

Правила настольной игры «Энергосеть: Управляющий Фабрики» («Power Grid: Factory Manager»)

Игра для 2-5 игроков от Фридмана Фриза

Перевод на русский язык: Острик Роман, ООО «Стиль Жизни» ©

Введение

Добро пожаловать в мир предпринимательства. В этой игре, каждый участник управляет фабрикой и пытается заработать столько денег, сколько сможет. Ведь в конце победит самый богатый игрок. Чтобы этого добиться, Вам предстоит нанимать рабочих, приобретать лучшие машины и роботов и не забывать об эффективном использовании производственных мощностей своей фабрики. Игроку так же предстоит следить за энергопотреблением фабрики и постоянно растущими ценами на электричество, иначе ее функционирование может стать слишком дорогим удовольствием.

Замечание: Игра длится всего 5 раундов, после чего самый богатый игрок выигрывает. Таким образом, каждая ошибка уменьшает шансы игрока на победу.

Компоненты:

Краткий обзор компонентов игры:

1) 5 индивидуальных полей «Фабрика игрока»;

2) 1 общее поле для размещения тайлов во время игры (с графиком цен на энергию);

3) Деньги в Электро;

4) 106 тайлов фабрики 6

типов:

– 35 тайлов склада

(включая 15 стартовых тайлов А, В, С, D, E)

– 27 тайлов машин

(включая 15 стартовых тайлов А, В, С, D, E)

– 18 тайлов автоматических роботов,

– 9 тайлов полуавтоматических роботов,

– 9 тайлов контроллеров,

– 8 тайлов оптимизаторов

5) 35 рабочих (по 7 для каждого игрока);

6) 10 временных рабочих (по 2 для каждого игрока);

7) 15 кубиков-маркеров (по 3 шт. 5 цветов для каждого игрока);

8) 8 тайлов цен на энергию (2 шт. со значением «0»; 4 х «+1»; 2 х «+2»);

9) 12 тайлов порядка хода игроков (1-12);

10) 1 маркер цен на энергию (кубик чёрного цвета);

11) 10 белых круглых маркеров «остановлено», символизирующих отключенное состояние машин;

12) 1 книга правил и 1 обзорный лист.



Разложите тайлы фабрики по рисункам на их задней стороне.



Важно: Пожалуйста, перед вашей первой игрой внимательно прочтите приложение А: «Фабрика игрока» и приложение Б: «Механизм рынка». Эти приложения описывают организацию фабрики и главный механизм рынка.

Подготовка

Каждая большая международная компания когда-то начинала с маленькой фабрики.

1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе 7 рабочих, 3 кубика-маркера выбранного цвета, индивидуальное поле Фабрики и 18 Электро.
2. Каждый игрок берёт набор из тайлов фабрики (любой из А, В, С, D или Е - буквы написаны на задней стороне тайлов, входящих в набор) и размещает 3 тайла склада и 2 тайла машин на нижние 5 свободных мест фабричного цеха. При участии менее 5 игроков, положите неиспользованные наборы назад в коробку. Каждый игрок размещает 3 своих кубика-маркера на стартовых позициях счётчиков его поля Фабрики: значение выпуска продукции на 2, размер склада на 3 и энергопотребление фабрики на 4. В начале игры, каждый тайл машин нуждается в 2 рабочих, поэтому каждый игрок размещает 4 своих рабочих в столовой своей фабрики (символизирует присутствие рабочих на фабрике). Оставшихся 3 рабочих он размещает рядом со своей фабрикой (информация, содержащаяся в «приложении А» (стр.8 правил) поможет каждому игроку понять, почему его фабрика имеет именно такие стартовые значения счётчиков).
3. Положите оставшиеся деньги и круглые маркеры "остановлено" в центр игрового стола. Сюда же положите всех временных рабочих, ожидающих предложения о найме на работу.
4. Используйте указанные в таблице (справа) тайлы порядка хода игроков (верните не востребованные тайлы назад в коробку, они не будут использоваться в процессе игры). В начале игры перемешайте начальные тайлы порядка хода игроков и случайным образом раздайте игрокам по одному тайлу. Перемешайте оставшиеся тайлы и положите их стопкой лицом вниз рядом с игровой областью.
5. В зависимости от числа участников отберите тайлы фабрики, необходимые для игры. Числа на рубашках тайлов показывают при каком количестве игроков они используются (например, тайлы «2-5» и «3-5» используются для игры на 3 человек). Расположите тайлы фабрики как описано в «приложении В»: «Механизм рынка» (стр. 9 правил). Оставьте немного места рядом со складским полем для рынка тайлов фабрики.

