

FAGTERY 42

Factory 42 ist ein semi-kooperatives Spiel über Zwerge, Verhandlungen und Produktion für 2 bis 5 Spieler, das im Zanziar-Universum spielt. Die Spieler übernehmen die Rolle von Aufsehern der Factory 42. Deswegen sind die Begriffe Spieler und Aufseher innerhalb des Spiels austauschbar. Sie müssen Arbeiter und Kommissare so organisieren, dass sie die Bürokratie bewältigen und sicherstellen, dass die Produktionsziele erreicht werden, um die Bedürfnisse und Wünsche der Regierung zu erfüllen. Das Leben in einer Zwergengemeinschaft kann hart sein, da jede Produktionsstraße Quoten zu erfüllen hat: heftige Preiskämpfe, fragwürdige Geschäfte und undurchsichtige Absprachen sind wichtige Werkzeuge für jeden Aufseher.

Die Spieler bekommen während des Spiels durch das Erfüllen von Regierungsaufträgen Siegpunkte (57). Die Spieler werden bestraft, wenn diese Aufträge nicht ausgeführt werden. Am Ende des Spiels werden zusätzliche für Rosetten, Erfindungen und die Besten in mehreren Kategorien vergeben. Der Spieler mit den meisten am Ende des Spiels, gewinnt.

SPIELMATERIAL

Material mit einem * wird mit der Commissions Erweiterung benutzt.



5 doppelseitige Spielertafeln (eine Seite für das normale Spiel, eine Seite für die Commissions Erweiterung)



5 große Lagererwei terungen



1 doppelseitiges Hauptspielbrett

(eine Seite für das normale Spiel, eine Seite für die Commissions Erweiterung)

Standardverbesserungsmarker:



5 kleine Lagererweiterungen



5 Verbrennungsanlagen



FACTORY 4

1 Startspieler-Marker

5 Kräne

5 Kartenstapel:











31 Regierungsaufträge

24 Erfindungen* (Erfindergilde)

20 Provisionen* (Elfenbotschaft)

9 Marktkarten (Handel)

17 Ereigniskarten

11 Arten von Rohstoffwürfeln () in 3 Größen (die Größe entspricht ungefähr dem Wert):



20 Flachs



Spezielle Rohstoffe:

6 Eisenbahnwagen[^]



10 Kohle

10 Magie



20 Stahl











Nahrung (

20 Flechten

16 Pilze

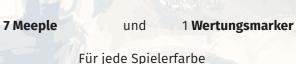
10 Bier

30 Rosetten

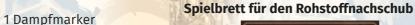


15 private

Dampfmarker







benötigt.





Bürokratieturm[^]

Wir haben einige Ersatzkomponenten beigefügt. Die aufgelisteten Komponenten sind die, die ihr zum Spielen



1 Aufstockungsbeutel



^ Siehe separates Anleitungsblatt für den erstmaligen Zusammenbau

Hinweis: JEDER IST WILLKOMMEN, ABER WIR GENDERN NICHT. Zur besseren Lesbarkeit werden in diesem Regelwerk Begriffe, die sich gleichermaßen auf Frauen und Männer beziehen, meist nur in der im Deutschen üblichen männlichen Form verwendet, z.B. "Spieler" statt "SpielerInnen"!

FACTORY LEBERBLICK

Der allgemeine Prozessablauf in der Factory 42 sieht wie folgt aus:

- 1. Arbeitsaufträge/Anforderungen von der Regierung erhalten
- 2. Die angeforderten Rohstoffe erhalten
- 3. Die Rohstoffe auf die Eisenbahnwagen laden (und weitere Rohstoffe aufstocken)
- 4. Die Eisenbahnwagen zu den Docks der einzelnen Fertigungsstätten bringen
- 5. Überschüssige Rohstoffe verbrennen, um Dampf zu erzeugen
- 6. Rohstoffe auf dem freien Markt handeln
- 7. Dampf und Rohstoffe zur Herstellung der angeforderten Gegenstände verwenden

Während des Spiels könnt ihr spezielle Aufträge von der Elfenbotschaft erhalten und eure Prozesse mit Erfindungen der Erfindergilde aufwerten.

AUFBAL

Spielbereich

Sucht zunächst das Spielbrett und wählt aus, ob ihr nur das Grundspiel oder das Spiel mit der Erweiterung "Commissions" spielen möchtet. Jeder Spielmodus hat seine eigene Seite auf dem Spielbrett und den Spielertafeln. Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches und gebt jedem Spieler eine Spielertafel.

Platziert die Handlungsmarker (🌔) in der Nähe des Spielfeldes.

Achtung!
Dieses Regelwerk bezieht
sich auf das Standardspiel &
das Spiel für Fortgeschrittene. Wo
zwei Standorte // vermerkt
sind, bezieht sich die erste Zahl auf
den Standort im Grundspiel und die
zweite Zahl auf den Standort im
Spiel für Fortgeschrittene. Wenn
es keine Zahl gibt, existiert
dieser Standort im
Grundspiel nicht.

Es gibt fünf wichtige Standorte, an denen sich Rohstoffe befinden können: der Nachschub, der gemeinsame Vorrat, das Lager eines jeden Spielers, der Aufstockungsbeutel und die Eisenbahnwagen.

Nachschub: Platziert die Rohstoffwürfel () auf ihrem jeweiligen Platz auf dem Rohstoffnachschub-Spielbrett und die normalen Verbesserungen neben dem Spielbrett; sie bilden den Nachschub.

ACHTUNG: Der Nachschub an Rohstoffen ist durch den gegebenen Bestand begrenzt. Wenn ihr einen Rohstoff anfordert oder beschafft und im Nachschub keiner mehr vorhanden ist, dann erhaltet ihr diesen Rohstoff nicht. Eine Ausnahme bilden die Eisenbahnwagen. Euch können die Eisenbahnwagen nicht ausgehen. Wenn ihr mehr benötigt, verwendet einfach einen passenden Ersatz (kleine Schachteln, Visitenkarten usw.).

