

2-4
10+
45 Min.

Little FACTORY™

SHUN & AYA TAGUCHI SABRINA MIRAMON

SPIELREGEL

Du erreichst das Tal mit nichts als ein paar Münzen in deiner Tasche. Wo du auch hinschaust, quillt alles voller Ressourcen über! Was machst du mit dem Getreide? Backst du Brot oder fütterst du deine Kuh damit? Wie wäre es mit einer Windmühle jenseits des Weizenfelds, deren Flügel sich sanft in der Brise drehen? Es liegt bei dir, zu produzieren, zu verkaufen, zu handeln, deine Gegner zu behindern ... und wertvolle Einflusspunkte zu gewinnen!

INHALT



44 Ressourcenkarten



16 Level-I-Ressourcenkarten

(5 Holz, 3 Weizen, 3 Lehm, 3 Stein, 2 Baumwolle)



19 Level-II-Ressourcenkarten



9 Level-III-Ressourcenkarten

30 Gebäudekarten

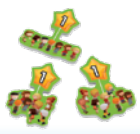


5 Startgebäudekarten



25 Spezialgebäudekarten

12 Einflusspunktmarker



4 Startgeldplättchen



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Bei *Little Factory* ist es dein Ziel, der beste Händler zu werden! Du beginnst mit nur wenigen Münzen und stellst Ressourcen her oder handelst damit, um wertvollere zu erwerben. Baue Gebäude, um einfacher an

neue Ressourcen zu kommen und erhalte für deine harte Arbeit Einflusspunkte. Triff die richtigen Entscheidungen, um zum Spieler mit dem meisten Einfluss zu werden und das Spiel zu gewinnen!



SPIELMATERIAL

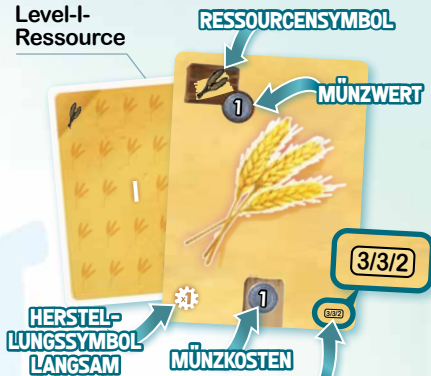
Ressourcenkarten

Es gibt 3 Typen Ressourcenkarten:

- Level-I-Ressourcenkarten
- Level-II-Ressourcenkarten
- Level-III-Ressourcenkarten

Um Karten der Level II und III zu erhalten, brauchst du Ressourcen des/der niedrigeren Level. **Die Ressourcen- und Münzkosten** stehen unten auf jeder Karte. Außerdem findest du dort die **Anzahl der Exemplare** jeder Karte im Spiel, abhängig von der Spieleranzahl. **Das Ressourcensymbol und den Münzwert** siehst du oben links auf der Karte.

Level-I-Ressource



ANZAHL DER KARTEN IM SPIEL ABHÄNGIG VON SPIELERANZAHL
(4 Spieler/ 3 Spieler/ 2 Spieler)

Level-II-Ressource



Level-III-Ressource



Gebäudekarten

Es gibt 2 Typen Gebäudekarten: Startgebäude und Spezialgebäude. Startgebäude, auf ihrer Rückseite mit einem Symbol oben links versehen, sorgen dafür, dass jede Partie für alle Spieler ausgeglichen beginnt. Spezialgebäude, ohne Markierung auf der Rückseite, liefern dir eine Menge unterschiedlicher Möglichkeiten während der Partie.

Die Ressourcen- und Münzkosten siehst du unten auf diesen Karten. Die Anzahl **Einflusspunkte, die das Gebäude liefert**, ist oberhalb der Abbildung zu sehen. **Der Gebäudeeffekt** ist ganz oben auf der Karte auf der dunklen Holzplanke zu sehen.



