia igual ao valor do dado para comprar aquela quantidade de cartas.

Exemplo: aloque um e pague 4 energias para ganhar 4 metais.

## Central de ideias (2x)

Aloque 4 dados de valor igual para ganhar 2 produtos e, em seguida, pegue os 4 dados e role-os novamente. Você poderá alocá-los em outro lugar. A Central de ideias pode ser usada apenas uma vez por turno.

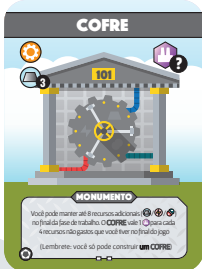
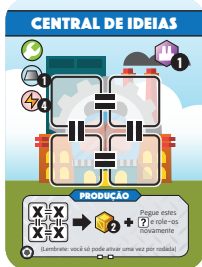
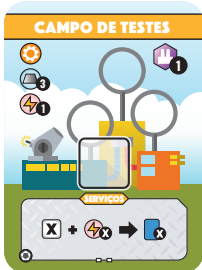
## Cofre (2x)

Você pode manter até 8 recursos adicionais (metal, vitamina e energia) no final da fase de trabalho. Normalmente, você só pode manter 12 recursos, mas o cofre aumenta esse limite para 20. O prestígio do Cofre vale 1 para cada 4 recursos não gastos que você tiver no final do jogo.

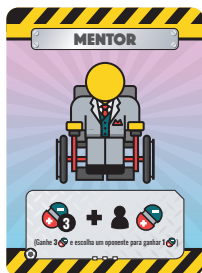
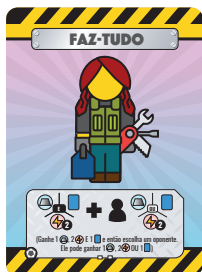
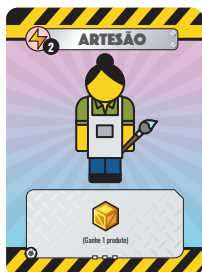
Exemplo: no final do jogo, você tem 3 metais, 7 energias e 5 vitaminas, num total de 15 recursos. O Cofre vale 3 prestígios.

## Máquina de vendas (2x)

Ganhe 1 vitamina após construir uma carta. A máquina de vendas não é ativada durante sua construção.



# EMPREITEIROS



## Aprendiz (3x)

Compre 1 carta de projeto e role 1 dado extra no início da próxima fase de trabalho. Descarte o dado extra no final da rodada.

## Artesão (3x)

Custo adicional de 2 energias. Ganhe 1 produto. Aloque esse produto no tabuleiro da matriz.

## Demolidor (2x)

Descarte uma construção do seu complexo. Ganhe 1 produto e metal/energia igual ao dobro do custo de construção da carta. O valor de prestígio dessa carta não conta mais para sua pontuação, mas todos os produtos nela ainda contam e podem ser colocados no seu tabuleiro da matriz.

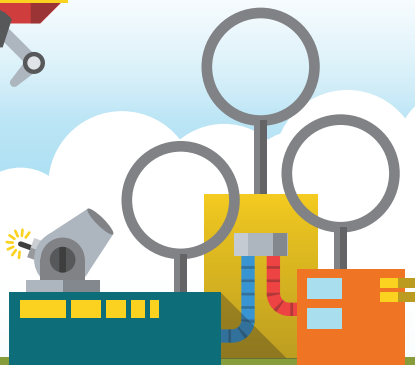
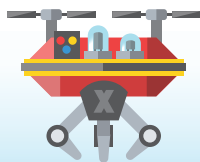
Exemplo: você tem a Central de ideias em seu complexo e contrata o Demolidor, usando-o para descartar a Central de ideias (que tem um custo de construção de 1 metal e 4 energias). Você recebe 1 produto, 2 metais e 8 energias.

## Faz-Tudo (2x)

Ganhe 1 metal, 2 energias e compre 1 carta. Escolha um oponente. Ele pode ganhar 1 metal ou 2 energias ou comprar 1 carta (seu oponente decide).

## Mentor (3x)

Ganhe 3 vitaminas e escolha um oponente para ganhar 1 vitamina.







## Recrutador(1x)

Compre e revele as próximas 2 cartas de empreiteiros. Você pode contratar ambos gratuitamente (não descarte nenhuma carta nem pague os custos adicionais) e em qualquer ordem. Execute as ações indicadas por esses empreiteiros e descarte-os junto com o Recrutador. A contratação é opcional. Por exemplo, se você revelou o Demolidor, mas não quer descartar nenhuma carta de seu complexo, você pode simplesmente descartá-lo.

