

판타스틱 팩토리

FANTASTIC FACTORIES

건설하고 - 훈련하고 - 생산하라

여러분만의 효율적인 공장 단지를 세워서 다른 플레이어들과 경쟁하세요.
청사진 카드를 조심스레 검토하여 여러분의 일꾼들을 훈련시키고
최대한 많은 상품들을 생산해야 게임에서 승리할 수 있습니다!



METAFACTORY
GAMES

JOSEPH Z CHEN
JUSTIN FAULKNER

구성품

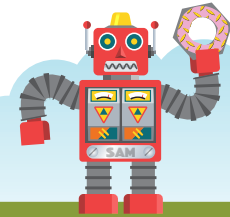


- 빨간 주사위 4개
- 파란 주사위 4개
- 초록색 주사위 4개
- 보라색 주사위 4개
- 노란색 주사위 4개
- 투명 흰색 주사위 8개

- 에너지 토큰 54개
- 금속 토큰 42개
- 상품 토큰 (1개 가치) 42개
- 상품 토큰 (2개 가치) 42개
- 도구 타일 4개 (4종류)

- 청사진 카드 74장
- 계약 직원 카드 17장
- 시작 플레이어 토큰 1개
- 공장 본부 보드 5개
- 참조 카드 5장
- 슬로 규칙 참조 카드 1장

준비



용어: 주사위들은 여러분들의 공장에서 일하는 일꾼을 나타냅니다. 게임 설명 도중에 '일꾼'이라 함은 바로 주사위를 의미합니다.

수리 도구를 가장 최근에 다뤄본 사람이 첫 번째 플레이어가 됩니다. 청사진 카드와 계약 직원 카드를 각각 잘 섞습니다.

게임 시작전에 각 플레이어들은 주사위 색깔을 정해서 (흰색 제외), 다음과 같이 준비합니다.

- 해당 색깔의 주사위 4개
- 공장 본부 플레이어 보드
- 참조 카드 (양 면이 "추가 설명"/"매 라운드 진행"으로 되어 있는 카드) 1장
- 금속 자원 토큰 1개, 에너지 토큰 2개
- 덱에서 무작위로 뽑은 청사진 카드 4장 (손에 듭니다)

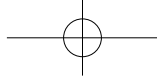


시작 플레이어 토큰

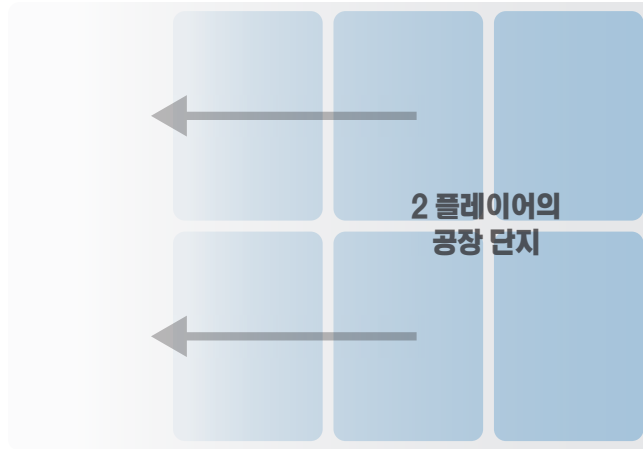
각 플레이어들 앞의 공간은 건설할 공장 카드들이 놓일 공장 단지입니다. 플레이어들의 손에 있는 카드는 본인만 봅니다.

(다음 페이지 참조 그림처럼) 덱에서 청사진 카드 4장과, 계약 직원 카드 4장을 무작위로 뽑아서 각각의 덱 옆에 각각 1열로 늘어놓습니다. 각각의 계약자 카드 뒷쪽에 도구 타일들을 배치합니다. 이때 도구 타일들이 놓이는 순서는 상관이 없지만, 일단 배치하고 난 뒤에는 게임 종료시까지 그 자리를 유지합니다. 이렇게 놓인 8장의 카드를 시장 공간이라고 합니다. 금속 자원 토큰, 에너지 토큰, 흰색 주사위(기능으로 사용하게 될 추가 주사위입니다) 들은 공급처를 만들어 테이블에 놓습니다.

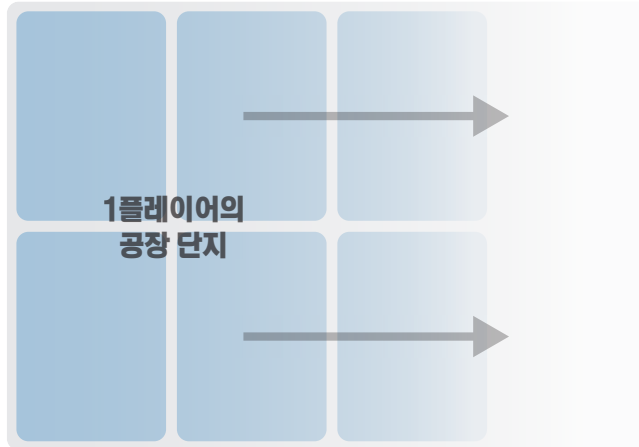
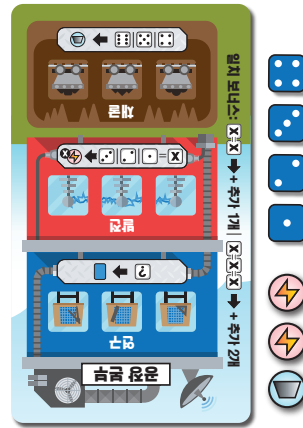
공급은 무제한 : 자원과 흰색 주사위는 무제한입니다. 만약 부족할 경우에는 대체할 수 있는 구성품을 찾거나, 다른 방법으로 기록합니다.



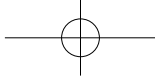
준비 예시



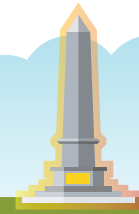
2 플레이어의
공장 단지



1 플레이어의
공장 단지



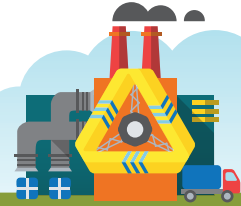
목표



명성 점수

게임의 목표는 최대한 많은 점수를 얻는 것입니다. 점수를 얻는 방법에는 두 가지가 있습니다. 하나는 명성(🏭)이고, 또 하나는 상품(📦)입니다. 여러분의 공장 단지에 있는 각 카드의 오른쪽 위에는 명성 점수들이 표시되어 있습니다. 또 생산 시설은 게임중 쌓여갈 상품들을 생산합니다. 여러분의 최종 점수는 가지고 있는 상품 개수 + 명성 점수가 됩니다.

