

FANTASTIQUES FABRIQUES

BÂTIR - FORMER - PRODUIRE

Affrontez les autres joueurs dans une course sans merci en bâtissant les usines les plus efficaces en un minimum de tours. Échafaudez vos plans avec soin, formez vos ouvriers et produisez autant de marchandises que possible afin d'assurer votre domination industrielle !



joueurs

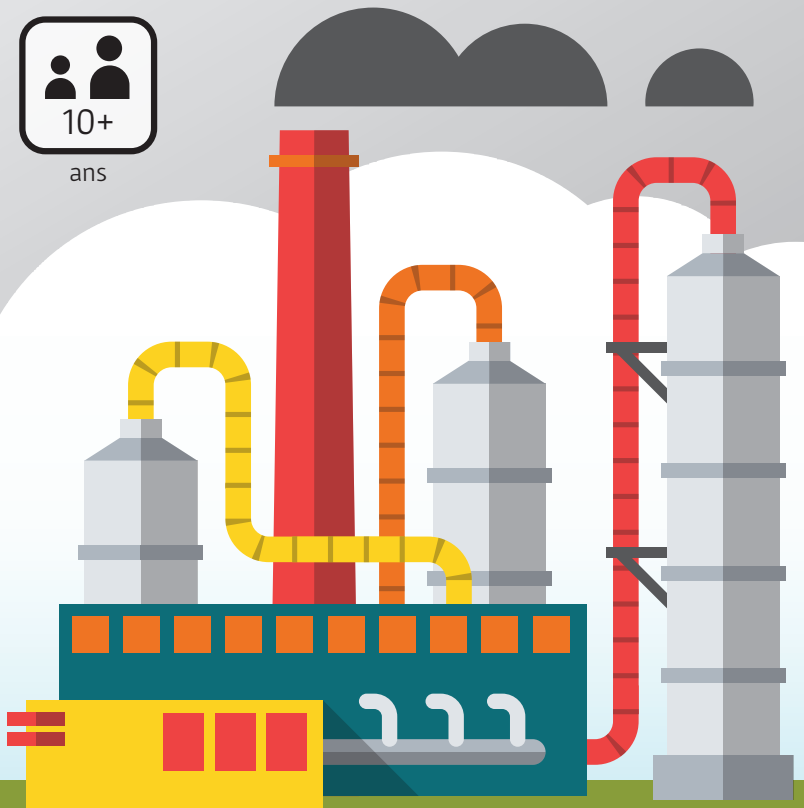


minutes



ans

METAFABRIQUE
GAMES



**JOSEPH Z CHEN et
JUSTIN FAULKNER**

MATÉRIEL



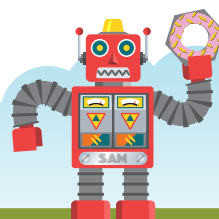
- 4 dés rouges
- 4 dés bleus
- 4 dés verts
- 4 dés violets
- 4 dés jaunes
- 8 dés blancs

- 54 jetons Énergie
- 42 jetons Métal
- 42 jetons (1) Marchandise
- 42 jetons (2) Marchandises
- 4 jetons Outil



- 74 cartes Plan
- 17 cartes Prestataire
- 1 jeton Premier Joueur
- 5 plateaux Siège Social
- 5 cartes Aide de Jeu
- 1 carte Aide de Jeu Solo

MISE EN PLACE



Terminologie : Les dés représentent les ouvriers de vos usines. Tout au long de ces règles, les termes « ouvrier » et « ouvriers » sont synonymes de « dé » et « dés ».

Le joueur ayant utilisé un outil le plus récemment reçoit le jeton Premier Joueur. Mélangez séparément les paquets de cartes Plan et Prestataire.

Avant de commencer, chaque joueur choisit une couleur (sauf le blanc) et reçoit :

- 4 dés de sa couleur
- 1 plateau Siège Social
- 1 carte Aide de Jeu (« Légende » sur une face et « Tour de Jeu » sur l'autre)
- 1 jeton Métal et 2 jetons Énergie
- 4 cartes Plan au hasard qui forment sa main de départ



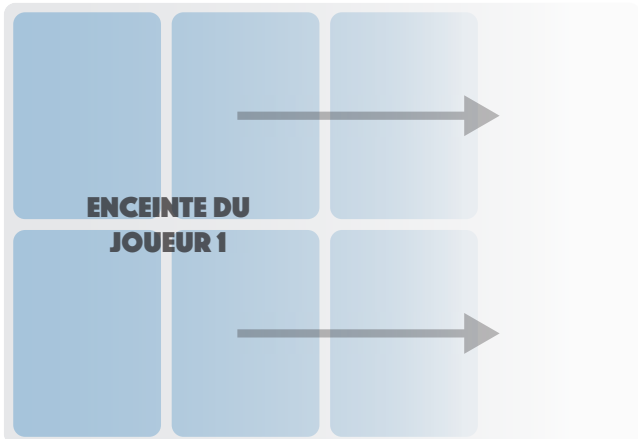
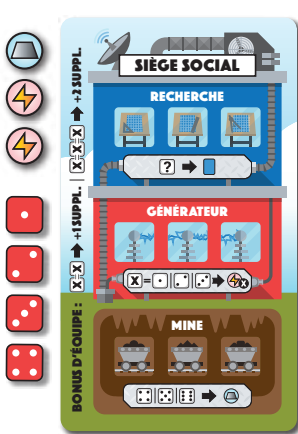
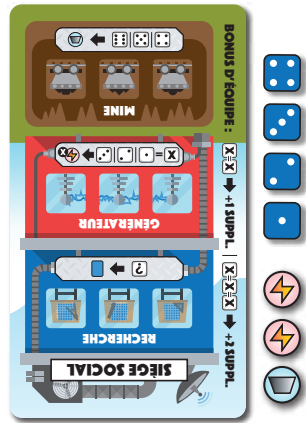
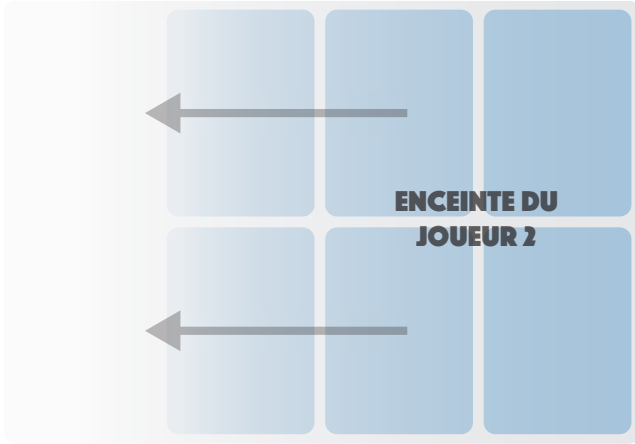
Jeton Premier Joueur

La zone devant chaque joueur est son **enceinte**, dans laquelle il bâtira des usines et d'autres cartes au cours de la partie. Chaque joueur peut consulter les cartes de sa main, mais il ne doit jamais les montrer aux autres.

