

FUNKENSCHLAG – FABRIK MANAGER

TEMA DEL GIOCO

Benvenuto nel mondo degli imprenditori di fabbriche. In Fabrikmanager ogni giocatore possiede una Fabbrica e tenterà durante il gioco di ottenere il massimo guadagno possibile. Alla fine del gioco vincerà l'imprenditore che avrà totalizzato il più alto guadagno. Per arrivare a questo obiettivo si dovranno impiegare i propri Operai con successo, acquistare al Mercato le migliori Macchine e Robot e conseguentemente sfruttare queste Attrezzature al meglio nella propria Fabbrica. Se però si perderà di vista l'incremento del costo dell'Energia Elettrica e si utilizzeranno Macchine dispendiose, gli introiti potranno ridursi drasticamente.

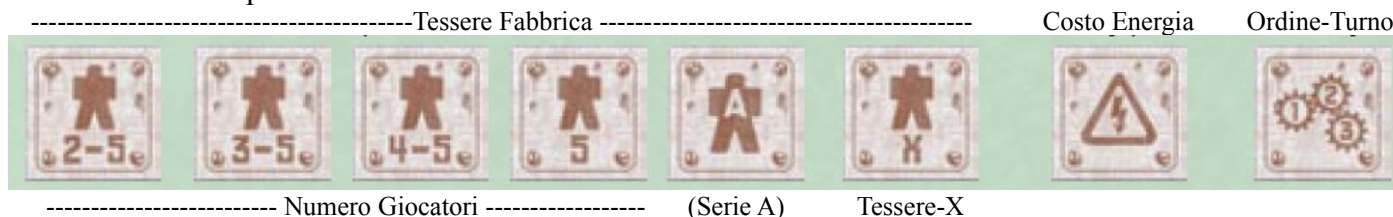
Ma Attenzione! Il Capitalismo non è un giochetto... Dopo soli 5 turni verrà proclamato vincitore il giocatore più ricco. Ogni errore può dunque essere determinante.

MATERIALI

Vista d'insieme dell'inventario:

- (1) 5 plance raffiguranti la Fabbrica
- (2) 1 plancia Deposito Attrezzature (Mercato Futuro) con scala del costo dell'Energia Elettrica.
- (3) Denaro in Elektro
- (4) 106 Tessere Attrezzature divise in 6 categorie:
 - 35 Bancali (includono 15 tessere iniziali)
 - 27 Macchine (includono 10 tessere iniziali)
 - 18 Robot Produttori, 9 Robot per riduzione del personale
 - 9 Centraline di Pianificazione, 8 Ottimizzatori
- (5) 35 Operai (7 per giocatore)
- (6) 10 Operai Stagionali (2 per giocatore)
- (7) 15 Segnalini Marcatori (3 cubetti per giocatore)
- (8) 8 Tessere di Costo Energia (2 x 0, 4 x +1, 2 x +2)
- (9) 12 Tessere di Ordine-Turno
- (10) 1 Segnalino nero del Costo Energia
- (11) 10 Segnalini grigi di Disattivazione
- (12) 1 Manuale di Istruzioni del gioco ed 1 Scheda Riepilogativa

Le tessere sul lato posteriore sono così classificate:



Importante: prima di iniziare, leggete da cima a fondo la “Scheda Riepilogativa A: Le Fabbriche dei Giocatori” e la “Scheda Riepilogativa B: Funzionamento del Mercato”. Questi riepiloghi descrivono le Plance-Fabbrica dei giocatori ed il meccanismo del Mercato. Troverete poi su queste pagine le regole fondamentali del gioco.

Prefazione dell'Autore: L'inusualità, ma anche la particolarità di FabrikManager, è l'interazione degli Operai Disponibili con l'ordine di gioco ed il dilemma che ne risulta, ovvero quando sia il momento giusto per acquistare le Attrezzature per la propria Fabbrica. In numerosi play-test, quasi tutti i giocatori si sono concentrati a comprendere questo meccanismo senza però badare alle mosse degli avversari. Raccomando pertanto di giocare la prima volta con un massimo di 4 giocatori, perché il meccanismo della progressione del gioco diventa sempre più difficile da seguire con un numero maggiore di giocatori. Io gioco molto volentieri a Fabrikmanager con 5 giocatori abili solo per il fatto che gli errori si pagano cari e che ciò garantisce una tensione continua. Buon divertimento con Fabrikmanager!