# игроков	Начальные тайлы	Тайлы в стопке
2	2, 10	1, 4, 6, 8
3	5, 7, 8	1, 2, 3, 4, 6
4	7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
5	8, 9, 10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

6. Перемешайте 6 тайлов фабрики со знаком «X», изображенным на рубашке, (в этот набор входит по одному тайлу каждого из 6 типов тайлов фабрики) и, не глядя, уберите 3 из них из игры, вернув их в коробку. Разместите оставшиеся 3 тайла лицом вверх в области рынка.
7. Перемешайте 8 тайлов цен на энергию лицом вниз, случайным образом отберите 3 из них и уберите из игры, вернув их в коробку. Сложите оставшиеся 5 тайлов стопкой лицом вниз. Поместите чёрный кубик-маркер на деление "1" графика цен на энергию (цена: 1 Электро).

Исключение для первой игры (Пожалуйста, сделайте это!): Перед перемешиванием всех тайлов цен на энергию, выберите один тайл со значением «0» и отложите его в сторону. Перемешайте 7 оставшихся тайлов и уберите 3 из них из игры. Положите тайл «0» поверх стопки из 4 оставшихся тайлов. Это позволит игрокам начать первую игру в более простом режиме, поскольку цена на энергию не поднимется в конце первого раунда.

Опытные же игроки должны использовать обычную подготовку.



Игровой процесс

Игра длится 5 раундов, в течение которых игроки будут принимать активное участие в управлении фабрикой. Каждый раунд состоит из 5 фаз:

1. Аукцион. Определение очередности хода игроков;
2. Подготовка рынка складского и производственного оборудования (тайлов фабрики);
3. Покупка, установка нового и демонтаж старого складского и производственного оборудования (тайлов фабрики), найм временных рабочих;
4. Подсчёт доходов и установление новой цены на энергию;
5. Получение прибыли.

Очередность игроков в разных фазах определяют тайлы порядка хода. Игроки действуют или в нормальной последовательности, начиная с самого маленького тайла, или в обратном порядке, начиная с самого высокого значения на тайле.

1. Аукцион. Определение очередности хода игроков

В этой фазе осуществляется обратный порядок хода игроков: владелец тайла порядка хода с самым большим значением начинает.

Возьмите и положите лицом вверх столько тайлов порядка хода из стопки сколько участников в игре. Оставшиеся два тайла порядка хода не используются в этом раунде и остаются лежать лицом вниз. Игрок с самым большим значением на тайле порядка хода выбирает из игровой области новый тайл порядка хода и начинает за него торги, используя доступных ему рабочих в качестве ставки.

Важно: В процессе игры рабочие считаются доступными, если они стоят рядом с полем фабрики, а не размещены в столовой или уже используются в качестве ставки в торгах за тайл порядка хода.

Минимальная ставка для игрока, начинающего торги - ноль рабочих, но он может начать и с более высокой ставки. По часовой стрелке, другие игроки могут повысить предыдущую ставку, выставив больше число доступных им рабочих или спасовать. Если игрок спасовал, он больше не может претендовать на данный тайл, разыгрываемый на аукционе. Продолжайте аукцион, пока не останется только один игрок с активной ставкой. Этот игрок забирает выигранный тайл порядка хода, кладёт его лицом вверх в своей игровой области и размещает на тайле рабочих, которых он использовал в качестве ставки. Они остаются там до конца раунда, считаясь недоступными. После этого он кладёт свой старый тайл порядка хода рядом с новым лицом вниз, тем самым, показывая, что он уже выиграл аукцион и более не участвует в торгах.



Замечание: Эти аукционы проходят очень быстро, поскольку игроки контролируют небольшое число доступных рабочих.

Важно: Игрок всегда **должен** иметь одного доступного рабочего. Иными словами максимальное предложение должно быть, по крайней мере, на одного рабочего меньше, чем общее число доступных рабочих.

После того как игрок выиграл в аукционе за тайл порядка хода, он больше не может делать ставки за другие тайлы порядка хода в этом раунде. Если игрок, начавший торги, выиграл выбранный им тайл, то следующий аукцион начинает игрок, у которого остался тайл порядка хода с самым большим значением. Если аукцион за выбранный тайл выиграл другой игрок, то следующий аукцион начинает игрок, который начинал предыдущий аукцион.

