FÁBRICAS FANTÁSTICAS

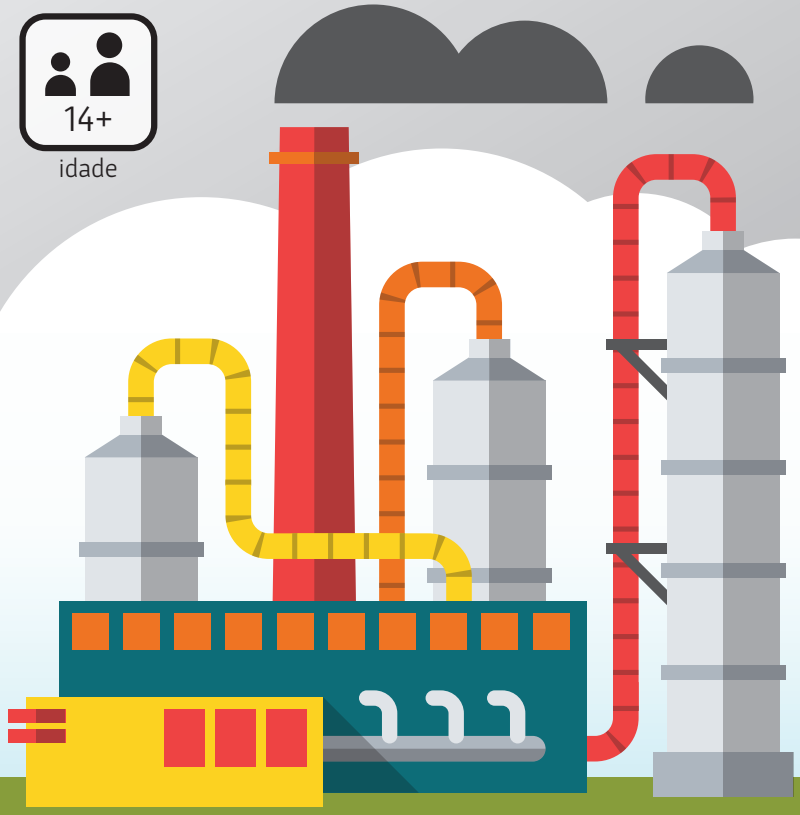
CONSTRUA · TREINE · FABRIQUE

Enfrente outros jogadores para construir o grupo mais eficiente de fábricas no menor número de rodadas. Gerencie cuidadosamente seus projetos, treine seus trabalhadores e fabrique o máximo possível de produtos para alcançar o domínio industrial!

1 – 5
jogadores

45–60
minutos

14+
idade

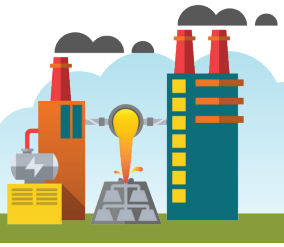


DEEP WATER GAMES

meeplebr

JOSEPH Z CHEN e
JUSTIN FAULKNER

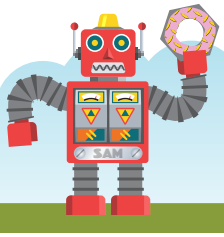
COMPONENTES



- 4 dados vermelhos
- 4 dados azuis
- 4 dados verdes
- 4 dados roxos
- 4 dados amarelos
- 8 dados branco (gelo)

- 54 fichas de energia
- 42 fichas de metal
- 42 fichas de (1) produto
- 42 fichas de (2) produtos
- 4 fichas de ferramenta

- 74 cartas de projeto
- 17 cartas de empreiteiro
- 1 ficha de primeiro jogador
- 5 tabuleiros de matriz
- 5 cartas de ajuda ao jogador
- 1 carta de ajuda ao jogador solo



PREPARAÇÃO

Terminologia: os dados representam os trabalhadores em suas fábricas. Neste manual de regras, os termos "trabalhador" e "trabalhadores" são sinônimos de "dado" e "dados".

O jogador que mais recentemente usou alguma ferramenta recebe a ficha de primeiro jogador. Embaralhe as cartas de projetos e de empreiteiros separadamente.

Ficha de primeiro jogador

Para iniciar o jogo, cada jogador escolhe uma cor (exceto o branco) e começa com:

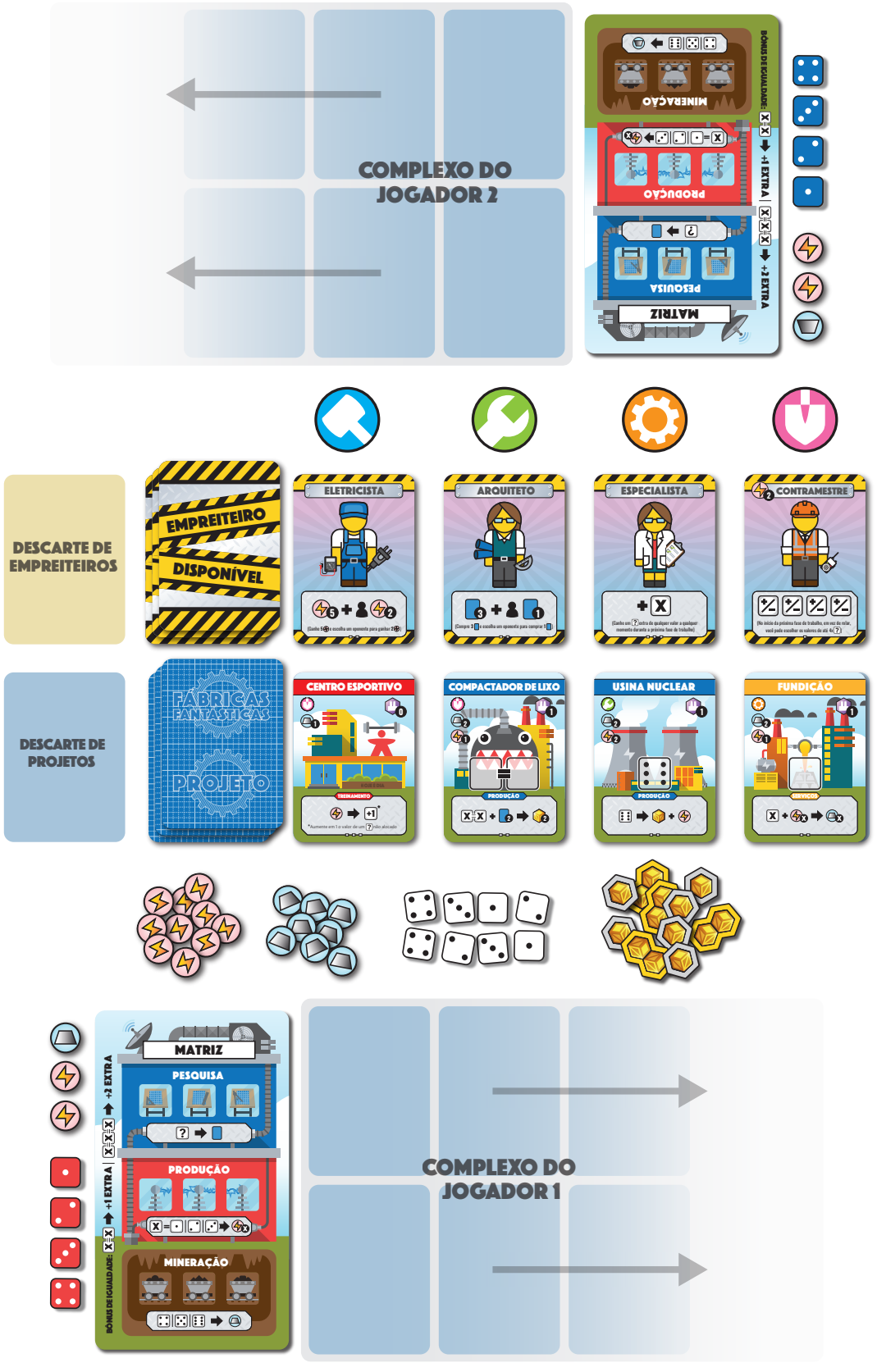
- 4 dados de uma cor de jogador
- Um tabuleiro de jogador de matriz
- Uma carta de ajuda ao jogador ("Legenda" de um lado e "Cada Rodada" do outro lado)
- Recursos: 1 metal e 2 energias
- 4 cartas de projeto aleatórias para formar a mão de cartas inicial

