

FANTASTIC FACTORIES

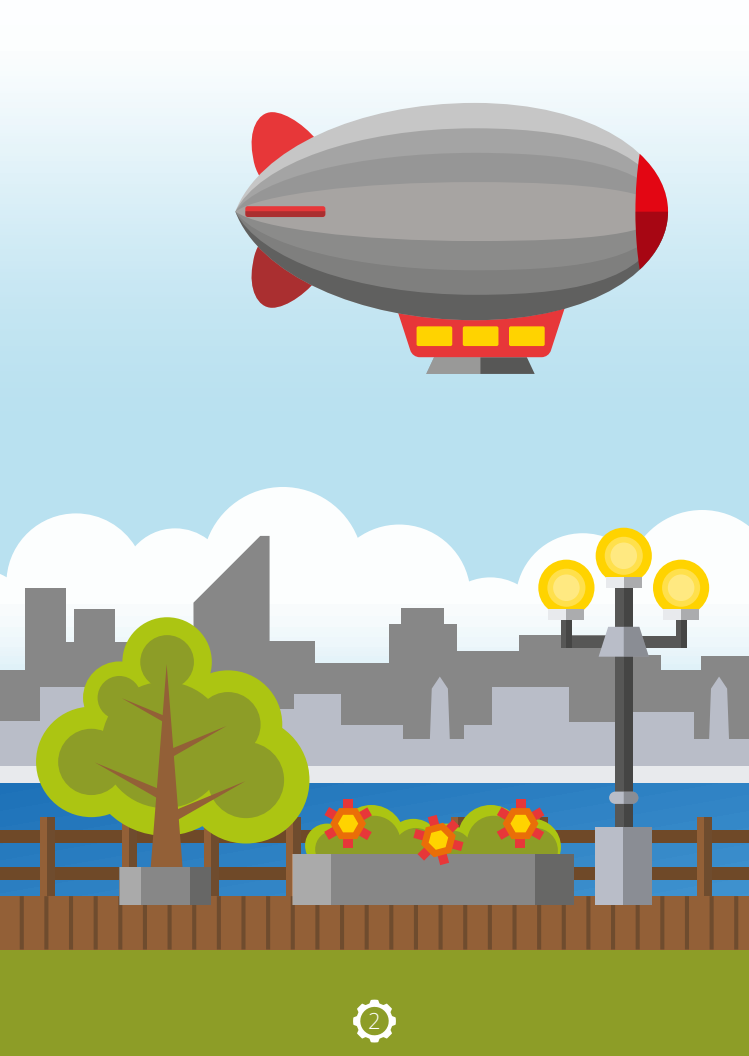
SUBTERFUGE

*Es steht viel auf dem Spiel und die Spannung ist zum Bersten!
Unternehm, was immer nötig ist, um einen Vorteil gegenüber
Deiner Konkurrenz zu erhalten, sogar Betrug...
Industriespionage oder ein wenig Sabotage könnten genau das
sein, was Du brauchst, um die Führung zu übernehmen!*



STROHMANN
GAMES

**JOSEPH Z CHEN und
JUSTIN FAULKNER**



ÜBERBLICK



Subterfuge ist eine Erweiterung zu Fantastic Factories, die dem Spiel neue Baupläne und Unternehmer hinzufügt. Sie bringt mächtige neue Interaktionsmöglichkeiten ins Spiel, darunter Unternehmer, die Euch Ressourcen, Karten und sogar Arbeiter von Euren Mistpielern stehlen lassen! Darüber hinaus führt Subterfuge eine neue Mechanik ein – Sabotage –, die es Euch ermöglicht, Fabriken eurer Gegenspieler zu blockieren.

SPIELMATERIAL



- 16  Baupläne (Karten)
- 18  Unternehmer (Karten)
- 9  Sabotagemarker

NEUE KARTEN



Fügt die neuen Karten aus Subterfuge einfach dem jeweiligen Kartenstapel (Baupläne und Unternehmer) des Grundspiels hinzu und mischt die einzelnen Stapel.

Erweiterungssymbol:

Karten aus der Subterfuge Erweiterung haben dieses Symbol in der unteren linken Kartenecke.



