

판타스틱 팩토리

FANTASTIC FACTORIES

확장팩 - 기업 전쟁

기업 세계에서 위험과 긴장이 더해지고 있습니다!

이제 경쟁의 무대로 발을 옮길 때입니다.

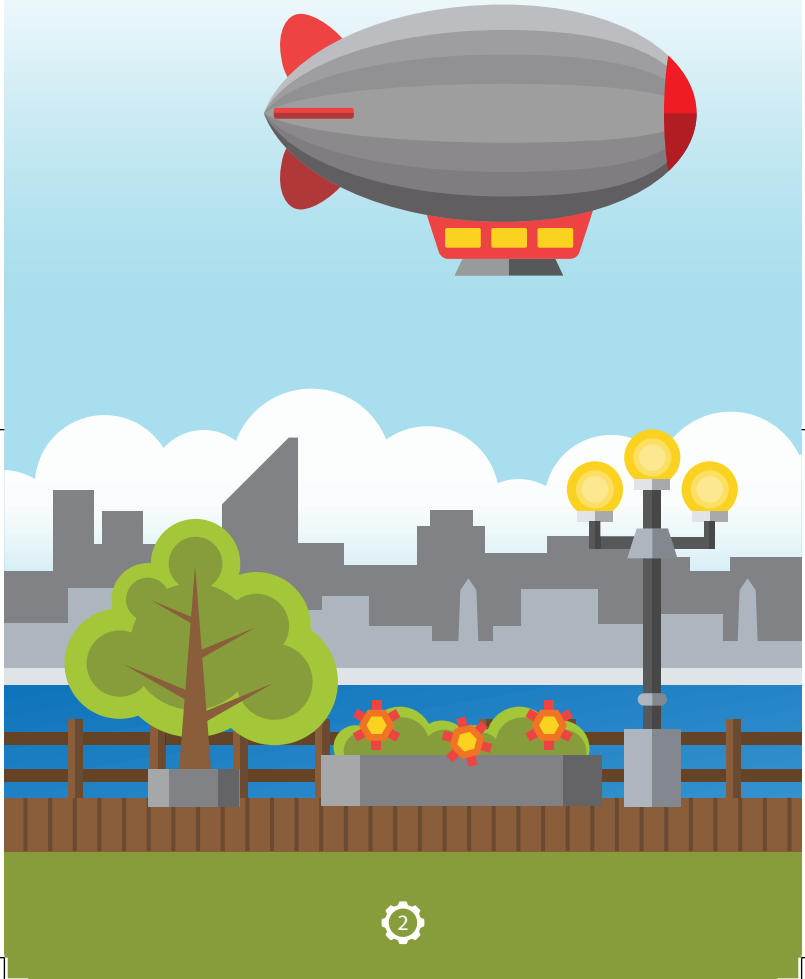
회사간의 스파이 대결, 여러가지 방해 공작들이 난무하는

기업 전쟁에서 선수를 잡아야 합니다!



JOSEPH Z CHEN
JUSTIN FAULKNER








개요

판타스틱 팩토리의 확장인 **기업 전쟁**에는 새로운 청사진 카드와 계약 직원 카드들이 들어있습니다. 이 카드들에는 자원이나 카드, 심지어 일꾼도 훔칠 수 있는 강력한 기능들이 있습니다!

게다가 **기업 전쟁** 확장에는 새로운 개념인 '방해 공작'이 추가되어 상대방의 공장을 마비시킬 수도 있습니다.

구성품

-  청사진 카드 18장
-  계약 직원 카드 18장
-  방해 공작 토큰 9개

카드 추가하기

기업 전쟁에 들어있는 카드들을 판타스틱 팩토리 본판의 카드들과 함께 섞습니다. 청사진 카드들은 청사진 카드들과, 계약 직원 카드들은 계약 직원 카드들과 섞습니다.

확장 마크:

기업 전쟁에 포함된 카드들은 카드 왼쪽 아래에 있는 마크로 구분할 수 있습니다.

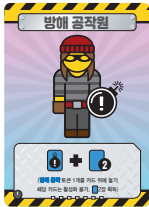


방해 공작

시장 단계때 고통한 “방해 공작원”을 사용하면, 단지 내에 있는 건물 위에 방해 토큰을 놓아서 건물의 사용을 방해할 수 있습니다. 이때 해당 건물에는 이미 놓인 방해 토큰이 없어야 합니다. 방해 토큰이 놓인 건물은 그 기능을 사용할 수 없고 활성화도 되지 않습니다.