게임 진행



각 라운드는 2단계로 구성됩니다. 첫 번째 단계인 시장 단계에서 플레이어들은 순서대로 시장에서 카드를 가져옵니다. 모든 플레이어들이 차례로 이 단계를 마치면, 작업 단계가 시작됩니다. 작업 단계에서는 모든 플레이어들이 동시에 진행을 할 수 있습니다. 이때 모두 자신의 주사위를 굴리고, 일꾼인 주사위들을 단지에 배치하며 건물을 건설합니다.

시장 단계

시장 단계는 선 플레이어 토큰을 가진 사람부터 시작하여 시계방향으로 순서대로 진행합니다. 자신의 차례가 되면 **두 가지 중에 하나**를 선택합니다.

- A. 청사진 카드 한 장 가져오기.** 시장에 공개된 4장의 청사진 카드 중 한 장을 손으로 가져옵니다. 이때 비용을 지불할 필요는 없으며, 가져오자마자 빈 자리는 즉시 청사진 카드 텍 맨 위의 카드로 채웁니다.

팁: 청사진 카드를 가져올 때는 여러분이 건설하고 싶은 카드를 가져 오거나, 손에 있는 카드 중 건설하고자 하는 카드와 도구 아이콘이 (🏭/🔧/🚗/🚚)이 같은 카드를 선택하는 것이 좋습니다. ('작업 단계' 항목에 있는 '건물 건설' 설명을 참조하세요.

또는

- B. 계약 직원 한 명 고용.** 시장에 공개된 4장의 계약 직원 카드 중 한 장을 선택합니다. 선택한 계약 직원을 고용하려면 손에서 해당 계약 직원 카드에 표시된 도구 아이콘이 같은 청사진 카드 1장을 손에서 버려야 합니다. 고용하는 즉시 해당계약 직원 카드에 적힌 기능을 적용한 뒤, 그 카드도 버립니다. 빈 자리는 즉시 계약 직원 카드 텍 맨 위의 카드로 채웁니다.

일부 계약 직원은 고용하기 위해 아이콘이 같은 청사진 카드 외에도 추가 비용이 필요합니다. 고용시 카드 왼쪽 위에 표시된 해당 비용도 버립니다.



추가 비용

선택 행동 : 청사진 카드나 계약 직원 카드를 선택하기 전에, 가지고 있는 금속 자원 1개나 에너지 1개를 버려서 시장에 공개된 청사진 카드 전부, 혹은 공개된 계약 직원 카드 전부를 버리고 (단, 1개를 버리고 두 종류를 모두 버리는 것은 불가능) 해당 텍에서 새로운 4장의 카드로 빈 자리를 채울 수 있습니다. 이 선택 행동은 자신의 차례에 한 번만 할 수 있습니다. 이 선택 행동은 카드를 고르기 전에 원하는 카드가 없을 때, 혹은 카드를 고르고나서 남은 카드를 다음 차례의 플레이어가 선택 못하도록 할 때 유용합니다.



모든 플레이어들이 차례를 마치면, **작업 단계**로 넘어갑니다.



작업 단계

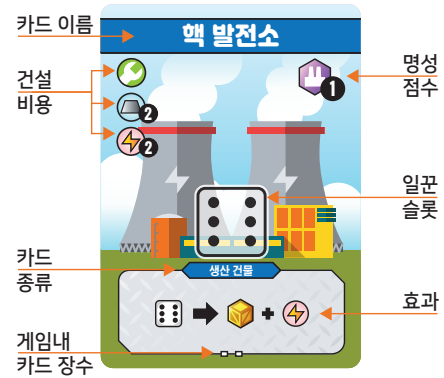
작업 단계에서는 모든 플레이어들이 동시에 진행을 할 수 있습니다. 하지만, 게임 규칙이 익숙치 않은 플레이어가 있다면, 처음 두 라운드 정도는 차례대로 진행할 것을 권합니다.

작업 단계가 시작되면 모든 참가자들은 각자의 주사위들을 굴립니다. 그리고 나서 건물 건설, 일꾼 배치, 카드 발동 등을 원하는 순서대로 원하는 만큼 합니다.

건물 건설

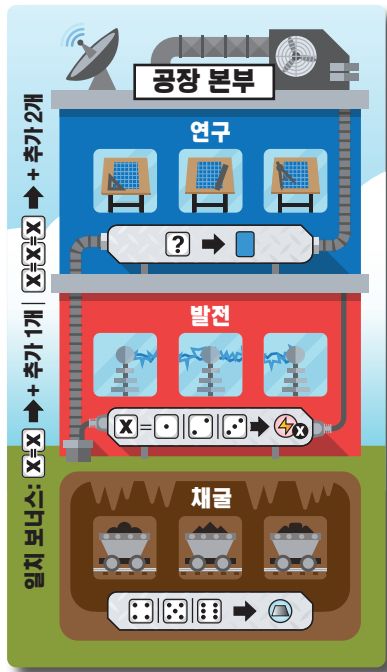
건물(카드)을 건설하려면, 건설하고자 하는 카드의 왼쪽 위에 있는 비용을 지불해야 합니다. : 우선 건설하려는 건물에 표시된 도구 아이콘 (⚙️/🔧/⚡)과 동일한 도구 아이콘을 가진 다른 카드 1장을 손에서 버립니다. 그리고 표시된 자원들 (🏠/🔋) 도 지불합니다.

중요: 비용 지불만 할 수 있다면 자신의 차례동안 건설할 수 있는 카드의 장수에는 제한이 없습니다. 하지만 같은 이름의 카드를 두 장 이상 건설할 수는 없습니다. 다만 일부 카드는 예외로, 그 내용은 해당 카드에 적혀 있습니다.



기본 행동

각 플레이어들이 갖고 있는 공장 본부에는 3가지 종류의 기본 행동-연구, 발전, 채굴-이 있습니다. 이 행동을 하려면 자신의 일꾼 하나를 해당 슬롯에 배치하고 해당 행동을 처리하면 됩니다.



연구

연구 슬롯에 배치되는 일꾼 하나 당, 덱의 맨 위에서 청사진 카드 1장을 손으로 가져옵니다. 주사위 눈에 상관 없이 아무 일꾼이나 배치할 수 있고, 주사위 눈과 관계 없이 1장만 가져옵니다.