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Ogni multinazionale ha iniziato con una piccola Fabbrica.

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i propri 7 Operai, 3 cubetti marcatori, una plancia Fabbrica e 18 Elektro.
2. Ogni giocatore prende una delle serie di tessere iniziali (Serie A, B, C, D o E) e piazza i 3 Bancali e le 2 Macchine nei primi 5 posti della Fabbrica. Con meno di 5 giocatori le tessere delle serie eccedenti vengono rimesse in scatola. I cubetti marcatori vengono posizionati sulle rispettive scale (Produzione sul 2, Bancali sul 3 e consumo Energia sul 4). Per il funzionamento delle due Macchine devono essere posizionati 4 Operai nella sala Mensa. I restanti 3 Operai Disponibili rimangono a fianco della plancia della Fabbrica. (Con l'aiuto del Scheda Riepilogativa A, alla prima partita ogni giocatore può comprendere quali valori debbano indicare i cubetti sulle scale della proprie plance Fabbrica)
3. Il restante denaro viene depositato in Banca ed i segnalini "Disattivazione" piazzati accanto ad essa. Inoltre dovranno essere qui piazzati i due Operai Stagionali di ogni giocatore, in attesa di assunzione.
4. Seguendo la tabella a fianco, in conformità al numero di giocatori, dovranno essere prese le indicate tessere di Ordine-Turno. (Le tessere non indicate devono essere rimesse nella scatola). Le tessere di Ordine-Turno per il turno iniziale vengono mischiate e distribuite a caso ai giocatori. Il mucchio con le tessere Ordine-Turno supplementari viene mischiato e messo da parte coperto.
5. Sul retro di ogni Tessera Attrezzatura è indicato il numero di giocatori necessari perché sia utilizzata nel gioco. (Ad Es: con 3 giocatori usare solo le tessere con scritto 2-5 e 3-5). Le Tessere Attrezzature devono essere disposte sulla plancia Deposito Attrezzature secondo quanto indicato nella "Scheda Riepilogativa B: Funzionamento del Mercato". Al di sotto della plancia Deposito Attrezzature deve esser ricavato uno spazio sufficiente per il Mercato Corrente.
6. Le 6 tessere Attrezzature (una per tipo) con la "X" sul retro devono essere mescolate a faccia in giù. Tre vanno scartate e tre poste visibili sotto la plancia del Deposito Attrezzature, subito disponibili per il Mercato Corrente del primo turno di gioco.
7. Le 8 tessere Costo Energia Elettrica devono essere mescolate a faccia in giù. Tre vanno scartate e rimesse nascoste nella scatola. Con le altre 5, sempre nascoste, si deve creare un mucchietto a faccia in giù. Il segnalino nero indicatore del Costo Energia è posto sul primo campo della scala Costo Energia (Costo 1 Elektro).

Giocatori	Tessere 1° turno	Tessere supplementari
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

Eccezione per la prima partita (consigliato in ogni caso): Prima di mischiare le tessere di Costo Energia mettetene da parte una con valore 0. Mescolate a faccia in giù le restanti 7 tessere, scartatene 3, fate una pila con le 4 rimaste e ponete in cima la tessera di valore 0, conservata all'inizio. Ciò consentirà una partenza più facile del gioco, con il Costo dell'Energia che non salirà almeno per il primo turno. Probabilmente emergerà troppo presto chi sarà il vincitore della partita nel corso di pochi turni. I giocatori esperti utilizzino il metodo normale con il quale la partita sarà molto più tesa e combattuta.

PROGRESSIONE DEL GIOCO. L'ABC DELL'ASPIRANTE IMPRENDITORE.

Il gioco si svolge in 5 turni. In ogni turno si giocheranno le seguenti 5 fasi:

1. Asta per il nuovo Ordine-Turno dei giocatori.
2. Rifornimento del Mercato Corrente.
3. Acquisto e Posizionamento delle Attrezzature, Demolizione di Attrezzature, Assunzione di Operai Stagionali.
4. Contabilità e Aggiornamento del nuovo Costo Energia.
5. Calcolo dei Profitti.

