

# POWER GRID FACTORY MANAGER

FRIEDEMANN FRIESE



## → Введение

Добро пожаловать в мир предпринимателей. В игре «Factory Manager» у каждого игрока своя фабрика, на которой нужно заработать как можно больше денег, так как победит игрок с наибольшим количеством денег. Необходимо тщательно планировать работу своей фабрики, эффективно использовать рабочих, приобретать лучшее оборудование и роботов. Помимо этого необходимо следить за энергией, которую потребляет предприятие, и за постоянным ростом цен на энергию.

**Внимание!** Игра длится всего лишь 5 раундов, в конце которых побеждает самый богатый игрок. Таким образом, каждая ошибка значительно сокращает шансы на победу.

## → Компоненты игры

Состав игры:

1. 5 «фабрик» (для каждого игрока по одной)
2. 1 «склад» (с графиком роста цены на энергию)
3. Деньги (Электро)
4. 106 тайлов фабрики 6 типов:  
35 тайлов хранения (вкл. 10 начальных тайлов)  
27 тайлов машин (вкл. 10 начальных тайлов)  
18 тайлов роботов,  
9 тайлов обслуживающих роботов  
9 тайлов контроля,  
8 тайлов оптимизации
5. 35 рабочих (по 7 для каждого игрока)
6. 10 сезонных рабочих (по 2 на игрока)
7. 15 «фишек» (по 3 на игрока)
8. 8 тайлов цены на энергию  
(2 x 0; 4 x +1; 2 x +2)
9. 12 тайлов очередности хода (1-12)
10. 1 «маркер» цены на энергию
11. 10 фишек прекращающих работу



Рассортируйте тайлы фабрики по изображению на «рубашке».

Тайлы фабрик



количество игроков



Стартовый набор  
(Set A)



X тайлы

тайлы энергии



тайлы очередности хода



**Важно!** Перед Вашей первой игрой внимательно прочтите дополнение А «фабрика игрока» и дополнение В «рыночный механизм». Дополнения описывают план фабрики и главный рыночный механизм.

## → Foreword by Friedemann:

“The unusual but also special feature of *Factory Manager* is the combination of the available workers with the player order resulting in a dilemma of finding the right moment to buy the necessary equipment for your factories.

During many test games all players focused on learning this connection and had little chance to also track the actions of their opponents. My recommendation: new gamers should only play with a maximum of 4 players, because the player order mechanism gets tougher and tougher with a higher number of players.

I personally love to play *Factory Manager* with 5 seasoned gamers, because mistakes are severely punished by the game itself resulting in a long lasting tension for many games. For first-timers this is not an optimal experience.

I wish you a lot of fun with *Factory Manager*!



Friedemann Fries

## → Подготовка:

Любая крупная международная компания начинала с небольшой фабрики.

1. Каждый игрок выбирает цвет, и берёт 7 рабочих и 3 фишки этого цвета, а также «фабрику» и 18 денег (электро).
2. Каждый игрок берёт стартовый набор тайлов фабрики (с буквой А, В, С, Д или Е на обратной стороне) и размещает 3 тайла хранения и 2 тайла машин на первых пяти позициях своей фабрики. Если игроков меньше 5, оставшиеся наборы верните в коробку. Игроки ставят свои фишки на 3 начальные позиции фабрики: производство – 2, хранение – 3, потребление энергии – 4. В начале игры каждый тайл машин нуждается в 2 рабочих, поэтому каждый игрок помещает 4 своих рабочих в столовую фабрики. Оставшихся 3 рабочих игрок ставит рядом с фабрикой (в начале игры каждый игрок должен найти время, чтобы внимательно изучить дополнение А и понять, почему его фабрика имеет такие начальные показатели).
3. Положите деньги и фишки, прекращающие работу на середину стола. Там же будут находиться сезонные рабочие, пока не понадобятся.
4. Используйте следующие тайлы очерёдности хода (остальные уберите из игры, они не понадобятся). Перемешайте тайлы очерёдности хода и случайным образом выберите для каждого игрока по 1 тайлу. Перемешайте основную стопку тайлов очерёдности хода и положите рядом с игровой зоной.
5. Возьмите тайлы фабрики, у которых на «рубашке» написано нужное количество игроков (например, нужно взять тайлы 2-5 и 3-5 для игры втроём). Расположите тайлы фабрики так, как это описано в дополнении В «рыночный механизм». Оставьте рядом со «складом» немного места для «рынка».
6. Перемешайте 6 тайлов фабрики с X на «рубашке» и случайным образом удалите 3 из игры, оставшиеся 3 положите лицом вверх на «рынок».
7. Перемешайте 8 тайлов цены на энергию и случайным образом удалите 3 из игры, оставшиеся 3 положите рубашкой вверх в стопку. Поместите «маркер» цены на энергию на график роста цены на энергию на позицию 1 (цена: 1 электро).