카드 뽑기 : 작업 단계 중 카드 1장을 가져올 때는, 어떤 효과로 뽑던 간에 **덱 맨 위의 카드**를 가져옵니다. 절대로 시장에 공개된 카드 중에서 선택할 수 없습니다. 만약 카드 덱이 떨어지면, 버린 청사진 카드 더미의 카드들을 모두 섞어서 새로운 덱을 만듭니다.

발전

발전 슬롯에 배치되는 일꾼 하나 당, 일꾼의 수치(다시말해 주사위 눈)만큼의 에너지 자원 토큰을 가져옵니다. 이 곳에는 반드시 🏠, 🔋, ⚡만 놓을 수 있습니다.

채굴

채굴 슬롯에 배치되는 일꾼 하나 당, 공급처에서 금속 자원 토큰 1개를 가져옵니다. 이 곳은 반드시 🏠, 🔋, ⚡만 놓을 수 있습니다.

주의 : 채굴과 발전은 발동시 획득하는 토큰의 수량이 다릅니다! 채굴은 놓이는 일꾼 하나당 금속 1개만 받습니다. 반면 발전은 놓이는 일꾼의 주사위 눈만큼 에너지를 받습니다.

일치 보너스

공장 본부에서 기본 행동을 할 때, 여러분이 놓은 일꾼의 주사위 눈이 해당 슬롯에 이미 놓여 있던 다른 일꾼과 같다면, 해당 기본 행동에서 주는 카드나 자원을 추가로 1장/개를 더 받습니다. 주사위 3개가 모두 같다면, 결과적으로 추가 2개를 받습니다. 이를 일치 보너스라고 하는데, 일치 보너스를 받으려고 주사위들을 해당 슬롯에 동시에 배치할 필요는 없습니다.

예시

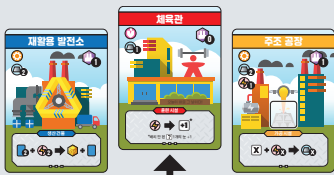
아래 예시에서 각 플레이어들이 받는 혜택은 다음과 같습니다:

- 노란색 플레이어 : 청사진 카드 1장, 에너지 3개, 금속 3개 (일치 보너스로 추가 1개)
- 파란색 플레이어 : 에너지 8개 (일치 보너스로 추가 2개), 금속 1개
- 보라색 플레이어 : 청사진 카드 4장 (일치 보너스로 추가 1장), 에너지 2개

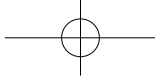


카드 활성화

여러분의 공장 단지에 카드 1장을 건설했다면, 해당 카드를 활성화 시킬 수 있습니다. 건설하자마자 활성화시키는 것도 가능합니다! 카드 활성화를 위한 조건과 결과는 카드의 하단부에 아이콘들로 표현되어 있습니다. 활성화를 위한 조건 (화살표의 왼쪽)을 모두 지불했다면, 화살표 오른쪽에 설명된 혜택과 보상을 받습니다. 일부 카드는 활성화 조건으로 일꾼을 특정한 눈으로 카드 위에 배치할 것을 요구합니다. 각 카드의 아이콘의 의미는 요약 카드의 **추가 설명** 부분에 설명되어 있습니다.



활성화 제한 : 각 카드는 자신의 차례에 한 번씩만 활성화 시킬 수 있습니다. 일꾼을 놓아서 활성화시키는 카드가 아니라면, 이 카드를 활성화 시켰는지 애매할 수 있습니다. 이런 경우를 대비해, 활성화시킨 카드는 단지내의 다른 카드와 비교되도록 살짝 위로 밀어 올리는 방법을 사용할 수도 있습니다.



활성화 순서 : 카드는 활성화 조건만 갖춰진다면, 원하는 순서대로 활성화 시킬 수 있습니다. 활성화의 결과는 즉시 적용합니다. 이 결과를 통해서 다른 카드를 활성화시키거나, 다른 카드를 건설할 수 도 있습니다.

일꾼 배치 : 하나의 일꾼을 여러 행동으로 사용할 수 없습니다. 모든 일꾼은 자신의 차례에 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 작업 단계가 끝나도, 다른 플레이어들이 끝날 때 까지는 배치한 일꾼들을 해당 카드나 본부 위에 놔둡니다. 이로서 다른 플레이어들이 당신이 차례를 마쳤음을 알 수 있게 합니다.

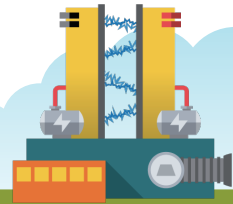
상품 보관 : 활성화로 얻은 상품은, 그 상품을 생산한 해당 카드 위에 놓을 것을 권합니다. 이로서 활성화한 카드가 무엇인지를 파악할 수 있습니다. 게임 중에는 1개짜리 상품 토큰 2개를, 2개짜리 상품 토큰 1개와 자유로이 교환할 수 있습니다.



작업 단계 종료

모든 플레이어들이 각자의 일꾼을 배치하고 행동들을 마쳤다면, 가지고 있는 자원이 12개가 넘는다면 12개로 줄여야 합니다. (금속과 에너지, 어떤 조합으로도 12개) 아울러 손에 있는 카드가 10장이 넘는다면 10장으로 줄입니다. 이제 **작업 단계**가 끝났습니다. 선 플레이어 마커를 시계방향으로 다음 사람에게 넘기고 새로운 라운드의 **시장 단계**를 진행합니다.

게임 종료



누구든 **상품을 12개 이상** 갖게 되거나, **자신의 단지에 건물을 10개 이상** 건설했다면 게임 종료 조건이 발동됩니다. 플레이어들은 현재 라운드를 마치고, **추가로 한 라운드**(시장 단계+작업 단계)를 더 진행합니다. 요약 카드에 종료 조건이 아이콘으로 표시되어 있습니다.