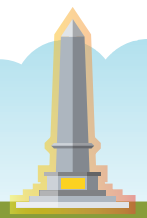
Piochez et placez face visible 4 cartes Plan et 4 cartes Prestataire au centre de la table (voir ci-contre). Placez un jeton Outil au-dessus de chacune de ces cartes Prestataire face visible. L'ordre des jetons Outil n'a pas d'importance, mais il doit rester le même tout au long de la partie. Ces 8 cartes forment le **marché**. Formez une réserve accessible à tous les joueurs avec les jetons Métal, Énergie, Marchandise, ainsi que les dés blancs (utilisés comme dés supplémentaires lorsque les 4 de départ ne suffisent pas).

Réserve illimitée : Les ressources et dés disponibles sont considérés comme illimités. En cas de pénurie, utilisez le substitut de votre choix.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



BUT DU JEU



Valeur de Prestige

Le but du jeu est de gagner autant de points que possible. Vous pouvez gagner des points de deux façons : grâce au **prestige** (🏠) et grâce aux **marchandises** (📦). Chaque carte dans votre enceinte vous rapporte la valeur de **prestige** indiquée dans son coin supérieur droit. De plus, les usines de production peuvent produire des **marchandises**, que vous cumulez tout au long de la partie. Votre score final est la somme des **marchandises** que vous avez + votre total de **prestige**.



LA PARTIE

Chaque tour est divisé en deux phases. Lors de la **phase de marché**, les joueurs prennent à tour de rôle une carte du marché. Une fois que chaque joueur a pris une carte, ils jouent la **phase de travail** : ils lancent simultanément leurs dés, les placent comme ouvriers et bâtissent des cartes.

PHASE DE MARCHÉ

Lors de la **phase de marché**, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le joueur détenant le jeton Premier Joueur. À son tour, un joueur doit choisir entre **deux** options :

- A. Prendre une carte Plan.** Il choisit 1 des 4 cartes Plan du marché et l'ajoute gratuitement à sa main. Complétez ensuite le marché avec la première carte de la pioche Plan.

Astuce : Lorsque vous choisissez une carte Plan, privilégiez les cartes que vous souhaitez bâtir ou celles possédant le même symbole Outil (👉/⚙️/👉/👉) qu'une carte de votre main que vous souhaitez bâtir (voir « Bâtir des cartes » au chapitre « Phase de Travail ».)

OU

- B. Engager un prestataire.** Choisissez 1 des 4 cartes Prestataire du marché. Pour engager ce prestataire, vous devez défausser une carte Plan de votre main possédant le même symbole Outil que le jeton se trouvant au-dessus de ce prestataire. Appliquez immédiatement les instructions de la carte Prestataire, puis défaussez-la. Complétez ensuite le marché avec la première carte de la pioche Prestataire.

Certains prestataires imposent un coût supplémentaire, en plus de la carte Plan à défausser. Ce coût est indiqué dans le coin supérieur gauche de leur carte.



Coût supplémentaire

Action facultative : Avant de choisir une carte Plan ou Prestataire, le joueur actif peut payer 1 jeton Métal OU 1 jeton Énergie pour défausser toutes les cartes Plan ou Prestataire (pas les deux) du marché et en révéler 4 nouvelles de la pioche correspondante. Chaque joueur peut réaliser cette action une fois par tour. Ce sera utile si aucun des choix proposés ne vous convient ou si vous souhaitez éliminer des cartes importantes pour les autres joueurs.



Une fois que chaque joueur a effectué son tour, passez à la **phase de travail**.

PHASE DE TRAVAIL

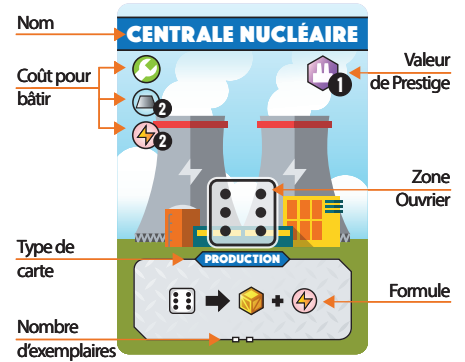
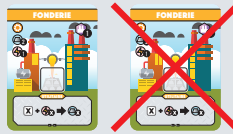
Lors de la **phase de travail**, tous les joueurs jouent **simultanément**. Néanmoins, s'il y a des joueurs découvrant le jeu, nous vous recommandons de jouer l'un après l'autre lors des premiers tours.

Au début de la **phase de travail**, chaque joueur regroupe et lance ses dés. Puis (dans l'ordre de son choix), il bâtit des cartes, place des ouvriers, et active des cartes.

BÂTIR DES CARTES

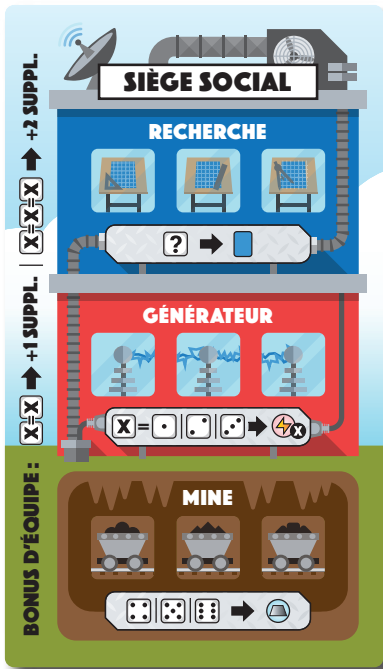
Pour bâtir une carte de votre main, vous devez payer le coût indiqué dans son coin supérieur gauche : défaussez de votre main **une autre** carte Plan ayant le même symbole Outil (🔧/🌱/⚙️/🔌) et payez également le coût en ressources indiqué (🏠 et/ou ⚡).