SABOTAGE



Gebäude können sabotiert werden, indem während der Marktphase ein Saboteur angeworben wird. Er ermöglicht es, einen Sabotagemarker auf ein noch nicht sabotiertes Gebäude innerhalb des Firmengeländes eines Mitspielers zu platzieren. Solange es sabotiert ist, ist die Kartenfähigkeit des Gebäudes blockiert und kann nicht aktiviert werden.

Wertung: Sabotage blockiert nur die Effekte eines Gebäudes. Der Prestigewert des Gebäudes sowie alle Waren auf der Karte zählen immer noch zur Endwertung des Spielers.



Saboteur Unternehmer



Sabotiertes Gebäude



Gebäude in Reparatur

Jederzeit während der Arbeiterphase kannst Du Dich entscheiden, mit der Reparatur zu beginnen, indem Du den Sabotagemarker umdrehst und einen Arbeiter darauf platziert (der Wert spielt keine Rolle). Dadurch darfst Du den Sabotagemarker am ENDE der nächsten Marktphase abwerfen. Das Gebäude kann während der Reparatur weiterhin nicht genutzt werden. Es ist nicht zwingend notwendig, ein sabotiertes Gebäude zu reparieren, aber es bleibt solange blockiert, bis es vollständig repariert ist.

Einschränkung der Sabotage: Da ein bereits sabotiertes Gebäude nicht erneut sabotiert werden kann und der Sabotagemarker nicht vor dem ENDE der nächsten Marktphase abgeworfen wird, ist es niemals möglich, dass dasselbe Gebäude zwei Runden hintereinander sabotiert wird.

Waren sammeln: Platziert Waren, die Ihr erhaltet, auf dem Gebäude, das sie hergestellt hat. Dadurch können die Mitspieler sehen, welche Gebäude genutzt werden und die besten Ziele für die Sabotage darstellen. Waren, die nicht durch ein Gebäude hergestellt wurden (sondern z. B. durch einen angeworbenen Unternehmer), legt Ihr auf Euer Hauptquartier.



SOLOREGELN



Subterfuge kann als Solospiel gespielt werden, allerdings mit veränderten Regeln. **Entferne** vor Spielstart alle Subterfuge-Unternehmer aus dem Unternehmerstapel, **außer** den 7 Saboteur-Unternehmern, welche in den Stapel gemischt werden. Alle Subterfuge-Bauplankarten sollten in den Bauplanstapel gemischt werden.

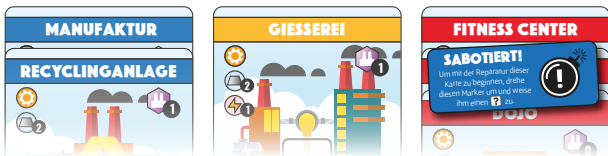
Erweiterungssymbol:

Karten aus der Subterfuge Erweiterung haben dieses Symbol in der unteren linken Kartenecke.



DIE MASCHINE SABOTIEREN

Im Solospiel gelten andere Regeln für die Sabotage. Das Firmengelände der Maschine besteht aus Karten, die nach Gebäudearten gruppiert sind. Wenn Du den Saboteur anwirbst, platzierst du den Sabotagemarker nicht auf einer Fabrik eines Mitspielers, sondern auf einer kompletten Gebäudeart der Maschine.



Das Firmengelände der Maschine sabotieren

Beim Spielzug der Maschine kann der Würfel dieser Farbe keine Güter produzieren (die Maschine kann jedoch Karten dieser Farbe zu ihrem Firmengelände hinzufügen). Stattdessen nutzt die Maschine den Würfel dieser Farbe dazu, den Sabotagemarker umzudrehen und mit der Reparatur zu beginnen. Entferne den Sabotagemarker am Ende Deiner Marktphase.

Einschränkung der Sabotage: Du kannst keine Gebäudeart sabotieren, die bereits sabotiert ist. Da der Sabotagemarker nicht vor dem ENDE Deiner Marktphase abgeworfen wird, ist es niemals möglich, dass dieselbe Gebäudeart zwei Runden hintereinander sabotiert wird.



DEN SPIELER SABOTIEREN

Während der Marktphase der Maschine zeigt der grüne Würfel, wie sonst auch, die Aktionen der Maschine an. In Subterfuge hat die Aktion jedoch noch einen zusätzlichen Effekt.