Последний игрок получает новый тайл порядка хода без выставления доступных рабочих в качестве ставки. Если хочет, то он может предложить одного и больше рабочих (если, например, он хочет иметь возможность влиять на число тайлов фабрики добавляемых на рынок - смотрите фазу 2 «Подготовка рынка»).

После того, как каждый игрок приобрёл новый тайл порядка хода, перемешайте оставшиеся тайлы порядка хода с теми старыми тайлами, порядка хода и вновь сложите их стопкой рядом с игровой областью.

Для всех последующих фаз в текущем раунде, порядок хода игроков определяется тайлами порядка хода, приобретёнными в 1 фазе этого раунда. Игрок с самым низким значением порядка хода начинает все последующие фазы.

2. Подготовка рынка складского и производственного оборудования (тайлов фабрики)

Центральным механизмом в Управляющем Фабрикой является выбор тайлов фабрики для рынка и покупка этих тайлов для вашего предприятия. Вы можете найти детальное описание Механики рынка в приложении Б: «Механизм рынка».

За каждого своего доступного рабочего игрок выбирает по одному тайлу из любой колонки на поле для хранения тайлов и кладёт их в область рынка. Важно помнить, что игрок обязан выбирать самый дешёвый тайл в колонке.

Игрок должен завершить свой выбор тайлов, прежде чем очередь выбора перейдёт к другому игроку.

Замечание: В ходе первого раунда в зоне рынка находятся 3 дополнительных тайла фабрики со знаком «X» на рубашке.

Игрок обязан выбрать по тайлу за каждого доступного ему рабочего. Он не может спасовать или выбрать меньше! Эти рабочие продолжают быть доступными до 4 фазы.

Последний игрок (игрок с самым высоким значением тайла порядка хода) может положить в зону рынка дополнительные тайлы фабрики (смотрите таблицу справа). Выбор этих дополнительных тайлов **не** обязателен. Игрок по своему усмотрению может положить меньше или совсем не класть в зону рынка дополнительные тайлы!

# игроков	Дополнительные тайлы
2	0
3	1
4	2
5	3

3. Покупка, установка нового и демонтаж старого складского и производственного оборудования (тайлов фабрики), найм временных рабочих

Игрок с самым маленьким значением на тайле порядка хода начинает эту фазу.

Игрок может использовать доступных ему рабочих для покупки тайлов фабрики из зоны рынка и размещения их в цехах фабрики ИЛИ для демонтажа оборудования на Фабрике. Он совершает все выбранные им действия, прежде чем ход перейдет к следующему игроку.

Покупка и размещение тайлов фабрики: С помощью одного доступного рабочего можно купить один любой тайл фабрики из зоны рынка. Если у игрока есть тайл порядка хода с числом от 4 до 12, он получает скидку на каждый покупаемый им тайл фабрики (сумма скидки в электро, указана в нижнем правом углу тайла – пример на изображении справа). Если благодаря скидке цена падает до 0 Электро или ниже, то игрок получает этот тайл совершенно бесплатно.



Игрок забирает выбранное оборудование, оплачивает его стоимость и размещает его в цехе фабрики. Игрок обязан размещать тайлы только в пустых цехах. Таким образом, если цеха его фабрике уже полностью заняты, сначала он должен демонтировать установленное там оборудование, чтобы освободить место для нового.

В цехах фабрики игрок размещает все машины, роботов и складские помещения. В любой момент он может переставить тайлы местами для более удобного обзора. Две специальные комнаты - контроля и оптимизации - могут быть использованы только для размещения соответствующих тайлов.

Одновременно каждый игрок может владеть только одним тайлом оптимизатора и одним тайлом контроллера.

Игрок может хранить приобретенные тайлы рядом с фабрикой, чтобы разместить их в следующем раунде. В таких случаях, если в цехе фабрики есть пустое место, игрок может разместить эти тайлы в более поздних раундах не тратя на это деньги и силы рабочих.

Размещение оборудования в первых 5 ячейках нижнего и верхнего цехов фабрики совершенно бесплатно. За размещение оборудования в двух участках, находящихся на ремонте (проектируемые), игрок обязан заплатить по 10 Электро. Эта плата взимается только один раз при первом размещении там фабричного оборудования. Если позже в течение игры управляющий решит заменить установленные там тайлы, то ему не придется вновь платить по 10 Электро.

