

FÁBRICAS FANTÁSTICAS

EXPANSÃO ARTIMANHAS

Faça o que puder para obter uma vantagem sobre a concorrência, incluindo algumas trapaçinhas... Espionagem corporativa ou uma sabotagem pode ser o que você precisa para assumir a liderança!



1 - 5

jogadores



45-60

minutos



14+

idade



**JOSEPH Z CHEN e
JUSTIN FAULKNER**

VISÃO GERAL



Artimanhas é uma expansão para Fábricas Fantásticas que adiciona novos projetos e empreiteiros. Com essas novas cartas, temos novas maneiras de interagir diretamente com os jogadores, incluindo empreiteiros que permitem que você roube recursos, cartas e até mesmo trabalhadores! Além disso, Artimanhas introduz uma nova mecânica, a sabotagem, que permite desabilitar as fábricas de um jogador adversário.

COMPONENTES



- 16  cartas de projeto
- 18  cartas de empreiteiro
- 9  fichas de sabotagem

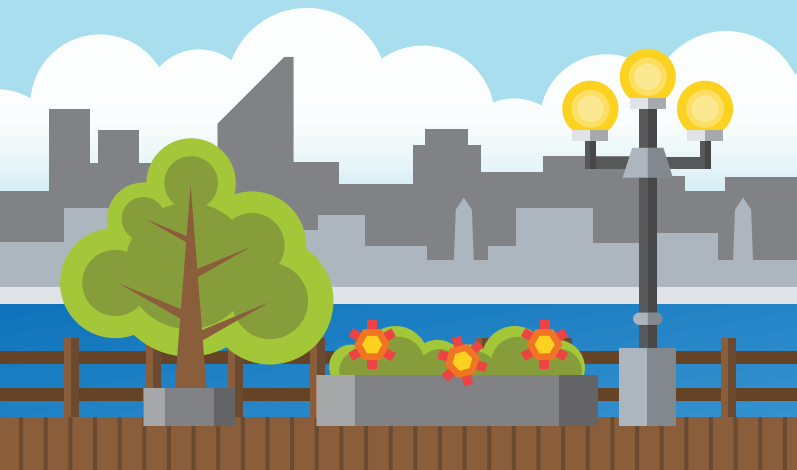
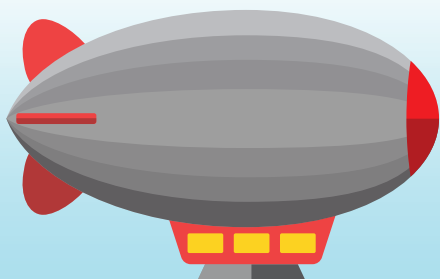
ADICIONANDO CARTAS



Adicione as novas cartas de Artimanhas ao jogo base de Fábricas Fantásticas combinando e embaralhando todas as cartas de projetos juntas. Faça o mesmo com as cartas de empreiteiros.

Símbolo da expansão: as cartas da expansão Artimanhas apresentam este símbolo no canto inferior esquerdo das cartas.





SABOTAGEM



As construções podem ser sabotadas contratando o empreiteiro Sabotador durante a fase de mercado, o que permite que você coloque uma ficha de sabotagem em uma construção dentro de um complexo que ainda não foi sabotado. Uma vez sabotada, a habilidade daquela carta é desativada e não pode ser ativada.

Pontuação: a sabotagem apenas desativa o efeito de uma construção. O valor de prestígio da construção e os produtos na carta ainda contam para a pontuação final do jogador.



Empreiteiro Sabotador



Construção sabotada



Construção em conserto

A qualquer momento durante a fase de trabalho, você pode optar por começar o conserto virando a ficha de sabotagem e alocando um trabalhador nela (o valor não importa). Isso permite que você descarte a ficha de sabotagem no FIM da próxima fase de mercado. Você não pode usar a construção enquanto ela estiver em conserto. Você não é obrigado a consertar uma construção sabotada, mas ela permanecerá desativada até que você conclua totalmente o conserto.

Restrição de sabotagem: como você não pode sabotar uma construção que já está sabotada e a ficha de sabotagem não é descartada até o FIM da fase de mercado seguinte, não é possível que a mesma construção seja sabotada em duas rodadas consecutivas.

Acumular produtos: conforme você ganha produtos, coloque-os na construção que os fabricou. Isso ajuda os jogadores a ver quais construções estão sendo utilizadas e podem ser alvos ideais para sabotagem. Os produtos não fabricados por uma construção (por exemplo, adquiridos com a contratação de um empreiteiro) podem ser colocados no tabuleiro da Matriz.



REGRAS DO JOGO SOLO



É possível jogar Artimanhas como Jogo Solo, mas existem regras modificadas. Antes de iniciar o jogo, remova todos os empreiteiros da expansão Artimanhas do baralho de empreiteiros exceto os 7 Sabotadores, que serão adicionados ao baralho de empreiteiros. Todas as cartas de projeto da expansão Artimanhas devem ser embaralhadas no baralho de projetos.

Símbolo da expansão: as cartas da expansão Artimanhas apresentam este símbolo no canto inferior esquerdo das cartas.



SABOTAR A MÁQUINA

Existem regras diferentes para sabotagem no Jogo Solo. O complexo da Máquina consiste em cartas agrupadas por cor. Quando você contrata o Sabotador, em vez de sabotar a construção do oponente, você coloca a ficha de sabotagem em todo o grupo de uma cor pertencente à Máquina.



Sabotando o complexo da Máquina

Durante o turno da Máquina, o dado daquela cor não pode fabricar nenhum produto (a Máquina ainda pode adicionar cartas daquela cor no complexo). Em vez disso, a Máquina usará automaticamente o dado daquela cor para virar a ficha de sabotagem e começar um conserto. Descarte a ficha de sabotagem no final da sua fase de mercado.