게임 종료: 12  **혹은 10**  **→ (+1)**

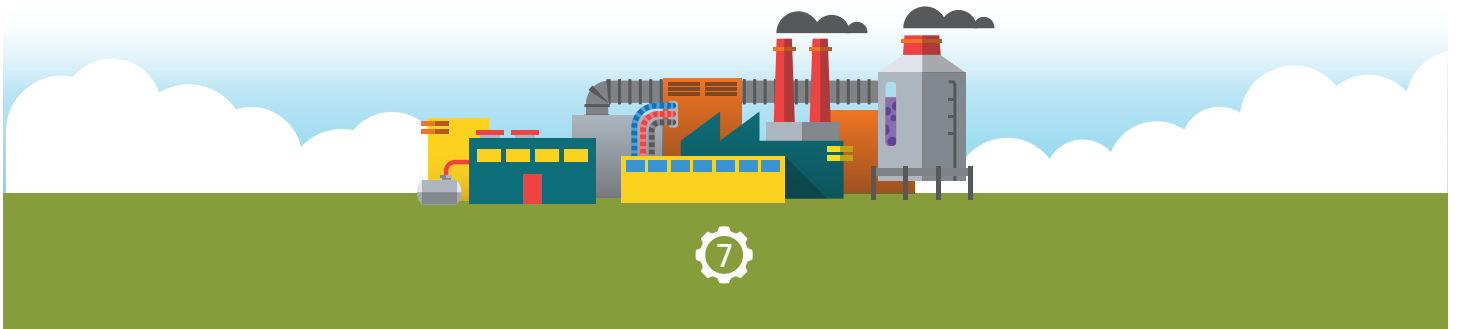
중요한 사항 : 게임 종료 조건을 발동시키는 것은 **12개 이상의 상품**으로, 건물을 통해 생산된 상품 토큰이 12개 이상이라는 뜻입니다. 따라서 건물에 표시된 명성 점수는 따지지 않습니다.

또 다른 조건인 **10개 이상의 건물**도 단지 내에 깔린 카드의 장수를 의미합니다. 카드에 표시된 명성 점수의 합을 의미하는 것이 아닙니다.

게임이 끝나면, 각 플레이어는 각자의 상품 개수와 단지의 건물에 표시된 명성 점수를 합쳐서 최종 점수를 계산합니다. 가장 높은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다.



만약에 동점이라면, 우선 금속 자원이 더 많은 사람이 승리합니다. 그래도 동률이라면 에너지가 더 많은 사람이 승리합니다. 그래도 동률이라면 손에 청사진 카드가 더 많은 사람이 승리합니다. 그래도 동률이라면 공동 승리가 됩니다.



솔로 규칙



솔로 모드에서는 기본적인 기능을 하는 가상의 상대인 "기계"를 상대로 플레이 합니다. 일반적인 게임과 달리 당신은 흰색 주사위 4개를 선택합니다.

준비

일반적인 게임처럼 준비를 하고 당신의 단지도 준비합니다. 그리고 나서 기계 플레이어를 위한 청사진 카드를 그의 단지에 배치합니다. 이때 배치하는 청사진 카드의 장수는 당신이 원하는 난이도에 따라 달라집니다.

난이도	시작시 배치 카드 장수
쉬움	2
보통	3
어려움	4
극악의 난이도	5

만약 배치하려고 뽑은 카드가 조형물 카드(화색 배너)라면 이를 버리고 새로운 카드를 뽑습니다. 이렇게 기계 플레이어의 카드에는 조형물 카드가 나오지 않아야 합니다. 기계 플레이어가 게임중에 조형물 카드를 건설할 수 없는 것은 아닙니다. 단지 시작때만 배치하지 않습니다.

기계의 공장 단지 : 기계의 공장 단지에 놓이는 카드들은 종류 (생산 시설 / 훈련 시설 / 가공 시설 / 조형물 / 특수 시설) 별로 분류해서 건물의 이름만 보이도록 겹쳐 놓으면 됩니다.



당신의 차례

시장 단계와 작업 단계를 정상적으로 진행합니다. 두 단계를 모두 마치면 기계의 차례가 됩니다.

중요 : 계약 직원의 기능 가운데 상대 플레이어에게 영향을 끼치는 카드가 일부 있습니다. 솔로 게임에서는 이런 카드들의 기능 중 상대에게 영향을 주는 부분은 무시합니다.

기계의 차례

기계의 차례가 되면 당신이 주사위를 대신 굴려줍니다. 각 색깔(빨간색, 파란색, 보라색, 노란색, 초록색)별로 주사위 1개씩을 가져와 동시에 굴립니다.



시장 단계

굴린 주사위 중 초록색 주사위의 결과로 기계의 시장 단계를 진행합니다 :

- , ●●, ●●●, 또는 ●●●: 해당하는 청사진 카드(●=가장 왼쪽 카드, ●●=그 다음 왼쪽 카드...)를 시장에서 가져와서 기계의 단지에 배치합니다.
- : 청사진 카드 덱 맨 위의 카드를 공개해서 기계의 단지에 배치합니다. 그리고 나서 시장에 공개되어 있는 모든 청사진 카드(■)를 버립니다.
- : 청사진 카드 덱 맨 위의 카드를 공개해서 기계의 단지에 배치합니다. 그리고 나서 시장에 공개되어 있는 모든 계약 직원 카드(▨)를 버립니다.

기계의 시장 단계를 마치고 나서 시장에 빈 자리를 채웁니다.

작업 단계

남은 빨간색, 파란색, 보라색, 노란색 주사위의 눈을 확인해서 기계가 얼마나 상품을 생산할지를 결정합니다.

각 주사위의 색깔은 카드의 종류에 대응 됩니다:

- 빨간색 주사위는 훈련 시설에 대응 됩니다.
- 파란색 주사위는 생산 시설에 대응 됩니다.
- 보라색 주사위는 특수 시설에 대응 됩니다.
- 노란색 주사위는 부대 시설에 대응 됩니다.

각 주사위별로, 나온 눈이 현재 기계의 단지에 배치된 해당 종류의 카드 장수보다 같거나 작다면 기계는 상품 1개를 생산합니다. 따라서 작업 단계가 진행될 때마다 (카드 장수가 늘어나므로) 기계 플레이어가 상품을 생산할 수 있는 가능성이 점점 많아집니다.

예시



The diagram illustrates the production process based on dice rolls. It shows four dice with different colors and faces: a blue die with a 1, a purple die with a 2, a red die with a 3, and a yellow die with a 4. Below each die is a corresponding facility card: '제조소' (Factory) for blue, '로봇' (Robot) for purple, '피트니스 센터' (Fitness Center) for red, and '체육관' (Gym) for yellow. The '제조소' card has 3 cards in the slot, '로봇' has 2, and '피트니스 센터' has 1. The '체육관' card is shown in a dashed box, indicating it is not produced because the yellow die roll (4) is greater than the number of gym cards (1). A text box on the right explains that for the blue and purple dice, the roll is less than or equal to the number of cards, so 1 product is produced. For the red die, the roll is also less than or equal to the number of cards, so 1 product is produced. For the yellow die, the roll is greater than the number of cards, so no product is produced.