Gemeinsamer Vorrat: Platziert den Bürokratieturm in der Nähe des Bürokratieortes (1) des Spielbretts. Der



Turm ist als ein etwas eigenwilliger Liefermechanismus für eure Rohstoffe gedacht und wird einige Rohstoffe bedingt durch die "Bürokratie" zurückhalten. Er wird während des Spiels niemals geleert. Die Ablage des Turms ist der gemeinsame Vorrat (). Die Rohstoffe, die hierher gelangen, können per Bahn zu den einzelnen Spielern transportiert oder zur Dampfproduktion genutzt werden. Zu Beginn des Spiels ist der Turm mit Rohstoffen gefüllt. Nehmt 2 von jeder Rohstoffart (einschließlich der speziellen Rohstoffe) und gebt sie

gemeinsam in den Turm. Gebt die Rohstoffe, die bei diesem anfänglichen Befüllen herausfallen zurück in den Nachschub.

Persönlicher Vorrat: Die beiden Docks und das Lager (a) auf eurer Spielertafel zeigen euren persönlichen Rohstoffpool. Die Docks erhalten die Rohstoffe per Eisenbahnwagen. Das a ist zu Beginn leer



Rohstoffpool. Die Docks erhalten die Rohstoffe per Eisenbahnwagen. Das ist zu Beginn leer und hat eine begrenzte Kapazität. Wenn ihr einen Rohstoff erhaltet, für den ihr keine Lagerkapazität in eurem habt, wandert er stattdessen in den cer (ihr könnt ihn nicht in einen Eisenbahnwagen legen und ihr könnt ihn nicht gegen einen bereits in eurem befindlichen Rohstoff austauschen). Ein rotes persönlicher Vorrat-Symbol , welches auf einigen Karten zu sehen ist, zeigt eine Bezahlung an und die Rohstoffe müssen in den Nachschub platziert werden.

Aufstockungsbeutel: Zu Spielbeginn befinden sich im Aufstockungsbeutel 1 , 1 , 1 , 1 , 1 und 2 von jedem anderen Rohstoff. Platziert den Beutel neben dem Spielbrett.

Eisenbahnwagen: Platziert den Vorrat an Eisenbahnwagen neben der Bahnlinie auf dem Spielbrett. Dies ist der Bahnhof. Jeder Eisenbahnwagen ist zu Beginn leer und kann bis zu 6x aufnehmen. Sobald ein Eisenbahnwagen in den Bahnhof zurückkehrt, bleiben alle , die er geladen hat, in ihm, wenn er das nächste Mal auf das Spielbrett zurückkehrt.

Dampf (🏟): Platziert den Dampfmarker auf der O der Dampfleiste am Standort Dampferzeugung (🕦).

Magie (): Magie kann jederzeit als beliebiger 1 oder als 1 o genutzt werden. Sie ist wie fortgeschrittene Alchemie.

Arbeiter: Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Arbeiter und Wertungsmarker. Die Anzahl an Arbeitern variiert mit der Anzahl der Spieler wie folgt:

- 2-3 Spieler: jeder Spieler erhält 7 Arbeiter
- 4-5 Spieler: jeder Spieler erhält 6 Arbeiter

Karten: Mischt die Stapel der Marktkarten und der Regierungsaufträge und platziert sie neben dem Spielbrett. Mischt die Ereigniskarten und platziert 5 Karten davon verdeckt auf den Standort Ereignis. Das ist der Ereigniskartenstapel. Spielt ihr mit der Commissions-Erweiterung, mischt ebenso die Stapel der Erfindungen und der Elfen-Provisionen und platziert sie neben dem Spielbrett. Die Einzelheiten zu den Karten könnt ihr weiter unten nachlesen.

Jeder Spieler platziert seine Arbeiter auf seiner Spielertafel und legt den Wertungsmarker auf die 0 der Wertungsleiste auf dem Spielbrett.

Gebt den Startspielermarker dem Spieler, der als letztes einen Hammer benutzt hat oder bestimmt den Startspieler zufällig.

Jetzt könnt ihr anfangen.

KARTEN

Regierungsaufträge

Jeder Gegenstand eines Regierungsauftrages kann in drei Qualitätsstufen hergestellt werden: Minimum, Standard und Optimal. Jede Karte enthält eine Tabelle mit den Rohstoffkosten für die Herstellung des Gegenstandes in jeder Qualitätsstufe und eventuelle Rosetten, die für die Herstellung auf dieser Stufe vergeben werden. Die Karte zeigt auch den für die Herstellung erforderlichen Dampf, der für alle Qualitätsstufen gleich ist.

Die Karte zeigt auch, welche Rohstoffe die Regierung zur Unterstützung des Herstellungsprozesses beiträgt. Diese werden dem gemeinsamen Vorrat hinzugefügt und stehen zur freien Verfügung; ihre Verwendung ist nicht eingeschränkt und sie können bei jedem beliebigen Auftrag verwendet werden.



BEACHTET: Jeder Regierungsauftrag kann beliebig oft und von beliebig vielen Spielern hergestellt werden.

Markt

Die Marktkarte zeigt an welchen Wert Rohstoffe haben, die auf dem Markt \bowtie verkauft werden, und wieviel es kostet, Rohstoffe vom Markt zu kaufen \nearrow . Ein Strich ("–") in einer Spalte bedeutet, dass dieser Rohstoff in dieser Runde entweder nicht nicht verkauft oder gekauft werden kann.

Markt 1	erkaufen	Kaufen
Flachs 10	4	2
Stahl >, Flechten	2	2
Pilee	3	2
Marmor	6	4
Golden, Bier	5	4
Kupfer Holz	4	4
Kohle	3	7
Magie	2	

5

Ereignisse

Ereigniskarten fungieren als Zeitgeber. In jeder Runde wird die oberste Karte gezogen, laut vorgelesen und die Effekte angewendet (falls vorhanden). Einige Ereignisse ändern lediglich die persönlichen Vorräte der Spieler und andere verändern die Effekte bestimmter Orte für diese Runde. Alle Ereignisse beeinflussen den 🕩 in geringfügiger Weise, indem sie Rohstoffe hinzufügen oder entfernen. Die 6. und letzte Runde hat immer dasselbe Ereignis, welches auf dem Spielbrett aufgedruckt ist.