점수 계산시 : 방해 공작은 오직 건물의 기능 사용에만 영향을 줍니다.

건물의 명성 점수나 그 위에 놓인 상품의 수는 정상적으로 게임 점수 계산에 포함됩니다.



방해 공작원



방해당한 건물



수리중인 건물

작업 단계 중 아무때나 자신의 단지 내에 방해 공작을 당한 건물 위에 자신의 일꾼 하나를 놓을 (주사위 눈은 무관) 수 있습니다. 이렇게 하면 다음 시장 단계가 끝날 때 건물 위의 방해 공작 토큰을 버릴 수 있습니다. 수리 중에는 여전히 건물을 사용할 수 없습니다.

방해 공작을 당한 건물을 반드시 수리할 필요는 없습니다. 하지만 수리를 안한다면 게임 종료시까지 해당 건물은 사용할 수 없습니다.

방해 공작 규칙 : 방해 공작을 받은 건물 위에 방해 공작 토르콘을 또 놓을 수 없고, '수리중' 상태인 방해 공작 토르콘은 다음 라운드의 시장 단계가 **끝날때** 버려지기 때문에 한 건물이 두 라운드 연속으로 방해 당할 수는 없습니다. (방해 공작은 시장 단계 중에 할 수 있기 때문입니다.)

상품 적재: 기본판 설명서에도 나와 있듯이 상품을 받으면, 해당 상품을 생산한 건물 위에 놓는 것이 좋습니다. 이는 어떤 건물의 효율이 좋은지, 또 방해할만한 건물이 무엇인지 파악하기에 좋기 때문입니다. 건물로 획득하지 않은 상품(예를 들어 계약 직원 등을 통해 받은 상품)은 공장 본부 보드 위에 놓습니다.



솔로 규칙

기업 전쟁은 솔로 규칙으로도 진행이 가능합니다. 하지만 약간의 최적화 규칙을 적용해야 합니다. 게임을 시작하기 전에, **기업전쟁** 확장에 포함된 계약 직원 카드 중 방해 공작원 카드 7장만 다른 기존 계약 직원 카드에 섞습니다. **기업 전쟁**에 포함된 청사진 카드들은 모두 기존 청사진 카드들과 섞습니다.

확장 마크 : 기업 전쟁에 포함된 카드들은 카드 왼쪽 아래에 있는 마크로 구분할 수 있습니다.



기계 방해하기

기업 전쟁 솔로 규칙에서는 몇 가지 달라지는 점이 있습니다.
단지내의 건물은 색깔에 따라 그룹으로 묶입니다. 당신이 방해 공작원을 고용하면, 기계의 단지내에 있는 한 색깔의 그룹 전체 위에 방해 공작 토권을 놓습니다.



기계의 단지를 방해하기

기계의 차레가 되면, 해당 색깔의 주사위는 어떤 제품도 생산할 수 없습니다.
(단지 내의 해당 색깔 그룹에 카드를 추가하는 것은 가능합니다.) 대신 주사위를 해당 색깔의 그룹 위에 놓고, 이렇게 하면 그 그룹 위의 방해 공작 토권이 뒤집혀 '수리중' 상태가 됩니다. 당신의 시장 단계가 끝날 때 해당 방해 공작 토권을 제거합니다.

방해 공작 규칙: 당신은 이미 방해 공작 당한 색깔 그룹 위에 방해 공작 토권을 또 놓을 수 없습니다. '수리중' 상태인 된 방해 공작 토권은 다음 당신의 시장 단계가 끝날 때 버려지기 때문에 한 색깔 그룹을 두 라운드 연속으로 방해 공작 할 수는 없습니다.



플레이어 방해하기

기계의 시장 단계때, 초록색 주사위는 기존 규칙대로 기계의 행동을 결정합니다. 하지만 **기업 전쟁** 규칙에서는, **이**가 나올 경우 추가 효과가 발생합니다.

이 나올 경우: 기존 규칙대로 청사진 카드 선택 맨 위의 카드를 공개해서 기계의 단지에 추가합니다. 그리고 시장의 모든 계약 직원 카드()들을 버립니다.