게임 종료

당신의 경우 일반적인 게임 종료 조건(상품 12개 이상 혹은 단지 내에 카드 10장)이 달성되면 게임 종료 조건이 발동됩니다. 하지만 기계의 종료 조건은 상품 12개 이상뿐입니다. 게임 종료 조건이 발동되면, 당신과 기계가 한 라운드씩 더 진행하고 게임이 끝납니다.

점수 계산

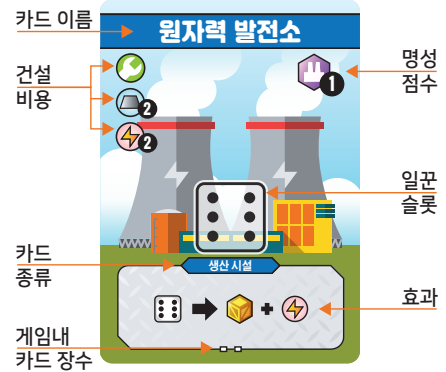
당신의 점수는 일반적인 게임 방식으로 계산합니다.(상품 개수+카드 명성 점수) 기계의 경우 생산한 상품 당 1점, 그리고 기계의 단지에 놓인 카드 1장당 1점으로 계산합니다. (카드의 명성 점수는 무시합니다) 추가로 기계의 단지에 있는 조형물 카드 1장당 1점으로 계산합니다. 당신의 점수가 기계보다 높다면, 당신의 승리입니다!

부록

모든 청사진 카드와 계약 직원 카드의 상세한 설명을 아래에 설명했습니다.

카드 종류

- 생산 시설** 이 카드들은 상품들을 생산합니다.
- 가공 시설** 이 카드들은 자원들을 만듭니다.
- 훈련 시설** 이 카드들은 일꾼들을 훈련시켜서, 해당 일꾼의 주사위 눈을 조정합니다.
- 조형물** 이 카드들은 활성화 되지는 않지만, 추가 명성 점수를 줍니다.
- 특수 시설** 이 카드들은 독특한 기능들이 있습니다.



청사진



골렘 (2장)

X 만큼 에너지를 지불하면, 지불한 에너지 수만큼의 눈을 추가 주사위 1개를 받습니다. 이 주사위는 사용 후 라운드가 끝날 때 버립니다.

예 : 에너지 3개를 지불하면 [3] 1개를 이번 라운드동안 사용합니다.

광맥 (2장)

[X] 혹은 [X] 혹은 [X]을 배치하면 금속 1개를,

[X] 혹은 [X] 혹은 [X]을 배치하면 금속 2개를 받습니다.

대형 공장 (2장)

같은 눈의 주사위 3개를 배치하면 상품 2개와 추가 주사위 1개 (원하는 눈으로)를 받습니다. 이 주사위는 사용 후 라운드가 끝날 때 버립니다.

대형 기념탑 (3장)

건설된 대형 기념탑은 개당 3점입니다. 대형 기념탑을 건설할 때는 이미 당신의 단지에 있는 조형물 (종류에 회색 배너가 있는 오벨리스크나 봉화대같은 건물)마다 필요한 금속 개수에서 1개씩을 할인해 줍니다.

도장 (2장)

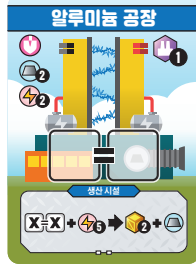
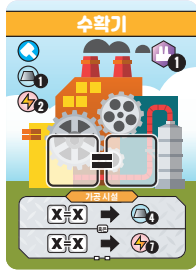
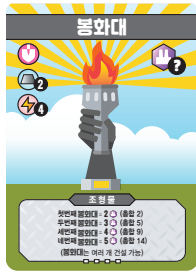
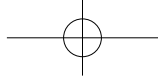
에너지 1개를 지불하면, 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 맞는 편으로 뒤집습니다. 맞은 편 눈과 현재 면 눈의 합은 언제나 7입니다. 예를 들어 [3]의 맞은 편은 [4]입니다.

로봇 (3장)

금속 1개를 지불하면, 추가 주사위 1개를 받습니다. 받은 주사위는 굴려서 나온 눈으로 사용합니다. 이 주사위는 사용 후 라운드가 끝날 때 버립니다.

물류 센터 (2장)

[X]를 배치하고 에너지 2개를 지불하면, 상품 1개와 금속 1개를 받습니다.



발전소 (2장)

주사위 1개를 배치하면, 배치한 주사위의 눈만큼의 에너지를 받습니다.

배터리 공장 (2장)

에너지 4개를 지불하면 상품 1개를 받습니다.

복제품 제조기 (2장)

에너지 1개를 지불하면 시장에 있는 청사진 카드 1장을 활성화시킵니다. 이때 그 카드가 자신의 단지 내에 있는 것처럼 간주합니다. 카드 활성화를 위해 필요한 비용은 지불해야 합니다. (이때 사용한 주사위는 복제품 제조기 위에 올려 놓습니다)

예: 에너지 1개를 지불하고 시장에 놓인 생물학 연구소를 활성화 시킵니다. 을 복제품 제조기 위에 놓고 에너지 1개를 지불하면 상품 1개를 받습니다.

봉화대 (4장)

봉화대는 단지 내에 여러 개를 건설할 수 있습니다. 건설된 봉화대마다 명성 점수가 다르게 부여됩니다.

예: 네 번째 봉화대가 단지 내에 있다면 그 봉화대는 5점입니다. 이 경우, 4개의 봉화대 점수를 모두 합치면 14점이 됩니다.

생물학 연구소 (2장)

을 배치하고 에너지 1개를 지불하면 상품 1개를 받습니다.

소각로 (2장)

손에서 청사진 카드 1장을 버리고 금속 1개를 지불하면 에너지 6개를 받습니다.

수확기 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 금속 4개 혹은 에너지 7개를 받습니다.

쓰레기장 (2장)

건물을 건설 후, 금속 1개를 받습니다. 이 기능은 라운드당 한 번만 사용합니다. 방금 건설한 쓰레기장에는 적용할 수 없습니다.

알루미늄 공장 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 에너지 5개를 지불하면 상품 2개와 금속 1개를 받습니다.

암시장 (2장)

아무 눈의 주사위 1개와 손에 있는 청사진 카드 1장을 버리면 버린 카드의 건설 비용만큼의 자원(금속+에너지 조합)을 받습니다. 이때 받을 수 있는 자원의 개수는 최대 4개로, 버리는 카드의 건설 비용이 두 자원을 합쳐 4개가 넘으면 그 중 받을 자원 4개만을 선택합니다. 만약 건설 비용에 할인 기능이 있는 건물(예: 대형 기념탑)을 버릴 경우 할인 사항은 무시합니다.