Important : Vous pouvez bâtir autant de cartes que vous le voulez lors d'un même tour, tant que vous pouvez payer les coûts demandés. Au cours de la partie, un joueur **ne peut pas bâtir deux exemplaires** d'une même carte (même nom), à moins que cela ne soit explicitement indiqué sur la carte.



ACTIONS DE BASE

Chaque joueur dispose d'un plateau **Siège Social** proposant trois actions de base : **Recherche**, **Générateur** et **Mine**. Pour effectuer l'une de ces actions, placez un ouvrier sur une zone disponible de votre plateau et résolvez-la immédiatement, comme décrit ci-dessous.



🔧 Recherche

Pour chaque ouvrier que vous placez à l'étage **Recherche**, piochez une carte Plan. La valeur de cet ouvrier n'a aucune importance.

Piocher des cartes : Lorsque vous piochez une carte lors de la phase de travail, quelle qu'en soit la raison, **vous devez prendre la première carte de la pioche**. Vous ne pouvez pas piocher une carte du marché.

Si une pioche est épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

⚡ Générateur

Pour chaque ouvrier que vous placez à l'étage **Générateur**, vous gagnez autant de jetons Énergie que la valeur de l'ouvrier (la valeur du dé). Cet ouvrier doit être de valeur 🏠, 🏠 ou 🏠.

🏠 Mine

Pour chaque ouvrier que vous placez à l'étage **Mine**, vous gagnez 1 jeton Métal. Cet ouvrier doit être de valeur 🏠, 🏠 ou 🏠.

Remarque : Mine et Générateur produisent des ressources en quantités différentes ! La Mine ne produit qu'un seul jeton Métal par ouvrier alors que le Générateur peut produire plusieurs jetons Énergie par ouvrier, en fonction de la valeur de cet ouvrier.

BONUS D'ÉQUIPE

Pour les actions de votre Siège Social, si vous placez un ouvrier ayant la même valeur qu'un ouvrier déjà présent à cet étage, ils forment une équipe et vous gagnez une carte/ressource supplémentaire lors de la résolution de son action. Si vous placez un troisième ouvrier de même valeur, une carte/ressource supplémentaire est gagnée (vous gagnez donc un total de 2 bonus pour ces 3 ouvriers identiques). Il n'est pas nécessaire de placer tous les dés en même temps pour gagner ces bonus.

EXEMPLES

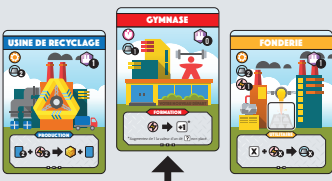
Les dés indiqués ci-dessous octroient au :

- **Joueur Jaune** : 1 carte Plan, 3 jetons Énergie, 3 jetons Métal (dont 1 bonus d'équipe)
- **Joueur Bleu** : 8 jetons Énergie (dont 2 bonus d'équipe), 1 jeton Métal
- **Joueur Violet** : 4 cartes Plan (dont 1 bonus d'équipe), 2 jetons Énergie



ACTIVER DES CARTES

Une fois qu'une carte est bâtie dans votre enceinte, vous pouvez l'activer, même lors du tour où vous l'avez bâtie ! La formule d'activation d'une carte est indiquée au bas de la carte avec des symboles : si vous dépensez tous les éléments à gauche de la flèche, vous gagnez en retour tout ce qui est indiqué à sa droite. Certaines cartes nécessitent des ouvriers pour être activées. Dans ce cas, placez les ouvriers requis sur la carte. La signification des symboles est détaillée sur la face Légende de la carte Aide de Jeu.



Limite d'activation : Chaque carte ne peut être activée qu'une seule fois par tour. Si la carte ne dispose pas de zones d'ouvrier, il n'est pas toujours simple de savoir si elle a été activée : vous pouvez décaler légèrement les cartes activées afin de suivre la résolution de votre tour dans votre enceinte.

Ordre d'activation : Les cartes peuvent être activées dans l'ordre de votre choix, tant que vous répondez aux prérequis d'activation. Le gain est immédiatement collecté et peut servir à activer d'autres cartes ou à en bâtir davantage.

Placement des ouvriers : Vous ne pouvez pas utiliser un même ouvrier pour plusieurs actions et chaque ouvrier ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. À la fin de la phase de travail, laissez vos ouvriers sur vos cartes pour que les autres joueurs voient que vous avez fini et comment vous avez joué votre tour.

Stockage des marchandises : Nous vous recommandons de placer les marchandises que vous gagnez sur la carte qui les a produites. Cela permet d'indiquer quelles cartes ont été utilisées. Les joueurs peuvent à tout moment « faire la monnaie » avec la réserve de ressources.



FIN DE LA PHASE DE TRAVAIL

Une fois que tous les joueurs ont placé tous leurs ouvriers et effectué toutes leurs actions, ils ne peuvent conserver qu'un maximum de 10 cartes en main et de 12 ressources (Métal et Énergie confondus) : ils doivent défausser l'excédent. La **phase de travail** est désormais terminée. Le jeton Premier Joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire et un nouveau tour commence par la **phase de marché**.



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a produit **12 marchandises ou plus** ou qu'il a bâti **10 bâtiments ou plus** dans son **enceinte**, la fin de partie est déclenchée. Les joueurs terminent le tour en cours et jouent **un tour supplémentaire** (phase de marché + phase de travail). Les conditions de fin de partie sont rappelées sur les cartes Aide de Jeu :

FIN DE PARTIE : 12  **OU** **10**  **⇒** 

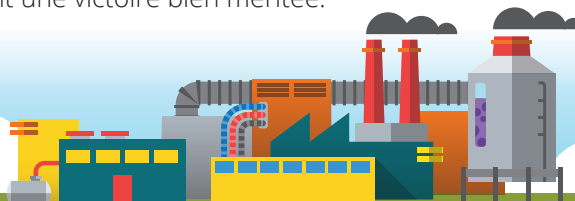
Remarque importante : Déclencher la fin de partie avec **12 marchandises ou plus** ne fait référence qu'aux jetons qui ont été produits. La valeur de prestige des bâtiments **n'est pas** prise en compte.