Startgeldplättchen

Startgeldplättchen **nutzt ihr nur bei Spielbeginn**, ihr kommt dadurch rasch an erste Ressourcen. Sobald das Geld ausgegeben ist, legt ihr diese Plättchen zurück in die Box. Der **Münzwert** eines Plättchens ist in der oberen linken Ecke abgebildet.



Einflusspunktmarker

Einflusspunktmarker geben an, wie viele Einflusspunkte du im Spiel erworben hast, zusätzlich zu denen auf deinen Gebäudekarten. Jeder dieser Marker ist **1 Einflusspunkt** wert. Sie zeigen dir, wie erfolgreich dein Geschäft läuft!



VORBEREITUNG

- 1 Sortiert die Karten **gemäß ihrer Rückseiten** in **verschiedene Stapel**.
- 2 Legt **offene Stapel** von jedem Typ **Level-I-Ressourcen** in eure Tischmitte. Die Anzahl der Karten in jedem Stapel hängt von der Spieleranzahl ab (gemäß der folgenden Tabelle). Legt die nicht benötigten Karten zurück in die Box.
- 5 **Mischt die 5 Startgebäudekarten** und **deckt 1 mehr auf als Spieler teilnehmen**. Legt die Karten offen in einer Reihe oberhalb der Level-III-Ressourcenkarten aus. Legt die unbenutzten Startgebäude zurück in die Box.

| Spieleranzahl | Anzahl der Level-I-Ressourcenkarten | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |
|  | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 |
|  | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
|  | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |

BEISPIEL

Im Spiel zu dritt deckt ihr 4 Startgebäude auf.

- 3 **Mischt die 19 Level-II-Ressourcenkarten** und **legt sie verdeckt als Stapel** oberhalb der Reihe der Level-I-Ressourcenkarten ab. **Deckt die oberste Karte auf** und legt sie neben den Stapel. **Wiederholt das** und legt die neuen Karten nebeneinander in eine Reihe. **Sobald ihr einen Ressourcentyp aufdeckt, der sich bereits in der Reihe befindet**, legt ihr ihn auf die jeweilige bereits aufgedeckte Karte, sodass Stapel mit demselben Ressourcentyp entstehen. Macht mit dem Aufdecken von Karten weiter, bis 5 unterschiedliche Ressourcentypen aufgedeckt sind.
- 4 **Wiederholt das Ganze mit den 9 Level-III-Ressourcenkarten** oberhalb der Level-II-Karten.



- 6** Mischt die 25 Spezialgebäudekarten und legt sie verdeckt als Stapel oberhalb der Level-III-Ressourcenkarten aus. Deckt ggf. Spezialgebäude vom Stapel auf, bis insgesamt 5 Gebäude (auch die Startgebäude zählen dazu!) offen liegen.

BEISPIEL

Im Spiel zu viert liegen zu Spielbeginn bereits 5 Gebäude offen aus (alles Startgebäude), daher deckt ihr jetzt keinerlei Spezialgebäude auf.

- 7** Legt die 12 Einflusspunktmarker als Haufen unterhalb der Level-I-Ressourcenkarten aus.

- 8** Schließlich wählt ihr einen Startspieler aus. Dieser nimmt sich das Startgeldplättchen Wert 3. Der Spieler links davon nimmt sich das Plättchen Wert 4 und so weiter, **bis jeder verbliebene Spieler ein Startgeldplättchen besitzt, das 1 mehr wert ist als das seines rechten Nachbarn.**



SPIELABLAUF

Little Factory verläuft über **mehrere Runden**, bis ein Spieler seinen **10. Einflusspunkt errungen hat oder keine Einflusspunktmarker mehr im Vorrat ausliegen**.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn **sind die Spieler abwechselnd am Zug**.

