

TOOTMISTEHAS

MÄNGU KOMPONENDID

Üks mängukomplekt sisaldab:

- tehasekaardid (4 erinevat tüüpi),
- abitekstiga kaardid,
- aktsiasertifikaadid (6 erinevat värvi, a 10tk),
- plastikust mänguraha,
- plastikust tehasekuju (6 erinevat värvi),
- mängureeglid

MÄNGU ALGUS

Aktsiasertifikaadid sorteeritakse värvi järgi ja asetatakse mängulauale raha kõrvale, nõ. „panka“, tehasekaartide pakk segatakse läbi ning asetatakse lauale pildipoolega allapoole. Iga mängija valib omale ühe tehasekuju, asetab selle enda ette ja võtab omale kaks vastavat värvi aktsiat; lisaks tõmbab iga mängija omale tehasekaartide pakist kaks kaarti. Loosiga selgitatakse välja alustav mängija.

MÄNGU KÄIK

Iga mängija saab oma käigu ajal teha alljärgnevast loetelust kaks tegevust (mis võivad olla ka samad):

- osta 1 aktsia
- müüa 1 või mitu aktsiat
- arendada oma tehast

- käivitada tehases tootmine
- müüa ressursse

Peale oma tegevuste tegemist on päripäeva järgmise mängija kord.

Kui mingil hetkel saab tehasekaartide pakk otsa, segatakse mahavisatud kaardid läbi ja neist moodustatakse uus tehasekaartide pakk. Kui aga ka mahavisatud kaartide hulk pole tehasekaartide pakist kaartide tõmbamiseks ebapiisav, toimub koheselt sundriigistamine – kõik mängijad tohivad kätte jätta vaid kaks kaarti, ülejäänud lähevad mahavisatud kaartide hulka ning neist moodustatakse uus tõmbe-pakk.

AKTSIA OSTMINE

Aktsia ostuhind on võrdne vastava tehase hetketasemega (näiteks tasemega 5 tehase puhul on ühe aktsia hinnaks 5\$), kuid miinimum-hind on alati 2\$. Ostmiseks maksab mängija aktsia hinna panka ning võtab omale pangast ostetava tehase aktsia. Vastava tehase omanik tõmbab omale seejärel tehasekaartide pakist ühe kaardi juurde.

AKTSIA(TE) MÜÜMINE

Aktsia müügihind on võrdne vastava tehase hetketasemega

(näiteks tasemega 5 tehase puhul on ühe aktsia hinnaks 5\$). Müümiseks asetab mängija müüdavaks aktsiad panka ja saab iga aktsia eest pangast aktsia müügihinna. Tehase omanik peab iga müüdü aktsia eest loobuma ühest käesolevast tehasekaardist; kui omanikul pole käes piisavalt kaarte, tuleb puuduvad kaardid võtta tehase kõrvalt laualt. Sama tegevuse käigus võib müüa ka mitme tehase aktsiaid.

TEHASE ARENDAMINE

Tehase arendamiseks käib mängija käest ühe tehasekaardi enda ette tehasekuju kõrvale. Taoline tegevus tõstab tehase taset 1 võrra.

TEHASES TOOTMISE KÄIVITAMINE

Iga tehase arendamiseks lauale mängitud tehasekaart toodab antud tegevuse valimisel vastavalt kas raha või ressursikaarte. Raha genereerimisel saavad aktsionärid raha (kogusumma iga omatud aktsia kohta), ressursside korral saab tehaseomanik kaarte juurde. (Näide: punane tehase toodab kokku 5\$ ja 4 tehasekaarti. See tähendab et

Mängu autor: Aigar Alaveer

Tootja: 2D6

Eritänu: Inga Varend ja Margit Tamm + kogu Quercuse tiim

aktsionärid saavad iga omatud aktsia eest 5\$, lisaks saab tehase omanik tehasekaartide pakist 4 kaarti).

RESSURSSIDE MÜÜMINE

Ressursside müümiseks võib mängija loobuda käest kolmest tehasekaardist, saades pangast nende eest 10\$.

MÄNGU LÕPP

Mängu lõpp võib saabuda kahel tingimusel:

- esimene tehase arendatakse küm-nenda tasemeni (tehase kõrvalt lauast 10 tehasekaarti)
- ühe mängurauandi jooksul pole arendatud ühtegi tehast.

Mängu lõppedes loevad mängijad kokku oma raha ning liidavad sellele iga aktsia eest vastava tehase hetketaseme (näiteks tasemega 5 tehase puhul on ühe aktsia väärtuseks 5\$) väärtuse. Mängu võidab suurima kogusummaga mängija.