

FANTASTIQUES FABRIQUES

MANUFACTURES

La croissance constante de l'industrie manufacturière s'accompagne d'une consolidation des pouvoirs et de l'expertise sous la forme de grandes factions corporatives ! Chaque faction présente un avantage concurrentiel unique et une approche singulière du monde des affaires. Avec quelle faction conclurez-vous une alliance afin d'asseoir votre domination sur le marché ?



1 - 5

joueurs



45-60

minutes



10+

ans



DEEP WATER
GAMES



METAFABRIQUE
GAMES

JOSEPH Z CHEN et
JUSTIN FAULKNER

APERÇU






Manufactions est une extension pour Fantastiques Fabriques y ajoutant de nouveaux plans et de nouveaux prestataires, ainsi qu'une nouvelle ressource (les vitamines) et des factions, donnant des pouvoirs uniques et asymétriques aux joueurs.

Modules : Lorsque vous jouez avec Manufactions, vous pouvez choisir de ne jouer qu'avec les nouvelles cartes OU qu'avec les factions OU les deux.

MATÉRIEL



45  cartes Plan
20  cartes Prestataire
1  carte Aide de Jeu Solo
de remplacement

12  plateaux Faction
27  jetons Vitamine
5  cartes Aide de Jeu
de remplacement

MISE EN PLACE



Ajoutez les nouvelles cartes de Manufactions à celles de Fantastiques Fabriques en mélangeant simplement toutes les cartes Plan avec celles du jeu de base et en faisant de même pour toutes les cartes Prestataires.

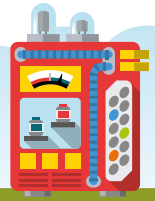
Remplacez les cartes Aide de Jeu par celles fournies dans Manufactions. Ces nouvelles aides de jeu présentent des rappels utiles relatifs à la nouvelle ressource : les vitamines.

Symbole de l'extension :

Les cartes de l'extension Manufactions disposent de ce symbole dans leur coin inférieur gauche.



VITAMINES



Les vitamines sont une toute nouvelle ressource que vous pouvez gagner en utilisant les nouvelles cartes de Manufactures. Elles ne peuvent pas être produites à partir de votre plateau Siège Social. Lors de la mise en place, placez-les dans la réserve avec les jetons Métal et Énergie.

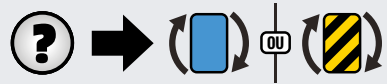


Dès que vous avez gagné une vitamine, elle peut être défaussée pour augmenter OU diminuer de 1 la valeur d'un unique ouvrier (un 6 ne peut pas être « augmenté » en 1, et un 1 ne peut pas être « diminué » en 6). Il n'y a pas de limite au nombre de vitamines que vous pouvez dépenser lors d'un même tour.

Nouvelles règles : Les vitamines sont une nouvelle ressource, comme le métal ou l'énergie. Lorsqu'une carte ou une règle mentionne des ressources, cela inclut les vitamines.

À la fin de la phase de travail, les joueurs **ne peuvent conserver que 12 ressources au maximum**. Dans Manufactures, cela inclut le métal et l'énergie, **mais aussi les vitamines**.

Comme le métal ou l'énergie, une vitamine peut être utilisée pour payer l'action facultative permettant de défausser les cartes Plan ou Prestataire du marché.



FACTIONS



Les factions octroient aux joueurs des pouvoirs asymétriques ainsi que des ressources de départ et des tailles de main différentes. Chaque pouvoir est décrit sur le plateau de sa faction.

Aucune Limite : Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez utiliser votre pouvoir de faction lors d'un même tour.

Au début de la partie, avant la mise en place du marché, chaque joueur reçoit 2 factions face cachée, en choisit 1 qu'il conserve et défausse l'autre face cachée. Une fois que tous les joueurs ont choisi et défaussé une faction, tous les joueurs révèlent leur faction et la placent au-dessus de leur plateau Siège Social.

Lorsque vous jouez avec les factions, les joueurs commencent avec les ressources et le nombre de cartes indiqués sur leur plateau Faction (au lieu des habituels 1 métal, 2 énergies et 4 cartes).

Exemple de faction placée au-dessus du Siège Social



9
5 Certaines factions disposent de ce symbole : il indique de piocher 9 cartes, d'en garder 5 et de défausser les autres.