Restrição de sabotagem: você não pode sabotar um grupo de cor que já está sabotado. Como a ficha de sabotagem não é descartada até o FIM da sua fase de mercado, não dá para sabotar o mesmo grupo de cor em duas rodadas consecutivas.



SABOTAR O JOGADOR

Durante a fase de mercado da Máquina, o dado verde determina as ações da Máquina normalmente. No entanto, em Artimanhas a ação  tem um efeito adicional.

Rolar um : como de costume, revele a carta do topo do baralho de projetos e coloque-a no complexo da Máquina. Em seguida, descarte todas as cartas de empreiteiro () no mercado.

Além disso, a Máquina sabotará o jogador (independentemente do mercado conter um Sabotador ou não). A Máquina sabotará automaticamente a carta no complexo do jogador com a maior quantidade de produtos (lembrete: os produtos devem ser colocados na carta que os fabricou). Em caso de empate ou se não houver cartas com produtos, o jogador decide qual carta, que não seja monumento, será sabotada. Se não houver alvos válidos, a ficha de sabotagem é simplesmente descartada.

EXEMPLO



Complexo do jogador

O Aeroporto tem a maior quantidade de produtos e é alvo automático da Máquina para ser sabotado quando for obtido um .

CARTAS DE PROJETOS



Montadora(2x)

Laboratório de clonagem(2x)

Pague 2 energias para alterar o valor de um dado não alocado para ser igual a outro dado (alocado ou não). O dado que você está copiando deve ser um dado seu.



Império(2x)

Ganhe 1 produto após construir uma carta. O Império não se ativa ao ser construído. O custo de construção do Império é reduzido em 1 energia para cada carta construída em seu complexo.

Fabricante(2x)

Coloque 2 dados iguais com valor 3 ou menos e pague 3 metais para ganhar 2 produtos OU coloque 2 dados iguais com valor 4 ou mais e pague 4 metais para ganhar 3 produtos. Os dois dados devem ter o mesmo valor



Torre de guarda (2x)

Se você for sabotado, a Torre de guarda deve ser alvo antes de qualquer construção. Se a Torre de guarda já estiver sabotada, as outras construções podem ser alvos da sabotagem.

Torre de farol (2x)

Ao contratar um empreiteiro, você pode descartar um projeto com qualquer símbolo de ferramenta (os custos adicionais ainda se aplicam). A Torre de farol não pode ser sabotada.



Esplanada(2x)

Esplanada vale X prestígio e custa 3 + X metais, onde X é o número de cartas do tipo Monumento com nome diferente em seu complexo (máx. 4).

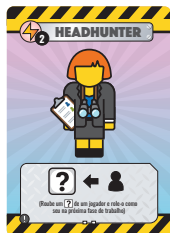
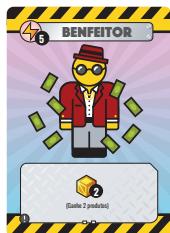


Exemplo: você tem 2 Obeliscos e uma Torre de guarda (2 monumentos com nomes diferentes). Construa a Esplanada (custa 5 metais. Assim que for construída, ela valerá 3 prestígios (a Esplanada conta para o valor de prestígio). Se depois você construir um Farol, a Esplanada passará a valer 4 prestígios.

Centro de comércio (2x)

Pague 1 energia para alterar o valor de um dado não alocado para qualquer valor que você ainda não tenha (isso inclui dados alocados e não alocados).

EMPREENHEIROS



Benfeitor(2x)

Custo adicional de 5 energias. Ganhe 2 produtos.

Espião Corporativo(3x)

Escolha um oponente e veja as cartas da mão dele. Rouba uma carta de projeto da mão do oponente espionado.

Headhunter (2x)

Custo adicional de 2 energias. Roube um dado de um jogador e role-o como seu na próxima fase de trabalho. Devolva o dado roubado ao proprietário no final da fase de trabalho.

Sabotador (7x)

Coloque uma ficha de sabotagem em uma carta no complexo de um jogador. Aquela carta não pode ser ativada. Compre 2 cartas do baralho de projetos. A sabotagem não afeta o valor de prestígio de monumentos como a Esplanada. Você não pode sabotar uma carta que já tenha uma ficha de sabotagem (independentemente se ela estiver sabotada ou em conserto).

Gatuno(3x)

Roube até 3 recursos no total de quaisquer jogadores.

Exemplo: você rouba 2 metais do Jogador A e 1 energia do Jogador B.

Sindicalista(1x)

Os outros jogadores devem jogar a próxima fase de trabalho com um dado a menos.



DICAS E ESTRATÉGIAS

ATAQUE TÁTICO

Preste atenção em como seus oponentes usam suas fábricas e sabote a carta certa na hora certa. Por exemplo, você pode perceber que seu oponente começou um turno sem energia, esta é a oportunidade ideal para sabotar a Usina elétrica dele.

ESPIONAGEM CORPORATIVA

Se você perceber que um oponente pega uma carta chave como o Monolito ou constrói determinados tipos de cartas, como Faróis, considere contratar o Espião Corporativo para roubar aquela carta ou contrate o Gatuno para roubar dele os recursos necessários para construí-la.



CRÉDITOS

Game Design: Joseph Z Chen e Justin Faulkner
Desenvolvimento: Justin Faulkner e Joseph Z Chen
Arte: Joseph Z Chen e Allan Tien (Farol)
Design Gráfico: Joseph Z Chen
Tradução: Eric Comenale
Revisão: Matheus Migotto
Diagramação: Gerson Lopes e Kaique Messias

Editora: MeepleBR e Deep Water Games
Website: <http://www.meeplebr.com>



LIVRO DE REGRAS

ARTIMANNAS