L'ordine con cui i giocatori operano nelle varie fasi, dipende sempre dalle tessere Ordine-Turno aggiudicate nell'asta. Con l'eccezione della Fase 1, inizia sempre il giocatore con la tessera Ordine-Turno di valore più basso. Nella fase 1 l'ordine si invertirà ed inizierà il giocatore con la tessera Ordine-Turno di valore più alto.

1. Asta per il nuovo ordine dei giocatori

Questa fase si gioca in ordine inverso. Inizia il giocatore con la tessera di Ordine-Turno col più alto

valore.

Ogni giocatore prende una nuova tessera dal mucchio supplementare di tessere Ordine-Turno e la scopre mettendola al centro del tavolo, visibile a tutti. Le rimanenti due tessere non saranno necessarie per il turno in corso.

Il giocatore già in possesso della tessera Ordine-Turno con valore più elevato, sceglie una delle nuove tessere al centro del tavolo, che potrà ora essere acquistata all'asta, mediante l'aiuto degli Operai disponibili.

Importante: *Durante il gioco, saranno considerati Operai disponibili quelli che rimarranno accanto alla plancia della Fabbrica e non potranno essere utilizzati nè quelli che si trovano in mensa nè quelli offerti all'asta delle tessere turno.*

L'offerta minima è pari a zero Operai Disponibili per il primo giocatore, ma egli può naturalmente avviare l'asta offrendone di più.

In senso orario, gli altri giocatori possono offrire una maggiore quantità di Operai Disponibili o passare. Se un giocatore passa, non può più fare offerte in quella specifica asta.

L'asta prosegue fino a quando non vi sono più rilanci. Il giocatore con l'offerta più alta si aggiudica la tessera di Ordine-Turno, la prende e posiziona sopra ad essa gli Operai offerti nell'asta. Resteranno lì fino alla fine del turno e non saranno più disponibili. Quindi rivolterà coperta la sua vecchia tessera di Ordine-Turno tenendola accanto alla nuova per indicare che egli ha già comprato una nuova tessera Ordine-Turno.

Nota: *queste aste sono di solito molto brevi, dal momento che solitamente si hanno pochi Operai disponibili. Pertanto, ogni offerta deve essere attentamente valutata.*

Importante: *Durante l'intero gioco si deve sempre avere almeno un Operaio Disponibile accanto alla propria Fabbrica. Di conseguenza l'offerta più alta di un giocatore può al massimo essere inferiore di uno rispetto al numero di Operai Disponibili.*

Se un giocatore ha già acquistato una nuova tessera Ordine-Turno, in quella fase non può più partecipare ad altre aste. Se il primo giocatore si aggiudica la nuova tessera, l'asta successiva verrà avviata dal giocatore che possiede la tessera Ordine-Turno con il secondo valore più alto. Se ad aggiudicarsi la tessera non è il giocatore che ha avviato l'asta, sarà ancora lui ad avviare una nuova asta scegliendo un'altra tessera.

L'ultimo giocatore si aggiudica semplicemente la tessera con un'offerta di zero lavoratori. Ma se lo desidera può comunque offrire uno o più Operai Disponibili (ad esempio, se volesse porre meno tessere Attrezzature sul Mercato Corrente - vedi Fase 2, Rifornimento del Mercato).

Dopo che ogni giocatore avrà ricevuto una nuova tessera di Ordine-Turno, le tessere Ordine-Turno supplementari dovranno essere mischiate assieme alle vecchie e preparate per i prossimi Turni.

Le fasi successive saranno giocate seguendo il nuovo ordine di gioco stabilito dalle nuove tessere Ordine-Turno appena aggiudicate. Inizia sempre il giocatore con la tessera Ordine-Turno di valore più basso.

2. Rifornimento del Mercato Corrente

Il fulcro di FabrikManager è il Rifornimento del Mercato con le Tessere Attrezzature ed il successivo acquisto di queste tessere.

Sulla "Scheda Riepilogativa B - Il Funzionamento del Mercato" troverete una descrizione dettagliata del Funzionamento del Mercato.