Демонтаж: Вместо покупки тайла фабрики, игрок может использовать доступного рабочего для демонтажа уже размещенного в цехе оборудования (тайла). Он просто берет выбранный тайл, кладет его рядом с полем своей фабрики и временно ставит доступного рабочего на этот тайл. После завершения хода, игрок убирает снятый тайл обратно в коробку, а его рабочий вновь становится доступным. Игрок может демонтировать любое оборудование Фабрики, в том числе тайлы Оптимизатора и Контроллера. Теперь освободившееся место тут же может быть использовано для размещения нового тайла фабрики, купленного с помощью другого доступного рабочего в тот же самый ход (или тайла, купленного в предыдущий ход и всё ещё лежащего рядом с полем фабрики).



Найм временных рабочих: После того как игрок совершил все действия с его доступными рабочими, он может нанять до 2 временных рабочих. Каждый временный рабочий стоит 7 Электро (минус скидка, указанная на тайлах порядка хода с номерами от 4 до 12). Если игрок уже нанял временных рабочих и хочет оставить их на следующий ход, он будет должен вновь заплатить за них.

Временные рабочие полностью идентичны обычным рабочим. Они могут выполнять те же самые действия: обслуживать машины (находясь в столовой ☺), покупать тайлы порядка хода на аукционе, и т.п. Игрок распоряжается ими один полный раунд: до конца 3 фазы следующего раунда.

Если игрок решает не платить за дальнейшую работу своих временных рабочих, он обязан вернуть их назад на биржу труда (в общий запас). Если игрок использует одного или обоих своих временных рабочих для удержания тайла порядка хода, он так же должен вернуть его в общий запас.


Когда все игроки полностью закончили свои действия, верните все оставшиеся тайлы фабрики с рынка по своим местам на складском поле, так чтобы они вновь были доступны в следующем раунде.

Это так же верно и для X-тайлов, если они не были куплены в этот раз.


4. Подсчёт доходов и установление новой цены на энергию


В течение этой фазы все игроки корректируют свои маркеры, расположенные на линейках фабрик, а так же размещают необходимое число рабочих в столовой. Так же, они изменяют цену на энергию.


Замечание: игроки обязаны принимать такие управленческие решения, чтобы всегда иметь, по крайней мере, одного доступного рабочего. Это может быть и временный рабочий. Так же, игрок может поддерживать работу только такого числа роботов, сколько есть работающих машин на его фабрике


(: только 1 робот за машину.).

В начале, в порядке хода, каждый игрок размещает всех своих рабочих в отведённом месте для доступных рабочих рядом с фабрикой. Далее, каждый проверяет все тайлы лежащие на поле его фабрики для обновления 3 параметров (продукция, склад и энергопотребление). Затем каждый игрок размещает в столовой достаточное число рабочих для управления машинами.

 **Энергопотребление:** Каждый игрок суммирует все белые числа (те, что рядом с символом энергии), изображенные на всех тайлах оборудования, установленных на его Фабрике, и вычитает тёмные числа. Получившееся значение это новое энергопотребление фабрики. Минимальное энергопотребление фабрики всегда равно 1.

 **Продукция:** Каждый игрок суммирует все тёмные числа (те, что рядом с символом продукции), изображенные на тайлах, находящихся на его Фабрике. Результат и есть текущее значение производства продукции на его фабрике.

 **Склад:** Каждый игрок суммирует все тёмные числа, изображенные на его тайлах складского оборудования. Результат и есть текущее значение размера склада на его фабрике.

 **Рабочие в столовой:** Каждый игрок суммирует все белые числа (те, что рядом с символом рабочего), на всех тайлах оборудования, установленных на его Фабрике, и вычитает тёмные числа. Результат и есть то число рабочих, которых необходимо разместить в столовой его фабрики (минимум 0). Оставшиеся рабочие остаются доступными в следующем раунде и размещаются рядом с полем фабрики.

Отключение машин и роботов: В перечисленных ниже случаях, игрок обязан временно приостановить работу машин или роботов:

- Игрок не имеет достаточно рабочих в столовой, для обеспечения работы всех машин, поэтому он обязан выключить все машины, для которых ему не хватает операторов.
- Игрок построил на фабрике больше роботов, чем машин. Каждая машина может поддерживать только одного робота. Поэтому игрок обязан отключить не использующихся роботов.