| Количество игроков | В начале игры    | Основная стопка тайлов очерёдности хода |
|--------------------|------------------|---|
| 2                  | 2, 10            | 1, 4, 6, 8                              |
| 3                  | 5, 7, 8          | 1, 2, 3, 4, 6                           |
| 4                  | 7, 8, 9, 10      | 1, 2, 3, 4, 5, 6                        |
| 5                  | 8, 9, 10, 11, 12 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7                     |

**ИСКЛЮЧЕНИЕ для первой игры (обязательно сделайте это!):** перед тем как перемешать тайлы цены на энергию, выберите один из тайлов с обозначением «0» и отложите в сторону. Перемешайте оставшиеся 7 тайлов цены на энергию и удалите 3 тайла из игры. Положите «0» сверху оставшихся 4 тайлов и поместите стопку лицом вниз. Размещение тайла «0» сверху стопки сделает игру проще, так как цена не будет расти в конце первого раунда. Это дополнение поможет избежать проблем, связанных с ростом цен, на начальной стадии. Опытные игроки могут обойтись без этого и делать всё, как описано в обычной подготовке.



## → Игра

Игра длится 5 раундов, каждый из которых состоит из 5 фаз.

1. Аукцион новой очередности хода.
2. Подготовка рынка.
3. Покупка и размещение тайлов фабрики, снос тайлов фабрики и найм сезонных рабочих.
4. Бюрократия и новые цены на энергию.
5. Распределение доходов.

Очерёдность хода в разные фазы зависит от тайлов очередности хода. Либо фаза играется в прямом порядке, и первым ходит игрок с тайлом очередности хода с наименьшим значением, либо фаза играется в обратном порядке, тогда первым ходит с тайлом очередности хода с наибольшим значением.

### → 1. Аукцион новой очередности хода

Эта фаза играется в обратном порядке хода, то есть фазу начинает игрок с тайлом очередности хода с наибольшим значением.

Вытяните новые тайлы из основной стопки тайлов очередности хода для каждого игрока, переместите их в игровую зону и поверните их лицом вверх. Оставшиеся 2 тайла не используются в этом раунде и продолжают лежать рубашкой вверх вне игровой зоны.

Игрок, у которого в предыдущем раунде был тайл с наибольшим значением очередности хода, выбирает новый тайл очередности хода из лежащих лицом вверх в игровой зоне и начинает делать ставки, используя доступных рабочих.

**!** **Важно:** во время игры рабочие считаются доступными, если они находятся рядом с «фабрикой», а не в столовой или уже не использованы в качестве ставки.

Минимальная ставка начинающего игрока – 0 доступных рабочих, но он может поставить и больше рабочих. Далее по часовой стрелке игроки либо поднимают ставку доступных рабочих, либо пасуют. Если игрок спасовал, он уже не может заново принять участие в текущем аукционе. Аукцион продолжается, пока не останется 1 игрок, который берёт себе тайл очередности хода, который он выиграл, помещает его перед собой и ставит на него столько рабочих, какая была ставка. Эти рабочие теперь недоступны и будут находиться здесь до конца раунда. После этого игрок помещает свой старый тайл очередности хода рубашкой вверх рядом с новым, чтобы показать, что он уже победил в аукционе.