A área da mesa em frente a cada jogador é o seu **complexo** onde eles construirão fábricas e outras cartas ao longo do jogo. Os jogadores podem olhar as cartas em sua própria mão, mas devem mantê-las escondidas dos outros jogadores.

Revele aleatoriamente 4 cartas de projeto e 4 cartas de empreiteiro, organizando-as no centro da mesa (veja o diagrama na próxima página). Coloque uma ficha de ferramenta acima de cada carta de empreiteiro. A ordem das ferramentas não importa, mas deve permanecer a mesma pelo resto do jogo. Essas 8 cartas reveladas formam o **mercado**. Coloque as fichas de produtos, metal, energia e os dados brancos (usados quando são necessários dados extras além dos seus 4 dados coloridos) na mesa ao alcance de todos os jogadores para formar o estoque.

Estoque ilimitado: não há limite para o número de recursos e dados disponíveis para os jogadores. Se o estoque acabar, use algum outro meio para manter o controle.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO



OBJETIVO

Valor de prestígio

O objetivo do jogo é ganhar o máximo possível de pontos. É possível ganhar pontos de duas maneiras: **prestígio** ( ) e **produtos** ( ). Cada carta em seu complexo tem o valor de **prestígio** impresso em seu canto superior direito. Além disso, as fábricas podem manufaturar **produtos** que você acumula ao longo do jogo. Sua pontuação total é o número de **produtos** que possui + seu total de **prestígio**.

ANDAMENTO DO JOGO

Cada rodada consiste em duas fases. Durante a **fase de mercado**, os jogadores se revezam na compra de cartas no mercado. Depois que todos os jogadores tiverem comprado, começa a **fase de trabalho**. Durante a **fase de trabalho**, todos os jogadores lançam seus dados simultaneamente, alocam esses dados como trabalhadores e constroem cartas.

FASE DE MERCADO

Na **fase de mercado**, os jogadores se revezam em sequência, começando no jogador com a ficha de primeiro jogador e continuando no sentido horário. Na sua vez, você deve escolher uma das **duas** opções:

A. **Ganhe uma carta de projeto.** Escolha um dos 4 projetos no mercado e adicione-o gratuitamente à sua mão. Reponha o espaço no mercado com a carta do topo do baralho de projetos.

> **Dica:** ao escolher uma carta de projeto, procure cartas em que você esteja interessado em construir ou cartas que tenham o mesmo símbolo de ferramenta (/ / /) de uma carta em sua mão e que deseja construir. (Confira mais informações em “Construção das Cartas" na seção "Fase de Trabalho".)

OU

B. **Contrate um empreiteiro.** Escolha 1 dos 4 empreiteiros do mercado para contratar. Para contratar um empreiteiro, você deve descartar um projeto de sua mão com o mesmo símbolo de ferramenta que o símbolo acima da carta do empreiteiro. Execute as instruções descritas na carta de empreiteiro e descarte-a imediatamente. Reponha o espaço no mercado com a carta do topo do baralho de empreiteiros.

Alguns empreiteiros têm um custo adicional além de descartar um projeto. Quando existir, esse custo adicional é mostrado no canto superior esquerdo da carta.

Custo Adicional

> **Ação opcional:** antes de escolher um projeto ou empreiteiro, o jogador ativo pode pagar 1 recurso de metal OU 1 recurso de energia para descartar todos os projetos ou todos os empreiteiros (mas não ambos) do mercado e revelar 4 novas cartas do baralho correspondente. Cada jogador pode fazer isso uma vez por turno, o que é útil se você não gostar de nenhuma das escolhas ou se quiser eliminar cartas que podem ser importantes para outros jogadores.

Assim que todos os jogadores tiverem jogado uma vez, começa a **fase de trabalho**.

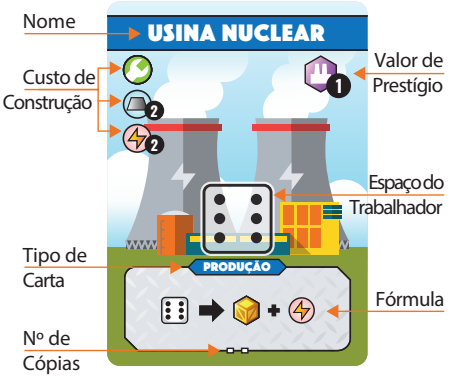
FASE DE TRABALHO

Durante a **fase de trabalho**, todos os jogadores executam seus turnos **simultaneamente**. No entanto, se houver algum jogador aprendendo as regras pela primeira vez, recomendamos que vocês joguem um de cada vez na primeira e segunda rodadas.