ZUGÜBERSICHT

Wenn du am Zug bist, durchläufst du nacheinander diese Phasen:

- **Zugbeginn: Gebäude aktivieren**
- **Spieleraktion**
- **Zugende: Gebäude aktivieren**
- **Neue Karten aufdecken**

Zugbeginn: Gebäude aktivieren

In dieser Phase **darfst** du beliebig viele deiner Gebäude aktivieren, in einer Reihenfolge deiner Wahl. **Jedes deiner Gebäude darf nur 1x pro Zug aktiviert werden**. Du darfst ein Gebäude bereits in dem Zug aktivieren, in dem du es gebaut hast.

Wenn du keine (oder keine weiteren) deiner Gebäude mehr aktivieren willst oder kannst, machst du weiter mit der **Phase Spieleraktion**.

Gebäude aktivieren

Das Aktivieren eines Gebäudes lässt dich den Effekt seiner Karte ausführen, der in der dunklen Holzplanke oben auf der Karte abgebildet ist. Diese Effekte liefern dir entweder Einflusspunkte oder bieten dir Herstellen-Aktionen außerhalb deiner Phase Spieleraktion.



VERFÜGBARE KARTEN

*Karten gelten als verfügbar, wenn sie **offen in der Tischmitte liegen und nicht im Ablagestapel**.*

Du kannst also keine abgeworfene Karte herstellen oder erhalten. Du musst erst auf einen zukünftigen Zug warten, nachdem der Ablagestapel gemischt wurde und die gewünschte Karte erneut offen in der Tischmitte liegt.

ABWERFEN

*Wenn du eine **Level-I-Ressource abwirfst**, legst du sie **einfach offen zurück** in die Tischmitte. Sie ist ab jetzt wieder verfügbar.*

*Wenn du eine **Level-II- oder Level-III-Ressourcenkarte abwirfst**, legst du sie **auf den Ablagestapel** neben dem zugehörigen Stapel. Eine solche Karte ist nicht mehr verfügbar, bis sie wieder offen in der Tischmitte liegt.*

*Wenn du ein **Startgeldplättchen abwirfst**, legst du es zurück in die Box.*

A Immer wenn du eine Ressource mit **einem bunten Hintergrund auf der linken Seite eines Holzpfeils** siehst, bedeutet das, dass du eine Ressourcenkarte dieses Typs aus deiner Hand **abwerfen** musst. Einige Gebäude zwingen dich bei ihrer Aktivierung, Ressourcen auf diese Weise auszugeben.

B Der **Schrägstrich** bedeutet, dass du 1 der Optionen links oder rechts des Schrägstrichs **wählen darfst**. Du musst also nur 1 dieser beiden Optionen bezahlen. Wenn dort kein Schrägstrich ist, musst du alle angezeigten Ressourcen bezahlen.

C Wenn eine Ressource in einer **Kartenform** angezeigt wird, bedeutet das, dass du zur „Bezahlung“ diese Ressource den anderen Spielern von deiner Hand **nur vorzeigst**, sie also nicht abwirfst.

D Immer wenn du einen Holzpfeil siehst, musst du die Kosten links davon bezahlen, bevor du den Ressource rechts davon erhältst. Wenn du nicht die gesamten Kosten bezahlen kannst, erhältst du nichts.

E Wird eine Ressource rechts von einem Pfeil angezeigt, bedeutet es, dass du diese erhältst: **Nimm sie auf die Hand, falls es eine der verfügbaren Karten ist**. Bestimmte Gebäude liefern dir auf diese Weise Einflusspunktmarker. Wenn du einen Einflusspunktmarker erhältst, lege ihn auf das zugehörige Gebäude. Nur auf diese Weise kannst du solche Marker erhalten.



BEISPIELE



Du entscheidest dich, deinen Teich zu aktivieren, weil du eine Angelkarte auf der Hand hast. Du zeigst sie den anderen Spielern und nimmst sie wieder auf deine Hand. Dann erhältst du einen verfügbaren Fisch aus der Tischmitte.



Du aktivierst deinen Fischer und wirfst einen Fisch aus deiner Hand ab. Danach erhältst du 1 Einflusspunktmarker aus der Tischmitte und legst diesen oben auf das Gebäude, das Kundschaft anzieht. Wie das Kartenmanagement der Gebäude- und Ressourcenkarten genau abläuft, klärt sich in der nächsten Phase.