A partire dal giocatore con la tessera Ordine-Turno di valore più basso, ogni giocatore sceglie (da qualunque delle sei colonne del Deposito Attrezzature) tante tessere Attrezzature per quanti Operai ancora disponibili possiede (sono quindi esclusi quelli offerti nell'asta) e le pone nel Mercato Corrente. E' obbligatorio scegliere sempre le Tessere Attrezzature più economiche di ogni colonna. Un giocatore deve scegliere tutte le tessere prima del giocatore successivo nel Turno.

Nota: *Ricordatevi che al primo Turno nel Mercato Corrente sono già presenti 3 Tessere Attrezzature con una "X" nel retro!*

Per ogni Operaio Disponibile deve essere sempre scelta una Tessera Attrezzatura: non si può rinunciare volontariamente ad alcuna. Gli Operai resteranno poi a disposizione per la fase successiva.

L'ultimo giocatore (il giocatore con la tessera Ordine-Turno di valore più alto) può scegliere ulteriori tessere Attrezzature Bonus da porre sul Mercato Corrente, a seconda del numero di giocatori (vedi tabella). La scelta di queste Attrezzature Bonus è opzionale. L'ultimo giocatore può aggiungere meno Attrezzature Bonus rispetto al numero indicato o addirittura non porne alcuna nel Mercato Corrente.

Giocatori	Attrezzature Bonus
2	0
3	1
4	2
5	3

3. Acquisto e posizionamento delle Attrezzature, demolizione di Attrezzature, assunzione di Operai Stagionali

In questa fase, inizia il giocatore con la tessera di Ordine-Turno col valore più basso.

Il giocatore può acquistare dal Mercato Corrente un'Attrezzatura per ognuno dei suoi Operai disponibili e piazzarla nella sua Fabbrica oppure demolire un'Attrezzatura già presente nella sua Fabbrica. Inoltre può assumere Operai Stagionali. Deve compiere tutte le azioni prima di passare al giocatore successivo.

Acquisto e posizionamento delle Attrezzature:

Ogni Operaio Disponibile può acquistare una qualsiasi tessera Attrezzatura sul Mercato Corrente. Se un giocatore possiede una tessera Ordine-Turno con valore da 4 a 12 ha uno sconto per ogni acquisto (il numero piccolo nella parte inferiore della tessera indica lo sconto in Elektro che riceverà il giocatore in questione). Il costo di acquisto di un'Attrezzatura con lo sconto non può mai essere negativo, ma al limite 0 Elektro.

Il giocatore prende l'Attrezzatura scelta, paga il costo alla Banca e la pone nella sua Fabbrica. Le Attrezzature devono essere posizionate in campi liberi sino ad esaurimento posti. A posti esauriti, nuove Attrezzature potranno essere piazzate solo dopo averne demolito una precedente.

All'interno delle Fabbriche, le Tessere Attrezzature possono essere posizionate in qualsiasi campo e riordinate in qualsiasi momento, in modo che i giocatori abbiano la migliore visione d'insieme del loro stabilimento. Solo la Centralina di Pianificazione e l'Ottimizzatore devono essere posizionati nei campi contrassegnati (al terzo e quarto piano).

E' concesso conservare tessere Attrezzature accanto alla Fabbrica, al fine di inserirli in uno dei turni seguenti. In questo caso non sarà necessario alcun Operaio Disponibile per l'installazione successiva. Si potrà semplicemente piazzare l'Attrezzatura se è disponibile un campo libero nella Fabbrica.

Nei primi 10 campi della sala Macchine, le tessere Attrezzature possono essere posizionate gratuitamente. Gli ultimi due campi costano 10 Elektro ognuno, da pagare la prima volta che si desidera piazzare qui un'Attrezzatura.

Demolizione:

Anzichè comprare, un Operaio Disponibile può demolire un'Attrezzatura già posizionata nella Fabbrica. Si prende la tessera Attrezzatura destinata alla demolizione e la si rimette nella scatola del gioco. L'Operaio impiegato nella demolizione va posizionato sopra l'attrezzatura da demolire e non può più essere utilizzato in altre azioni in questo Turno. Ogni Attrezzatura della Fabbrica può essere abbattuta, comprese centraline di pianificazione e ottimizzatori.