10 3

Erfindungen (nur mit Commissions Erweiterung)



Jede Erfindung muss vor ihrer Nutzung erforscht werden (die Forschung findet auf dem Forschungsstandort der Spielertafel statt). Die Kosten für das Erforschen sind im unteren Bereich der Karte angegeben. Wenn ihr eine Erfindung erwerbt, wird sie verdeckt auf die linke Seite der Spielertafel () gelegt, bis sie erforscht wird. Sobald die Kosten () dafür bezahlt werden, ist die Erfindung erforscht. Die Karte wird umgedreht und zur rechten Seite der Spielertafel () bewegt. Ab jetzt kann sie benutzt werden. Einige Erfindungen haben eine begrenzte Anzahl von Anwendungen, angegeben im gelben Wachssiegel auf der Karte. Platziert () auf der Karte, um anzuzeigen, wie viele Anwendungen möglich sind. Während des Operationsschritts () kann sich ein Spieler dazu entscheiden, einige oder alle seiner aufgedeckten Erfindungen zu benutzen (indem er 1 () von denen mit limitierten Anwendungen entfernt). Der Text in der Mitte der Karte beschreibt die Wirkung,

wenn die Karte von einem Arbeiter im Operationsschritt aktiviert wird.

Elfenprovisionen (nur mit Commissions Erweiterung)



Die Spieler erwerben Provisionskarten, indem sie die Elfenbotschaft besuchen, um herauszufinden, was die Elfen wollen. Diese Gegenstände werden ähnlich wie die Regierungsaufträge hergestellt, mit dem Unterschied, dass es keine unterschiedlichen Qualitätsstufen gibt. Es gibt eine Grenze, wie viel von jedem Gegenstand hergestellt werden kann und nur der Spieler, der die Karte besitzt, kann den Gegenstand herstellen.

Jede Provisionskarte wird so lange geheim gehalten, bis der Spieler bereit ist, den Gegenstand zum ersten Mal herzustellen. Dann wird die Karte aufgedeckt und werden auf die Karte gelegt, um die von den Elfen gewünschte Menge festzuhalten. Gebt jedes Mal, sobald ihr den Artikel herstellt, die Rohstoffe zusammen mit 1 in den Nachschub zurück und nehmt euch eure Belohnung. Nach dem Entfernen des letzten legt ihr die Karte ab.

WICHTIGE UNTERSCHEIDUNGEN

Arbeiter vs. Kommissar : Ein Arbeiter bezieht sich auf jeden Meeple, der auf einen quadratischen Arbeiterort gestellt wird. Ein Meeple, der auf einem hexagonalen "Kommissar"-Standort platziert wird, wird zum Kommissar. Ein und derselbe Meeple kann niemals gleichzeitig Kommissar und Arbeiter sein, diese Begriffe schließen sich gegenseitig aus.

Größe der Würfel: Die Größe der Würfel beschreibt grob ihren relativen Wert. Die kleinsten Würfel haben eine Größe von 6 mm und sind in der Regel die billigsten (wie z.B. Flachs). Die mittleren Würfel sind 8 mm groß, wie z.B. Pilze . Und die teuersten Würfel sind in der Regel die größten (10 mm) wie z.B. Gold .

Endliche Vorräte: Wenn ein Rohstoff, einschließlich Rosetten (*), zur Neige geht, werden keine weiteren bereitgestellt, es sei denn, vorhandene Vorräte werden durch bestimmte Spielaktionen wieder in den Nachschub zurückgeführt. Rosetten können vorübergehend ausgehen und das ändert die Spielsituation. Wie alle guten Arbeiter müsst ihr euch nur anpassen.

Mit Magie markierte Standorte (): Alle mit Magie markierten Standorte bedeuten, dass ein Arbeiter oder Kommissar, der auf diesen Standort gesetzt wird, für diese Aktion als Magiewürfel gilt. Wenn ihr zum Beispiel einen Arbeiter auf das Magiefeld der Manufaktur platziert, erlaubt euch das, so zu handeln, als ob ihr bei der Benutzung der Manufaktur einen Magiewürfel hättet, um einen Auftrag fertigzustellen.

AUFBAUBEISPIEL

Das untenstehende Bild demonstriert den Aufbau für ein 3-Spieler-Spiel, einschließlich der Commissions Erweiterung und zeigt die für diesen Aufbau relevante Seite des Spielbretts und der Spielertafeln. Wenn ihr ohne die Commissions Erweiterung spielt, sollte das Spielbrett und die Spielertafeln auf die andere Seite gedreht werden.



- 1. Spielbrett
- 2. Spielertafeln und Meeple
- Wertungsmarker (platziert auf der 0)
- 4. Nachschubspielbrett und Rohstoffe
- Bürokratieturm und Bahnhof
- Aufstockungsbeutel
- Dampfmarker (platziert auf der 0)
- Regierungsaufträge
- Marktkartenstapel
- 12. Ereigniskartenstapel
- 11. Erfindungskarten- und Elfenprovisionskartenstapel (nur mit Commissions-Erweiterung)

Marker (Private Dampf- und Handlungsmarker), normale Verbesserungen und Rosetten sollten so platziert werden, dass jeder Spieler sie leicht erreichen kann.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 6 Runden gespielt (erreicht ein Spieler das Ende der Wertungsleiste, dann endet das Spiel vorher). Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- 1. Karten ziehen
- 2. Arbeiter platzieren
- 3. Standorte abhandeln
- 4. Aufräumen

Phase 1: Karten ziehen

Aufträge: Zieht jede Runde einen neuen Regierungsauftrag und platziert ihn offen auf dem Spielbrett. Das sind die Gegenstände, die ihr in dieser Runde versuchen müsst, herzustellen.

Zieht in der ersten Runde so viele Aufträge wie Spieler mitspielen. Füllt in den nachfolgenden Runden die Plätze erledigter Aufträge wieder auf.

Nehmt die unter "Staatliche Zuweisung" gezeigten Rohstoffe auf den neuen Karten (nicht derjenigen, die von der vorhergehenden Runde noch da sind) aus dem Nachschub und fügt sie dem 😥 zu.