Spieleraktion

In dieser Phase musst du **1** der folgenden 2 Aktionen ausführen:

➤ **Herstellen:** Diese Aktion lässt dich **eine einzelne Ressourcen- oder Gebäudekarte** aus der Tischmitte nehmen, indem du die Ressourcenkosten bezahlst.

ODER

➤ **Handeln:** Diese Aktion bringt dir **1 oder mehr Ressourcen- und/oder Gebäudekarten** aus der Tischmitte, indem du deren Münzkosten bezahlst.

Herstellen

Um eine Karte herzustellen folgst du diesen Schritten:

- Wähle 1 **verfügbare** Ressourcen- oder Gebäudekarte aus der Tischmitte.
- **Bezahle die Ressourcenkosten**, die unten auf der Karte angegeben sind, indem du die geforderte(n) Karte(n) abwirfst oder vorzeigst (siehe Kasten auf Seite 9).
- **Nimm dir die Karte.** Wenn es eine Ressourcenkarte ist, nimm sie auf die Hand. Wenn es eine Gebäudekarte ist, lege sie sofort offen vor dir ab. Wenn du ein Gebäude herstellst, achte auf deine neue Gesamtzahl Einflusspunkte, nimm dir aber keine Marker. Diese Marker erhältst du nur durch bestimmte Gebäudeeffekte.

Du darfst nie mehr als 7 Ressourcenkarten gleichzeitig auf deiner Hand haben, auch nicht kurzzeitig.



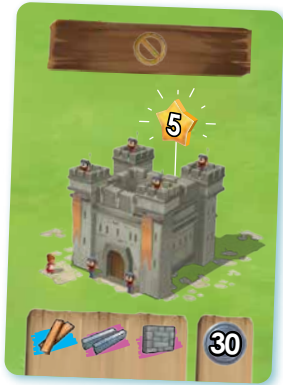
Level-1-Ressourcenkarten und langsames Herstellen

Für Level-1-Ressourcenkarten gilt eine Besonderheit. Du darfst immer eine einzelne Level-1-Ressourcenkarte herstellen, ohne ihre Kosten zu bezahlen, **wenn es die einzige Karte ist, die du in diesem Zug herstellst.**



RESSOURCENKOSTEN BEZAHLEN

Die Ressourcenkosten, die du für die Herstellung jeder Ressourcen- und Gebäudekarte bezahlen musst, sind unten auf der Karte angegeben.



- ▶ Die Ressourcenkosten einer Karte sind auf einer oder mehreren hellen Holzplanken angegeben. Wenn es nur eine Planke gibt, musst du alles darauf angegebene bezahlen, um die Karte zu erhalten. Gibt es dagegen mehrere Planken, wählst du 1 davon und bezahlst alles, was auf dieser Planke angegeben ist, um die Karte zu erhalten.



Aufpassen! Münzen sind keine Ressourcen. Wenn also Münzkosten unten auf einer Karte angegeben sind, können diese nur bei einer Handeln-Aktion bezahlt werden, nicht bei einer Herstellen-Aktion.



- ▶ Wenn eine Ressource wie hier dargestellt ist, mit farbigem Hintergrund, musst du 1 Karte dieses Typs aus deiner Hand abwerfen.



- ▶ Ist eine Ressource wie hier dargestellt, in Kartenform, musst du diese Handkarte einfach kurz den anderen Spielern vorzeigen.

Herstellen

BEISPIEL



Du möchtest Garn herstellen. Daher musst du zwischen dem Abwerfen einer Baumwolle oder dem Vorzeigen eines Schafs aus deiner Hand wählen.