Complexité : Elle est indiquée par 1 à 3 étoiles sur le plateau Faction. Pour les nouveaux joueurs de Fantastiques Fabriques, privilégiez les factions les moins complexes.



RÈGLES SOLO



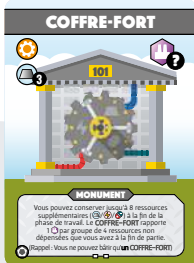
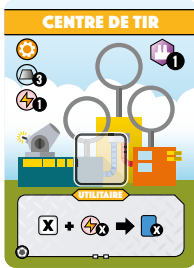
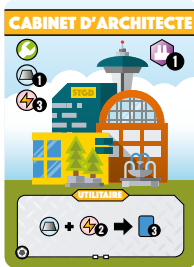
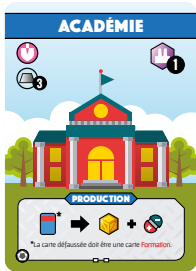
Vous pouvez intégrer Manufactures à vos parties en solo. Mélangez simplement les nouvelles cartes dans leurs paquets, puis piochez 2 factions et conservez-en 1. Les autres règles s'appliquent normalement.

ANNEXES



Toutes les cartes Plan et Prestataire sont listées ci-dessous, avec quelques précisions quant à leur effet.

PLANS



Académie (2x)

Défaussez une carte Plan de type Formation pour gagner 1 marchandises et 1 vitamine.

Cabinet d'Architecte (2x)

Payez 1 métal et 2 énergies pour piocher 3 plans.

Carrière (2x)

Placez un dé dont la valeur est inférieure ou égale au nombre de cartes de type Monument dans votre enceinte pour gagner autant de métaux que la valeur de ce dé.

Exemple : Vous avez 2 Obéliques et un Parc Urbain dans votre enceinte. Vous pouvez placer un 2 pour gagner 3 métaux. Vous pouvez aussi placer un 1 pour gagner 2 métaux.

Centre de Tir (2x)

Placez un dé et payez autant d'énergie que sa valeur pour piocher autant de plans que cette valeur.

Exemple : Placez un 4, payez 4 énergies pour piocher 4 plans.

Centre Névralgique (2x)

Défaussez 1 plan pour : gagner 2 métaux si le symbole Outil du plan défaussé est ⚙️ ; gagner 4 énergies si c'est ⚡ ; piocher 2 plans si c'est 🛠️ ; gagner 1 marchandise si c'est 📦.

Exemple : Défaussez l'École de Médecine (dont le symbole Outil est 🛠️) pour gagner 2 métaux.

Coffre-Fort (2x)

Vous pouvez conserver 8 ressources supplémentaires (métal, énergie et vitamine) à la fin de la phase de travail. Normalement, vous pouvez en conserver 12, le Coffre-Fort augmente ce total à 20. La valeur de prestige du Coffre-Fort est égale à 1 par groupe de 4 ressources non dépensées que vous avez à la fin de la partie.

Exemple : À la fin de la partie, vous avez 3 métaux, 7 énergies et 5 vitamines, soit un total de 15 ressources. Le Coffre-Fort vous rapporte 3 points de prestige.

CONSERVERIE

PRODUCTION

1 métal + 2 énergies → 1 marchandise + 1 vitamine

DISTRIBUTEUR

SPECIAL

Gagnez 1 marchandise après avoir bâti une carte.
(Rappel : Une seule fois par tour)

ÉCOLE DE MÉDECINE

FORMATION

Les 2 énergies peuvent également être utilisées pour modifier de 2 la valeur d'un 2 non placé.

GROUPE DE RÉFLEXION

PRODUCTION

1 métal + 2 énergies → 1 marchandise + 1 vitamine

Réorganisez ces 2 énergies et relancez-les.

Rappel : Ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

CRISTAL ÉTRANGE

MONUMENT

Gagnez 1 marchandise au début de chaque phase de travail.
(Rappel : Vous ne pouvez bâtir qu'un seul CRISTAL ÉTRANGE)

DRONE

SPECIAL

*Gagnez ce tour-ci un 2 supplémentaire dont la valeur est égale au coût de 1 métal.