De plus, dès qu'un joueur a **10 bâtiments ou plus** dans son enceinte, la fin de partie est déclenchée, quelle que soit la valeur de prestige de ces bâtiments.

Une fois la partie terminée, chaque joueur calcule son score final en cumulant la valeur de prestige de chacun de ses bâtiments et en y ajoutant le nombre de marchandises qu'il a produites. Le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte !



En cas d'égalité, la victoire revient tout d'abord au joueur ayant le plus de jetons Métal, puis à celui ayant le plus de jetons Énergie, et enfin à celui ayant le plus de cartes Plan en main. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent une victoire bien méritée.



RÈGLES SOLO



Dans le mode Solo, vous jouez contre un adversaire fictif appelé « La Machine ». Au lieu de choisir une couleur de dés lors de la mise en place, vous devez ici utiliser les 4 dés blancs.

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place normalement, mais pour un seul joueur. Révélez ensuite un certain nombre de cartes Plan pour former l'enceinte de départ de La Machine. Le nombre de cartes Plan définit le niveau de difficulté auquel vous allez affronter votre adversaire :

Difficulté	# de cartes de départ
Facile	2
Moyenne	3
Difficile	4
Experte	5

Si vous révéléz des cartes Monument (avec un bandeau gris), défaussez-les et continuez à révéler des cartes jusqu'à ce que La Machine ait le nombre de cartes défini et qu'aucune ne soit un Monument. La Machine pourra bâtir des cartes Monument plus tard dans la partie, mais elle ne peut pas commencer avec ce type de cartes en jeu.

Enceinte de La Machine : Les cartes de son enceinte sont toujours regroupées par type/couleur (production, utilitaire, formation, spécial et monument).



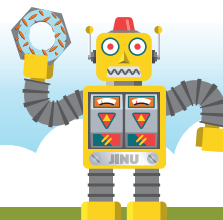
TOUR DU JOUEUR

Jouez normalement votre **phase de marché** et votre **phase de travail**. Une fois ces deux phases résolues, La Machine joue son tour.

Important : Certains prestataires peuvent affecter vos adversaires. Dans une partie Solo, vous ignorez simplement les effets donnant des cartes ou des ressources à vos adversaires.

TOUR DE LA MACHINE

La Machine commence son tour en lançant les dés. Prenez un dé de chaque couleur (rouge, bleu, violet, jaune et vert) et lancez-les tous en même temps.



PHASE DE MARCHÉ

Le dé vert détermine l'action Marché de La Machine :

- , ••, ••• ou •••• : Prenez la carte Plan correspondante (• = Plan le plus à gauche, •• = 2^e carte Plan de la rangée, etc.) du marché et placez-la dans son enceinte.
- : Révélez la première carte Plan de la pioche et placez-la dans son enceinte. Défaussez ensuite toutes les cartes Plan (■) du marché.
- : Révélez la première carte Plan de la pioche et placez-la dans son enceinte. Défaussez ensuite toutes les cartes Prestataire (■) du marché.

Après avoir résolu les actions de la Machine, complétez le marché.

PHASE DE TRAVAIL

Les dés restants (rouge, bleu, violet et jaune) déterminent si La Machine produit des marchandises, selon les règles suivantes.

La couleur de chaque dé correspond à un type de cartes :

- Le dé **rouge** correspond aux cartes **Formation** (bandeau rouge).
- Le dé **bleu** correspond aux cartes **Production** (bandeau bleu).
- Le dé **violet** correspond aux cartes **Spécial** (bandeau violet).
- Le dé **jaune** correspond aux cartes **Utilitaire** (bandeau jaune).

Pour chaque dé, si la valeur est inférieure ou égale au nombre de cartes du type correspondant dans l'enceinte de La Machine, La Machine produit une marchandise. Faites attention : plus l'enceinte de La Machine se remplit, plus elle a tendance à produire de marchandises à chaque phase de travail.

EXEMPLE

La Machine produit 2 marchandises car le dé bleu et le dé violet sont inférieurs ou égaux au nombre de cartes de leur couleur dans l'enceinte de La Machine. Le dé rouge et le dé jaune ne produisent pas de marchandise car ils sont supérieurs au nombre de cartes de leur couleur dans l'enceinte.

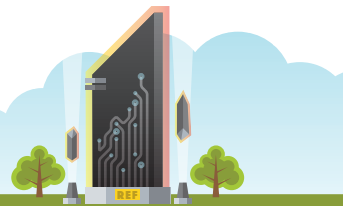
FIN DE PARTIE

Vous déclenchez la fin de partie comme lors d'une partie normale (rappel : 12+ marchandises ou 10+ cartes dans votre enceinte). La Machine ne déclenche la fin de partie qu'en produisant au moins 12 marchandises. Une fois la fin de partie déclenchée, le joueur et La Machine jouent chacun un dernier tour.

DÉCOMPTE

Calculez normalement votre score (rappel : marchandises + prestige). De son côté, La Machine gagne 1 point par marchandise, 1 point par carte dans son enceinte (quelle que soit sa valeur de prestige) et 1 point supplémentaire pour chaque carte Monument dans son enceinte (ex. 2 Obélisques lui rapportent un total de 4 points). Si vous avez plus de points que La Machine, vous remportez la partie !