**Заметка:** аукционы проходят очень быстро, так как у игроков обычно мало доступных рабочих.

**!** **Важно:** У игрока всегда должен быть, по крайней мере, 1 доступный рабочий. То есть максимальная ставка должна быть на 1 меньше, чем количество доступных рабочих.

После того, как игрок выиграл аукцион на новый тайл очередности хода, в этом раунде он больше не может делать ставки на оставшиеся тайлы. Если начинающий игрок выиграл аукцион, то следующий аукцион начинает игрок, у которого в предыдущем раунде был тайл со вторым наибольшим значением. Если другой игрок выиграл аукцион, то первый игрок снова выбирает новый тайл для аукциона.

Последний игрок получает оставшийся тайл очередности хода со ставкой 0 доступных рабочих. Если захочет он может поставить 1 или более доступных рабочих (если он, например, захочет добавить меньше тайлов фабрики на «рынок» - см. фазу 2 «Подготовка рынка»).

После того как все игроки приобрели новый тайл очередности хода, перемешайте основную стопку тайлов очередности хода и старые тайлы очередности хода и отложите их до следующего раунда.

**Всех следующих вазах раунда будет новая очередь хода, согласно тайлам, приобретённым игроками. Начинает игрок с тайлом очередности хода с наименьшим значением.**

### → 2. Подготовка рынка

Каждый игрок выбирает по 1 тайлу фабрики из любой из 6 колонок для каждого доступного рабочего и помещает их на «рынок» (игрок должен выбирать самый дешёвый тайл в колонке). В свой ход игрок выбирает нужное количество тайлов фабрики, далее делает ход следующий игрок.

**Заметка:** в первом раунде на «рынке» есть 3 дополнительные плитки с X на рубашке.

Игрок обязательно должен выбрать по одному тайлу фабрики для каждого своего доступного рабочего. Рабочие остаются доступными для фазы 4.

Последний игрок (с тайлом очередности хода с наибольшим значением) в свою очередь помещает дополнительный тайл фабрики на «рынок» (см. таблицу). Выбор этих дополнительных тайлов не обязательен. Игрок может умышленно положить на «рынок» меньше или вообще не добавлять тайлов.

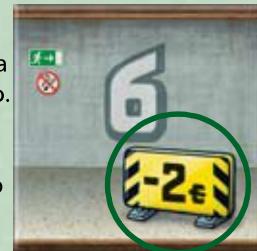
| Количество игроков | Дополнительные тайлы |
|--------------------|----------------------|
| 2                  | 0                    |
| 3                  | 1                    |
| 4                  | 2                    |
| 5                  | 3                    |

### → 3. Покупка и размещение тайлов фабрики, снос тайлов фабрики и найм сезонных рабочих.

Игрок с тайлом очерёдности хода с наименьшим значением начинает эту фазу.

Используя своих доступных рабочих, игрок может купить какой-либо тайл на «рынке» и поместить на свою «фабрику» ИЛИ снести тайл фабрики на своей «фабрике». Игрок делает все свои действия до хода следующего игрока.

**Покупка и размещение тайлов фабрики:** Доступный рабочий может купить какой-либо один тайл фабрики на «рынке». Игрок получает скидку (маленькое число на тайлах очерёдности хода) на каждую покупку, если у него тайл очерёдности хода со значением от 4 до 12. Минимальная цена всегда по меньшей мере 0 Электро.



Игрок забирает выбранный тайл фабрики, платит деньги и размещает его на своей «фабрике».

Игрок должен поместить новый тайл на свободное место. То есть ли у игрока нет свободного места на «фабрике», он должен сначала снести другой тайл фабрики, чтобы освободить место для нового.