FANTÔME

SPECIAL

Lancez un 2 supplémentaire au début de la phase de travail. Vous devez défausser un 2 non placé à la fin de la phase de travail.

MOTEUR ÉNIGMA

UTILITAIRE

1 métal + 2 énergies → 1 marchandise + 1 vitamine

Conserverie (2x)

Placez un 2 pour gagner 1 marchandise et 1 vitamine.

Cristal Étrange (2x)

Une fois bâti, gagnez 1 vitamine au début de chaque phase de travail. Vous ne gagnez pas de vitamine lors de la phase de travail durant laquelle vous bâtissez le Cristal Étrange. Rappel : Vous ne pouvez avoir qu'un seul Cristal Étrange dans votre enceinte.

Distributeur (2x)

Gagnez 1 marchandise après avoir bâti une carte. Le Distributeur ne s'active pas lui-même lorsqu'il est bâti.

Drone (3x)

Défaussez un plan et gagnez ce tour-ci un dé supplémentaire dont la valeur est égale au coût de construction de la carte Plan défaussée. Défaussez le dé supplémentaire à la fin du tour.

Exemple : Défaussez le Parc Urbain (dont le coût est 1 métal + 4 énergies = 5 au total) pour gagner un dé de valeur 5.

École de Médecine (2x)

Payez 1 métal pour gagner 1 vitamine. Les vitamines peuvent aussi être utilisées pour modifier de 2 la valeur d'un dé non placé. Ce bonus permanent de vitamine peut être utilisé plusieurs fois par tour, sans limite.

Fantôme (2x)

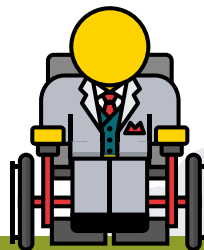
Lancez un dé supplémentaire au début de la phase de travail. Vous devez défausser un dé non placé à la fin de la phase de travail.

Groupe de Réflexion (2x)

Placez 4 dés de même valeur pour gagner 2 marchandises, puis reprenez les 4 dés et relancez-les : vous pouvez les placer ailleurs. Le Groupe de Réflexion ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Moteur Énigma (2x)

Payez 2 énergies pour gagner 2 métaux OU payez 1 métal pour piocher 2 plans OU défaussez 1 plan pour gagner 4 énergies.



PARC URBAIN

MONUMENT

Le coût d'activation des cartes **FORMATION** est réduit de 1. Cette réduction peut être utilisée plusieurs fois par tour.

*Rappel: Vous ne pouvez bâtir qu'un **PARC URBAIN**.

PÔLE INNOVATION

PRODUCTION

PUITS DE PÉTROLE

PRODUCTION

USINE DE FETTUCCINE

PRODUCTION

*Lancez un ? supplémentaire ce tour-ci.

PHARMACIE

FORMATION

PORT

UTILITAIRE

SITE DE FOUILLES

UTILITAIRE

USINE DE ROBOTS

PRODUCTION

*Lancez 2 ? supplémentaires ce tour-ci.

Parc Urbain (2x)

Le coût d'activation des cartes de type Formation de votre enceinte est réduit de 1 énergie. Cette réduction peut être appliquée plusieurs fois par tour, sans limite.

Pharmacie (2x)

Payez 4 énergies pour gagner 2 vitamines.

Pôle Innovation (2x)

Placez un et payez 1 métal pour gagner 1 marchandise et piocher 2 plans.

Port (2x)

Placez un pour gagner 2 métaux et piocher 1 plan.

Puits de Pétrole (2x)

Placez un dé et payez autant de métal que la valeur de ce dé pour gagner 1 marchandise et autant d'énergie que le double de la valeur de ce dé.

Exemple : Placez et payez 2 métaux pour gagner 1 marchandise et 4 énergies.

Site de Fouilles (2x)

Placez un dé et défaussez **autant** de plans que la valeur de ce dé pour piocher le même nombre de plans et gagner 2 métaux.

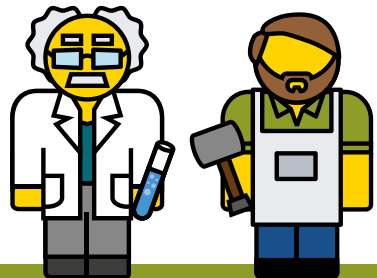
Usine de Fettuccine (2x)

Placez 2 dés de même valeur pour gagner 1 marchandise, 1 vitamine et lancer un dé supplémentaire ce tour-ci. Défaussez le dé supplémentaire à la fin du tour.