Handeln

Um eine verfügbare Karte durch Handeln zu erhalten, gelten diese Schritte:

- **Wirf 1 oder mehr Karten aus deiner Hand ab.** Rechne die Summe der Münzwerte zusammen, die oben links auf jeder Karte angegeben sind, um festzustellen, wie viele Münzen du jetzt ausgeben kannst. 
- **Erhalte 1 oder mehr Karten** von denen, die in der Tischmitte verfügbar sind. Die Summe der Münzwerte der Karten, die du erhältst, darf **nicht** die Anzahl Münzen übersteigen, die du ausgeben kannst. Sollten Münzen übrig bleiben, verfallen sie. 

Eine Anzahl der Karten (entweder die, die du abwirfst oder die, die du erhältst) muss 1 sein.

Das heißt, wenn du nur 1 Karte aus deiner Hand abwirfst, kannst du mehrere neue Karten erhalten. Wirfst du jedoch mehrere Karten aus deiner Hand ab, kannst du nur 1 neue Karte erhalten.

Wenn du Ressourcen erhältst, nimm sie auf die Hand. Wenn du Gebäude erhältst, lege sie offen vor dir ab.

In deinem ersten Zug ist ausschließlich die Handeln-Aktion möglich. Dabei kannst du dein Startgeldplättchen für 1 oder mehrere Karten einhandeln. Wenn Startgeldplättchen abgeworfen werden, kommen sie zurück in die Box.

Du darfst nie mehr als 7 Ressourcenkarten gleichzeitig auf deiner Hand haben, auch nicht kurzzeitig.



BEISPIEL

Handeln



Du wirfst dein Garn und Brot für insgesamt 14 Münzen ab. Du entscheidest dich, die Käserei für 12 Münzen zu kaufen. Die 2 überzähligen Münzen kannst du nicht ausgeben, denn du hast mehrere Karten für Münzen abgeworfen und kannst daher nur 1 Karte erhalten.

Nachdem du deine Herstellen- und Handeln-Aktionen ausgeführt hast, machst du mit der **Phase Zugende: Gebäude aktivieren** weiter.

Zugende: Gebäude aktivieren

Während dieser Phase darfst du beliebig viele deiner Gebäude aktivieren, die du in diesem Zug noch nicht aktiviert hattest, in einer Reihenfolge deiner Wahl. **Jedes Gebäude kann nur 1x pro Zug aktiviert werden.** Ein Gebäude, das du zu Beginn deines Zugs aktiviert hattest, darf in dieser Phase nicht erneut aktiviert werden. Du darfst auch Gebäude aktivieren, die du soeben gebaut hast.

Wenn du keine weiteren deiner Gebäude mehr aktivieren kannst oder willst, machst du mit der **Phase Neue Karten aufdecken** weiter.

Neue Karten aufdecken

In dieser Phase deckst du so viele Karten wie nötig auf, bis die Reihe der Level-II-Ressourcenkarten 5 **unterschiedliche** Ressourcen umfasst. **Sobald du einen Ressourcentyp aufdeckst, der sich bereits in der Reihe befindet,** legst du ihn auf die jeweilige bereits aufgedeckte Karte, sodass Stapel mit demselben Ressourcentyp entstehen. Wenn der



Es gibt ein Spezialgebäude, das dich eine Handeln-Aktion ausführen lässt.



Wirf 1 Level-III-Ressourcenkarte aus deiner Hand ab, dann erhalte 1 oder mehr verfügbare Ressourcenkarten; achte darauf, dass der Gesamtwert der Münzen dieser Karten den Wert der abgeworfenen Karte nicht übersteigt.

Stapel aufgebraucht ist, du aber weitere Karten aufdecken müsstest, mische aus dem entsprechenden Abwurfstapel einen neuen Stapel und fahre mit dem Aufdecken von Karten fort. Mache dasselbe mit den Level-III-Ressourcen- und Gebäudekarten. Da diese Ressourcen und Gebäude alle unterschiedlich sind, deckst du nur so viele auf, dass schließlich 5 in jeder Reihe liegen.

Danach geht das Spiel mit dem Spieler zu deiner Linken weiter.