A **fase de trabalho** começa com todos os jogadores pegando e rolando seus dados. Os jogadores então (em qualquer ordem) constroem cartas, alocam trabalhadores e ativam cartas.

CONSTRUÇÃO DAS CARTAS

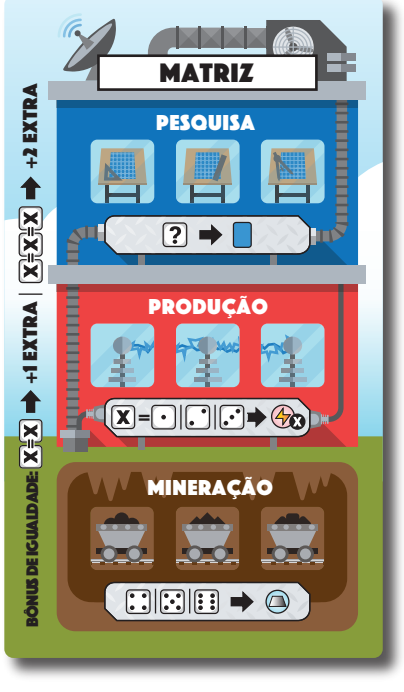
Para construir uma carta em sua mão, você deve pagar o custo de construção indicado no canto superior esquerdo: descarte outra carta de projeto com o mesmo símbolo de ferramenta (/ / /) de sua mão e também pague o custo de recurso indicado (e/ou).



Importante: não há limite de quantas vezes você pode construir em um turno, desde que possa pagar todos os custos de construção. No entanto, **você não pode construir uma segunda cópia de uma carta** com o mesmo nome, a menos que o texto da carta diga o contrário.

AÇÕES BÁSICAS

Cada jogador tem um tabuleiro da sua **Matriz** com três ações básicas disponíveis: **Pesquisa**, **Produção** e **Mineração**. Para usar uma dessas ações básicas, aloque um trabalhador em um espaço disponível em seu tabuleiro e execute essa ação imediatamente, como descrito abaixo.



Pesquisa

Para cada trabalhador que alocar no andar de **Pesquisa**, compre uma carta de projeto no topo do baralho de projetos. Você pode usar um trabalhador de qualquer valor.

Comprar cartas: sempre que comprar uma carta durante a fase de trabalho, seja por qualquer razão, **você deve comprar a carta do topo do baralho**. Você não pode comprar as cartas abertas do mercado.

Se algum baralho ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte para refazer o baralho.

Produção

Para cada trabalhador que alocar no andar de **Produção**, você obtém recursos de energia iguais ao valor do trabalhador (ou seja, o número na face do dado). O valor do trabalhador deve ser , ou .

Mineração

Para cada trabalhador que alocar no andar de **Mineração**, você pega **1** recurso de metal do estoque. O valor do trabalhador deve ser , ou .

Nota: a Mineração e a Produção geram recursos em quantidades diferentes! A Mineração produzirá apenas 1 recurso de metal por trabalhador, enquanto a Produção pode gerar vários recursos de energia por trabalhador, dependendo do valor usado.

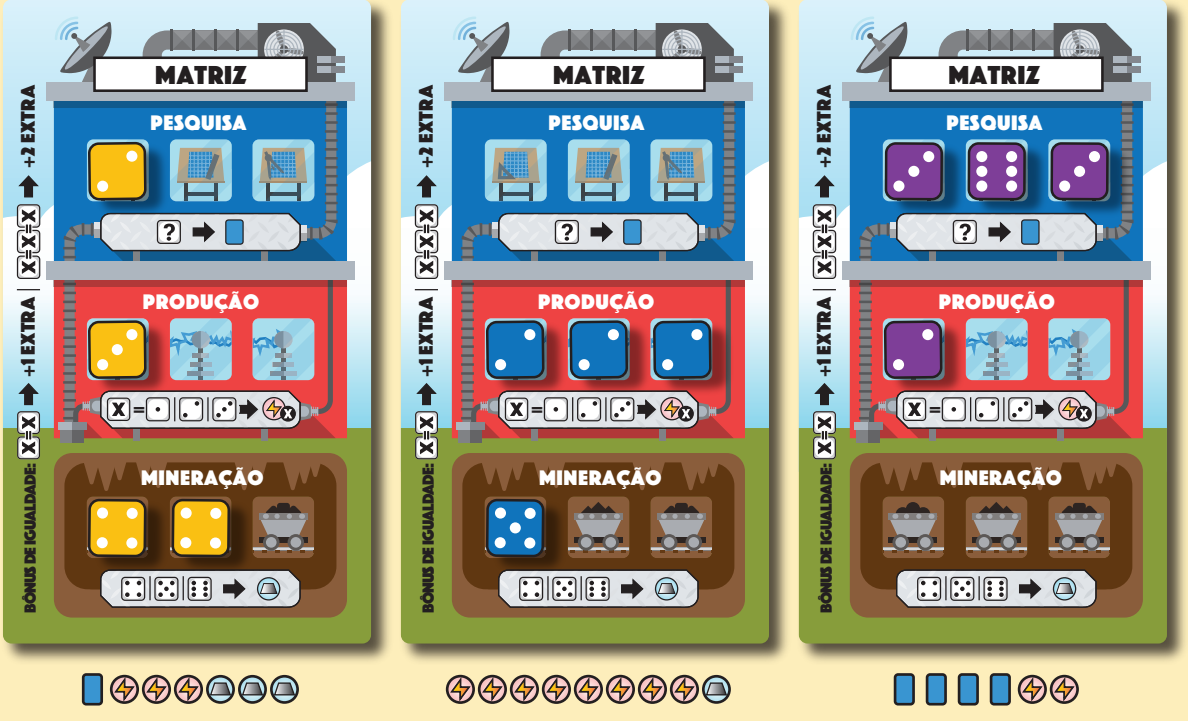
BÔNUS DE IGUALDADE

Ao usar as ações básicas na sua Matriz, se o trabalhador que você está alocando for igual a outro trabalhador que já está na mesma ação básica, ganhe uma carta/recurso extra correspondente a essa ação. Se for alocado um terceiro trabalhador igual, você recebe outra carta/recurso adicional perfazendo um total de dois itens extras ao alocar três trabalhadores iguais. Os dados não precisam ser alocados todos ao mesmo tempo para se obter o bônus.