Eine  würfeln: Decke, wie sonst auch, die oberste Karte des Bauplanstapels auf und lege sie in das Firmengelände der Maschine. Wirf dann alle Unternehmer () im Marktplatz ab.

Zusätzlich sabotiert die Maschine den Spieler (unabhängig davon, ob der Markt einen Saboteur enthält oder nicht). Die Maschine sabotiert automatisch die Karte im Firmengelände des Spielers, die die meisten Waren hat (Erinnerung: Waren sollen auf der Karte abgelegt werden, die sie produziert hat). Im Falle eines Gleichstands oder wenn es keine Karten mit Waren gibt, entscheidet der Spieler, welche von diesen Karten (ausgenommen Monumente) sabotiert wird. Wenn es keine gültigen Ziele gibt, wird der Sabotagemarker abgeworfen.

BEISPIEL



Firmengelände des Spielers

Der Flughafen besitzt die meisten Waren und wird automatisch von der Maschine als Sabotageziel erfasst, wenn sie eine  würfeln.

APPENDIX



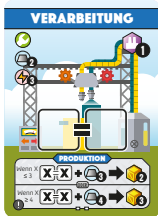
Alle Bauplan- und Unternehmerkarten sind hier mit Erläuterungen aufgeführt.

BAUPLÄNE



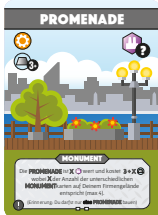
Flughafen (3x)

Platziere hier einen Würfel mit einem beliebigen Wert, um 1 Ware zu erhalten. Am Ende der Arbeiterphase wähle einen Mitspieler, der zu Beginn der nächsten Arbeiterphase einen Extrawürfel desselben Werts erhält (er würfelt nicht). Falls mehrere Spieler einen Flughafen haben und die Reihenfolge eine Rolle spielt, erfolgt die Wahl im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Im Solospiel erhältst du einfach 1 Ware und ignorierst den Zusatzeffekt (niemand erhält einen Extrawürfel).



Verarbeitung (2x)

Platziere einen Pasch mit Wert 3 oder niedriger und zahle 3 Metall, um 2 Waren zu erhalten ODER platziere einen Pasch mit Wert 4 oder höher und zahle 4 Metall, um 3 Waren zu erhalten.



Promenade (2x)

Die Promenade hat einen Wert von X Prestige und kostet $3 + X$ Metall, wobei X der Anzahl der unterschiedlichen Monumentkarten in Deinem Firmengelände entspricht (max. 4).

Beispiel: Du hast 2 Obelisken und einen Wachturm (also 2 unterschiedliche Monumente). Die Baukosten der Promenade betragen 5 Metall. Nach dem Bau ist sie 3 Prestige wert (die Promenade zählt sich selbst für den Prestigewert mit). Wenn Du später noch einen Leuchtturm baust, wäre die Promenade dann 4 Prestige wert.

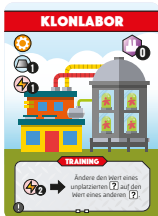


Wachtturm (2x)

Bei einer Sabotage muss zuerst der Wachtturm sabotiert werden. Erst, wenn der Wachtturm sabotiert ist, können auch die übrigen Gebäude sabotiert werden.

Leuchtturm (2x)

Wenn Du einen Unternehmer anwirbst, darfst Du als Bezahlung einen Bauplan mit beliebigem Werkzeugsymbol abwerfen (Zusatzkosten gelten weiterhin). Der Leuchtturm kann nicht sabotiert werden.



Handelsschule (2x)

Zahle 1 Energie, um den Wert eines unplatzierten Würfels auf einen beliebigen Wert zu ändern, **den Du nicht schon auf einem platzierten oder unplatzierten Würfel hast.**

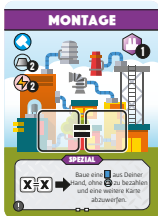


Klonlabor (2x)

Zahle 2 Energie, um den Wert eines unplatzierten Würfels an den Wert eines anderen (platziert oder unplatziert) anzugleichen. Der kopierte Würfel muss Dein eigener sein.