Erfindungen (nur mit Commissions-Erweiterung): Zieht 3 neue Erfindungen vom Stapel der Erfindergilde und platziert sie offen neben dem Spielbrett. Die Karten aus der vorhergehenden Runde werden dadurch ersetzt.

Markt: Zieht eine Karte vom Marktkartenstapel und platziert sie auf dem Handelsplatz des Spielbretts. Die Karte aus der vorhergehenden Runde wird dadurch ersetzt.

Ereignisse: Hier gibt es keine Felder für Arbeiter; dieser Teil entzieht sich eurer Kontrolle. Legt das Ereignis der vorhergehenden Runde ab und dreht die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel um. Wendet die für diese Runde gültigen Effekte wie auf der Karte beschrieben an. Jede Runde gibt es ein Ereignis, welches aber nur die aktuelle Runde betrifft. Kann keine Karte mehr nachgezogen werden, ist es die letzte Runde des Spiels. Benutzt das Ereignis, welches auf dem Spielbrett aufgedruckt ist.

Wenn der Effekt "erhalte etwas" ist, bedeutet das, dass alle Spieler die gezeigten Rohstoffe ihrem hinzufügen können. Sollte das voll sein, werden die Rohstoffe dem hinzugefügt. Wenn ein Standort geschlossen wird, bedeutet das, dass keine Arbeiter oder Kommissare in dieser Runde dort platziert werden können.

Phase 2: Arbeiter platzieren

Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen seiner Arbeiter auf ein offenes Arbeiter- oder Kommissarfeld auf einem Standort auf dem Spielbrett oder der eigenen Spielertafel. Die Arbeiterfelder müssen aufsteigend, beginnend bei Feld Nummer 1, besetzt werden. Kommissare können jederzeit platziert werden, selbst wenn sich an dem Standort noch kein Arbeiter befindet.

Das Platzieren der Arbeiter erfolgt im Uhrzeigersinn abwechselnd, solange bis alle Arbeiter platziert sind.

Phase 3: Standorte abhandeln

Sind alle Arbeiter platziert, werden die Eigenschaften der Standorte der Reihe nach ausgeführt, entsprechend der Standortnummer, die auf dem Spielbrett steht (detaillierte Beschreibung weiter unten). Wenn ein Kommissar am Standort anwesend ist, stellt sicher, dass bei der Durchführung von Maßnahmen für die Arbeiter alle Effekte angewendet oder Bestechungsgelder gezahlt werden.

BEACHTET: Lasst die Arbeiter und Kommissare auf ihren Feldern stehen, nachdem ihr die Eigenschaften der Standorte ausgeführt habt; sie könnten später durch andere Effekte noch gewertet werden. Alle Meeple werden am Ende der Runde zurückgegeben.



Jeder Arbeiter und Kommissar auf dem Standort Anforderung erhält eine bestimme Menge Rohstoffpunkte, die er für Rohstoffanforderungen für sein oder dem en ausgeben kann. Der Arbeiter auf der ersten Position erhält zusätzlich eine . Alle stammen aus dem Nachschub. Der Kommissar auf der Anforderung handelt als Letzter und erhält 2 Punkte + 2 Punkte für jeden anwesenden Arbeiter, die er für ausgeben kann, um sie dem hinzuzufügen und 1 Punkt für jeden anwesenden Arbeiter, die er für ausgeben kann um sie seinem hinzuzufügen.

Unterschiedliche benötigen eine unterschiedliche Anzahl an Rohstoffpunkten, wie durch die Würfelgröße angezeigt wird (Ausnahme , die 4 kostet, nicht 2). Die Kosten werden ebenso auf den Standorten angezeigt. Die kleinen Würfel kosten 1, die mittleren kosten 2 und die großen Würfel kosten 3. kann nicht angefordert werden. Zum Beispiel kann der erste Arbeiter (der 5 Punkte erhält, um dem dem hinzuzufügen) 2 (für jeweils 1) und 1 (für 3) dem hinzufügen. Ihr müsst nicht alle Punkte, die ihr erhaltet, ausgeben, um euer zu füllen, aber alle ungenutzten Punkte müssen für ausgegeben werden, die dann dem phinzugefügt werden.



Bürokratie

Hier gibt es keine Felder für Arbeiter; dieser Standort ist außerhalb eurer Kontrolle. Der Startspieler nimmt alle vom ce (einschließlich derer, die zu Beginn der Runde vorhanden waren) und wirft sie in den Turm. Die e, die herausfallen, werden zum neuen ce.



Verladen

Arbeiter müssen zunächst einen beliebigen Eisenbahnwagen, der sich im Bahnhof befindet, auswählen und ihn auf den Verladestandort platzieren, einschließlich aller , die sich bereits im Eisenbahnwagen befinden. Die Arbeiter müssen dann 1 bis 4 (2 bis 5 (3)), wenn ein Kommissar am Standort anwesend ist) aus dem auf einen Eisenbahnwagen verladen und ihn auf die Stecke zum letzten verfügbaren, freien Feld schicken. Seid ihr am Zug und es sind keine mehr im vorhanden, dann könnt ihr keine verladen, was euren Arbeitern erlaubt eine nicht genehmigte Pause einzulegen. Euch beschert das den Ruf von schlechter Effizienz.

Wenn sich hier ein Kommissar befindet, muss jeder Arbeiter 1 zusätzlichen auf seinen Eisenbahnwagen verladen (wie oben erwähnt). Der Kommissar erhält zusätzlich 1 🐥.



Aufstockung

Arbeiter können Eisenbahnwagenlieferungen mit zusätzlichen aufstocken, vorausgesetzt es ist noch Platz im Eisenbahnwagen. Denkt daran, dass jeder Eisenbahnwagen maximal Platz für 6 hat. Die Aufstockung erfolgt in 4 Schritten.