EXEMPLOS

Para cada jogador, a alocação dos dados nestes exemplos renderia:

- **Jogador amarelo:** 1 projeto, 3 energias e 3 metais (sendo 1 extra do bônus de igualdade)
- **Jogador azul:** 8 energias (sendo 2 extras do bônus de igualdade) e 1 metal
- **Jogador roxo:** 4 projetos (sendo 1 extra do bônus de igualdade) e 2 energias



ATIVAÇÃO DAS CARTAS

Assim que construir uma carta em seu complexo, você pode ativá-la no mesmo turno. A fórmula para ativar uma carta utiliza símbolos e está impressa na parte inferior da carta. Se pagar tudo que está do lado esquerdo da seta, você ganha tudo que está do lado direito. Algumas cartas exigem trabalhadores para serem ativadas. Nesse caso, aloque os trabalhadores necessários na carta. Você pode consultar a legenda na carta de ajuda ao jogador para verificar o que cada símbolo significa.

Limite de ativação: cada carta pode ser ativada apenas uma vez por turno. Se a carta não tiver espaços de trabalhadores, pode não ficar claro se ela já foi ativada. Para indicar que uma carta foi ativada, você pode movê-la ligeiramente para cima da linha das outras cartas em seu complexo.

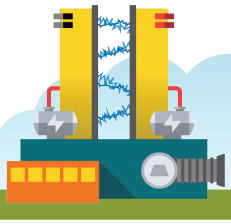
Ordem de ativação: as cartas podem ser ativadas em qualquer ordem, desde que você atenda aos requisitos de ativação. O resultado é obtido imediatamente, o que pode ajudá-lo a ativar ou construir mais cartas.

Alocação de trabalhadores: você não pode usar o mesmo trabalhador em várias ações. Cada trabalhador pode ser usado apenas uma vez por turno. No final da fase de trabalho, deixe seus trabalhadores alocados nas cartas para que outros jogadores possam ver que você terminou e também o que fez no seu turno.

Acumular produtos: recomendamos que os produtos que você ganha sejam colocados na carta que os fabricou. Isso permite que os jogadores vejam quais cartas estão sendo utilizadas. Os jogadores podem trocar livremente fichas de produtos de valor equivalente com o estoque a qualquer momento.

ENCERRAR A FASE DE TRABALHO

Assim que todos os jogadores colocarem todos os seus trabalhadores e completarem todas as suas ações, eles devem descartar o excedente para ficar com, no máximo, 12 recursos totais (metal e energia combinados) e 10 cartas na mão. A **fase de trabalho** agora está concluída. Passe a ficha do primeiro jogador para o próximo jogador no sentido horário e uma nova rodada começa novamente com a **fase de mercado**.



FINAL DO JOGO

Assim que um jogador fabricar **12 ou mais produtos** ou construir **10 ou mais cartas em seu complexo**, o final do jogo é acionado. Os jogadores devem terminar a rodada atual e jogar **mais uma rodada** (fase de mercado + fase de trabalho). Um lembrete da condição de fim do jogo está impresso no cartão de ajuda ao jogador:

FINAL DO JOGO: 12 OU 10 → +1

Importante: o acionamento do final do jogo com **12 ou mais produtos** refere-se apenas às fichas de produtos que foram fabricados. Isso **não** inclui o valor de prestígio das cartas.

Além disso, quando um jogador tiver **10 ou mais cartas** em seu complexo, o final do jogo é acionado independentemente do valor de prestígio dessas construções.

Assim que o jogo termina, cada jogador soma o número de produtos que fabricou à quantidade de prestígio nas cartas em seu complexo para calcular sua pontuação final. O jogador com a maior pontuação é o vencedor!

Em caso de empate, o desempate é determinado pelo jogador com mais recursos de metal, depois com mais recursos de energia e, por fim, com mais cartas de projeto em mãos. Se ainda houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

REGRAS DO JOGO SOLO

No Modo Solo, você joga contra um oponente simulado chamado “A Máquina”. Em vez de escolher um conjunto de dados coloridos, você deverá usar os 4 dados brancos.

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo normalmente para um jogador. Em seguida, coloque uma série de cartas de projetos viradas para cima para formar o complexo inicial da Máquina. O número de cartas de projeto depende da dificuldade que você quer para o seu oponente:

Dificuldade	Nº de cartas iniciais
Fácil	2
Médio	3
Difícil	4
Insano	5

Se qualquer uma das cartas de projeto distribuídas for do tipo Monumento (com uma faixa cinza), descarte-a e pegue outra carta até que a Máquina tenha o número total desejado de cartas sem nenhum Monumento.

O complexo da Máquina: é sempre agrupado pelo tipo/cor da carta (Produção, Serviços, Treinamento, Especial e Monumento).

SEU TURNO

Jogue normalmente a **fase de mercado** e a **fase de trabalho**. Depois de você terminar as duas fases, a Máquina executa o turno dela.

Importante: alguns empreiteiros podem afetar seus oponentes. No jogo solo, ignore as instruções que fornecem recursos ou cartas aos oponentes.

O TURNO DA MÁQUINA

A Máquina começa o turno dela rolando os dados. Pegue um dado de cada cor (vermelho, azul, roxo, amarelo e verde) e role todos ao mesmo tempo.

FASE DE MERCADO

Verifique o dado verde para determinar a ação de mercado da Máquina:

⚀, ⚁, ⚂, ou ⚃:	pegue a carta de projeto correspondente (⚀ = a carta mais à esquerda, ⚁ = a 2º à esquerda, etc.) do mercado e coloque-a no complexo da Máquina.
⚄:	revele a carta do topo do baralho de projetos e coloque-a no complexo da Máquina. Em seguida, descarte todas as cartas de projetos (🟦) do mercado.
⚅:	revele a carta do topo do baralho de projetos e coloque-a no complexo da Máquina. Em seguida, descarte todas as cartas de empreiteiros (▨) no mercado.

Depois de realizar a ação da Máquina, reponha as cartas do mercado.

FASE DE TRABALHO

Verifique os valores dos dados restantes: vermelho, azul, roxo e amarelo para determinar se a Máquina fabricará algum produto, de acordo com as regras abaixo.