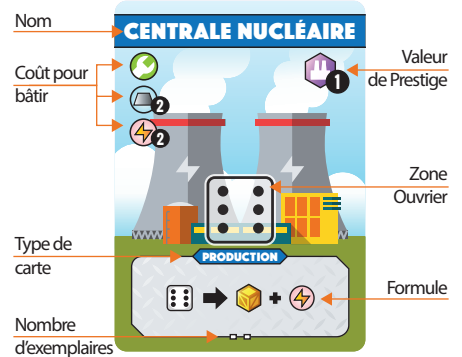
ANNEXES



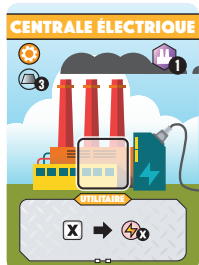
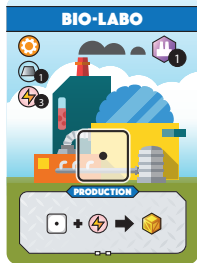
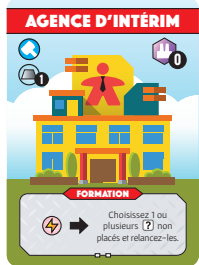
Toutes les cartes Plan et Prestataire sont listées ci-dessous, avec quelques précisions sur leurs effets.

TYPES DE CARTES

- PRODUCTION** Produisent des marchandises.
- UTILITAIRE** Produisent des ressources.
- FORMATION** Forment vos ouvriers, vous permettant de modifier leur valeur.
- MONUMENT** Ne peuvent pas être activées, mais vous rapportent du prestige supplémentaire.
- SPECIAL** Disposent d'effets uniques.



CARTES PLAN



Agence d'Intérim (x2)

Payez 1 énergie pour relancer n'importe quel nombre de dés non placés. Par exemple, vous pouvez relancer un seul dé ou vous pouvez relancer tous vos dés pour uniquement 1 énergie.

Bio-labo (x2)

Placez un et payez 1 énergie pour gagner 1 marchandise.

Casse (x2)

Gagnez 1 métal après avoir bâti une carte. La Casse ne s'active pas elle-même lorsqu'elle est bâtie.

Centrale Électrique (x2)

Placez un dé pour gagner X énergies, où X est la valeur du dé placé.

Centrale Nucléaire (x2)

Placez un pour gagner 1 marchandise et 1 énergie.

Centre Logistique (x2)

Placez un et payez 2 énergies pour gagner 1 marchandise et 1 métal.

Chaîne d'Assemblage (x2)

Placez une suite de 3 dés (3 valeurs consécutives) pour gagner 2 marchandises.

Exemple : + +

Compacteur d'Ordures (x2)

Placez 2 dés identiques et défaussez 2 plans pour gagner 2 marchandises.

Centrale Solaire (x2)

Gagnez 2 énergies après avoir bâti une carte. La Ferme Solaire ne s'active pas elle-même lorsqu'elle est bâtie.

DOJO

FORMATION

Retournez un [?] non placé sur sa face opposée.

FLAMBEAU

MONUMENT

1° FLAMBEAU - 2 [?] (2 au total)
2° FLAMBEAU - 3 [?] (3 au total)
3° FLAMBEAU - 4 [?] (4 au total)
4° FLAMBEAU - 5 [?] (5 au total)
(Vous pouvez bâtir plusieurs FLAMBEAUX.)

GOLEM

SPECIAL

Gagnez un [?] supplémentaire de valeur X ce tour-ci.

LABORATOIRE

SPECIAL

Piochez une [?] lorsque vous gagnez.
(Rappel : 1 carte par tour maximum.)

OBÉLISQUE

MONUMENT

(Vous pouvez bâtir plusieurs OBÉLISQUES.)

ENTREPÔT

PRODUCTION

La somme doit être de 14+.

FONDERIE

UTILITAIRE

X + [?] → [?]

GYMNASÉ

FORMATION

*Augmentez de 1 la valeur d'un dé [?] non placé.

MARCHÉ NOIR

UTILITAIRE

*Gagnez jusqu'à 4 marchandises égales au coût de la carte défaussée [?].

FABRIQUE

PRODUCTION

X = X → [?] + [?]

GISEMENT ABONDANT

UTILITAIRE

[?] → [?]

INCINÉRATEUR

UTILITAIRE

[?] + [?] → [?]

MÉGALITHE

MONUMENT

*Un MÉGALITHE coûte [?] de moins par carte MONUMENT dans votre enceinte.
(Rappel : Vous ne pouvez bâtir qu'un MÉGALITHE.)

Dojo (x2)

Payez 1 énergie pour retourner un dé non placé sur sa face opposée. La somme des faces opposées d'un dé fait 7. Par exemple, la face opposée du [6] est un [1].

Entrepôt (x2)

Placez 3 dés dont la somme est supérieure ou égale à 14 pour gagner 2 marchandises et 2 énergies.

Fabrique (x2)

Placez 2 dés identiques pour gagner 1 marchandise et, au choix, 2 métaux, 3 énergies ou 2 plans. Rappel : Les cartes que vous gagnez doivent être prises dans la pioche et non dans le marché.

Flambeau (x4)

Chaque Flambeau que vous bâtissez vous rapporte davantage de prestige que le précédent.

Exemple : Le 4^e Flambeau dans votre enceinte rapporte 5 prestiges. Les 4 Flambeaux combinés rapportent donc un total de 14 prestiges.

Fonderie (x2)

Placez un dé et payez autant d'énergies que la valeur du dé placé pour gagner autant de métal.

Exemple : Placez un [5] et payez 5 énergies pour gagner 5 métaux.

Gisement Abondant (x2)

Placez un [1], [2] ou [3] pour gagner 1 métal ou placez un [4], [5] ou [6] pour gagner 2 métaux.

Golem (x2)

Payez X énergies pour gagner un dé supplémentaire de valeur X. Défaussez ce dé supplémentaire à la fin du tour.

Exemple : Payez 3 énergies pour gagner un [3] ce tour-ci.

Gymnase (x3)

Payez 1 énergie pour augmenter de 1 la valeur d'un dé non placé. Le Gymnase ne peut pas être utilisé sur un [6].

Incinérateur (x2)

Défaussez un plan et payez 1 métal pour gagner 6 énergies.

Laboratoire (x2)

Piochez un plan lorsque vous gagnez une marchandise. Le Laboratoire ne permet de piocher qu'un seul plan par tour, quel que soit le nombre de marchandises gagnées.