Il campo divenuto libero può essere occupato solo da una nuova tessera Attrezzatura, che sia stata acquistata da un altro Operaio Disponibile (oppure può essere occupato da una tessera già posseduta da un precedente Turno e precedentemente posizionata vicino alla Fabbrica).

Assunzione di Operai Stagionali:

Una volta effettuate tutte le possibili azioni con propri Operai Disponibili, il giocatore può assumere fino a 2 Operai Stagionali. Ogni Operaio Stagionale costa sempre 7 Elektro (non vengono conteggiati eventuali sconti indicati sulle tessere Ordine-Turno).

Se un giocatore ha già assunto degli Operai Stagionali nel turno precedente e desidera

riutilizzarli nei successivi turni, deve nuovamente pagarli, fruendo però degli eventuali sconti indicati sulle tessere Ordine-Turno.

Gli Operai Stagionali sono equivalenti a normali Operai e possono effettuare tutte le azioni dei normali Operai: possono essere impiegati nelle Attrezzature (quindi posizionati in Mensa), offerti all'asta di Tessere Ordine-Turno ed eseguire azioni come un qualunque Operaio disponibile. Restano a disposizione del giocatore per un intero Turno, sino alla fine della prossima Fase 3.

Quando non si desidera confermare un vecchio Operaio Stagionale, o non lo si può pagare nuovamente, si deve riporlo a fianco della Banca.

Se uno o due Operai Stagionali sono stati offerti all'asta delle tessere di Ordine-Turno, questi devono essere prelevati dalla tessera e rimessi a fianco della Banca.

Termine della Fase:

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, tutte le tessere Attrezzature non acquistate vengono rimesse nel Deposito Attrezzature nelle rispettive aree, in modo che le tessere più economiche stiano nella parte più bassa del Deposito. Anche le tessere con la "X" sul retro, fornite nel Mercato all'inizio del gioco, devono essere poste al Deposito se non sono state comprate da alcun giocatore.

4. Contabilità e aggiornamento del nuovo costo dell'Energia.

In questa fase, tutti i giocatori aggiornano le tre diverse scale delle loro fabbriche e piazzano in Mensa tutti gli Operai necessari per il funzionamento delle Macchine. Inoltre viene svelato di quanto varierà il Costo dell'Energia.

***Importante:** Ogni Fabbrica deve progredire tenendo conto che dovrà sempre rimanere almeno un Operaio Disponibile a fine Turno. Questo può essere anche un Operaio Stagionale. Inoltre si possono attivare al massimo tanti Robot per quante Macchine sono attive (quindi in pratica solo 1 Robot per ogni Macchina).*

Ogni giocatore per prima cosa riposiziona tutti gli Operai offerti all'asta della tessera Ordine-Turno vicino alla Fabbrica, che quindi tornano disponibili per far funzionare le Attrezzature. Poi esamina tutte le Tessere Attrezzature installate nella Fabbrica e aggiorna le 3 scale (Produzione, Capacità di Stoccaggio e Consumo di Energia). Non c'è limite massimo a questi valori, ma generalmente sono compresi dentro le scale. Infine, ogni giocatore posiziona in Mensa il numero di Operai richiesto dalle varie Attrezzature.

Consumo di Energia: Si sommano i numeri bianchi su fondo rosso (E) di tutte le Attrezzature e si detraggono i numeri neri su fondo verde (G). Il risultato è il Consumo di Energia della Fabbrica. Il consumo minimo di Energia di una Fabbrica è sempre 1.

Produzione: Si sommano i numeri neri su fondo verde (C) di tutte le Attrezzature nella propria Fabbrica. La somma corrisponde all'attuale Produzione della Fabbrica.

Capacità di stoccaggio: Si sommano i numeri neri su fondo verde (B) di tutti i Bancali della propria Fabbrica. Il risultato è la Capacità di Stoccaggio della Fabbrica.

Mensa: Si sommano i numeri bianchi su fondo rosso (D) di tutte le Attrezzature e si detraggono i numeri neri su fondo verde (F). La somma equivale al numero di Operai che il giocatore dovrà porre in Mensa (nessun Operaio se il risultato è negativo). I restanti Operai saranno messi a disposizione vicino alla Fabbrica.