Cada dado colorido corresponde a um tipo de carta:

- O dado vermelho corresponde às cartas vermelhas do tipo Treinamento.
- O dado azul corresponde às cartas azuis do tipo Produção.
- O dado roxo corresponde às cartas roxas do tipo Especial.
- O dado amarelo corresponde às cartas amarelas do tipo Serviços.

Para cada dado, se o valor for menor ou igual ao número de cartas correspondentes no complexo da Máquina, então a Máquina fabrica um produto. Observe que à medida que o complexo da Máquina cresce, fica cada vez mais fácil fabricar produtos em cada fase de trabalho.

EXEMPLO

A Máquina fabrica 2 produtos, pois os valores dos dados azul e roxo são iguais ou inferiores ao número de cartas da mesma cor no complexo da Máquina. Os dados vermelho e amarelo não fabricam mercadorias, pois seus valores são superiores ao número de cartas dessas cores.

FINAL DO JOGO

Como jogador, você aciona o final do jogo da mesma forma que em um jogo normal (lembrete: 12 produtos ou 10 cartas no seu complexo). No entanto, a Máquina só pode acionar o final do jogo fabricando 12 ou mais produtos. Assim que o final do jogo é acionado, tanto o jogador quanto a Máquina jogam mais uma rodada.

PONTUAÇÃO

Calcule sua pontuação da mesma forma que em um jogo normal (lembrete: produtos + prestígio). Para calcular a pontuação da Máquina, ela recebe 1 ponto para cada produto, 1 ponto para cada carta no complexo (independentemente do valor de prestígio) e 1 ponto adicional para cada carta do tipo Monumento no complexo (por exemplo, 2 Obeliscos pontuariam um total de 4 pontos). Se você tiver mais pontos do que a Máquina, você ganha!

APÊNDICE

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

TIPOS DE CARTAS

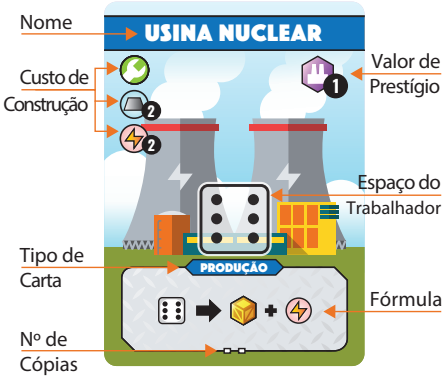
PRODUÇÃO Estas cartas geram produtos.

SERVIÇOS Estas cartas geram recursos.

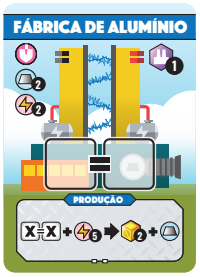
TREINAMENTO Estas cartas treinam seus trabalhadores, permitindo que você modifique seus valores.

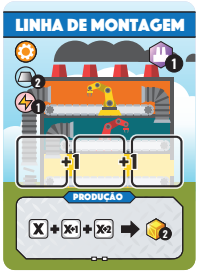
MONUMENTO Estas cartas não podem ser ativadas, mas valem pontos extras de prestígio.

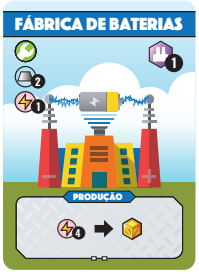
ESPECIAL Esses cartas têm efeitos exclusivos.

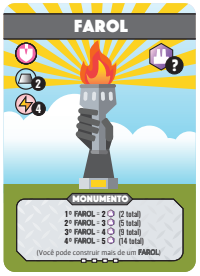


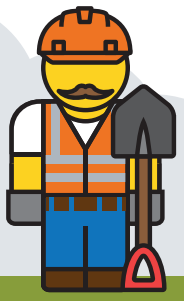
PROJETOS











Fábrica de alumínio (2x)
Aloque 2 dados iguais e pague 5 energias para ganhar 2 produtos e 1 metal.

Linha de montagem (2x)
Aloque 3 dados com valores consecutivos para ganhar 2 produtos.

Exemplo: ⚀+⚁+⚂

Fábrica de baterias (2x)
Pague 4 energias para ganhar 1 produto.

Farol (4x)
Cada Farol posterior que você construir vale mais prestígio.

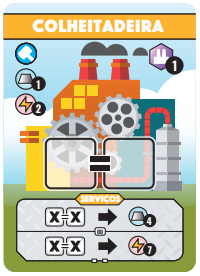
Exemplo: o 4º Farol no seu complexo vale 5 de prestígio. Todos os 4 faróis combinados valem 14 pontos de prestígio no total.

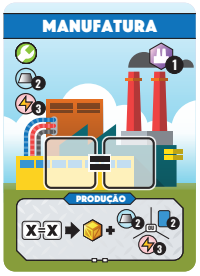
Laboratório de biologia (2x)
Aloque um ⚀ e pague 1 energia para ganhar 1 produto.

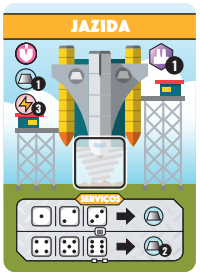
Mercado clandestino (2x)
Aloque um dado de qualquer valor e descarte uma carta de projeto para ganhar recursos (metal + energia) correspondentes ao custo de construção da carta descartada. O máximo que você pode ganhar são 4 recursos. Se a carta que você está descartando custar mais do que 4 recursos, você pode escolher quais 4 recursos deseja receber. Se a carta que você está descartando tiver um custo com desconto (como o Monolito), ignore o desconto ao usar o Mercado clandestino.

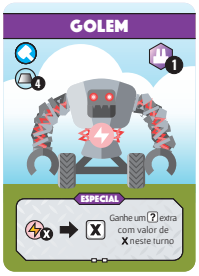
Fábrica de concreto (2x)
Aloque 2 dados iguais e pague em metal o valor igual a um dos dados para ganhar 2 produtos (independentemente de quanto metal você pagou).

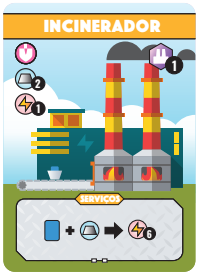
Exemplo: aloque ⚁⚁ e pague 3 metais para ganhar 2 produtos.