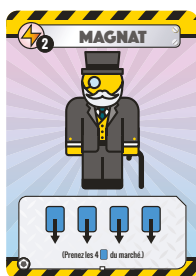
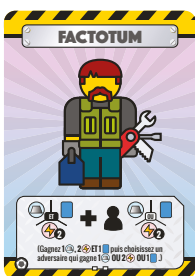
Usine de Robots (2x)

Placez 4 dés dont les valeurs se suivent pour gagner 2 marchandises et lancer immédiatement 2 dés supplémentaires ce tour-ci.

Exemple : Vous pouvez placer



PRESTATAIRES



Apprenti - Apprentie (3x)

Piochez 1 carte Plan et lancez 1 dé supplémentaire au début de la prochaine phase de travail. Défaussez le dé supplémentaire à la fin du tour.

Artisan - Artisane (3x)

Coût supplémentaire de 2 énergies. Gagnez 1 marchandise. Placez cette marchandise sur votre plateau Siège Social.

Démolisseur - Démolisseuse (2x)

Défaussez un bâtiment de votre enceinte. Gagnez 1 marchandise et autant de métal/énergie que le **double** du coût du bâtiment défaussé. La valeur de prestige du bâtiment défaussé ne compte plus dans votre score, mais vous conservez les éventuelles marchandises présentes et les placez sur votre plateau Siège Social.

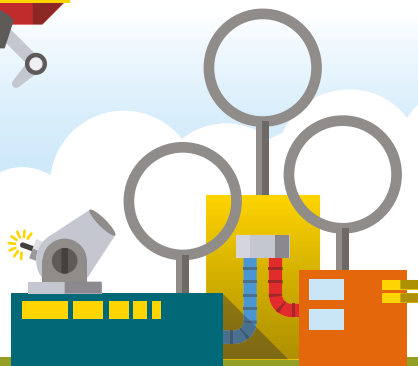
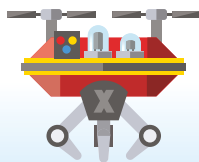
Exemple : Vous avez un Groupe de Réflexion dans votre enceinte, vous engagez un Démolisseur et l'utilisez pour défausser le Groupe de Réflexion (dont le coût de construction est de 1 métal et 4 énergies). Vous gagnez 1 marchandise, 2 métaux et 8 énergies.

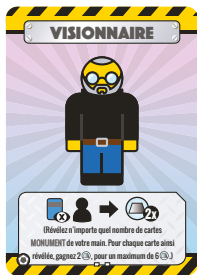
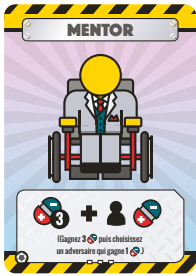
Factotum (2x)

Gagnez 1 métal, 2 énergies **et** piochez 1 carte. Choisissez ensuite un adversaire qui gagne 1 métal **ou** 2 énergies **ou** pioche 1 carte (c'est votre adversaire qui choisit).

Magnat (1x)

Prenez les 4 cartes Plan face visible dans le marché et ajoutez-les à votre main. Complétez immédiatement le marché en piochant 4 nouvelles cartes du paquet.





Mentor (3x)

Gagnez 3 vitamines et choisissez un adversaire qui gagne 1 vitamine.

Recruteuse (1x)

Piochez et révélez les 2 prochaines cartes Prestataire : vous pouvez engager gratuitement les deux (vous n'avez pas besoin de défausser de cartes ni de payer de coût supplémentaire) dans l'ordre de votre choix. Réalisez les actions indiquées sur ces prestataires, puis défaussez-les en même temps que le Recruteur. Engager ces prestataires est facultatif. Par exemple, si vous révélez un Démolisseur et que vous ne souhaitez pas défausser de carte de votre enceinte, vous pouvez simplement défausser le Démolisseur sans résoudre son effet.

Scientifique (3x)

Piochez et **révélez** 7 cartes Plan du paquet. Conservez 1 de ces cartes et défaussez les autres.