## Cientista(3x)

Compre e **revele** 7 cartas do baralho de projetos. Pegue 1 delas e descarte o resto.

## Magnata (1x)

Pegue todas as 4 cartas de projeto expostas no mercado e adicione-as à sua mão. Reponha imediatamente as 4 cartas de projeto no mercado com novas cartas do baralho de projetos.

## Visionário(2x)

Revele quantas cartas do tipo Monumento quiser (elas não precisam ser únicas) da sua mão. Ganhe uma quantidade de metal igual ao **dobro** do número de cartas reveladas dessa forma, até um máximo de 6 metais.

Exemplo: você tem 2 Obeliscos, um Parque e um Farol. Como você só pode ganhar no máximo 6 metais, você decide revelar os 2 Obeliscos e um Parque, mas mantém seu Farol oculto, ganhando 6 metais.



# CORPORAÇÕES



**COMPLEXIDADE**  
★★★★

**RECURSOS INICIAIS**  
6 2

Ao construir, você pode descartar uma carta de projeto adicional com um símbolo de ferramenta correspondente (🔧🔪🔨🛠️) para reduzir o custo de construção em 2 recursos (qualquer combinação de 🏠 ou 🏡).

## Deep Blue (Complexidade: ★★★★★)

Exemplo: você está tentando construir Projetos especiais, que custa 1 metal, 3 energias e uma 🔌. Use o poder da Deep Blue e descarte um Instituto e um Farol (2 cartas em vez de 1, ambas com 🔌), reduzindo o custo de construção de Projetos especiais para 0 metal e 2 energias.



**COMPLEXIDADE**  
★

**RECURSOS INICIAIS**  
3 1

Você pode alocar 🏠 em Mineração para ganhar 🏠 e 🏠 em Produção para ganhar 🏠.

## Earth United (Complexidade: ★)

Os bônus de igualdade ainda se aplicam. Por exemplo, se você alocou 🏠 🏠 na Mineração, receberá 5 metais.




**COMPLEXIDADE**  
★★

**RECURSOS INICIAIS**  
6 1 2

Durante a fase de mercado, você pode comprar uma carta de projeto E contratar um empregado em qualquer ordem.

## Frontier Freight (Complexidade: ★★)

Você pode usar a carta de projeto que acabou de comprar, descartando-a para contratar um empregado durante a mesma fase de mercado.



**COMPLEXIDADE**  
★★

**RECURSOS INICIAIS**  
6 2 1

Cada vez após construir, você pode descartar uma carta de projeto adicional (qualquer símbolo de ferramenta) para ganhar 🏠 + 🏠.

Se decidir realizar a ação opcional de descartar e repor uma linha do mercado, ela deverá ser realizada antes de pegar um projeto ou contratar um empregado.

O mercado só é repostado no final do seu turno e não entre as compras.



**COMPLEXIDADE**  
★

**RECURSOS INICIAIS**  
3 1

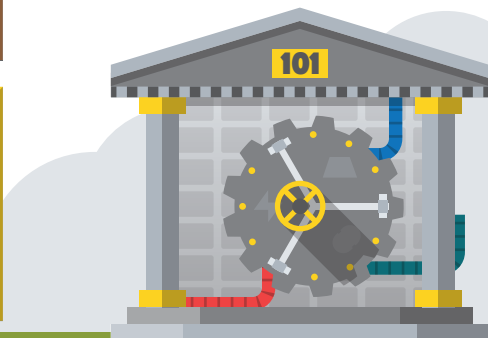
Dobre o bônus de igualdade da sua Matriz.  
(🏠🏠) → +2 EXTRA  
(🏠🏠🏠) → +4 EXTRA

## GeoLabs (Complexidade: ★★)

Você deve ter todos os recursos necessários para construir antes de usar o poder da GeoLabs. Se você não tiver nenhuma outra carta de projeto após a construção, não poderá usar esse poder.

## Gilded Guild (Complexidade: ★)

Exemplo: alocar 🏠🏠 em Produção fornecerá a você 6 energias. Alocar 🏠🏠🏠 em Pesquisa fará com que você compre 7 cartas de projeto.



**GoodLife**

Sempre que você ganhar um bônus de igualdade na Matriz, ganhe também uma quantidade de igual ao bônus.

( → BÔNUS)  
 ( → BÔNUS)

**COMPLEXIDADE**  
★★

**RECURSOS INICIAIS**

**HUEMINTEK**

Você rola 1 adicional a cada fase de trabalho, mas deve descartar 1 não alocado no final da fase de trabalho, a menos que você pague .