연구소 (2장)

상품을 받을 때, 청사진 카드 1장을 덱에서 뽑아 손으로 가져옵니다. 이 기능은 받는 상품의 수에 관계 없이 라운드당 한 번만 사용합니다. (따라서 최대 1장)

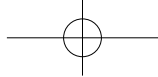
오벨리스크 (5장)

오벨리스크는 단지 내에 여러 개를 건설할 수 있습니다. 건설된 오벨리스크는 개당 2점입니다.

원자력 발전소 (2장)

을 배치하면 상품 1개와 에너지 1개를 받습니다.





인력 파견소

출판 시점

배치하지 않은
[?] 블록을 선택해서
재공함

재활용 발전소

생산 시점

2 + 2 → 4

제조소

생산 시점

X → 2

조립 라인

생산 시점

X + X + X → 3

정제소

가공 시점

4 → 3

참고

생산 시점

눈의 합이 14 이상
[?] → 3 + 2

주조 공장

가공 시점

X + 4 → 3

체육관

출판 시점

출판 시점 [?] 1개의 눈 -1

콘크리트 양생기

생산 시점

X + X → 2

태양열 전지

특수 시점

건물 한 개 건설 후 [?] 획득
(확인:라운드당 한 번만 사용)

폐기물 압축기

생산 시점

X + X + 2 → 2

피트니스 센터

출판 시점

출판 시점 [?] 1개의 눈 -1

인력 파견소 (2장)

에너지 1개를 지불하면, 아직 배치하지 않은 주사위들중 원하는 수만큼을 다시 굴립니다. 예를 들어, 에너지 1개 지불 후 남은 주사위 중 1개만 다시 굴리거나, 남은 주사위 전부를 굴릴 수 있습니다.

재활용 발전소 (3장)

손에서 청사진 카드 2장을 버리고 에너지 2개를 지불하면 상품 1개와 청사진 카드 1장을 받습니다.
(잊지마세요 : 카드를 받을 경우에는 시장이 아닌 텍에서 뽑아야 합니다.)

정제소 (2장)

손에서 청사진 카드 1장을 버리고 에너지 3개를 지불하면 금속 3개를 받습니다.

제조소 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하면 상품 1개, 그리고 금속 2개나 청사진 카드 2장이나 에너지 3개를 받습니다. (잊지마세요 : 카드를 받을 경우에는 시장이 아닌 텍에서 뽑아야 합니다.)

조립 라인 (2장)

연속된 숫자로 된 주사위 3개를 배치하면 상품 2개를 받습니다.

주조 공장 (2장)

주사위 1개를 배치하고 해당 눈만큼의 에너지를 지불하면 해당 눈만큼의 금속을 받습니다.

예 : [3]를 배치하고 에너지 5개를 지불하면 금속 5개를 받습니다.

참고 (2장)

눈의 합이 14 이상이 되도록 주사위 3개를 배치하면 상품 2개와 에너지 2개를 받습니다.

체육관 (3장)

에너지 1개를 지불하면, 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 1 올립니다.
[3]에 이 기능을 사용할 수 없습니다.

콘크리트 양생기 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하고, 그 눈과 같은 수의 금속을 지불하면 상품 2개를 받습니다. (지불한 금속의 수와 무관).

예 : 금속 3개를 지불해도 상품은 2개만 받습니다.

태양열 전지 (2장)

건물을 건설 후, 에너지 2개를 받습니다. 이 기능은 라운드당 한 번만 사용합니다.
방금 건설한 태양열 전지에는 적용할 수 없습니다.

폐기물 압축기 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 손에서 청사진 카드 2장을 버리면 상품 2개를 받습니다.

피트니스 센터 (3장)

에너지 1개를 지불하면, 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 1 줄입니다.
[3]에 이 기능을 사용할 수 없습니다.



계약 직원

감독관 (2장)

(작업 단계 때, 자신의 [?] 4개까지를 선택해서 굴리지 않고, 원하는 눈으로 정해서 사용)

고용 작업자 (3장)

(작업 단계 시작 때, 추가 [?] 2개를 굴려서 사용)

기술자 (4장)

[?] 1장을 뽑아서, 즉시 무료로 건설, 중핵 건물이면 패기)

전기 전문가 (5장)

(당신은 [?] 5개를, 당신이 선택한 1명은 [?] 2개를 받음)

건축가 (2장)

(당신은 [?] 3개를, 당신이 선택한 1명은 [?] 1장을 뽑음)

광부 (3장)

(당신은 [?] 3개를, 당신이 선택한 1명은 [?] 1개를 받음)

연구원 (3장)

(작업 단계 중 아무 때나 추가 [?] 1개를 가져와서 원하는 눈으로 사용)

투자자 (1장)

[?] 1장을 뽑아서 공개한 후, 해당 [?]의 건설 비용에 해당하는 [?]와 [?]를 획득)

감독관 (1장)

아이콘이 같은 청사진 카드 외에도 추가로 에너지 2개 지불 필요. 이후 작업 단계 시작때, 당신 색깔의 주사위 4개를 굴리지 않고 원하는 눈으로 사용할 수 있습니다. 어떤 이유로든 주사위를 4개보다 더 많이 굴릴 수 있다면, 어떤 주사위의 눈을 정할지 먼저 선택하고 나머지는 굴립니다.

건축가 (2장)

덱에서 청사진 카드 3장을 받습니다. 상대방 한 명을 선택하고 그 사람은 덱에서 청사진 카드 1장을 받습니다.

고용 작업자 (3장)

아이콘이 같은 청사진 카드 외에도 추가로 에너지 3개 지불 필요. 이후 작업 단계 시작때, 추가 주사위 2개를 더 굴린 뒤 사용합니다. 이 주사위들은 사용 후 라운드가 끝날 때 버립니다.

광부 (2장)

금속 3개를 받습니다. 상대방 한 명을 선택하고 그 사람은 금속 1개를 받습니다.

기술자 (1장)

아이콘이 같은 청사진 카드 외에도 추가로 에너지 4개 지불 필요. 덱에서 청사진 카드 1장을 뽑아서 즉시 무료로 건설합니다. 만약 공개한 카드의 건물이 지을 수 없는 건물이라면 (예를 들어 단지에 이미 있고 여러 개 건설이 불가능한 건물일 경우) 해당 카드를 버리고 새로 뽑습니다. 건설시에 발동하는 건물(예를 들어 태양열 전지나 쓰레기장)이 단지에 있다면, 이 기능으로 건설한 건물로도 적용합니다. 하지만 라운드 당 한 번만 사용 가능합니다.