Игрок кладёт маркер «остановлено» на соответствующий тайл, как показатель временного отключения техники.

Игроки в каждом раунде могут решить, какие из машин и/или роботов будут выключены. Следуя вышеуказанным правилам, в каждом раунде они имеют право менять состав выключенного оборудования, поскольку это временная операция. Игроки могут отключать тайлы фабрики из тактических соображений (например, чтобы иметь больше доступных рабочих в следующий ход). Выключенные машины и роботы не потребляют энергию. Обратите внимание, что любые числовые значения на выключенных тайлах не участвуют в подсчете, и не влияют на изменение состояния трёх параметров развития Фабрики. Поэтому маркеры на этих линейках могут перемещаться как вверх, так и вниз. Кроме того, игрок всегда обязан иметь необходимое число рабочих в своей столовой.

Новая цена на энергию: возьмите верхний тайл цены на энергию и в соответствии с его значением передвиньте маркер цены на новое деление. Число на тайле цены на энергию показывает, на сколько делений его следует передвинуть (от 0 до 2 делений).

Важно: В ходе первого раунда вашей первой игры, когда вытащен тайл со значением «0», цена на энергию остаётся 1. Цена может вырасти только во втором раунде!

5. Прибыль

В течение этой фазы, все игроки получают прибыль из общего банка. Прибыль определяется как разница между доходом (сумма самых низких значений линеек продукции и склада) и текущего энергопотребления Фабрики умноженного на цену за электроэнергию (Прибыль=Доходы-(Цена на энергию*энергопотребление)).

Доходы игрока определяется наименьшим значением уровня производства продукции и размером склада. Чтобы обеспечить высокие доходы, игрок должен равномерно повышать оба этих параметра в

ходе всей игры. Игрок со значением производства продукции – «3» и размером склада – «8» всё равно получит лишь 30 Электро – т.к. значение уровня его производства существенно ниже размера склада и он попросту не может произвести такое количество продукции, чтобы эффективно использовать площадь склада.

Игрок определяет стоимость затрат на обеспечение энергией своей Фабрики умножая значение текущего энергопотребления на цену электроэнергии. В ходе игры цена на энергию будет расти, так что игроку придётся платить за неё всё больше и больше!

Игрок вычитает расходы на энергию из своих доходов. Полученную разницу в Электро он получает в качестве чистой прибыли из банка.

Пример: в начале игры Фабрика игрока имеет доход 20 Электро (значение склада равно «3», и этот показатель ниже значения продукции). Энергопотребление фабрики имеет уровень – «4». В начале игры цена на энергию всего лишь 1 Электро, таким образом, игрок получает из банка 16 Электро (доход 20 Электро - цена на энергию $4 \times 1 = 16$).

Важно: В конце пятого финального раунда, прибыль всех игроков удваивается!

Окончание Игры

После пяти раундов игрок с наибольшим числом наличных денег выигрывает игру. В случае равенства победителем считается игрок, получивший в последний ход наибольшую прибыль.

Приложение А: Фабрика игрока



- 1 Фабрика каждого игрока состоит из следующих областей: фабричные пеха (7), (11) с тайлами фабрики (2), звенящие производствa продукции (3), склад (4), энергопотребление (5), столовая (9) и комната контроля (10). Доступные рабочие располагаются рядом с фабрикой (12).
- 2 Тайлы фабрики: это 6 различных типов тайлов фабрики. Каждый из этих тайлов имеет 2-3 различных значения. На задней стороне каждого тайла написаны числа соответствующим количеству игрокам. Иными словами, все тайлы с числами "2", "4" и "3", "5" должны использоваться при игре игрока, и так далее.

A Склад	A Машина	A Автоматический робот	A Полуавтоматический робот	A Контроллер	A Оптимизатор
- 3 **Продукция:** игрок складывает темные числа **C** на своих тайлах производства. Эта сумма определяет значение продукции на фабрике. Сейчас продукция равна 3.

20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160
----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
- 4 **Склад:** игрок складывает темные числа **B** на своих тайлах склада. Эта сумма определяет значение склада на фабрике. Сейчас склад равен 3.
- 5 **Энергопотребление:** Игроки складывают белые числа **E** со своих тайлов фабрики и отнимают темные числа **C** от этой суммы. Этот результат и есть энергопотребление фабрики. Энергопотребление фабрики должно быть положительным числом. Сейчас энергопотребление фабрики равно 1.
- 6 У этих параметров нет максимума или минимума. Тем не менее, звенящие на трюках, достаточно велики для того, чтобы предотвратить любые даже самые необычные ситуации.
- 7 **Фабричные пеха:** это та область, где игроки размещают свои тайлы машин, роботов и склады. Не имеет значения, в каких именно клетках фабрики игрок размещает тайлы.