추가로, 기계는 플레이어를 방해합니다. (이때 시장에 방해 공작원의 유무는 상관 없습니다.) 기계는 자동으로 플레이어의 단지 내의 건물 중 상품이 가장 많이 놓인 건물 위에 방해 공작 토큰을 놓습니다. (주의 사항! 상품이 생산된 건물 위에 놓는 것은 이 규칙에서는 의무입니다.) 만약 상품수가 같다면 혹은 상품이 놓인 건물이 없다면, 플레이어가 방해당할 건물 (조형물 제외) 하나를 정해서 그 위에 놓습니다. 적절한 대상이 없다면, 방해 공작 토큰을 놓지 않습니다.

예시



플레이어의 단지

기계가 **이**를 굴렸고, 공항 위에 가장 많은 상품이 놓여있기 때문에 공항 위에 방해 공작 토큰을 놓습니다.



아래에는 게임 중 발생할 수 있는 청사진, 계약 일꾼 카드 사용을 설명하고 있습니다.

청사진



감시탑 (2장)

방해 공작을 당할 경우, 상대는 반드시 감시탑을 방해 대상으로 선택해야 합니다. 감시탑이 이미 방해 당하고 있을 경우에만, 당신의 다른 건물이 대상이 될 수 있습니다.



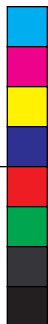
공항 (2장)

주사위 1개를 배치하면 (눈 무관) 상품 1개를 받습니다. 작업 단계가 끝날 때 상대방 한 명을 선택하고 그 사람은 다음 작업 단계 시작 때 같은 눈의 추가 주사위 1개를 받습니다. (클리지 않습니다) 만약 여러명이 공항을 갖고 있다면 시작 플레이어 부터 시계 방향으로 결정합니다. 솔로 모드에서는 상품 1개만 받고 다른 기능은 무시합니다. (추가 주사위를 받지 않습니다.)



기업 건물 (2장)

건물을 건설 후 상품 1개를 받습니다. 방금 건설한 기업 건물에는 적용할 수 없습니다. 기업 건물 건설시 당신의 단지 내에 있는 건물 1장당 에너지 1개씩 할인됩니다.





등대 (2장)

계약 직원을 고용할 때, 도구 아이콘이 다른 청사진 카드를 버릴 수 있습니다. (추가 비용은 지불) 등대는 방해 공작 당하지 않습니다.

조형물

2개 조형물 배, 도구 아이콘이 다른 도구의 아이콘을 버리는 것 가능 (추가 비용은 지불)
 함정: 방해 공작 당하지 않음

산책로 (2장)

건설시 금속 3개에 단지내에 있는 조형물 종류 수만큼 추가로 금속을 냅니다. 산책로의 명성 점수는 조형물 종류 수만큼 입니다. 이 경우들을 계산할 때, 조형물 종류 수는 최대 4입니다.

조형물

산책로의 명성 점수는 K.O. 산책로의 건설 비용은 금속 5개입니다.
 이는 단지내에 있는 조형물 종류 수만큼 이며 (제한: 산책로는 1명만 가능)

등대 (2장)

계약 직원을 고용할 때, 도구 아이콘이 다른 청사진 카드를 버릴 수 있습니다. (추가 비용은 지불) 등대는 방해 공작 당하지 않습니다.

산책로 (2장)

건설시 금속 3개에 단지내에 있는 조형물 종류 수만큼 추가로 금속을 냅니다. 산책로의 명성 점수는 조형물 종류 수만큼 입니다. 이 경우들을 계산할 때, 조형물 종류 수는 최대 4입니다.

예: 당신의 단지 내에는 오벨리스크 2개와 감시탑 1개가 있습니다. (다른 이름의 조형물 2종류) 이때 산책로의 건설 비용은 금속 5개입니다. 건설 직후 산책로의 명성 점수는 3점입니다. (산책로도 하나의 조형물) 이후 당신이 등대를 건설하면, 산책로의 명성 점수는 4점이 됩니다.

조립소 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하면 손에 있는 청사진 카드 1장을 금속이나 해당 아이콘 카드의 지불 없이 건설할 수 있습니다.

핵심 시설

K-4를 건설할 때, 주사위 2개 같은 눈의 주사위를 지불할 필요가 없음

직업학교 (2장)

에너지 2개를 지불하면 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 당신의 주사위 (사용 전 혹은 후)들에게 없는 눈 중 하나로 바꿀 수 있습니다.

중요 시설

배치된 모든 K-4를 건설할 때, 주사위 2개 같은 눈의 주사위를 지불할 필요가 없음

철골 제작소 (2장)

3 이하면서 같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 금속 3개를 지불하면 상품 2개를 받습니다. 4 이상이면서 같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 금속 4개를 지불하면 상품 3개를 받습니다.

생산 시설

K-4를 건설할 때, 주사위 2개 같은 눈의 주사위를 지불할 필요가 없음

조립소 (2장)

같은 눈의 주사위 2개를 배치하면 손에 있는 청사진 카드 1장을 금속이나 해당 아이콘 카드의 지불 없이 건설할 수 있습니다.

예: 을 조립소 위에 배치하면 예컨대 1개만 지불해서 손에 있는 공장을 건설할 수 있습니다.

직업학교 (2장)

에너지 2개를 지불하면 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 당신의 주사위 (사용 전 혹은 후)들에게 없는 눈 중 하나로 바꿀 수 있습니다.

클론 연구실 (2장)

에너지 2개를 지불하면 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 당신의 다른 주사위 (사용 전 혹은 후)와 같은 눈으로 바꿀 수 있습니다.

중요 시설

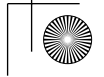
배치된 모든 K-4를 건설할 때, 주사위 2개 같은 눈의 주사위를 지불할 필요가 없음

철골 제작소 (2장)

3 이하면서 같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 금속 3개를 지불하면 상품 2개를 받습니다. 4 이상이면서 같은 눈의 주사위 2개를 배치하고 금속 4개를 지불하면 상품 3개를 받습니다.


클론 연구실 (2장)

에너지 2개를 지불하면 사용하지 않은 주사위 1개의 눈을 당신의 다른 주사위 (사용 전 혹은 후)와 같은 눈으로 바꿀 수 있습니다.




계약 직원

기업 스파이



1




(상대방 1명이 손에 있는 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다.)

도둑




2




(상대방 1명에게서 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다.)

헤드 헌터



3



(상대방 1명에게서 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다. 상대방이 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다.)

노조 간부




1




(다른 모든 플레이어들은 이 노조 간부에게서 스마트폰을 훔칠 수 없다.)

방해 공작원




1




(상대방 1명에게서 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다. 상대방이 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다.)

후원자



2



(상대방 1명에게서 스마트폰을 훔쳐 정보를 얻는다.)

기업 스파이 (3장)

상대방 한 명을 선택하고 그 사람의 손에 있는 카드들을 살펴 본 뒤, 그 중 1장을 훔칩니다.

노조 간부 (1장)

다른 모든 플레이어들은 다음 작업 단계에서 주사위 1개를 적게 사용해야 합니다.

도둑 (3장)

다른 상대방들에게서 통틀어 자원 3개를 훔칩니다.

예 : A 플레이어에게서 금속 2개, B 플레이어에게서 에너지 1개를 훔칩니다.

방해 공작원 (6장)

상대방 한 명을 선택하고 그 사람의 단지 내의 건물 1장 위에 방해 공작 토권을 놓습니다.

해당 건물은 사용할 수 없습니다. 추가로 청사진 카드 2장을 덱에서 뽑습니다. 방해 공작은 산책로같은 건물의 점수에 영향을 끼치지 않습니다. 이미 방해당한 건물은 방해할 수는 없습니다. (방해나 수리중인 상태 모두)

헤드 헌터 (2장)

아이콘이 같은 청사진 카드 외에도 추가로 에너지 2개 지불 필요. 상대방 한 명을 선택하고 그 사람의 주사위 1개를 훔쳐서 굴린 뒤 작업 단계동안 자신의 일꾼처럼 사용합니다. 작업 단계가 끝날 때 주인에게 돌려줍니다.

후원자 (2장)

아이콘이 같은 청사진 카드 외에도 추가로 에너지 5개 지불 필요. 상품 2개를 받습니다.

팁과 전략



전략적인 공격

상대방의 공장을 주목해서 방해 공작을 어떤 타이밍에 사용해야 할 지 집중하세요. 예를 들어, 상대방이 에너지가 없다면, 발전소를 방해하기에 좋은 순간입니다.

기업 첩보 작전

상대방이 대형 기념탑이나 봉화대 같은 점수 획득용 카드를 계속 건설하려는 분위기라면, 기업 스파이를 고용해서 손에 있는 같은 카드를 훔치거나, 도둑을 고용해서 건설에 필요한 자원을 훔치는 것도 좋은 전략입니다.

크레딧



게임 디자인 : Joseph Z Chen, Justin Faulkner

개발 : Joseph Z Chen, Justin Faulkner

아트 : Joseph Z Chen, Martha Webby

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