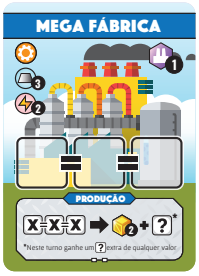


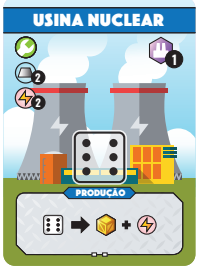


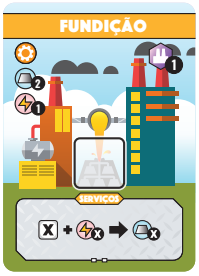


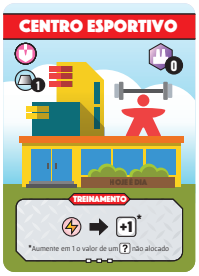












Dojo (2x)
Pague 1 energia para virar um dado não alocado para sua face oposta. As faces opostas de um dado somam 7. Por exemplo, a face oposta de ⚅ será ⚀.

Academia (3x)
Pague 1 energia para diminuir o valor de um dado não alocado em 1. A academia não pode ser usada em um ⚀.

Fundição (2x)
Aloque um dado e pague um número de energias **igual** ao valor do dado para ganhar essa quantidade de metal.

Exemplo: aloque ⚅ e pague 5 energias para ganhar 5 metais.

Centro de distribuição (2x)
Aloque um ⚅ e pague 2 energias para ganhar 1 produto e 1 metal.

Golem (2x)
Pague X energias para ganhar um dado extra de valor X. Descarte o dado extra no final da rodada.

Exemplo: pague 3 energias para ganhar um ⚂ neste turno.

Centro esportivo (3x)
Pague 1 energia para aumentar o valor de um dado não alocado em 1. O centro esportivo não pode ser usado em um ⚅.

Colheitadeira (2x)
Aloque 2 dados iguais para ganhar 4 metais OU 7 energias.

Incinerador (2x)
Descarte uma carta de projeto e pague 1 metal para ganhar 6 energias.

Laboratório (2x)
Compre uma carta de projeto ao ganhar um produto. O laboratório pode comprar apenas 1 carta de projeto por rodada, independentemente de quantos produtos você ganhar.

Manufatura (2x)
Aloque 2 dados iguais para ganhar 1 produto e escolher entre 2 metais ou 3 energias ou comprar 2 cartas de projeto. Lembrete: as cartas que você comprar devem ser do topo da pilha de cartas de projeto e não do mercado.

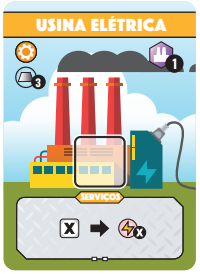
Mega fábrica (x2)
Aloque 3 dados iguais para ganhar 2 produtos e um dado extra de qualquer valor (à sua escolha). Descarte o dado extra no final da rodada.

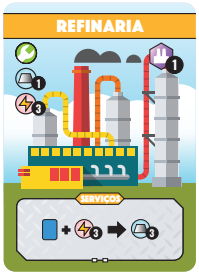
Monolito (3x)
Uma vez construído, o Monolito vale 3 pontos de prestígio. O custo de construção do Monolito é reduzido em 1 metal para cada carta de tipo Monumento (cartas com faixa cinza como Obelisco ou Farol) em seu complexo.

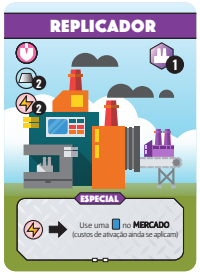
Jazida (2x)
Aloque ⚀, ⚁ ou ⚂ para ganhar 1 metal ou aloque ⚃, ⚄ ou ⚅ para ganhar 2 metais.

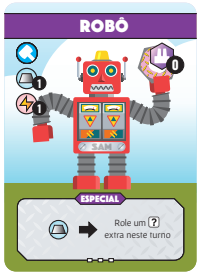
Usina nuclear (2x)
Aloque um ⚅ para ganhar 1 produto e 1 energia.

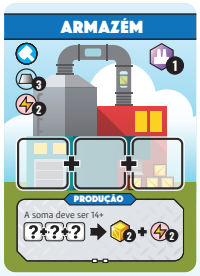
Obelisco (5x)
Uma vez construído, o Obelisco vale 2 pontos de prestígio. Você pode construir mais de uma cópia do Obelisco.











Usina elétrica (2x)
Aloque um dado para ganhar X energia, onde X é o valor do dado alocado.

Usina de reciclagem (3x)
Descarte 2 projetos e pague 2 energias para ganhar 1 produto e comprar uma carta de projeto. Lembrete: você deve comprar do topo da pilha e não do mercado.

Refinaria (2x)
Descarte uma carta de projeto e pague 3 energias para ganhar 3 metais.

Replicador (2x)
Pague 1 energia para ativar uma carta no mercado. Use aquela carta como se estivesse em seu complexo (os dados usados são alocados no Replicador). Você ainda precisa pagar todos os custos de ativação associados à carta que será usada.

Exemplo: pague 1 energia para ativar o Replicador e copiar o Laboratório de biologia no mercado. Em seguida, coloque um ⚀ no Replicador e pague 1 energia para ganhar 1 produto.

Robô (3x)
Pague 1 metal para rolar um dado extra. Descarte o dado extra no final da rodada.

Ferro-velho (2x)
Ganhe 1 metal após construir uma carta. O ferro-velho não se ativa durante sua construção.

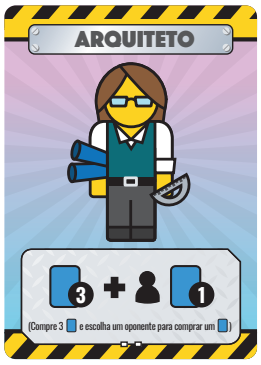
Painel solar (2x)
Ganhe 2 energias após construir uma carta. O Painel solar não se ativa durante sua construção.

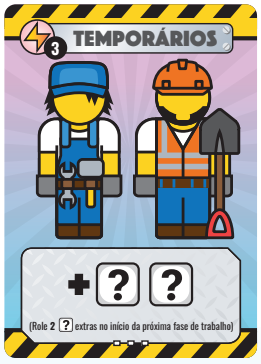
Agência de temporários (2x)
Pague 1 energia para rolar novamente quantos dados não alocados quiser. Por exemplo, você pode rolar novamente um único dado ou pode rolar novamente todos os dados por apenas 1 energia.