Visionnaire (2x)

Révélez n'importe quel nombre de cartes de type Monument de votre main (vous pouvez révéler plusieurs Monuments identiques). Gagnez 2 métaux pour chaque carte ainsi révélée, pour un maximum de 6 métaux.

Exemple : Vous avez 2 Obélisques, 1 Parc Urbain et 1 Flambeau. Comme vous pouvez gagner au maximum 6 métaux, vous choisissez de révéler les 2 Obélisques et le Parc Urbain (vous conservez votre Flambeau secret) et gagnez 6 métaux.



FACTIONS



Lorsque vous bâtissez, vous pouvez défausser une carte Plan supplémentaire ayant le même symbole Outil pour réduire de 2 le coût en ressources (répartition  ou  de votre choix).

COMPLEXITÉ
★★★

RESSOURCES DE DÉPART
 



Vous pouvez placer des  sur la Mine pour gagner  et des  sur le Générateur pour gagner .

COMPLEXITÉ
★

RESSOURCES DE DÉPART
 



Lors de la phase de marché, vous pouvez à la fois prendre une carte Plan ET engager un prestataire, dans l'ordre de votre choix.

COMPLEXITÉ
★★

RESSOURCES DE DÉPART
   



À chaque fois que vous bâtissez, vous pouvez défausser une carte Plan supplémentaire (quel que soit son symbole) pour gagner  + .

COMPLEXITÉ
★★

RESSOURCES DE DÉPART
 

GILDED Guild



Doublez les bonus d'équipe de votre Siège Social.

  ⇒ +2 SUPPL.
  ⇒ +4 SUPPL.

COMPLEXITÉ
★

RESSOURCES DE DÉPART
 

Deep Blue (Complexité : ★★★)

Exemple : Vous voulez construire un Pôle Innovation dont le coût est 1 métal, 3 énergies et un . Vous utilisez le pouvoir de Deep Blue et défaussez une Académie et un Flambeau (2 cartes au lieu de 1, ayant toutes deux ), pour réduire le coût du Pôle Innovation à 0 métal et 2 énergies.

Earth United (Complexité : ★)

Les bonus d'équipe s'appliquent toujours. Par exemple, si vous placez   sur la Mine, vous gagnez 5 métaux.

Frontier Freight (Complexité : ★★)

Vous pouvez défausser la carte Plan que vous venez de prendre pour recruter un prestataire durant la même phase de marché.






Si vous choisissez d'utiliser l'action facultative permettant de renouveler le marché, vous devez le faire AVANT de prendre un plan et d'engager un prestataire.

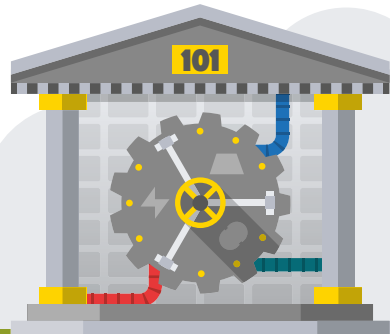
Le marché n'est rempli qu'à la fin de votre phase de marché et non entre les deux cartes que vous prenez.

GéoLabs (Complexité : ★★)

Vous devez avoir toutes les ressources nécessaires pour bâtir AVANT d'utiliser le pouvoir de GéoLabs. Si vous n'avez plus de carte en main après avoir bâti, vous ne pourrez pas utiliser le pouvoir de GéoLabs.

Gilded Guild (Complexité : ★)

Exemple : En plaçant   sur le Générateur, vous gagnez 6 énergies. En plaçant    sur la Recherche, vous gagnez 7 cartes Plan.



GoodLife



Lorsque vous gagnez un bonus d'équipe dans votre Siège Social, gagnez autant de  que ce bonus.

( →  BONUS)
 ( →  BONUS)

COMPLEXITÉ
★★★

RESSOURCES DE DÉPART
   

GoodLife (Complexité : ★★★)

Exemple : En plaçant   sur la Mine, vous gagnez 3 métaux et 1 vitamine.

HUEMINTEK

Vous lancez un  supplémentaire à chaque phase de travail, mais devez défausser 1 dé  non placé à la fin de la phase de travail, à moins que vous ne payiez .