Внутри фабрики игрок размещает все свои машины, роботов и упаковки. Для удобства тайлы на своей фабрике можно в любое время перемещать, менять местами. Для тайлов контроля и оптимизации есть специальные места, со значками . Единовременно у игрока может быть только один тайл контроля и один тайл оптимизации.

Игрок может положить приобретённый тайл рядом с «фабрикой», чтобы в следующем раунде разместить его на «фабрике». В этом случае, игрок при размещении тайла в последующих раундах (если будет свободное место), не использует доступных рабочих, так как уже использовал их, когда покупал тайл на рынке.

Размещение тайлов на первых 10 позициях «фабрики» является бесплатным. За последние 2 места игрок платит по 10 Электро за каждое, если он в первый раз помещает туда тайлы. Если в дальнейшем игрок захочет заменить тайлы на этих местах, снова платить 10 Электро не нужно.



**Снос:** Вместо того, чтобы использовать доступных рабочих для покупки тайлов фабрики, игрок может с их помощью снести уже построенные на «фабрике» тайлы. Для этого выбранный для сноса тайл игрок убирает со своей «фабрики» и кладёт рядом с ней, временно ставя на этот тайл доступного рабочего. В конце хода игрок убирает снесённый тайл из игры, а рабочий снова становится доступным. Игрок может сносить все размещённые тайлы, включая тайлы оптимизации и контроля.

После сноса освобождённое место может немедленно использоваться для размещения нового тайла фабрики, который был куплен при помощи другого доступного рабочего в этом же ходе (или ранее, но всё ещё лежит рядом с «фабрикой»).



**Найм сезонных рабочих:** после того как игрок использовал всех доступных рабочих, он может нанять двух сезонных рабочих. Каждый сезонный рабочий стоит 7 Электро (за вычетом скидки, если у игрока тайл очерёдности хода со значением 4 - 12). Если игрок уже нанял сезонных рабочих и хочет оставить их на следующий ход, он должен снова заплатить за них. Сезонные и обычные рабочие полностью равноправны. Они выполняют одни и те же действия: обслуживание машин (рабочие, находящиеся в столовой), покупка тайла очерёдности хода на аукционе и т.д. сезонные рабочие находятся у игрока до конца фазы 3 следующего раунда. Если игрок решил больше не платить за своих сезонных рабочих, он должен вернуть их на середину стола. Если игрок использовал одного или обоих сезонных рабочих для ставки за тайл очерёдности хода, он также должен вернуть их на середину стола.

Когда все игроки походили, верните оставшееся на рынке тайлы фабрики на их места на «складе», чтобы они были доступны в следующем раунде. Это относится и к тайлам с X на рубашке, если их не купили.

### → 4. Бюрократия и новые цены на энергию

В этой фазе все игроки передвигают фишку на дорожках своей «фабрики» и помещают соответствующее количество рабочих в столовую. Кроме того, в этой фазе меняется цена на энергию.



**Заметка:** игроки должны структурировать работу «фабрики» таким образом, чтобы в запасе всегда оставался хотя бы 1 доступный рабочий. Это может быть сезонный рабочий. Кроме того у игрока может быть только такое количество роботов, сколько у него активных машин. (1 робот на 1 машину).

Во-первых, в порядке очереди каждый игрок помещает всех своих рабочих в место рядом со своей «фабрикой», где у него обычно находятся доступные рабочие. Далее каждый проверяет все свои тайлы фабрики для обновления 3 параметров (производство, хранение и потребление энергии). Потом необходимо поместить в столовую необходимое количество рабочих для управления всеми машинами.



**Потребление энергии:** игроки складывают белые цифры, расположенные рядом со значком энергии на тайлах фабрики и вычитывают тёмные цифры. Конечный результат – новое значение потребления энергии на фабрике.

Минимальная величина потребления энергии на фабрике всегда равна 1.



**Производство:** игроки складывают тёмные цифры, расположенные рядом со значком производства на тайлах фабрики. Результат – фактическое производство фабрики.