Marché Noir (x2)

Placez un dé de n'importe quelle valeur et défaussez un plan pour gagner les ressources (métal + énergie) équivalentes au coût de construction de la carte défaussée. Vous pouvez gagner au maximum 4 ressources. Si la carte que vous défaussez coûte plus de 4 ressources, vous choisissez quelles 4 ressources vous gagnez. Si la carte que vous défaussez possède une réduction de coût (comme Mégalithe), ignorez cette réduction pour le Marché Noir.

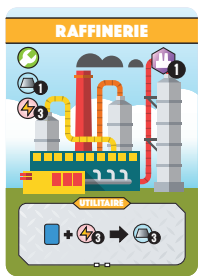
Mégalithe (x3)

Une fois bâti, le Mégalithe rapporte 3 prestiges. Le coût de construction du Mégalithe est réduit de 1 métal pour chaque carte Monument (avec un bandeau gris comme l'Obélisque ou le Flambeau) dans votre enceinte.

Obélisque (x5)

Une fois l'Obélisque bâti, il rapporte 2 prestiges. Vous pouvez bâtir plusieurs Obélisques.





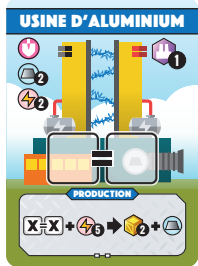
Raffinerie (x2)

Défaussez un plan et payez 3 énergies pour gagner 3 métaux.



Récolteur (x2)

Placez 2 dés identiques pour gagner 4 métaux OU 7 énergies.



Réplicateur (x2)

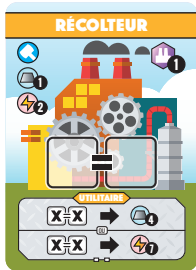
Payez 1 énergie pour activer une carte du marché. Utilisez cette carte comme si elle se trouvait dans votre enceinte (tous les dés utilisés sont placés sur le Réplicateur). Vous devez toujours payer les coûts d'activation associés à cette carte.

Exemple : Payez 1 énergie pour activer le Réplicateur afin qu'il copie le Bio-labo du marché. Placez ensuite un [Bio-labo] sur le Réplicateur et payez 1 énergie pour gagner 1 marchandise.



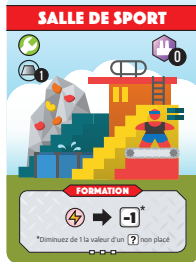
Robot (x3)

Payez 1 métal pour lancer un dé supplémentaire. Défaussez ce dé supplémentaire à la fin du tour.



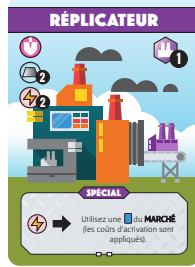
Salle de Sport (x3)

Payez 1 énergie pour diminuer de 1 la valeur d'un dé non placé. La Salle de Sport ne peut pas être utilisée sur un [Bio-labo].



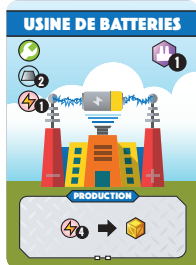
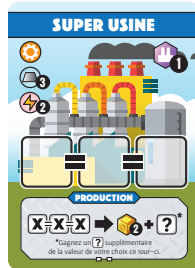
Super Usine (x2)

Placez 3 dés identiques pour gagner 2 marchandises et un dé supplémentaire de la valeur de votre choix. Défaussez ce dé supplémentaire à la fin du tour.



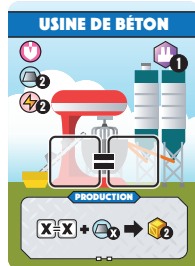
Usine d'Aluminium (x2)

Placez 2 dés identiques et payez 5 énergies pour gagner 2 marchandises et 1 métal.



Usine de Batteries (x2)

Payez 4 énergies pour gagner 1 marchandise.



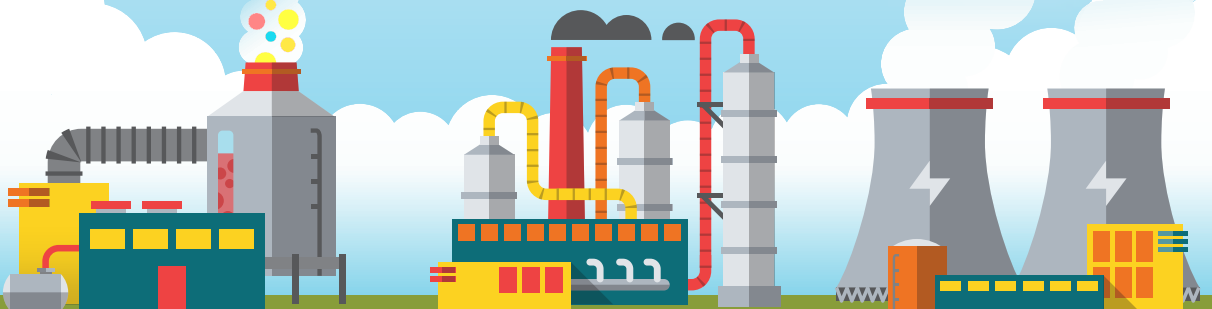
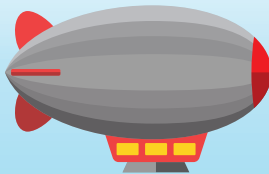
Usine de Béton (x2)

Placez 2 dés identiques et payez autant de métal que la valeur des dés pour gagner 2 marchandises (quel que soit le nombre de métaux payés).

Exemple : Placez [2] et [2] et payez 3 métaux pour gagner 2 marchandises.

Usine de Recyclage (x3)

Défaussez 2 plans et payez 2 énergies pour gagner 1 marchandise et piocher 1 plan. Rappel : Les cartes que vous gagnez doivent être prises dans la pioche et non dans le marché.