- 1. Als erstes fügt ein anwesender Kommissar (falls vorhanden) eine beliebige Kombination aus 4 (außer) aus dem Nachschub dem Aufstockungsbeutel hinzu.
- 2. Dann zieht der erste Arbeiter, egal ob ein Kommissar anwesend ist oder nicht, aus dem Beutel, deren Anzahl sich nach der Anzahl der Arbeiter an diesem Standort richtet: 3 plus 1 zusätzlichen pro Arbeiter. Dies sind die Aufstockungs-Rohstoffe.
- 3. Jeder Arbeiter kann dann der Reihe nach bis zu zwei der gezogenen Aufstockungs-Rohstoffe in die Eisenbahnwagen platzieren, die noch Platz haben. Sie können in demselben oder in verschiedenen Wagen untergebracht werden.
- 4. Der letzte Arbeiter gibt alle übrig gebliebenen Aufstockungs-Rohstoffe zurück in den Aufstockungsbeutel und fügt dem Beutel 1 und 1 aus dem Nachschub hinzu.

Lieferung

Zu Beginn jeder Al-Lieferungsaktion müsst ihr alle Eisenbahnwagen auf der Linie nach unten bewegen, ohne deren Reihefolge zu verändern, so dass keine Felder mehr frei sind. Dann wählt ihr einen Eisenbahnwagen von Feld 1 oder 2 und schickt ihn zu einem offenen Dock auf der Spielertafel eines beliebigen Spielers. Wenn keine Eisenbahnwagen auf der Linie vorhanden sind, kann keine Lieferung erfolgen.

Wenn ein anwesend ist, kann der einen auswählen, der die beiden Eisenbahnwagen auf den Feldern 1 und 2 zu einem beliebigen offenen Dock schicken **muss**. Diese Auswahl muss erfolgen, wenn der Arbeiter an der Reihe ist und bevor er sich für einen Eisenbahnwagen entscheidet. Der Arbeiter wählt wie gewohnt die Zieldocks aus.

Dampferzeugung

Das Manometer zeigt die verfügbare Dampfleistung (Druck) an. Immer wenn das Manometer auf 15 steht, kommt es zu einem Bersten und der Druck fällt sofort auf 8, da austritt. Für den Rest der Runde kann der nicht auf mehr als 8 erhöht werden und jeder , der über 8 hinausgeht, geht einfach verloren, da die Reparaturen den Rest der Runde in Anspruch nehmen. Jeder verbrannte , entweder aus dem oder dem , geht zurück in den Nachschub.

Der Standort Dampferzeugung wird in zwei Schritten abgehandelt:

- 1. Jeder brennbare 🗑 (siehe in der Tabelle unten) aus dem 🕩 wird in 🍪 umgewandelt.
- 2. Arbeiter hier können dann beliebig viele brennbare aus ihrem verbrennen. Ein Arbeiter, der mindestens 1 in wumwandelt, erhält , basierend auf dem Feld, auf dem er sich befindet. Der Arbeiter auf dem ersten Feld erhält 1 , der Arbeiter auf dem zweiten Feld erhält 2 und der Arbeiter auf dem dritten Feld erhält 3 . werden den Arbeitern auch dann verliehen, wenn es zu einem Bersten gekommen ist und kein zusätzlicher Dampf erzeugt werden kann.

Dampferzeugungstabelle









Operationen

Wenn ihr einen Arbeiter auf den Standort *Operationen* auf eurer Spielertafel platziert, könnt ihr so viele eurer erforschten Erfindungen benutzen, wie ihr wollt. (Anmerkung: einige Erfindungen benötigen auch , um zu funktionieren). Folgt den Anweisungen auf der Karte. Hat die Karte eine begrenzte Anzahl an Anwendungen, entfernt pro Ausführung 1 . Wurde der letzte Marker entfernt, legt die Karte auf den Ablagestapel.



Ein , der hier platziert wurde, kann 1 bezahlen, um eine der aufgedeckten Erfindungen zu nehmen. Der Preis einer Erfindung hängt vom Platz ab, auf dem sich der Arbeiter befindet. Die Kosten betragen 1 für einen Arbeiter auf dem ersten Feld, 2 für einen Arbeiter auf dem zweiten Feld und 3 für einen Arbeiter auf dem dritten Feld. Beim Kauf einer Karte wird vom Dampfgenerator genommen. Nachdem der bezahlt wurde, platziert die Karte verdeckt auf die linke Seite eurer Spielertafel (). Diese Karten stellen die Pläne für die Erfindung dar und werden verdeckt aufbewahrt, bis die Kosten auf der unteren Seite der Karte während des Forschungsschritts in dieser oder einer späteren Runde bezahlt werden. Ein Standort erhält 1 für jeden Arbeiter, der sich bei der Erfindergilde befindet.



Die Elfenbotschaft hat eine Eintrittsgebühr von 1 , die jeder Arbeiter und bezahlen muss, um diesen Standort zu benutzen. Ein Arbeiter, der die Eintrittsgebühr bezahlt, erfährt von Projekten, die für die Elfen von besonderem Interesse sind. Jeder Arbeiter zieht 2 Provisionskarten, wählt davon 1 aus, die er behält und legt die andere ab. Die Karte wird bis zur ersten Herstellung des Produktes geheim (verdeckt) gehalten. Ein die Eintrittsgebühr bezahlt, erhält aus dem Nachschub 1 für jeden Arbeiter an diesem Standort, der die Eintrittsgebühr bezahlt hat.



Arbeiter an diesem Standort können aus ihrem mit aus dem Nachschub zu den auf der aktuellen Markt-Karte zu den angegebenen Raten tauschen. Ein an diesem Standort erlegt jedem Arbeiter, der hier handeln will, eine Eintrittsgebühr von 1 auf. Arbeiter, die die Gebühr nicht an den Spieler des Kommissars zahlen, können in dieser Runde nicht auf dem Markt handeln. Der handelt nicht.

Wenn ihr einen Handel am Markt durchführt, handelt ihr zuerst mit beliebig vielen in beliebiger Kombination aus eurem . Zuerst verkauft ihr auf dem Markt. Den Wert für die momentane Runde könnt ihr auf der Marktkarte in der ersten Spalte ("zum Markt") ablesen. Nun könnt ihr einkaufen; die Kosten seht ihr in der zweiten Spalte ("vom Markt"). Dabei könnt ihr für den Wert einkaufen, den ihr verkauft habt, ein Handel also. Ihr könnt keine vom Markt kaufen, die ihr in dieser Runde an den Markt verkauft habt. Jeder Wert, den ihr nicht ausgebt, ist verloren. Alle Käufe müssen an euer gesendet werden. Stellt deshalb sicher, dass ihr genug Platz dafür habt!