Sospendere dalla lavorazione Macchine e Robot:

nei seguenti casi Macchine o Robot dovranno essere temporaneamente disattivati:

- Se non è possibile inviare abbastanza Operai in Mensa, per far funzionare tutte le Macchine.
- Se si hanno più Robot che Macchine installate in Fabbrica. Ogni macchina può infatti alimentare un solo Robot.

Il giocatore, per indicare ogni Attrezzatura temporaneamente disattivata, metterà un segnalino

grigio “disattivato” sulla relativa tessera Attrezzatura.

E' possibile in ogni turno decidere nuovamente se e quali Macchine / Robot disattivare per far quadrare il conto degli Operai e conformarsi alle regole di cui sopra.

Ciò può anche avere ragioni strategiche, se per esempio nel turno successivo si desidera avere più Operai a disposizione per l'asta e le azioni. Macchine e Robot disattivati non consumano Energia. Anche gli altri valori non vengono conteggiati, di conseguenza dovranno essere aggiornate tutte e 3 le scale della propria Fabbrica ed il numero di Operai in Mensa.

Nuovo Costo dell'Energia: Si scopre la prima delle 5 tessere di Costo Energia e compatibilmente si fa avanzare il segnalino sulla scala del costo Energia. A seconda del valore indicato sulla tessera, il costo dell'Energia rimane lo stesso (se è 0) o aumenta da uno o due scatti (se è 1 o 2).

Importante: Nella prima partita si consiglia di porre al primo turno una tessera Costo Energia con valore zero, in modo che il costo dell'Energia rimanga invariato a 1. Solo dal secondo Turno potrà aumentare il costo!

5. Calcolo dei Profitti

In questa fase, tutti i giocatori calcolano i loro Profitti e ottengono denaro contante dalla Banca. L'ammontare del Profitto dipende dal Fatturato (il valore più basso tra la scala della Produzione e della Capacità di Stoccaggio di una Fabbrica) detratti i costi attuali di Energia.

Per stabilire il Fatturato del giocatore in ogni turno si conta solo il valore più basso tra le scale di Produzione e di Stoccaggio. Al fine di massimizzare le entrate, è necessario quindi progredire in modo equilibrato su entrambe le scale. Non conviene avere Macchine con una sola Produzione totale di 3, se si dispone di una Capacità di Stoccaggio pari ad 8. In questo caso il Fatturato ammonterebbe a soli 30 Elektro (conta infatti il valore più basso della Produzione).

La spesa di Energia del giocatore è determinata *moltiplicando* il Consumo di Energia della Fabbrica con il Costo dell'Energia. Durante il gioco, il Costo dell'Energia aumenta costantemente, di conseguenza dovranno essere pagati costi energetici sempre più elevati.

Il giocatore deve detrarre la spesa del consumo energetico dal Fatturato. Riceverà quindi il Profitto risultante dalla Banca.

Esempio: Se si osserva la Fabbrica di un giocatore all'inizio del gioco, il Fatturato ammonta a 20 Elektro (anche se la Capacità di Stoccaggio è 3, conta il valore più basso della Produzione). Il Consumo di Energia della Fabbrica è 4. Poichè il Costo dell'Energia all'inizio del gioco è solo 1 Elektro, il giocatore riceve un utile di 16 Elektro dalla Banca. (Fatturato 20 Elektro - 4x1 Elektro di Costo Energia).

Importante: nell'ultimo turno (5° turno), ogni giocatore incassa due volte il proprio Profitto!

FINE DELLA PARTITA

Dopo 5 turni, il giocatore con più denaro vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha realizzato il profitto più elevato nell'ultimo turno.

© 2009

2F-Spiele

Friedemann Friese

Am Schwarzen Meer 98

28205 Bremen

Tel: +49 (0) 421 - 2414902

Fax: +49 (0) 421-2414903

Autore: Friedemann Friese

Elaborazione regole: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Grafica ed impaginazione: Maura Kalusky

Traduzione NON UFFICIALE redatta da Anje76, nonostante il parere contrario del suo psichiatra.

Molte Grazie!

Hanno Balz, Lüder Basdow, Sören Bendig, Inkan Brand, Markus Brand, Mark Buggeln, Eric Brosius, 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 Matticz, 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 und die Spieler vom BSW Burgtreff, Gathering of Friends, Bödefeld und Helmarshausen.