PRESTATAIRES

ARCHITECTE

(Piochez 3 [] puis choisissez un adversaire qui pioche 1 [])

ÉLECTRICIEN

(Gagnez 5 [] puis choisissez un adversaire qui gagne 2 [])

INVESTISSEUR

(Piochez et révélez une [] Gagnez autant de [] et [] que le coût pour la BÂTIR. Défaussez la [])

MINEUR

(Gagnez 3 [] puis choisissez un adversaire qui gagne 1 [])

2 CONTREMAÎTRE

(Au début de la prochaine phase de travail, vous pouvez choisir la valeur de 4x [?] maximum au lieu de les lancer)

4 INGÉNIEUR

(Piochez et révélez une [] BÂTISSEZ-la immédiatement et gratuitement)

3 MAIN D'ŒUVRE

(Lancez 2 [?] supplémentaires au début de la prochaine phase de travail)

SPECIALISTE

(Lors de la prochaine phase de travail, gagnez un [?] supplémentaire de la valeur de votre choix)

Architecte (x2)

Piochez 3 plans et choisissez un adversaire qui pioche 1 plan.

Contremaître (x1)

Coût supplémentaire de 2 énergies. Au début de votre prochaine phase de travail, au lieu de lancer les dés, vous pouvez choisir les valeurs de 4 de vos dés au maximum. Si vous avez plus de 4 dés (quelle qu'en soit la raison), vous devez d'abord choisir les valeurs de quatre dés avant de lancer les autres.

Électricien - Électricienne (x2)

Gagnez 5 énergies et choisissez un adversaire qui gagne 2 énergies.

Ingénieur (x1)

Coût supplémentaire de 4 énergies. Piochez et révélez un plan. Bâtittez-le immédiatement et gratuitement. Si vous révélez une carte que vous ne pouvez pas bâtir (car vous en avez déjà un exemplaire dans votre enceinte), défaussez cette carte et révélez-en une nouvelle. Les cartes qui s'activent lorsque d'autres sont bâties (comme la Ferme Solaire ou la Casse) peuvent être activées, mais toujours dans la limite d'une seule fois par tour.

Investisseur - Investisseuse (x3)

Piochez et révélez un plan. Gagnez autant de métal et d'énergie que le coût de construction de ce plan. Les ressources gagnées sont une exacte combinaison du coût en métal et en énergie de la carte révélée. Par exemple, si la carte coûte 2 métaux et 1 énergie, vous gagnez 2 métaux et 1 énergie. Dans le cas d'une carte avec une réduction de coût (comme le Mégalithe), utilisez le coût total sans appliquer la réduction.

Main d'Œuvre (x3)

Coût supplémentaire de 3 énergies. Lancez 2 dés supplémentaires au début de la prochaine phase de travail. Défaussez les dés supplémentaires à la fin du tour.

Mineur - Mineuse (x2)

Gagnez 3 métaux et choisissez un adversaire qui gagne 1 métal.

Spécialiste (x3)


Gagnez un dé supplémentaire de la valeur de votre choix lors de votre prochaine phase de travail. Vous pouvez lancer vos autres dés avant de décider de la valeur de ce dé supplémentaire. Défaussez ce dé supplémentaire à la fin du tour.



ERREURS FRÉQUENTES



DIFFÉRENCE ENTRE « RECHERCHE & MINE » ET « GÉNÉRATEUR »

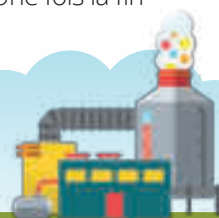
Sans bonus d'équipe (dés identiques), chaque ouvrier effectuant l'action **Mine ou Recherche ne rapporte que 1 métal ou 1 plan**, quelle que soit sa valeur. Le **Générateur** fonctionne différemment et **rapporte autant d'énergie que la valeur de l'ouvrier**. Attention, un  est la plus grande valeur que vous pouvez placer pour effectuer l'action Générateur.

PLANS DU MARCHÉ

Lors de la phase de marché, les joueurs **ne peuvent pas** prendre des plans de la pioche. S'ils n'aiment pas les choix qui leur sont proposés, ils peuvent payer 1 ressource (métal ou énergie) pour renouveler le marché.

FIN DE PARTIE

N'importe quel joueur peut déclencher la fin de partie en ayant 12+ marchandises ou 10+ cartes dans son enceinte. Même si le prestige () rapporte des points, il n'est pas pris en compte à ce stade. Une fois la fin de partie déclenchée, vous jouez **un tour supplémentaire** (phases de marché et de travail).




ASTUCES & STRATÉGIES

Nous vous recommandons de jouer une ou deux parties de Fantastiques Fabriques avant de lire ce chapitre, afin d'élaborer vos propres stratégies. Si vous souhaitez approfondir le jeu, ces astuces et suggestions pourraient vous aider à améliorer vos parties.

ATTENDEZ AVANT DE BÂTIR

Dans la mesure où vous pouvez bâtir autant de cartes que vous le souhaitez à chaque tour et activer ces cartes dès le tour où elles sont bâties, attendez d'avoir vraiment besoin d'une carte pour la bâtir afin d'économiser des cartes et/ou ressources et ainsi pouvoir saisir toute opportunité qui se présenterait.


UTILISEZ LES POUR LA RECHERCHE

Les  ne génèrent que 1 énergie. Sauf si vous avez vraiment besoin de cette énergie, il est généralement plus efficace d'utiliser ces ouvriers pour piocher une carte Plan.

PIOCHEZ EN PREMIER ET SOUVENT

Si vous savez que vous avez besoin de piocher des cartes durant la phase de travail, faites-le tôt dans votre tour afin d'avoir un maximum d'informations à votre disposition. Garder une main de cartes conséquente vous permet d'avoir davantage de flexibilité pour engager différents prestataires lors de la phase de marché.

SYNERGIE DU GOLEM

Le Golem est une carte puissante qui a plusieurs usages, pas forcément évidents de prime abord. Par exemple, vous pouvez payer 1 énergie à chaque tour pour gagner un  et l'utiliser pour faire de la Recherche et piocher un plan. Vous pouvez également gagner 1 énergie supplémentaire en utilisant l'ouvrier du Golem si vous parvenez à avoir un bonus d'équipe sur l'action Générateur. Le Golem offre également une excellente synergie avec le Bio-labo et l'Usine de Béton.

