

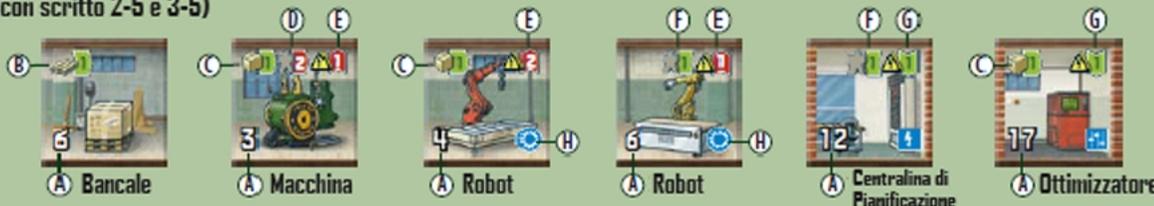
Scheda Riepilogativa A: Le Fabbriche dei Giocatori

Ogni giocatore possiede una Fabbrica e durante il gioco cercherà di farla progredire meglio degli avversari. Ecco come appare una Fabbrica all'inizio di una partita.

A

1. Panoramica: Ogni Fabbrica comprende le seguenti aree: Sala Macchine (7, 11) con Attrezzature (2); Scala di Produzione (3), Scala della Capacità di Stoccaggio (4) e Scala del Consumo Energia (5); Mensa (9) e Area di Controllo (10). Accanto alla fabbrica rimangono gli Operai Disponibili (12).

2. Attrezzature: Esistono 6 tipi di differenti Attrezzature. Ognuna ha 2-3 diversi numeri sopra. Sul retro della tessera Attrezzatura è indicato il numero di giocatori necessari perché sia messa in gioco. (Ad Es: Con 3 giocatori usare solo le tessere con scritto 2-5 e 3-5)



A Costo in Elektro
B Capacità di Stoccaggio
C Produzione
D Richiesta di Operai
E Energia consumata
F Risparmio di Operai
G Energia prodotta
H Solo i Robot per ogni Macchina

Simboli delle Attrezzature: Num. neri su fondo verde: buoni per il giocatore buoni per la Fabbrica (piccolo riepilogo): Num. bianchi su fondo rosso: negativi per il giocatore negativi per la Fabbrica

3. Produzione: somma i numeri verdi di tutte le tue Attrezzature: questa è la Produzione della tua Fabbrica. In questo caso la Produzione è 2.

4. Stoccaggio: Somma i numeri verdi di tutte le tue Attrezzature: questa è la Capacità di Stoccaggio della tua Fabbrica. Qui la è 3.

5. Consumo Energia: Somma i numeri rossi di tutte le tue Attrezzature e sottrai i numeri Verdi . Il risultato è il Consumo di Energia della Fabbrica. Il minimo è sempre 1. In questo caso il Consumo di Energia è 4.

6. Non vi è alcun valore massimo per ognuno di questi numeri, ma è insolito che oltrepassino le scale indicate sulle plance.

7. Sala Macchine A: qui si posizionano Macchine, Robot e Bancali. Non importa in quale posizione metterete le Attrezzature.



8. Profitti: Se produci più di quanto puoi stoccare (o viceversa), guadagnerai comunque la cifra indicata dal cubetto più basso nelle 2 scale (qui avrai 20). Quindi conviene progredire con equilibrio su entrambe le Scale.

9. Mensa: gli Operai richiesti dalle Attrezzature vanno qui posizionati. Per capire il numero di Operai richiesti sommare i numeri rossi quindi sottrarre i numeri verdi . In questa Fabbrica attualmente ci sono 4 Operai in Mensa.

10. Area di Controllo: è possibile inserire una Centralina di Pianificazione o un Ottimizzatore in queste due aree, ma solo un tipo di ognuna. Si possono far funzionare contemporaneamente solo 1 Centralina e solo 1 Ottimizzatore.

11. Sala Macchine B: Nelle prime 10 aree della Sala Macchine A è possibile inserire gratis le Attrezzature. Tuttavia, se si desidera installare altri impianti nelle ultime 2 aree, queste dovranno essere edificate al costo di 10 Elektro ciascuna, solo per la prima volta che posizionerete l'Attrezzatura.

12. Operai Disponibili: vicino alla Fabbrica vengono posti gli Operai che non sono impiegati per il funzionamento delle Attrezzature. Verranno utilizzati nella fase dell'Asta e nella fase di Rifornimento del Mercato Corrente. Qui deve sempre essere presente almeno un Operaio (attualmente qui ce ne sono 3).