연구원 (3장)

작업 단계 중 추가 주사위 1개를 가져와서 원하는 눈으로 사용합니다. 다른 주사위들을 굴림 결과를 먼저 확인하고 이 주사위의 눈을 결정해도 됩니다. 이 주사위는 사용 후 라운드가 끝날 때 버립니다.

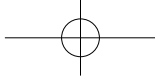
전기 전문가 (2장)

에너지 5개를 받습니다. 상대방 한 명을 선택하고 그 사람은 에너지 1개를 받습니다.

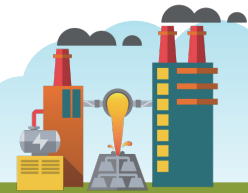
투자자 (3장)

덱에서 청사진 카드 1장을 뽑습니다. 뽑은 카드에 표시된 건설 비용을 받습니다. 금속과 에너지의 조합으로 받은 이 보상은 건설 비용과 정확히 같게 받습니다. 예를 들어, 어떤 카드의 건설 비용이 금속 2개, 에너지 1개라면, 그만큼을 받습니다. 이 기능을 사용할 때 건설 비용 할인 (예: 대형 기념탑)의 규칙은 적용하지 않습니다.





자주하는 실수



‘연구와 채굴’은 ‘발전’과 다릅니다!

채굴과 연구는 놓이는 주사위당 1개의 금속, 혹은 1장의 카드만을 줍니다. 이때 주사위의 눈은 의미가 없습니다. 하지만 발전의 경우 놓이는 주사위의 눈만큼 받습니다. 단, 발전에는 보다 큰 눈은 배치할 수 없음을 잊지마세요.

시장 단계때의 청사진 획득

시장 단계때 플레이어들은 청사진 카드를 덱에서 무작위로 가져올 수 없습니다. 반드시 공개된 시장에서 가져와야 합니다. 맘에 드는 카드가 없다면, 자원 1개(금속/에너지)를 사용해서 시장의 카드들을 갱신하는 수 밖에 없습니다.

게임 종료

상품을 12개 이상, 카드를 10장 이상 배치했다면 누구든 게임 종료 조건을 발동시킬 수 있습니다. 단 카드 위의 명성 점수()는 점수 계산시에만 의미가 있을 뿐, 게임 종료 조건과는 무관함을 잊지마세요. 누구든 종료 조건 두 가지 중 하나라도 발동을 시키면, 현재 라운드 종료 후 추가로 한 라운드(시장+작업 단계)를 진행합니다.



팁과 전략

이 항목을 읽기 전에 판타스틱 팩토리를 한 판이나 두 판 정도 진행해서 여러분만의 전략을 세워볼 것을 권합니다. 좀 더 나은 전략을 구사하기 원한다면 이 항목을 읽으면서 추천하는 팁들을 보고 좀 더 개선된 플레이를 고민해 보세요.

건설은 기다림입니다.

라운드마다 건설할 수 있는 건물의 수에는 제한이 없기 때문에, 또 건설하자마자 활성화될 수 도 있기 때문에, 건설과 활성화에 필요한 자원이 충분히 갖춰질 때까지 건설을 미룰 것을 권합니다.

주사위 눈 1로는 연구가 더 좋습니다.

주사위 눈 1로 발전을 한다면 에너지 1개만 받을 수 있습니다. 해당 에너지가 간절히 필요한 것이 아닌 바에야, 혹은 일치 보너스를 받을 수 있는게 아니라면, 연구를 해서 청사진 카드 1장을 받는게 더 낫습니다.

카드 뽑기는 일찍하기, 그리고 자주 뽑기

작업 단계 진행 중에 카드를 뽑아야 한다면, 차라리 작업 단계 초반에 뽑는게 낫습니다. 이렇게 해서 가능한 변수를 미리 확인할 수 있습니다. 손에 카드는 많을 수록 좋습니다. 이로서 시장 단계때 청사진 카드보다는 계약 직원 카드의 기능에 좀 더 집중할 수 있습니다.

골렘 효과

골렘은 즉시 사용할 수 있는 카드 중 매우 강력한 카드입니다. 예를 들어, 매 라운드마다 에너지 1개만 지불해도 (이로서 얻은 주사위를) 연구에 사용해서 청사진 카드 1장을 받을 수 있습니다. 발전의 경우에도 이미 놓인 1자리 주사위가 있다면 에너지 1개 지불로 얻은 일꾼으로 일치 보너스를 통해 추가 에너지 1개를 받을 수 있습니다. 골렘은 생물학 연구소나 콘크리트 양생기와도 시너지가 좋습니다.

시장 단계

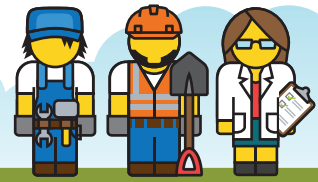
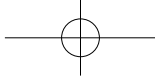
다른 플레이어들이 어떤 방법으로 각자의 공장을 최적화 시키는지 주목하세요. 예를 들어 복제품 제조기는 시장에 있는 카드 1장의 기능을 복제합니다. 이런 복제품 제조기를 다른 플레이어가 갖고 있고 그가 쓸만한 카드가 시장에 있다면, 당신은 자원 1개를 쓰고 시장의 카드를 모두 바꾸는 전략을 취할만 합니다. 누군가 봉화대를 모으는 전략을 쓰고 있다면, 봉화대 카드가 공개된 시장을 모두 바꾸는 것도 좋은 방법입니다. 반대로 당신이 봉화대를 찾고 있다면, 시장 카드들을 모두 바꿔서 봉화대를 찾는 전략도 좋습니다.

마지막 라운드의 생산

일부 생산 시설은 상품 2개를 한 번에 생산합니다. 이런 공장은 가동을 위해 많은 자원과 주사위 조건을 필요로 합니다. 이런 공장은 승리의 열쇠가 되지만, 효율적인 사용을 위해서 지원 용도로 사용할 카드들이 필요합니다. 따라서 이런 카드들은 충분한 지원 카드들이 모이기 전까지 일찍 만들 필요는 없습니다.

조형물 건설로 승리에 가까이

일단 원활하게 생산을 할 수 있는 동력을 갖췄다면, 굳이 자원을 사용하는 카드를 만들 필요가 없습니다. 동력을 돌릴 자원들이 충분하다면, 차라리 이후로는 오벨리스크처럼 추가적인 점수를 더 줄 수 있는 조형물 카드들을 만드는데 집중하는 것이 좋습니다.



