

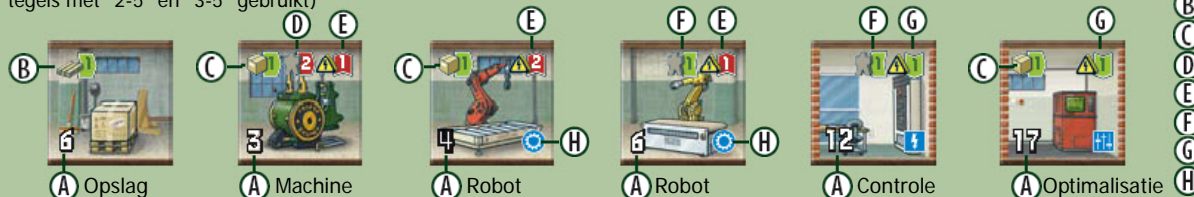
# ➔ Overzicht A: De speler en zijn bedrijf

Elke speler bezit een eigen bedrijf, dat hij tijdens het spel beter tracht uit te bouwen dan zijn tegenspelers. Een bedrijf bij de start van het spel ziet er als volgt uit

A

**1 Overzicht:** Elk bedrijf bestaat uit volgende delen: Bedrijfshal (7, 11) met uitrusting (2), een productiespoor (3), een spoor voor de opslagcapaciteit (4) en energieverbruik (5), het bedrijfsrestaurant (9) en een controlezaal (10). Met net naast het bedrijf de beschikbare arbeiders (12)

**2 Uitrusting:** Er zijn 6 verschillende types uitrusting. Op alle uitrustingstegels staan 2 tot 3 cijfers. Op de achterkant van de uitrustingstegels wordt aangegeven voor welk spelersaantal deze worden gebruikt. (bv.: Bij een spel met 3 spelers worden de tegels met "2-5" en "3-5" gebruikt)



**Overzicht van de symbolen op de uitrusting:**

Zwart cijfer/groene achtergrond: Voordeel

Wit cijfer/rode achtergrond: Nadeel

Verbetering voor het bedrijf

Verslechtering voor het bedrijf

**3 Productie:** Tel alle groene cijfers **C** van je uitrusting samen, dat geeft de productie van je bedrijf. Hier is de productie 2.

**4 Opslagcapaciteit:** Tel alle groene cijfers **B** van je opslag samen, dit geeft je opslagcapaciteit. Hier is de capaciteit 3

**5 Energieverbruik:** Tel de rode cijfer **E** samen op van alle uitrusting en trek deze af van de som van de groene cijfers. **G** Dit getal is het energieverbruik. Het minimumverbruik is 1. Hier is het energieverbruik 4

**6** Er is geen limiet voor deze sporen (Productie, Opslagcapaciteit, Energieverbruik), maar deze zouden lang genoeg moeten zijn.

**7 Bedrijfshal 1:** hier worden de machines, robots en opslag geplaatst. Het heeft geen belang waar de tegels worden gelegd.

**8 Inkomsten:** Het laagste nummer (in dit bedrijf dus 20 Elektro) van productie en opslag spoor. Om inkomsten te verbeteren zullen beide dus evenwichtig moeten stijgen

**9 Bedrijfsrestaurant:** Er is voor elke machine die in gebruik is een arbeider nodig. Het aantal arbeiders bereken je door de witte **D** getallen op te tellen en de zwarte **F** daarvan af te trekken (in dit bedrijf dus 4)

**10 Controlekamer:** Hier kunnen controle en optimalisatie worden geplaatst. Er kan slechts 1 controle en 1 optimalisatie actief zijn. Het is dus nuttig om van elk 1 te bezitten.

**11 Bedrijfshal 2:** de eerste 10 plaatsen in de bedrijfshal kunnen gratis worden gebruikt. Als je ook de laatste plaats wil gebruiken zal je bij het eerst gebruik van deze plaats 10 elektro moeten betalen.