COMPLEXITÉ
★

RESSOURCES DE DÉPART
   

Huemintek (Complexité : ★)

Vous devez payer 2 énergies à chaque fois que vous choisissez de conserver le dé supplémentaire.

MULTI-OUTILS

Lorsque vous bâtissez, la carte Plan que vous défaussez peut avoir un symbole Outil différent de celui requis par la carte que vous bâtissez.

COMPLEXITÉ
★

RESSOURCES DE DÉPART
   

Multi-Outils (Complexité : ★)

Parti Travailleiste (Complexité : ★★★)

Exemple : Si vous avez le Gymnase et l'École de Médecine dans votre enceinte, vous pouvez utiliser les deux cartes deux fois par tour (soit un total de 4 activations). Le Gymnase sera activé gratuitement alors que l'École de Médecine nécessitera de dépenser 1 métal.

ReliCARRIÈRE (Complexité : ★★★)

Un coût de construction ne peut pas être inférieur à 0.

SDC Global (Complexité : ★★★)

Exemple : Si vous défaussez l'École de Médecine, vous gagnez 1 métal et 1 vitamine. Vous ne pourrez pas utiliser la capacité permanente des vitamines permettant de modifier de 2 la valeur d'un dé non placé car ça ne fait pas partie de l'effet d'activation.

Turtle Tech (Complexité : ★★★)

Il est parfois bénéfique de ne pas placer tous vos ouvriers, ce qui n'est pas obligatoire.

Parti Travailleiste

Les cartes **Formation** peuvent être activées deux fois par tour et leur coût d'activation est réduit de .

COMPLEXITÉ
★★★

RESSOURCES DE DÉPART
   

SDC GLOBAL

Vous pouvez défausser des cartes **Formation** pour leur effet et gagner autant de ressources que leur coût.

COMPLEXITÉ
★★★

RESSOURCES DE DÉPART
    

ReliCARRIÈRE

Le coût de construction des cartes Monument est réduit de . Lors de la phase de travail, vous pouvez défausser une carte Monument pour gagner .

COMPLEXITÉ
★★★

RESSOURCES DE DÉPART
  

TURTLE TECH

À la fin de la phase de travail :
Gagnez  si vous n'avez aucun .
Gagnez  si vous n'avez aucune .

COMPLEXITÉ
★★★

RESSOURCES DE DÉPART
 

ASTUCES & STRATÉGIES



Nous vous recommandons de jouer quelques parties de Manufactures avant de lire ce chapitre, afin d'élaborer vos propres stratégies. Si vous souhaitez approfondir le jeu, ces astuces pourraient vous aider.

BON USAGE DES VITAMINES

Les joueurs voient souvent les vitamines comme un moyen de modifier la valeur de leurs dés pour faire tourner leurs usines. Pourtant, il est souvent malin de modifier vos dés pour bénéficier du bonus d'équipe de votre Siège Social et ainsi gagner des cartes supplémentaires, du métal ou de l'énergie.

COMPLÉTEZ VOTRE MAIN

Piocher des cartes Plan peut sembler moins prioritaire que de gagner des ressources, mais en début de partie, avoir un large éventail de cartes en main vous offre du choix dans les usines à bâtir, mais également sur les prestataires à engager. Un vaste choix de cartes vous permet également de réorienter votre stratégie ou de saisir davantage d'opportunités.

MAXIMISER VOTRE POUVOIR

Maximisez le pouvoir de votre faction en essayant de l'utiliser aussi souvent que possible. Par exemple, avec Frontier Freight, prenez soin d'engager un prestataire et de prendre une carte Plan à chaque phase de marché, même dès la première manche.

FOUILLER LES SYNERGIES

Certaines factions ont besoin de plans particuliers pour utiliser au mieux leur pouvoir. Par exemple, SDC Global et ReliCARE demandent respectivement un flux constant de cartes Formation et Monument pour fonctionner au mieux. N'hésitez pas à dépenser quelques ressources pour renouveler le marché !

CRÉDITS



Auteurs : Joseph Z Chen et Justin Faulkner

Développement : Joseph Z Chen et Justin Faulkner

Illustration : Joseph Z Chen et Martha Webby

Graphisme : Joseph Z Chen

Édition : Deep Water Games & Metafactory Games

Localisation : Lucky Duck Games

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture : Siegfried Würtz