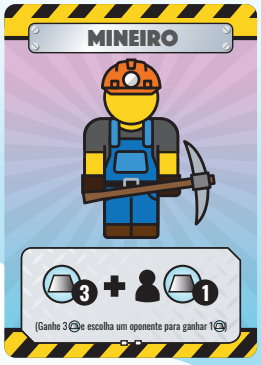
Compactador de lixo (2x)
Aloque 2 dados iguais e descarte 2 cartas de projeto para ganhar 2 produtos.

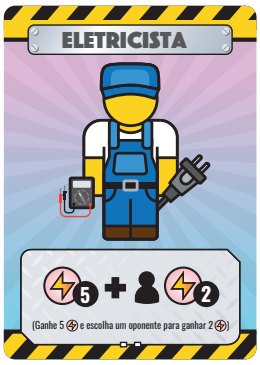
Armazém (2x)
Aloque 3 dados que somem 14 ou mais para ganhar 2 produtos e 2 energias.

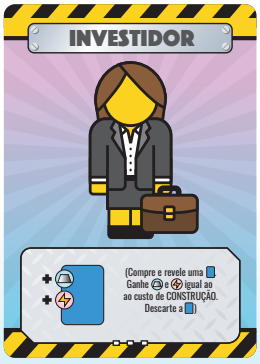
EMPREITEIROS











Arquiteto (2x)
Compre 3 cartas de projeto e escolha um oponente para comprar 1 carta de projeto.

Eletricista (2x)
Ganhe 5 energias e escolha um oponente para ganhar 2 energias.

Engenheiro (1x)
Custo adicional de 4 energias. Compre e revele uma carta de projeto. Construa-a de graça imediatamente. Se você revelar uma carta que não pode construir (porque você já possui uma em seu complexo e não são permitidas cópias), descarte esta carta e revele outra. Cartas que são ativadas durante a construção (como Painel solar ou Ferro-velho) podem ser ativadas, mas apenas uma vez por rodada.

Contramestre (1x)
Custo adicional de 2 energias. No início da próxima fase de trabalho, em vez de rolar, você pode escolher os valores de até 4 dos seus dados. Se, por alguma razão, você tiver mais de 4 dados, deverá escolher primeiro os valores dos quatro dados e depois rolar os outros dados.

Temporários (3x)
Custo adicional de 3 energias. Role 2 dados extras no início da próxima fase de trabalho. Descarte os dados extras no final da rodada.

Investidor (3x)
Compre e revele uma carta de projeto. Ganhe uma quantia de metal e energia igual ao custo de construção do projeto revelado.Os recursos que você ganha devem ser iguais ao custo de metal e energia da carta revelada. Por exemplo, se a carta custar 2 metais e 1 energia, você ganhará 2 metais e 1 energia. No caso de uma carta com regras de desconto (por exemplo Monolito), você ganha o custo total sem aplicar nenhum desconto.

Mineiro (2x)
Ganhe 3 metais e escolha um oponente para ganhar 1 metal.

Especialista (3x)
Ganhe um dado extra no valor que você quiser durante a próxima fase de trabalho. Descarte o dado extra no final da rodada.

ERROS COMUNS

PESQUISA E MINERAÇÃO VS PRODUÇÃO

Sem um bônus de igualdade, cada trabalhador na **Pesquisa ou na Mineração fornecerá apenas 1 metal ou 1 carta de projeto.** No entanto, **a Produção funciona de forma diferente e vai fornecer energia igual ao valor do trabalhador.** Observe que ⚀ é o maior valor que você pode alocar em Produção.

PROJETOS NO MERCADO

Durante a fase de mercado, os jogadores **não** podem comprar projetos do baralho. Se não gostarem das opções disponíveis, eles devem pagar 1 recurso (metal ou energia) para repor o mercado.

FINAL DO JOGO

Qualquer jogador pode acionar o final do jogo ao conseguir 12+ produtos ou 10+ cartas em seu complexo. Observe que o prestígio (⬢) vale pontos, mas é irrelevante para atender a qualquer uma das condições de final do jogo. Quando um jogador atender a uma dessas condições, ainda haverá **mais uma rodada** (fase de mercado + fase de trabalho).

DICAS E ESTRATÉGIAS

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

AGUARDE PARA CONSTRUIR

Como você pode construir quantas cartas de projeto quiser em cada rodada e também pode ativar essas cartas no mesmo turno da construção, aguardar para construir uma carta de projeto até que realmente precise usá-la permite que você poupe cartas e recursos para o caso de surgirem oportunidades melhores.

PESQUISE COM OS DADOS 1

Um dado de valor 1 só gera 1 energia. A menos que você realmente precise dessa energia, geralmente é mais eficiente usar esse trabalhador (dado) para comprar uma carta de projeto.

COMPRE PRIMEIRO, COMPRE COM FREQUÊNCIA

Se você sabe que precisa comprar cartas durante a fase de trabalho, faça isso no início da sua vez para ter o máximo de informações possíveis antes de decidir a jogada. Manter a mão cheia com o máximo de cartas também proporciona flexibilidade para contratar diferentes empreiteiros durante a fase de mercado.

SINERGIA COM O GOLEM

O Golem é uma carta poderosa com muitos usos que podem não estar aparentes à primeira vista. Por exemplo, a cada rodada você pode pagar 1 energia para ganhar um dado 1, que pode ser usado na Pesquisa e para comprar uma carta de projeto. Você também pode ganhar 1 energia extra usando o trabalhador do Golem para obter o bônus de igualdade em Produção. O Golem também tem uma ótima sinergia com o Laboratório de biologia e a Fábrica de concreto.

IMPORTÂNCIA DO MERCADO

Preste atenção às estratégias dos outros jogadores. Por exemplo, o Replicador permite que os jogadores copiem uma carta no mercado. Considere a troca dos projetos no mercado, dependendo se você ou um oponente tem o Replicador e quão úteis são as cartas no mercado. A mesma dica se aplica ao Mercado clandestino. Se algum jogador estiver construindo Faróis, é uma boa ideia manter o mercado sem as cartas de Farol. Por outro lado, se você está procurando Faróis, pode trocar o mercado a cada turno até encontrá-los.