감사의 말

좋은 게임을 만들기 위해 플레이어들의 커뮤니티, 디자이너, 콘텐츠 크리에이터 등 많은 이들의 도움이 필요합니다. 저희를 도와주신 분들이 없었다면 이 게임은 빛을 볼 수 없었을 것입니다. 이 분들의 노고에 감사드립니다.

Larissa Chen은 평생의 사랑과 성원으로 Joseph이 판타스틱 팩토리라는 꿈의 결과물을 현실로 만들어내는데 큰 기여를 해주었습니다.

Allen Tien 과 **Javier Evans** 는 게임 디자인의 초반에 테스트와 아이디어로 도와주었습니다.

Aaron Chen, Dandon Lee, Mike Amorozo, Javed Ahamed는 플레이 테스트로 헌신해 주었습니다.

Aaron Shaw, Aislyn Hall, Billy Sheng, Nicole Jekich, Sean Epperson, Sean Harrold, Trevor Harron는 게임 디자인과, 커뮤니티 홍보로 도와 주었습니다.

Chad Martinell, Dylan Mangini, Emma Larkins, Randy Flynn, Shawn Stankewich를 비롯해 시애틀 게임 디자인 그룹이 저희를 도와주었습니다.

David MacKenzie, Isaias Vallejo, Levi Mote, Thomas Gutschmidt와 저희같은 독립 디자이너들을 돕는 PlaytestNW 는 지역 게임 모임과 행사장에서의 게임 테스트를 도와주었습니다.

Christian Kang (Take Your Chits), Daniel Robison (Plumpy Thimble), Eric Yurko (What's Eric Playing?), Jonathan Liu (GeekDad), Kristi Weyland (Peace Love & Games)같은 콘텐츠 크리에이터들은 판타스틱 팩토리 홍보를 도와주었습니다.

Matias Wu, Matthew Bird를 비롯해 이 게임의 팬들은 우리가 게이머들을 즐겁게 할 무언가를 만들고 있다는 확신을 주었습니다.

James Mathe와 **Jamey Stegmaier**는 게임 제작과 게임 시장, 그리고 킥스타터 프로젝트에 대한 노하우들을 전해 주었습니다.

그 외에 판타스틱 팩토리를 테스트하는데 기여해준 수많은 플레이 테스터들이 있습니다.

마지막으로 **4,387명의 킥스타터 후원자**들에게 감사드립니다.



크레딧

게임 디자인 : Joseph Z Chen and Justin Faulkner

개발 : Justin Faulkner and Joseph Z Chen

아트 : Joseph Z Chen and Allan Tien (Beacon)

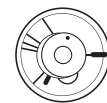
그래픽 디자인 : Joseph Z Chen

퍼블리셔 : Deep Water Games & Metafactory Games

한글판 제작/유통 : 보드엠 팩토리

한글판 관련 문의 : 경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501호
070-7720-0145

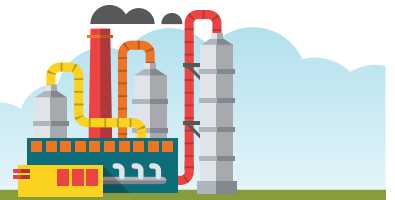
웹사이트 : boardm.co.kr boardmfactory.com



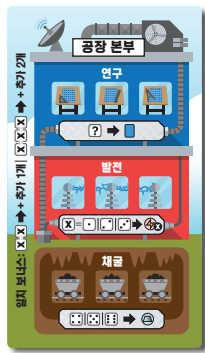
DEEP WATER
GAMES & DISTRIBUTION



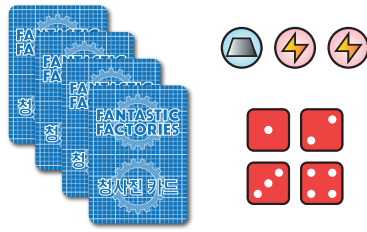
빠른 참조



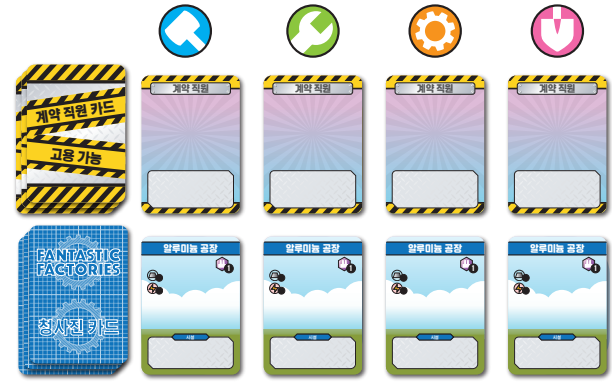
플레이어 준비



플레이어들은 자신의 색의 주사위 4개 무작위로 뽑은 4장의 청사진 카드 금속 1개, 에너지 2개로 시작



시장 준비



라운드 진행

시장 단계

차례 순서대로 각 플레이어들은 다음을 진행 :

1. (선택) 금속 1개나 에너지 1개 지불 후 시장 열 중 1열을 전부 갱신



- 2a. 시장의 청사진 카드 중 1장을 무료로 획득 혹은

- 2b. 해당하는 도구 (blue/green/orange/pink) 의 카드를 지불하고 계약 직원 1명 고용.

3. 시장 채우기

작업 단계

각 플레이어들은 다음을 동시에 진행 :

1. 주사위를 굴리기!
2. 원하는 순서와 횟수만큼 :
 - 주사위를 슬롯에 배치
 - 카드 활성화 (카드당 라운드에 한 번만)
 - 자원 비용을 지불하고, 해당하는 아이콘의 카드를 버린 뒤 건물 하나 건설. 지을 수 있는 건물 수에는 제한이 없지만, 같은 이름의 건물 2장 이상은 건설 불가.
3. 자원은 12개 이하로 (조합 상관 없이), 손의 카드는 10장 이하로 줄이기.

게임 종료

어떤 플레이어든 상품을 12개 이상 생산했거나, 자신의 공장 단지에 건물을 10장 이상 지었다면 게임 종료 조건 발동. 플레이어들은 현재 라운드를 마친 뒤, 한 라운드(시장 단계+작업 단계)를 더 진행



점수 계산

게임이 끝나면, 각 플레이어들은 생산한 상품 개수 + 자신의 공장 단지에 건설된 건물에 표시된 명성 점수로 최종 점수 확인. 최고 득점자가 승리!