Imperium (2x)

Erhalte 1 Ware, nachdem Du eine Karte gebaut hast. Das Imperium aktiviert sich nicht selbst, wenn es gebaut wird. Die Kosten des Imperiums reduzieren sich um 1 Energie für jede Karte, die Du in Deinem Firmengelände gebaut hast.

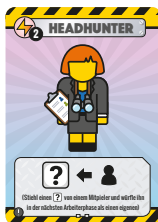
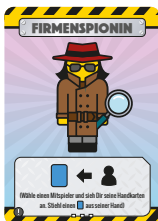
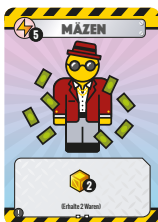


Montage (2x)

Platziere einen Pasch, um eine Bauplankarte aus Deiner Hand zu bauen, ohne dafür Metall auszugeben und ohne eine andere Bauplankarte mit passendem Werkzeugsymbol abzuwerfen.

Beispiel: Du legst auf die Montage und wirfst 1 Energie ab, um den Flughafen aus Deiner Hand zu bauen.

UNTERNEHMER



Dieb(in) (3x)

Stihl bis zu 3 Ressourcen von beliebigen Spielern.

Beispiel: Du stiehst 2 Metall von Spieler A und 1 Energie von Spieler B.

Firmenspion(in) (3x)

Wähle einen Mitspieler und sieh Dir seine Handkarten an. Stihl einen Bauplan aus seiner Hand.

Gewerkschaftsführer (1x)

Deine Mitspieler müssen in der nächsten Arbeiterphase mit einem Würfel weniger spielen.

Headhunter (2x)

Zusatzkosten: 2 Energie. Stihl einen Würfel von einem Mitspieler und würfle ihn in der nächsten Arbeiterphase als Deinen eigenen. Gib den Würfel am Ende der Arbeiterphase zurück an seinen Besitzer.

Gönner (2x)

Zusatzkosten: 5 Energie. Erhalte 2 Waren.

Saboteur(in) (7x)

Platziere einen Sabotagemarker auf einer Karte in einem gegnerischen Firmengelände. Diese Karte kann nicht aktiviert werden. Ziehe 2 Karten vom Bauplanstapel. Die Sabotage hat keine Auswirkungen auf den Prestigewert, auch nicht von Monumenten wie der Promenade. Eine Karte mit einem Sabotagemarker kann nicht sabotiert werden (unabhängig davon ob sie sabotiert ist oder in Reparatur).

TIPPS & STRATEGIE



TAKTISCHER SCHLAG

Pass auf, wie Deine Mitspieler ihre Fabriken nutzen und sabotiere die richtige Karte zur richtigen Zeit. In einer Runde, in der Dein Mitspieler keine Energie hat, bietet sich die beste Gelegenheit, sein Kraftwerk zu sabotieren.

INDUSTRIESPIONAGE

Wenn Du siehst, dass Dein Gegner eine wichtige Karte wie den Megalith nimmt oder bestimmte Kartentypen wie Leuchtfeuer baut, solltest Du darüber nachdenken, einen Firmenspion anzuwerben, um ihm diese Karte zu stehlen, oder einen Dieb, um ihm die für den Bau benötigten Ressourcen zu stehlen.

MITWIRKENDE



Spieldesign: Joseph Z Chen und Justin Faulkner

Spielentwicklung: Joseph Z Chen und Justin Faulkner

Artwork: Joseph Z Chen und Martha Webby

Graphikdesign: Joseph Z Chen

Herausgeber: Strohmann Games, Deep Water Games & Metafactory Games

Deutsche Übersetzung: Lisa P Reitz, Marcel Straub

Website:

<http://www.fantasticfactories.com>

Deutsche Auflage/Spielregel
Copyright 2020
Strohmann Games,
Marcel Straub unter
Lizenz von Ox Eye
Media. Alle Rechte
vorbehalten.

Vielen Dank an den
Hans im Glück Verlag
für die Nutzung des
Meeple -der original
Spielfigur aus dem
Spiel Carcassonne-
in unserem Logo.



**STROHMANN
GAMES**



DEEP WATER
GAMES & DISTRIBUTION

**METAFACTORY
GAMES**

SUBTERFUGE

HANDBUCH

VERBODEN TOEGANG