**COMPLEXIDADE**  
★

**RECURSOS INICIAIS**

**Labor League**

Cartas de **Treinamento** podem ser ativadas duas vezes por rodada e custam a menos para ativá-las.

**COMPLEXIDADE**  
★★★

**RECURSOS INICIAIS**

**ReliQUARRY**

As cartas de tipo **Monumento** custam a menos para construir. Durante a fase de trabalho você pode descartar uma carta de tipo **monumento** para ganhar .

**COMPLEXIDADE**  
★★

**RECURSOS INICIAIS**

**SDC GLOBAL**

Você pode descartar cartas de **Treinamento** para realizar os efeitos de ativação e ganhar uma quantidade de recursos iguais aos custos de construção.

**COMPLEXIDADE**  
★★★

**RECURSOS INICIAIS**

## GoodLife (Complexidade: ★★)

Exemplo: ao alocar em Mineração, você ganha 3 metais e 1 vitamina.

## Huemintek (Complexidade: ★)

Pague 2 energias sempre que você decidir manter o dado extra.

## Labor League (Complexidade: ★★★)

Exemplo: se você tiver o Centro esportivo e o Centro médico em seu complexo, você pode usar as duas cartas duas vezes por rodada (4 ativações no total). A ativação do Centro esportivo seria gratuita, enquanto a do Centro médico ainda custaria 1 metal.

## ReliQUARRY (Complexidade: ★★)

Os custos de construção não podem ser reduzidos abaixo de 0.

## SDC Global (Complexidade: ★★★)

Exemplo: se você descartar o Centro médico, ganhará 1 metal e 1 vitamina. Mas não poderá usar a habilidade passiva que faz as vitaminas alterarem o valor de um dado não alocado em 2, pois este efeito não faz parte da habilidade ativada.

## Standard Tools (Complexidade: ★)

## Turtle Tech (Complexidade: ★★★)

Existem raras ocasiões em que pode ser benéfico não alocar todos os seus trabalhadores. Você não é obrigado a alocar todos os seus trabalhadores.

**STANDARD TOOLS**

Ao construir, a carta de projeto que você descarta não precisa corresponder ao símbolo de ferramenta da carta que você está construindo.

**COMPLEXIDADE**  
★

**RECURSOS INICIAIS**

**TURTLE TECH**

No final da fase de trabalho:  
 Ganhe se você não tiver   
 Ganhe se você não tiver

**COMPLEXIDADE**  
★★★

**RECURSOS INICIAIS**

# DICAS E ESTRATÉGIAS



Recomendamos que você jogue Fabricorporações uma ou duas vezes para descobrir suas próprias estratégias antes de ler esta seção. Para jogadores que procuram dominar o jogo, essas dicas podem melhorar suas jogadas.

## VITAMINAS MULTIUSO

Os jogadores normalmente pensam em usar vitaminas para ajudar a modificar seus dados para alimentar as fábricas. No entanto, muitas vezes você pode usar as vitaminas para arranjar seus dados de modo a obter um bônus de igualdade da Matriz a fim de ganhar cartas, metal ou energia extras.

## ENCH A MÃO

Comprar cartas de projeto pode não parecer tão importante quanto ganhar recursos, mas na parte inicial do jogo, ter uma mão maior proporciona a você mais opções de construção de fábricas e também de empreiteiros que você pode contratar. Uma mão com mais cartas permitirá maior flexibilidade para dinamizar sua estratégia ou aproveitar momentos oportunos.

## MAXIMIZE SEU PODER

Maximizar o poder de sua corporação significa usá-lo sempre que possível. Por exemplo, com a Frontier Freight, você vai querer contratar um empreiteiro e pegar uma carta de projeto em toda fase de mercado, mesmo na primeira rodada.

## BUSQUE SINERGIA

Algumas corporações exigem projetos específicos para utilizar seu poder de maneira eficaz. Por exemplo, SDC Global e ReliQUARRY requerem um fluxo constante de cartas de treinamento e de monumento, respectivamente, para funcionar de forma consistente. Não tenha medo de gastar alguns recursos para substituir o mercado!



# CRÉDITOS

**Game Design:** Joseph Z Chen e Justin Faulkner

**Desenvolvimento:** Justin Faulkner e Joseph Z Chen

**Arte:** Joseph Z Chen e Allan Tien (Farol)

**Design Gráfico:** Joseph Z Chen

**Tradução:** Eric Comenale

**Revisão:** Matheus Migotto

**Diagramação:** Gerson Lopes e Kaique Messias

**Editora:** MeepleBR e Deep Water Games

**Website:** <http://www.meeplebr.com>