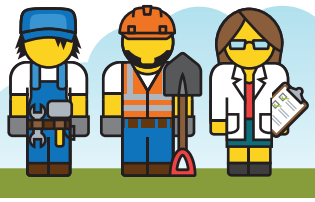
CARTAS VOLTADAS À FASE FINAL DO JOGO

Algumas fábricas fornecem 2 produtos por vez quando ativadas. Essas fábricas têm altos custos de construção ou condições difíceis de produção (de se obter nos dados). Elas podem desempenhar um papel importante para ganhar o jogo, mas exigem cartas de suporte antes de serem usadas de maneira eficiente ou confiável. Normalmente, você deve evitar construir essas cartas logo no início, aguardando até que tenha as cartas de suporte necessárias.

MONUMENTOS PODEM DEFINIR A VITÓRIA

Depois de montar um mecanismo eficiente de fabricação de produtos, pode ocorrer um excesso de recursos e a falta de cartas úteis para se construir. Se você sabe que tem todas as peças para montar um mecanismo eficiente, pode se concentrar em buscar cartas de Monumento mais baratas, como Obeliscos, que o ajudarão a encerrar o jogo com mais prestígio.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS



É necessária uma comunidade de jogadores, designers, criadores de conteúdo e muito mais para fazer um ótimo jogo de tabuleiro. Não chegamos até este momento sem as muitas pessoas que nos apoiaram ao longo do caminho. Gostaríamos de agradecer às seguintes pessoas:

Larissa Chen por ser uma parceira amorosa e solidária na vida e aguentar tudo enquanto Joseph perseguia o sonho de produzir o Fábricas Fantásticas.

Allan Tien e **Javier Evans** pelos estágios iniciais de teste e ideias.

Aaron Chen, **Danton Lee**, **Mike Amorozo** e **Javed Ahamed** por serem jogadores de testes dedicados.

Aaron Shaw, **Aislyn Hall**, **Billy Sheng**, **Nicole Jekich**, **Sean Epperson**, **Sean Harrold** e **Trevor Harron** por nos receber na comunidade de edição/design de jogos.

Chad Martinell, **Dylan Mangini**, **Emma Larkins**, **Randy Flynn**, **Shawn Stankewich** e todo o grupo de design de jogos de Seattle por nos apoiar.

David MacKenzie, **Isaias Vallejo**, **Levi Mote**, **Thomas Gutschmidt** e PlaytestNW por fornecer suporte para designers independentes como nós e pelo teste em lojas de jogos e convenções locais.

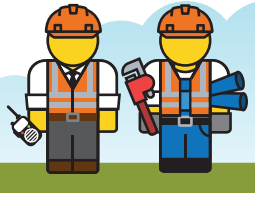
Christian Kang (Take Your Chits), **Daniel Robison** (Plumpy Thimble), **Eric Yurko** (What's Eric Playing?), **Jonathan Liu** (GeekDad), **Kristi Weyland** (Peace Love & Games) e outros criadores de conteúdo por apresentar Fábricas Fantásticas.

Matias Wu, **Matthew Bird** e outros mega fãs do jogo que nos confirmaram de que estávamos fazendo algo que os jogadores iriam gostar.

James Mathe e **Jamey Stegmaier** por compartilhar um grande conhecimento online sobre a indústria de jogos de mesa e como executar um Kickstarter.

As **centenas de jogadores de testes** que passaram incontáveis horas com o Fábricas Fantásticas em seus vários estágios.

E, finalmente, quem nos apoiou no Kickstarter! **A todos os 4.387 apoiadores.**



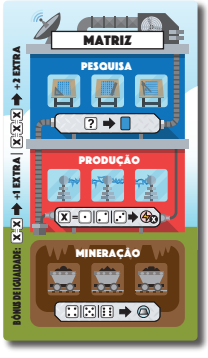
CRÉDITOS

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

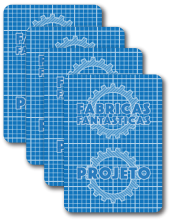
Editora: MeepleBR e Deep Water Games
Website: http://www.meeplebr.com

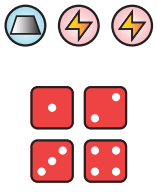
REFERÊNCIA RÁPIDA

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

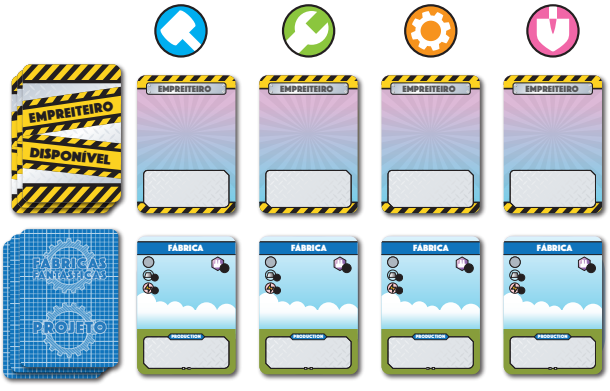


Os jogadores começam com 4 dados de sua cor, 4 cartas de projetos aleatórios, 1 metal e 2 energias.





PREPARAÇÃO DO MERCADO



CADA RODADA

FASE DE MERCADO

Seguindo a ordem do turno, cada jogador irá:

1. (Opcional) Pagar 1 metal or 1 ernegia para descartar e repor uma linha do mercado.

2a. Pegar gratuitamente uma carta de projeto do mercado;

OU

2b. Contratar um empreiteiro descartando uma carta com um símbolo de ferramenta igual (/ / /).

3. Repor o mercado.

FASE DE TRABALHO

Simultaneamente, cada jogador irá:

1. Rolar seus dados.
2. Em qualquer ordem:
   - Alocar os dados.
   - Ativar cartas (máximo de uma vez por carta).
   - Construir uma carta de projeto pagando os custos de construção e descartando outra carta com o mesmo símbolo de ferramenta. Não há limite de quantas vezes você pode construir, mas você não pode construir a mesma carta duas vezes.
3. Descartar o excesso para ficar com 12 recursos no total (metal + energia) e 10 cartas na mão.

FINAL DO JOGO

Assim que um jogador fabricar **12 ou mais produtos** ou construir **10 ou mais cartas em seu complexo**, o final do jogo é acionado. Os jogadores devem terminar a rodada atual e jogar **mais uma rodada** (fase de mercado + fase de trabalho).

PONTUAÇÃO

Assim que o jogo terminar, cada jogador soma o número de produtos fabricados + a quantidade de prestígio das construções em seu complexo para calcular sua pontuação final. O jogador com a maior pontuação é o vencedor!