Ein Arbeiter an diesem Standort kann eine dieser 2 Aktionen ausführen:

- Gebt die für eine Standardverbesserung aus und platziert den entsprechenden Marker auf den dafür vorgesehenen Platz auf der Spielertafel um anzuzeigen, dass sie erforscht worden ist. Die Kosten für jede Verbesserung sind unten aufgeführt:
 - Kleine Lagererweiterung: 2 🕌 und 2 🚱
 - Große Lagererweiterung: 3 🕹 und 3 🚱
 - Kran (erlaubt 🗑 aus beiden Docks durch beide Manufakturen zu benutzen): 2 🤍 und 1 🕌
 - Verbrennungsanlage (verbrennt 😭 oder 🐥 zu 2 privatem 🚱): 3 🧆
- 2. Gebt die benötigten von einer eurer verdeckten Erfindungskarten aus, dreht die Karte auf die Vorderseite, platziert sie auf der rechten Seite eurer Spielertafel () und erhaltet die auf der Karte abgedruckten . Die Erfindung ist jetzt erforscht. Hat die Karte eine begrenzte Anzahl an Anwendungen, legt so viele () auf die Karte, wie noch Anwendungen vorhanden sind.
- 3. Ein Kommissar an diesem Standort ist ein F&E-Direktor und kann einmalig 2 Ausgeben, um 1 oder 1 zu erhalten. Neben dem Handel zu seinen Gunsten stellt euch der Kommissar 1 für diese Forschung zur Verfügung! Diese reduziert die Kosten einer beliebigen Forschung um 1 oder 1

Verbesserungen können in beliebiger Reihenfolge erforscht werden, aber ein Arbeiter kann jede Runde immer nur 1 Erfindung oder 1 Verbesserung erforschen. Jede benutzte , die zum Bezahlen verwendet worden ist, wird in den Nachschub zurückgelegt und jeder wird bezahlt, indem der Level des Dampfgenerators reduziert wird (oder eures Verbrennungsofens, falls ihr einen besitzt). Falls nicht genügend vorhanden ist, könnt ihr die Aktion nicht ausführen.

Lagererweiterungen: Die Lagererweiterungen fügen euren Lagern zusätzliche Kapazitäten hinzu. Die kleine Lagererweiterung fügt Platz für zusätzliche 2 hinzu und die große Lagererweiterung Platz für 4 . Ihr müsst nicht die kleine Lagererweiterung vor der großen Lagererweiterung erforschen.

Kran: Der Kran ermöglicht es euch Rohstoffe von jedem Dock zu jeder Manufaktur zu bewegen. Das bedeutet, dass ihr von Dock 1, Dock 2 und eurem Lagerhaus benutzen könnt, wenn ihr Güter in einer der beiden Manufakturen produzieren wollt.

Verbrennungsanlage: Die Verbrennungsanlage erlaubt es euch, zu verbrennen, um 2 zu erzeugen, den nur ihr selbst nutzen könnt, genannt privater Dampf (2). Wenn ein Arbeiter in einer der beiden Manufakturen eine Ware produziert, kann er aus seinem verbrennen, um zu erzeugen. Jedoch ist die Verbrennungsanlage nicht sehr effizient, deswegen erhaltet ihr nur 1 für jeden , den ihr verbrennt. Allerdings könnt ihr auch verbrennen, was euch 2 pro gibt. Bis zu 2 überschüssige können in den Tanks der Verbrennungsanlage gelagert werden. Diese können benutzt werden, wann immer ihr sie benötigt. Jeder , der produziert worden ist und nicht benutzt oder gelagert werden kann, ist verloren. Sobald ihr produziert, nehmt ihr euch die entsprechende Menge an Markern aus dem Nachschub und gebt sie zurück, sobald ihr sie ausgebt.

Manufaktur 1

Jede Manufaktur, die einen Arbeiter auf ihrem ersten Feld hat, kann ein fertiges Gut (einen Regierungsauftrag oder eine eurer Elfenprovisionen) unter Verwendung von aus eurem und einem eurer Docks (Manufaktur 1 verwendet Dock 1; Manufaktur 2 verwendet Dock 2) produzieren. Es bezieht den zur Herstellung benötigten Dampf und erzeugt, falls ihr eine Verbrennungsanlage habt, noch mehr davon. Denkt daran: Ihr könnt anstelle von verwenden, einschließlich e. Ein Kommissar an diesem Standort liefert euch 1 zur Produktion. Diese reduziert die Kosten für die Herstellung um 1 oder 1 e. Sobald der Auftrag abgeschlossen ist, wird jede verdiente , die aus der Herstellung des Auftrags stammt, vergeben, egal ob Regierungsauftrag oder Elfenprovision. Andere Belohnungen werden am Ende der Runde eingesammelt.

Regierungsaufträge: Jeder Regierungsauftrag kann mehrmals hergestellt werden, auch von verschiedenen Spielern. Zieht nach der Herstellung den Arbeiter vom ersten Manufaktur-Feld zu der Karte auf das Qualitätsniveau, welches hergestellt worden ist, um anzuzeigen, dass es fertig gestellt wurde. Ein Auftrag gilt als abgeschlossen, wenn sich mindestens ein Arbeiter auf ihm befindet.

Elfenprovisionen: Dreht nach der ersten Herstellung die Karte um und fügt die angezeigte Anzahl an hinzu. Entfernt jedes Mal, wenn ihr sie herstellt, einen hinklusive der Herstellung, die die Karte umgedreht hat. Legt den Auftrag ab, wenn der letzte Marker entfernt worden ist.

Buchhaltung

Jeder kann **zwei** verschiedene Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus folgender Liste ausführen. Allerdings darf ein Spieler eine Aktion innerhalb einer Runde nicht wiederholen, auch nicht mit einem zweiten

Ein dritter eines Spielers kann hier also keine Aktionen ausführen, er dient lediglich dazu das Feld zu blockieren.