IMPORTANCE DU MARCHÉ

Soyez attentif aux stratégies des autres joueurs. Par exemple, le Réplicateur permet de copier une carte du marché. Il peut être intéressant de remplacer les plans du marché en fonction du joueur ayant le Réplicateur et de l'utilité des cartes présentes. Il en est de même pour le Marché Noir. Si un joueur commence à bâtir des Flambeaux, il pourrait être intéressant de remplacer les Flambeaux du marché par d'autres cartes. De même, si vous êtes en quête de Flambeaux, vous seriez avisé de renouveler le marché à chaque tour jusqu'à en trouver un.

PRODUCTION EN FIN DE PARTIE

Certaines usines de production produisent 2 marchandises à la fois. Ces usines ont un coût en ressources important ou des combinaisons de dés difficiles à obtenir. Elles peuvent jouer un rôle important pour remporter la victoire, mais elles nécessitent des cartes en soutien pour être utilisées de façon efficace. Il est souvent préférable de ne pas bâtir ces cartes tant que vous n'avez pas les cartes nécessaires pour les alimenter.

DES MONUMENTS POUR LA VICTOIRE

Une fois votre moteur de production de marchandises en place, vous pouvez vous retrouver avec des ressources en excès et aucune carte utile à bâtir. Si tous les éléments de votre moteur sont en place, concentrez-vous sur l'obtention des cartes Monument les moins chères, comme les Obélisques, qui vous aideront à terminer la partie avec des points de prestige supplémentaires.

REMERCIEMENTS



Il faut une communauté de joueurs, d'auteurs, de créateurs de contenu et bien plus encore pour créer un bon jeu de société. Nous n'en serions pas là aujourd'hui sans les nombreuses personnes qui nous ont soutenus depuis le début. Nous souhaitons remercier les personnes suivantes :

Larissa Chen pour avoir été une partenaire aimante et solidaire dans la vie de tous les jours, et pour avoir tenu la baraque pendant que Joseph poursuivait son rêve de donner vie à Fantastiques Fabriques.

Allan Tien et **Javier Evans** pour les premières étapes de test de jeu et leurs idées.

Aaron Chen, **Danton Lee**, **Mike Amorozo** et **Javed Ahamed** pour leurs tests acharnés.

Aaron Shaw, **Aislyn Hall**, **Billy Sheng**, **Nicole Jekich**, **Sean Epperson**, **Sean Harrold** et **Trevor Harron** pour nous avoir accueillis dans la communauté des auteurs/éditeurs de jeux.

Chad Martinell, **Dylan Mangini**, **Emma Larkins**, **Randy Flynn**, **Shawn Stankewich** et tout le groupe des auteurs de jeux de Seattle pour nous avoir soutenus.

David MacKenzie, **Isaias Vallejo**, **Levi Mote**, **Thomas Gutschmidt** et **PlaytestNW** pour leur soutien sans faille aux créateurs indépendants, comme nous, afin qu'ils puissent faire essayer leurs jeux en boutique et lors des conventions locales.

Christian Kang (Take Your Chits), **Daniel Robison** (Plumpy Thimble), **Eric Yurko** (What's Eric Playing?), **Jonathan Liu** (GeekDad), **Kristi Weyland** (Peace Love & Games) et les autres créateurs de contenu pour avoir parlé de Fantastiques Fabriques.

Matias Wu, **Matthew Bird** et les autres méga fans du jeu qui nous ont persuadés que l'on faisait quelque chose qui pourrait enthousiasmer les joueurs.

James Mathe et **Jamey Stegmaier** pour avoir facilité l'accès à une mine de connaissances en ligne sur l'industrie du jeu de société et sur la façon de mener à bien une campagne Kickstarter.

Les **centaines de testeurs** qui ont enduré d'innombrables heures de Fantastiques Fabriques.

Et enfin, *chacune des 4 387 personnes* qui nous ont soutenus sur Kickstarter !



CRÉDITS

Auteurs : Joseph Z Chen et Justin Faulkner

Développement : Justin Faulkner et Joseph Z Chen

Illustrations : Joseph Z Chen et Allan Tien (Flambeau)

Graphisme : Joseph Z Chen

Édition : Deep Water Games & Metafactory Games

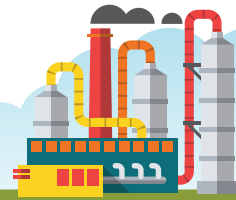
Localisation : Lucky Duck Games

Traduction française : MeepleRules.fr

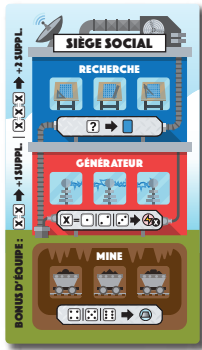
Relecture : Siegfried Würtz



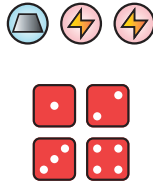
RÉSUMÉ



MISE EN PLACE DES JOUEURS



Chaque joueur commence avec 4 dés de sa couleur, 4 plans au hasard, 1 métal et 2 énergies.



MISE EN PLACE DU MARCHÉ



TOUR DE JEU

PHASE DE MARCHÉ





Dans l'ordre du tour, chaque joueur :

1. (Facultatif) Paie 1 métal ou 1 énergie pour renouveler **une** rangée du marché.



- 2a. Prend gratuitement un plan du marché.

OU

- 2b. Recrute un prestataire en défaussant l'outil correspondant ( /  /  / ).
3. Complète le marché.

PHASE DE TRAVAIL

Simultanément, chaque joueur :

1. Lance ses dés !
2. Dans l'ordre de son choix :
 - place ses dés.
 - active ses cartes (1x max par carte).
 - bâtit une carte en payant son coût et en défaussant une autre carte indiquant le même outil. Vous pouvez bâtir autant de cartes que vous le souhaitez, mais jamais deux fois la même.
3. Conserve au maximum 12 ressources (métal + énergie) et 10 cartes en main.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a produit **au moins 12 marchandises** ou a bâti **au moins 10 bâtiments dans son enceinte**, la fin de partie est déclenchée. Les joueurs terminent le tour en cours puis jouent **un tour supplémentaire** (phase de marché et phase de travail).



DÉCOMPTE

Une fois la partie terminée, chaque joueur additionne le nombre de marchandises qu'il a produites aux points de prestige des bâtiments de son enceinte pour déterminer son score final. Le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte !

