

Little FACTORY™

INSTRUKCJA

Przybywasz do doliny, mając zaledwie kilka monet w kieszeni. Zasoby są tutaj tak obfite, że nawet nie wiesz, gdzie zacząć! Czy użyjesz ziarna do wypieku chleba, czy jako paszy dla krów? Już sobie wyobrażasz, jak po drugiej stronie pola pszenicy twój wiatrak spokojnie obraca się z wiatrem.

Produkuj, sprzedawaj, wymieniaj, blokuj przeciwników...
i zdobywaj cenne punkty wpływu!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

44 karty Zasobów



x5 x3 x3 x3 x2

16 kart Zasobów poziomu I

(5 Drewna, 3 Zboża, 3 Gliny, 3 Kamienia,
2 Bawełny)



19 kart Zasobów
poziomu II



9 kart Zasobów
poziomu III

30 kart Budynków



5 kart Budynków
Startowych



25 kart Budynków
Specjalnych

12 żetonów Punktów Wpływu



4 kafelki Monet Startowych



PRZEBIEG I CEL GRY

W *Little Factory* twoim celem jest zostanie najlepszym kupcem! Zaczynając z zaledwie kilkoma Monetami, produkuj lub wymieniaj Zasoby na cenniejsze. Wznos Budynek, aby łatwiej otrzymać nowe Zasoby i zdobywaj

Punkty Wpływu jako dowód twojej ciężkiej pracy. Wybieraj mądrze, aby zostać graczem z największą liczbą Punktów Wpływu i wygrać grę!



ELEMENTY GRY

Karty Zasobów

Karty Zasobów dzielą się na 3 rodzaje:

- karty Zasobów poziomu I
- karty Zasobów poziomu II
- karty Zasobów poziomu III

Aby otrzymać karty poziomów II i III, potrzebujesz Zasobów z poprzedniego/-nich poziomu/-ów. **Koszty w Zasobach i w Monetach** znajdują się na dole każdej karty. Tam również znajdziesz **liczbę kopii** każdej z kart dla danej rozgrywki, zależną od liczby graczy. **Symbol Zasobu i wartość w Monetach** są pokazane w lewym górnym rogu karty.

Karta Zasobu poziomu I



Karta Zasobu poziomu II



Karta Zasobu poziomu III



Karty Budynków

Karty Budynków dzielą się na 2 rodzaje: Budynki Startowe i Budynki Specjalne. Budynki Startowe, oznaczone na rewersie kolorowym symbolem w lewym górnym rogu, zapewniają równy start wszystkim graczom. Budynki Specjalne, bez oznaczeń na rewersie, stwarzają różnorodne możliwości w każdej grze.

Koszty w Zasobach i w Monetach znajdują się na dole każdej karty. **Liczba Punktów Wpływu** zapewnianych przez dany **Budynek** znajduje się nad jego ilustracją. **Efekt Budynku** pokazano na górze karty na ciemnej drewnianej desce.

Budynek Startowy



Budynek Specjalny



Kafelki Monet Startowych

Kafelków Monet Startowych **używa się tylko na początku gry** i pozwalają one graczom szybko zdobyć Zasoby. Gdy tylko wydadcie te pieniądze, odłóżcie kafelki z powrotem do pudełka. **Wartość w Monetach** znajduje się w lewym górnym rogu.



Żetony Punktów Wpływu



Żetony Punktów Wpływu pokazują, ile Punktów Wpływu zdobyłeś podczas gry, poza tymi widocznymi na kartach Budynków. Każdy z tych żetonów jest wart **1 Punkt Wpływu**. Pokazują one, jak udany jest twój biznes!



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozdziel karty na **różne talie zgodnie z ich rewersami**.
- 2 Na środku stołu ułóż w rzędzie, w **odkrytych stosach** każdy z rodzajów **Zasobów poziomu I**. Liczba kart w każdym stosie zależy od liczby graczy (patrz tabela poniżej). Odtóż niewykorzystane karty z powrotem do pudełka.
- 4 **Powtórz 3. krok dla 9 kart Zasobów poziomu III** układając je w rzędzie nad kartami poziomu II.
- 5 **Potasuj 5 kart Budynków Startowych i odkryj tyle, ile wynosi liczba graczy +1**. Ułóż je w rzędzie nad kartami Zasobów poziomu III. Odtóż niewykorzystane Budynek Startowe do pudełka.

Uwaga: Tworząc odkryte stosy Zasobów staraj się układać je w taki sposób, by widać było ile kart znajduje się w każdym z nich.

Liczba graczy	Liczba kart Zasobów poziomu I				
					
	5	3	3	3	2
	4	3	3	2	1
	3	2	2	2	1

- 3 **Potasuj 19 kart Zasobów poziomu II i ułóż je w zakrytym stosie** nad rzędem kart Zasobów poziomu I. Dobieraj ze stosu po jednej karcie i układaj je odkryte w rzędzie do momentu, **gdy odkryjesz 5 różnych rodzajów Zasobów**. Jeżeli odkryjesz **Zasób, który już znajduje się w rzędzie**, połóż go na wierzchu wcześniej odkrytej karty, tworząc odkryty stos kart tego samego Zasobu.

PRZYKŁAD

W grze 3-osobowej odkryj 4 Budynek Startowe.



- 6** Potasuj 25 kart Budynków Specjalnych i ułóż je w zakrytym stosie nad stosem Zasobów poziomu III. Odkryj tyle kart Budynków Specjalnych, aby w rzędzie było łącznie 5 odkrytych kart Budynków (Startowych i Specjalnych).

PRZYKŁAD

W grze 4-osobowej jest już odkrytych 5 Budynków (tylko Budynki Startowe), więc nie odkrywa się Budynków Specjalnych.

- 7** Utwórz pulę 12 żetonów Punktów Wpływu pod kartami Zasobów poziomu I.

- 8** Wybierzcie losowo pierwszego gracza. Otrzyma on kafelek Monety Startowej o wartości „3”. Gracz po jego lewej stronie otrzymuje kafelek o wartości „4” i tak dalej, aż **każdy gracz otrzyma kafelek Monety Startowej o wartości o 1 większej niż gracz po jego prawej.**



PRZEBIEG GRY

Gra w *Little Factory* toczy się przez kilka rund do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie swój **10. Punkt Wpływu albo skończą się dostępne żetony Punktów Wpływu**.

Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **gracze rozgrywają swoje tury**.

PRZEBIEG TURU

Podczas swojej tury, rozegraj kolejno następujące fazy:

- **Początek Tury – Aktywacja Budynków**
- **Akcja Gracza**
- **Koniec Tury – Aktywacja Budynków**
- **Odkrywanie Nowych Kart**

Początek Tury: Aktywacja Budynków

W tej fazie **możesz** aktywować niektóre lub wszystkie swoje Budynki, w wybranej przez siebie kolejności. **Każdy z Budynków można aktywować tylko raz na turę**. Możesz aktywować Budynek w tej samej turze, w której go wybudowałeś.

Jeżeli nie możesz lub nie chcesz aktywować kolejnych swoich Budynków, przejdź do **fazy Akcja Gracza**.



Aktywacja Budynków

Aktywacja Budynków pozwala rozpatrzyć efekt karty pokazany na ciemnej desce u góry karty. Te efekty pozwalają albo zdobyć Punkty Wpływu, albo wykonywać akcje Produkcji poza Fazą Akcji Gracza.



DOSTĘPNE KARTY

Karty są dostępne, jeżeli leżą odkryte w rzędzie na środku stołu i nie są w stosie kart odrzuconych.

Nie możesz wyprodukować lub otrzymać karty odrzuconej. Musisz zaczekać aż karty odrzucone zostaną potasowane i karta znów będzie leżała odkryta na środku stołu.

ODRZUCANIE

Gdy odrzucasz Zasób poziomu I, odłóż jego kartę odkrytą z powrotem na środek stołu. Teraz jest on ponownie dostępny.

Gdy odrzucasz kartę Zasobu poziomu II lub III, połóż ją na stosie kart odrzuconych obok odpowiadającej jej talii. Ta karta będzie dostępna dopiero, gdy znów będzie leżała odkryta na środku stołu.

Gdy odrzucisz kafelek Monet Startowych, odłóż go do pudełka.

A Jeżeli Zasób przedstawiono na **kolorowym tle po lewej stronie drewnianej strzałki**, oznacza to, że musisz odrzucić z ręki Zasób tego rodzaju. Aktywacja kilku Budynków wymaga wydania Zasobów w ten właśnie sposób.

B **Ukośnik** oznacza, że **możesz wybrać** jedną z opcji widocznych po obu jego stronach. Musisz zapłacić jedną z nich. Jeżeli ukośnik nie występuje, musisz zapłacić wszystkimi wskazanymi Zasobami.

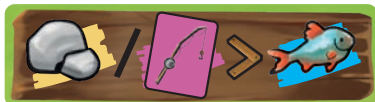
C Jeżeli Zasób umieszczono na polu w **kształcie karty**, musisz **odkryć** z ręki kartę tego Zasobu i pokazać ją innym graczom **bez jej odrzucania**.

D Drewniana strzałka oznacza, że musisz zapłacić koszt po lewej, aby otrzymać Zasób pokazany po prawej. Jeżeli nie możesz zapłacić pełnego kosztu, nic nie otrzymujesz.

E Zasób umieszczony po prawej stronie strzałki oznacza, że go otrzymujesz: **dobierz go na rękę, jeżeli jest dostępny**. Niektóre Budynki pozwalają w ten sposób otrzymać żeton Punktów Wpływu. Kiedy otrzymasz żeton Punktów Wpływu, połóż go na wierzchu odpowiedniego Budynku. To jedyny sposób na otrzymanie tych żetonów.



PRZYKŁADY



Decydujesz się aktywować Staw, ponieważ masz na ręce kartę Wędkarza.

Pokazujesz ją pozostałym graczom, a następnie cofasz z powrotem na rękę. W ten sposób otrzymujesz Rybę dostępną na środku stołu.



Aktywujesz Wędkarza i odrzucasz z ręki kartę Ryby. W ten sposób zdobywasz żeton Punktów Wpływu ze środka stołu i kładziesz go na Budynku, który przyciąga tłum.



Akcja Gracza

W tej fazie musisz wykonać jedną z następujących dwóch akcji:

- **Produkcja:** ta akcja pozwala Ci dobrać **1 kartę Zasobu lub Budynku** spośród dostępnych na środku stołu, po zapłaceniu jej kosztu w Zasobach.

LUB

- **Wymiana:** ta akcja pozwala Ci dobrać **1 lub więcej kart Zasobów i/ lub Budynków** spośród dostępnych na środku stołu, po zapłaceniu ich kosztu w Monetach.

Produkcja

Aby Wyprodukować kartę, wykonaj następujące kroki:

- Wybierz jedną **dostępną** kartę Zasobu lub Budynku ze środka stołu.
- **Zapłać koszt w Zasobach** pokazany na dole karty, odrzucając lub odkrywając wymagane Zasoby (patrz ramka na stronie 9).
- **Weź tę kartę.** Jeżeli jest to karta Zasobu, dobierz ją na rękę. Jeżeli to karta Budynku, połóż ją odkrytą przed sobą. Kiedy Produkujesz Budynek, sprawdź nową łączną liczbę swoich Punktów Wpływu, ale nie bierz żadnych żetonów. Te żetony można otrzymać tylko dzięki efektom niektórych Budynków.

W żadnym momencie rozgrywki, nie możesz mieć jednocześnie na ręce więcej niż 7 kart Zasobów.



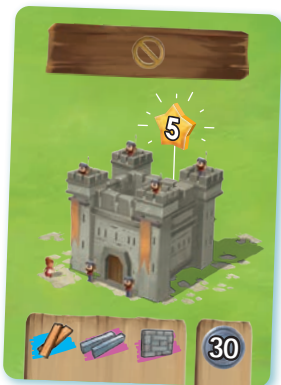
Karty Zasobów poziomu I i Powolna Produkcja

Karty Zasobów poziomu I są szczególnie. Możesz zawsze Wyprodukować 1 taką kartę bez płacenia kosztu, **jeżeli jest to jedyna karta, którą wyprodukujesz w swojej turze.**



PŁACENIE KOSZTU W ZASOBACH

Koszt w Zasobach, jaki musisz zapłacić za Wyprodukowanie każdego Zasobu czy Budynku jest pokazany na dole karty.



- ▶ Koszt karty w Zasobach jest pokazany na jednej lub kilku jasnych deskach. Jeżeli jest tylko jedna deska, niezależnie od jej szerokości, musisz zapłacić cały wskazany na niej koszt, aby dobrać tę kartę. Jeżeli desek jest więcej, wybierz jedną z nich i zapłać wszystkim, co na niej się znajduje, aby dobrać tę kartę.



Uwaga! Monety to nie Zasoby, więc koszt w Monetach pokazany na dole karty możesz zapłacić tylko wtedy, gdy wykonujesz akcję Wymiany, a nie Produkcji.



- ▶ Jeżeli Zasób przedstawiono na kolorowym tle, musisz odrzucić z ręki kartę tego Zasobu.



- ▶ Jeżeli Zasób przedstawiono na polu w kształcie karty, musisz tylko odkryć z ręki kartę tego Zasobu i pokazać ją pozostałym graczom.

Produkcja

PRZYKŁAD



Chcesz Wyprodukować Przędzę. Musisz wybrać pomiędzy odrzuceniem Bawełny a pokazaniem Owcy pozostałym graczom.



Wymiana

Aby dokonać Wymiany za dostępną kartę, wykonaj następujące kroki:

- **Odrzuć jedną lub więcej kart z ręki.** Zsumuj wartości w Monetach znajdujące się w lewym górnym rogu każdej karty, aby określić, ile łącznie Monet możesz wydać.
- **Dobierz jedną lub więcej kart** spośród tych dostępnych na środku stołu. Suma wartości w Monetach na dobieranych kartach nie może przekroczyć wartości wydanych Monet. Jeżeli zostały ci jakieś Monety, tracisz je.



Liczba kart odrzuconych, albo liczba otrzymanych musi wynosić 1.

Oznacza to, że jeżeli odrzucisz z ręki tylko 1 kartę, możesz dobrać ze stołu kilka nowych. Jeżeli jednak odrzucisz kilka kart z ręki, możesz dobrać ze stołu tylko 1 nową kartę.

Jeżeli wybierzesz Zasoby, dobierz je na rękę. Jeżeli wybierzesz Budynki, połóż je odkryte przed sobą.

W pierwszej turze możesz tylko Wymieniać. Możesz wymienić swój kafelek Monet Startowych na jedną lub kilka kart. Gdy odrzucisz kafelek Monet Startowych, odłóż go do pudełka.

W żadnym momencie rozgrywki, nie możesz mieć jednocześnie na ręce więcej niż 7 kart.

Wymiana



Odrzucasz Przędź i Chleb w zamian za 14 Monet. Decydujesz się dobrać Serownię wydając 12 Monet. Nie możesz wydać pozostałych 2 Monet, bo skoro odrzucisz kilka kart w zamian za Monety, możesz otrzymać tylko 1 nową kartę.



PRZYKŁAD

Po wykonaniu akcji Produkcji lub Wymiany, przejdź do **fazy Koniec Tury – Aktywacja Budynków.**



Koniec Tury: Aktywacja Budynków

W tej fazie możesz aktywować niektóre lub wszystkie swoje Budynki, spośród tych, których jeszcze nie aktywowałeś w tej turze, w dowolnej kolejności. **Każdy z Budynków można aktywować tylko raz na turę.** Budynek, który aktywowałeś na początku tury, nie może być ponownie aktywowany w tej fazie. Możesz aktywować Budynek, który właśnie wybudowałeś.

Jeżeli nie możesz lub nie chcesz aktywować kolejnych Budynków, przejdź do **fazy Odkrywania Nowych Kart.**



Odkrywanie Nowych Kart

W tej fazie odkryj tyle kart, ile potrzeba, aby w rządzie kart Zasobów poziomu II znalazło się 5 różnych Zasobów. **Jeżeli odkryjesz Zasób, który już znajduje się w rządzie,** połów go na wierzchu wcześniej odkrytej karty, tworząc odkryty stos kart tego samego Zasobu. Jeżeli talia jest pusta, a wciąż potrzebujesz odkryć więcej kart, potasuj odpowiedni stos kart odrzuconych,



Jeden z Budynków Specjalnych, pozwala wykonać akcję Wymiany.



Odrzuć z ręki 1 kartę Zasobu poziomu III i otrzymaj 1 lub więcej dostępnych kart Zasobów. Upewnij się, że suma wartości w Monetach na tych kartach nie przewyższa wartości karty odrzuconej.

Uwaga: To Budynek o skomplikowanym działaniu, nie korzystajcie z niego podczas pierwszej rozgrywki. Jeśli go wylosujecie, odrzućcie go i wylosujcie nowy Budynek w jego miejsce.

by utworzyć nową talię, a następnie kontynuuj odkrywanie. Powtórz ten krok dla kart Zasobów poziomu III i kart Budynków. Ponieważ wszystkie te Zasoby i Budynki są różne, musisz tylko odkryć tyle kart, aby było ich po 5 w każdym rządzie.

Następnie grę kontynuuje gracz po twojej lewej stronie.



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy tylko zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

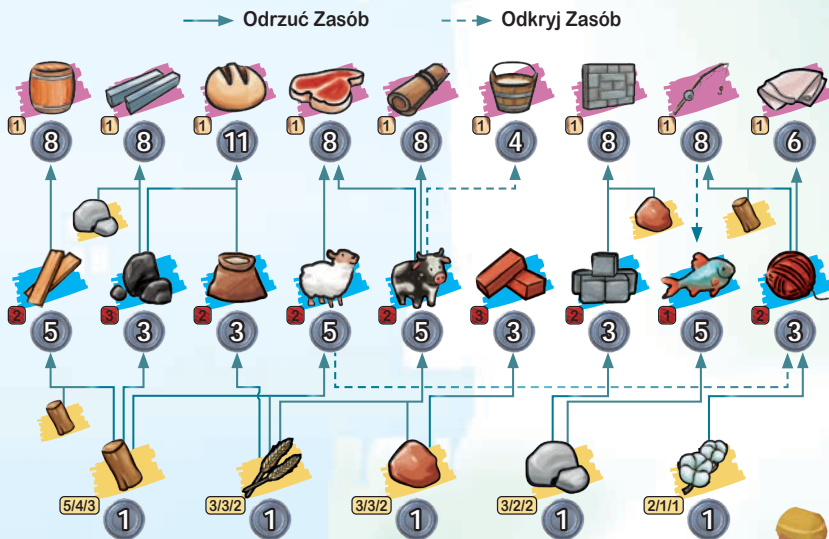
- **Nie ma już żadnych dostępnych żetonów Punktów Wpływu.**

Jeżeli gra kończy się w ten sposób, zsumuj Punkty Wpływu widoczne na twoich kartach Budynków i żetonach. **Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Wpływu.** Jeżeli jest remis, gracze dzielą się wygraną.

- **Jeden z graczy osiągnie albo przekroczy sumę 10 Punktów Wpływu** (liczymy tak Budynki, jak i żetony Punktów Wpływu).

Jeżeli gra kończy się w taki sposób, ten gracz wygrywa.

TABELA PRZELICZENIOWA



TWÓRCY

Projektanci gry: Shun i Aya Taguchi
Ilustrator: Sabrina Miramon
Menedżerowie projektu: Ludovic Papais i Xavier Taverne
Korektor: William Niebling
Projektant graficzny: Frédéric Derlon
Tłumacz: Danni Loe
Wersja Polska: Zespół Portal Games
Przekład: Katarzyna Wowra



©2020 Studio GG
 ©2021 IELLO, IELLO, LITTLE FACTORY
 ©2021 (edycja polska)
 Portal Games Sp. z o.o.
 ul. H. Sienkiewicza 13
 44-190 Knurów



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społecznych graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozzerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/little-factory/>