- Den Ausschuss bestechen: Gebt 1 🥟, 1 🎳 oder 1 🦉 von eurem 💹 aus, um 1 🏠 zu erhalten.
- Einen Gefallen einfordern: Gebt 1 🌞 aus, um 1 🏠 zu erhalten.
- Den Ruhm ausnutzen: Gebt 2 🐥 aus, um 3 🏠 zu erhalten.
- Betrügen: Gebt 3 aus eurem aus, um 1 zu erhalten. Dies können 3 dieselben oder eine beliebige Mischung sein.

Wenn ein an diesem Standort ist, muss jeder eine Eintrittsgebühr von 1 an den bezahlen, um seine Aktion ausführen zu dürfen. Jeder auf diese Weise erhaltene wird seinem in den Nachschub zurück, wenn dieses voll ist.

In der letzten Runde kostet es 1 🐥, um einen Arbeiter auf die Buchhaltung zu platzieren. Diese Kosten werden beim Platzieren des 📉 an den Nachschub bezahlt.



Siehe Beschreibung unter Manufaktur 1.



Die Regierung vergibt am Ende jeder Runde 🏠 für abgeschlossene Aufträge und Strafen für unvollständige Aufträge.

Der Spieler, dessen Arbeiter die meisten Aufträge ausgeführt haben, wird zum "Held der Arbeit" ernannt und erhält 1 ♣. Dabei werden nur einzigartige Aufträge gewertet, das mehrfache abschließen ein und desselben Auftrags wird von der Regierung nicht honoriert. Im Falle eines Gleichstandes erhält jeder Spieler 1 ♣.

Ein Spieler erhält 2 🏠 für jeden komplett erfüllten Regierungsauftrag. Beachtet, dass die zweimalige Ausführung desselben Auftrags <u>nicht</u> mehrmals 🏠 gibt.

Wenn Regierungsaufträge nicht komplett erfüllt wurden, verliert jeder Spieler eines von beiden:

- •1 pro nicht komplett erfüllten Auftrag oder
- •2 🗭 einmalig, unabhängig von der Anzahl nicht komplett erfüllter Aufträge.

Phase 4: Aufräumen

Prüft nach der Vergabe von Auszeichnungen und Strafen die Bedingungen für das Spielende. Das Spiel endet nach 6 Runden oder wenn ein Spieler das Ende der Wertungsskala erreicht hat (42 🏠). Wenn eines dieser Ereignisse eintritt, fahrt weiter unten mit "Spielende" fort, fahrt andernfalls mit "Aufräumen" fort.

Um dem wachsenden Druck seitens der Regierung Rechnung zu tragen, platziert eine auf jeden nicht erledigten Auftrag. Wird ein Auftrag für mehr als eine Runde nicht erfüllt, können auch mehrere auf ihn gelegt werden. Diese werden alle an den ersten Spieler vergeben, der diesen Auftrag ausführt. Gebt alle Meeple (Arbeiter und Kommissare) an die entsprechenden Spieler zurück. Entfernt die Auftragskarten für erledigte Aufträge.

Alle leeren Eisenbahnwagen müssen zum Bahnhof zurückkehren. Bei Eisenbahnwagen mit , kann der Spieler entscheiden, ob er ihn auf der Spielertafel behält oder ihn (mit) zum Bahnhof zurückschickt. Eisenbahnwagen, die auf den Spielertafeln verbleiben, können frei zwischen den Docks des Spielers verschoben werden. Fahrt am Ende der letzten Runde mit dem Ermitteln des Endergebnisses fort (Spielende, siehe unten). Gebt andernfalls den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspieler weiter und beginnt die nächste Runde erneut mit "Karten ziehen".

SPIELENDE

Am Ende des Spiels (egal wie das Spiel beendet wird), erhält jeder Spieler die folgenden Belohnungen:

- 1 🏠 für je 3 🐥. Überschüssige 🌞 werden nicht gewertet.
- 1 ☆ für die meisten 🗑 im 🚇 besitzt.
- 1 ☆ für die meisten Standardverbesserungen.

Beim Spielen mit Commissions-Erweiterung, werden zusätzlich folgende Belohnungen verteilt:

- 1 für jede unerforschte Erfindung ().
- 1 ☆ für die meisten Elfenprovisionskarten.
- 1 ☆ für die meisten erforschten (♠) Erfindungskarten.

Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten 1 🗘. Die Wertungsleiste limitiert nicht das letztendliche Ergebnis. Die abschließende Wertung ist auf dem Spielbrett auf dem Ereignisfeld (🏋) abgedruckt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten 🐥. Bei erneutem Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

OFFIZIELLE VARIANTEN

Im Folgenden findet ihr einige Regelvarianten, die es euch ermöglichen das Spiel so zu optimieren, dass es besser zum Spielstil von euch und eurer Gruppe passt:

Geschäfte abschließen

Entgegen der Standartregeln, könnt ihr mit verbindlichen Verhandlungen spielen. Wir schlagen eine Strafe von 1 Siegpunkt für jeden Bruch eines Abkommens vor.

Der gemeinsame oder der allgemeine Vorrat kann jedoch nicht Teil eines Geschäftes sein. Geschäfte dürfen nur Komponenten betreffen, die von dem/den handelnden Spieler(n) kontrolliert werden.

Der Handel eines Krans gegen 1 🏠 ist zum Beispiel völlig legal.

Niedrigere Spielerzahlen

Wenn ihr das Gefühl habt, dass das Spiel zu einfach wird, schlagen wir vor, 1 Arbeiter zu entfernen und das Spiel nur mit 6 Arbeitern zu spielen. Das Spiel wurde mit dieser Anzahl von Arbeitern getestet und funktioniert immer noch gut, erfordert aber mehr Geschick bei der Aktionsauswahl!

Unterschiedliche Erfahrung

Gibt es bei einer Partie große Erfahrungsunterschiede zwischen den Spielern, kann dies durch einen zusätzlichen Arbeiter für die weniger Erfahrenen ausgeglichen werden. Am Ende der dritten Runde werden die Extra Arbeiter zurück in die Schachtel gelegt und mit der normalen Anzahl weitergespielt.