**12 Beschikbare arbeiders:** Arbeiders die niet nodig zijn voor de machines worden naast het bedrijf gelegd. Deze worden gebruikt in het veiliggedeelte. Er moet altijd minstens 1 beschikbare arbeider liggen. (in dit voorbeeld momenteel 3)





## Overzicht B: "Het Marktsysteem"

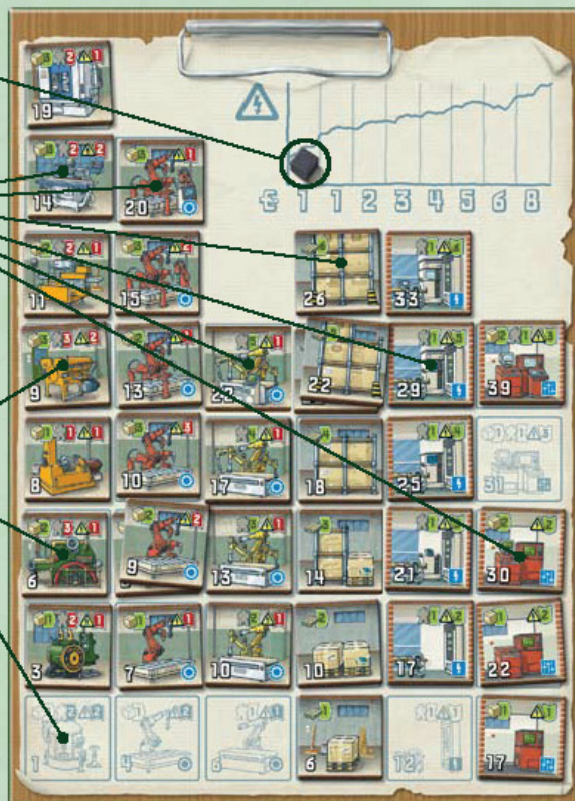
B

### Opbouw

- 1 Bij het spelbegin, is de kostprijs voor energie 1 Elektro per eenheid
- 2 De uitrusting wordt gesorteerd op type in 6 kolommen. De uitrusting hangt af van de aantal spelers, het kan voorkomen dat sommige kolommen leeg zijn.
- 3 De uitrusting in de kolommen heeft een andere waarde en prijs. De uitrusting wordt zo neergelegd dat de duurste bovenaan ligt en de goedkoopste onderaan. In fase 2 "De markt bevoorraden" kan enkel de goedkoopste/onderste op de markt worden geplaatst. Duurdere uitrusting wordt pas beschikbaar als de goedkopere al werd genomen.
- 4 Voorzie onder de voorraad een ruimte voor de markt. Hier komen de uitrustingstegele die worden geveild
- 5 De 6 uitrustingstegele (1 per type) met een X op de achterzijde worden verdeckt goed geschud. Plaats er 3 met de afbeelding zichtbaar op de markt, de overige gaan in de doos

### De voorraad (gesorteerd op prijs)

Opbouwvoorbeeld voor 2 spelers



Markt (Startmarkt met 3 X tegels)

### De markt bevoorraden

#### Een overzicht

Het centrale mechanisme van Factory Manager is het selecteren van de uitrusting voor de markt, de uitrusting is beschikbaar voor alle spelers. Zowel het kiezen in fase 2 als het kopen in fase 3 gebeuren in de spelersvolgorde die werd bepaald in fase 1

Een speler kan uitrusting kiezen uit de 6 kolommen. Elke speler plaatst een uitrustingstegele per beschikbare arbeider op de markt. (Het is verplicht de goedkoopste uitrusting uit de kolom te nemen, maar je kan wel meermaals uitrusting uit dezelfde kolom nemen. De volgende speler herhaalt dit.

Je moet uitrusting kiezen voor elke beschikbare arbeider, en op de markt leggen, je moet evenveel uitrusting kiezen als je beschikbare arbeiders hebt!

De laatste speler kan nog extra uitrusting toevoegen aan de markt afhankelijk van het aantal spelers

Spelers	Extra uitrusting
2	0
3	1
4	2
5	3

Je kan kiezen voor extra uitrusting. De laatste speler kan ook minder extra uitrusting, of zelfs geen extra uitrusting toevoegen aan de markt.

In de eerst ronde zijn er reeds 3 uitrustingstegele beschikbaar met een X op de markt

Het interessante aan dit mechanisme is de spelersvolgorde. De eerste speler kan enkel de goedkoopste uitrusting aan de markt toevoegen, de laatste speler de duurdere en betere uitrusting. Maar ssngezien de eerste speler degene is die als eerste kan kopen (fase 3) kan hij kiezen uit alle uitrusting op de markt, en de laatste speler kan enkel kiezen uit de overgebleven uitrusting.

Je zal moeten leren een goede keuze te maken. Als je goede uitrusting op de markt legt, zal degene die voor je aan de beurt is dit waarschijnlijk kopen. Als je er echter voor zorgt dat er verschillende goede uitrustingstegele op de markt komen, blijven er misschien nog interessante tegels over bij jouw beurt. De duurdere uitrusting biedt meer voordelen.

Markt ← Voorraad