**Хранение:** игроки складывают тёмные цифры на тайлах хранения. Результат – количество упаковок на фабрике.



**Рабочие в столовой:** игроки складывают белые цифры, расположенные рядом со значком рабочего на тайлах фабрики и вычитывают тёмные цифры. Конечный результат – число рабочих, которых необходимо поместить в столовую фабрики (минимум 0). Остальные рабочие доступны в следующем раунде и остаются рядом с «фабрикой».

**Выключение машин и роботов:** в следующих случаях игрок должен временно приостановить работу машин и роботов:

- Игрок не имеет в столовой достаточного количества рабочих для управления всеми машинами, поэтому нужно выключить машины, которые оказались без управления.

- Игрок приобрёл роботов больше чем на фабрике машин. Каждая машина может управляться только одним роботом.

Таким образом, нужно выключить незадействованных роботов.

Игроки кладут фишку, прекращающие работу, на тайлы фабрики, как указание того, что данные машины и роботы временно выключены.

Игроки решают, какие тайлы машин или роботов закрывать в каждом раунде, так как это выключение временное. Игрок может закрыть тайл фабрики исходя из тактических соображений (например, чтобы было больше доступных рабочих в следующем раунде). Выключенные машины и роботы не используют энергию. Все значения выключенных машин не учитываются при корректировки 3 параметров, поэтому значение этих параметром может меняться и быть, то меньше, то больше. Также у игрока всегда должно быть необходимое количество работников в столовой.

**Новая цена на энергию:** возьмите верхний тайл из стопки тайлов цены на энергию и передвиньте маркер цены на соответствующее значение на графике цены на энергию.

**!** **Важно:** в Вашей первой игре в первом раунде маркер останется на значении 1, так как сверху будет лежать тайл со значением «0». Цена может подняться только во втором раунде!

## → 5. Доход

В этой фазе игроки получают доход из банка. Доход основывается на прибыли (меньшее число хранения или производства) за вычетом фактических расходов на энергию.

Прибыль игрока – меньшее число производства или хранения. Чтобы увеличить доходы, игроку необходимо повышать эти два значения во время игры. Игрок с производством 3 и хранением 8, получит всего лишь 30 Электро, так как производство, меньше, чем хранение.

Игрок определяет энергетические затраты на его фабрике, умножая потребление энергии на фактическую цену энергии. В течение игры цена на энергию будет расти, и расходы будут увеличиваться!

Игрок вычитает энергетические затраты из прибыли. И берёт из банка доход в Электро.

**Пример:** в начале игры фабрика имеет прибыль 20 Электро (у производства значение меньше, чем у хранения).

Потребление энергии на фабрике имеет значение 4. Цена на энергию в начале игры равна 1 Электро, поэтому игрок получает из банка 16 Электро (прибыль 20 Электро – энергозатраты  $4 \times 1 = 16$  Электро)

**!** **Важно:** в 5 (последнем) раунде доход игрока удваивается.



## → Конец игры

После 5 раундов побеждает игрок с наибольшим количеством Электро. Если результаты оказались равными, побеждает игрок с более высоким доходом в последнем раунде.

### Thanks to:

Hanno Balz, Lüder Basdow, Sören Bendig, Inkan Brand, Markus Brand, Eric Brosius, Mark Buggeln, Andreas Ebert, Peter Eggert, Christian Frank, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Fraser Lamont, Gordon Lamont, Larry Levy, Angelika Ludwig, Jago Matticzk, Maura, Jesse McGatha, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Jürgen Münzer, Harro Rache, Maren Rache, Michael Rieneck, Richard Rowan, Stefan Stadler, Hedwig Thelen, Rüdiger Vernay, Martin Wehnert, Dale Yu and the gamers from BSW Burgtreffen, Gathering of Friends, Bödefeld and Helmarshausen.

Author: Friedemann Friese

Rules text: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Translation: Jay Tummelson

Graphics and Layout: Maura Kalusky

© 2009 ZF-Spiele

Rio Grande Games

P O Box 1033

Placitas, NM 87043



Перевод: «2+ Настольные Игры» 2009 г.