Kürzeres Spiel

Für ein kürzeres Spiel, legt anstatt der 5 Karten nur 4 auf das Ereignisfeld. Außerdem beginnen alle Spieler das Spiel mit einigen Ressourcen, bevor sie in Phase 1 Karten aufdecken. Beginnend beim Startspieler wählt jeder zwischen 2 🌪 oder 1 🏠). Danach erhält jeder 🗑 im Wert von 4 Punkten aus dem Nachschub. Jetzt seid ihr bereit, das Spiel zu beginnen.

STRATEGIETIPS

Die folgenden Hinweise sind für diejenigen Spieler gedacht, die gerne eine helfende Hand hätten.

Anforderung

Sollten eure Gegner ihre Arbeiter so platzieren, dass sie von eurer Aktion profitieren könnten, dann ist Vorsi<mark>cht</mark> geboten.

Die Ressourcen, die ihr dem gemeinsamen Pool hinzugefügt habt, könnten begehrt sein. Trefft Abmachungen, die euch schützen und um dem Gegner keine zu großen Vorteile zu bescheren.

Sollten alle Verhandlungen scheitern und ihr wisst, dass der gemeinsame Vorrat geplündert wird, dann fügt nur nutzlose Ressourcen hinzu und bereichert euer eigenes Lager so gut es geht.

Verladen

Achtet darauf, welche Spieler versenden, bevor ihr den Eisenbahnwagen füllt. Dies könnte ein guter Zeitpunkt sein, ein Geschäft mit jemandem abzuschließen oder den Eisenbahnwagen mit Dingen zu beladen, von denen ihr wisst, dass sie nicht gebraucht werden.

Aufstockung

Nutzt die Tatsache, dass die Würfel unterschiedliche Größen und Materialien haben, um zu spüren, ob ihr bekommt, was ihr sucht. Achtet darauf, wer den Waggon versenden könnte, den ihr aufstockt, vielleicht ergibt sich ein Geschäft.

Lieferung

Da ihr nicht gezwungen seid Eisenbahnwagen zu eurem eigenen Dock zu schicken, könntet ihr andere mit nicht benötigten Rohstoffen sabotieren.

Dampferzeugung

Überlegt bei der Abhandlung dieses Standorts wie viel Dampf für die bevorstehenden Aktionen benötigt wird. Wird der Dampf aufgebraucht, bevor alle Spieler in der Lage waren Regierungsaufträge zu erfüllen, könntet ihr davon profitieren.

Handelsplatz

Habt ihr im Laufe der Runde nutzlose Ressourcen erhalten, vielleicht durch den bösen Plan eines Mitspielers, könnt ihr sie hier eintauschen.

Erfindergilde und Elfenbotschaft

Diese Aktionen bieten euch nicht nur mächtige Erfindungen und lukrative Elfenprojekte, sondern können euch auch die Möglichkeit geben, den Dampf zu verbrauchen, den ein Gegner später benötigen könnte.



Alle unsere Spiele findet ihr unter https://www.ddpgames.com/

F.A.Q.

Kann ich immer noch Rohstoffe zu Dampf verbrennen, nachdem es zum Bersten gekommen ist?

Ja. Obwohl kein Dampf mehr produziert werden kann, können Rohstoffe noch verbrannt werden. Die Regierung erkennt eure Hilfsbereitschaft an und wird euch für eure Bemühungen eine Rosette verleihen.

Können Rohstoffe in meinem Lager nur zur Produktion genutzt werden?

Nein. Rohstoffe in eurem Lager können bei jedem Handel, jeder Produktion und jeder Forschung benutzt werden.

Wieviele Rohstoffe kann ich am Markt handeln?

Ihr könnt so viele Rohstoffe an den Markt abgeben, wie ihr wünscht, und so viele erhalten, wie ihr es euch leisten könnt und in euer Lager passen. Ihr könnt jedoch nur einmal Rohstoffe abgeben und nur einmal Rohstoffe erhalten. Es ist z.B. nicht möglich, ein Bier zu tauschen, um ein Kupfer zu kaufen, und dann dieses Kupfer zu tauschen, um 3 Holz zu kaufen, da dies 2 Tauschgeschäfte wären. In diesem Beispiel würde die Handelsaktion enden, sobald ihr Kupfer gekauft habt.

Wenn ich Rohstoffe aus dem Aufstockungsbeutel nehme, kann ich dann nach den gewünschten Würfelgrößen tasten und mir diese nehmen?

Ja, es steht euch frei nach verschiedenen Größen zu tasten. Dies sind die vom Effizienzministerium der Zwergenregierung sanktionierten Regeln.

Kann ich eine große Lagererweiterung vor der kleinen Lagererweiterung erforschen? Kann ich beide Erweiterungen erforschen?

Die Spieler können jede der 4 Standardverbesserungen in beliebiger Reihenfolge erforschen. Jeder Spieler kann von jeder Erweiterung nur eine besitzen. Ihr könnt aber pro Runde nur eine Erweiterung erforschen, selbst wenn ihr die Rohstoffe für mehrere Erweiterungen besitzt.

Was passiert, wenn jemand versehentlich den Bürokratieturm umstößt oder dafür sorgt, dass Würfel herausfallen, obwohl sie das nicht sollten?

Sollte dies passieren, empfehlen wir die zusätzlichen Ressourcen beiseite zu legen und im nächsten Bürokratie-Schritt () wieder in den Turm zu legen.

Die Anzahl meiner Holzbauteile ist falsch ...

Der Ausschuss für die Bauteilprüfung ist der Ansicht, dass die oben genannte optimale Würfelzahl 158 beträgt (siehe Seite 3), erkennt jedoch eine akzeptable Toleranz von +/- 3 Würfeln an. Sollte ein Werksleiter eine Würfelzahl feststellen, die außerhalb dieses akzeptablen Niveaus liegt, wird er gebeten, sich mit dem Hauptsitz des Ausschusses in Verbindung zu setzen. Kontaktiert uns über die in der Seitenleiste rechts angegebenen elektronischen Mittel.



PL 70 99601 SODANKYLÄ FINLAND info@ddpgames.com

https://DDPGames.com



@ddpgames



@dragondawnprod

https://DDPGames.com/





https://discord.qq/2RzZsrnFqZ

EINLADUNG IN DAS DDP TEAM

DDP Games entwickelt Spiele als