Символы на тайлах (двухкратный обзор):

- 1 Темные цифры на зеленном: хорошо для игрока
- 2 Белые цифры на красном: плохо для игрока
- 3 Хорошо для фабрики
- 4 Плохо для фабрики



8 **Прибыль:** прибыль фабрики равна наименьшему значению из продукции и склада (у этой фабрики 20). Игроки должны планировать изменение этих значений с минимальным отрывом друг от друга.

9 **Столовая:** каждая машина нуждается в обслуживающих с работках. Игроки размещают своих рабочих в столовой. Игроки складывают белые числа **D** со своих тайлов фабрики и отнимают темные числа **F**, чтобы определить количество число рабочих. Сейчас, в столовой 4 рабочих.

10 **Комната управления:** на каждом из этих мест игрок может разместить один тайл **G** оптимизатора и один тайл **H** контроллера. Каким образом, каждый игрок одновременно может иметь только по одному тайлу этих типов.

11 **Фабричные пеха на ремонте:** игроки платят, размещая тайлы на первых 10 клетках фабричного пеха. Однако, игрокам придется заплатить по 10 Элекстро при первом размещении тайлов в каждой из этих клеток фабрики.

12 **Доступные рабочие:** игрок кладет доступных ему рабочих рядом со своей фабрикой. Это те рабочие, которых сейчас не нужны для обслуживания машин. Они могут быть использованы в качестве для покупки тайла победы хода или для возобновления тайлов фабрики. Каждый игрок обязан иметь у себя по крайней мере, одного доступного рабочего (сейчас их 3).

Приложение Б: Механизм рынка

Подготовка

1. В начале игры цена за электроэнергию равна 1 Элекстро.

2. Выберите тайлы фабрики по типу и цене, а затем разложите их лицом вверх и 6 соответствующих колонок. Число используемых тайлов зависит от числа игроков. Таким образом, при малом числе игроков в запас могут быть места, в которых не будет лежать ни одного тайла.

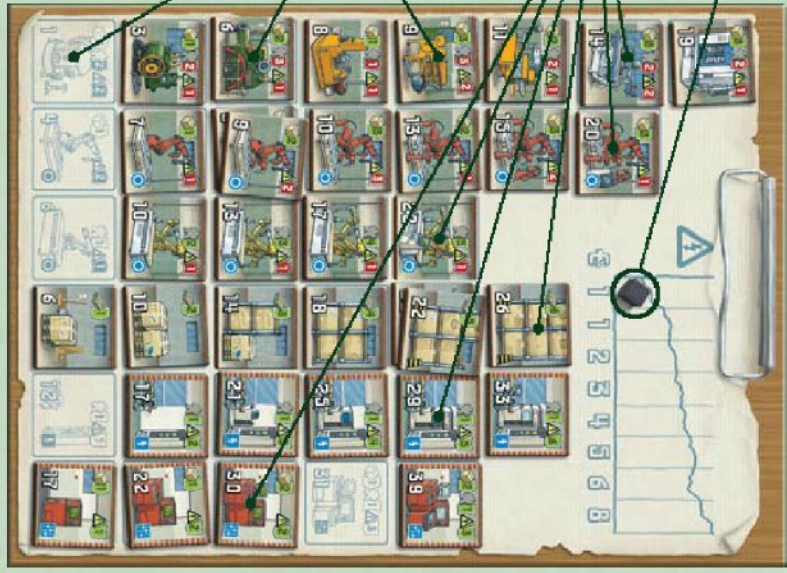
3. Тайлы фабрики в этих колонках имеют различные параметры и пенды. Мелкие дорожки тайлы раскладываются внизу колонок, а более крупные – сверху. Они выложены в порядке увеличения цены. В фазе 2 (подготовка рынка), игрок может помещать на рынок только наиболее дешевый тайл на колонки. Более дорогой тайл становится доступен только, когда все более дешевые тайлы из соответствующей колонки уже находятся на рынке.

4. Игроки могут оставить под рынком несколько мест, выкладывая туда приоритетные тайлы.

5. Переешаите 6 тайлов фабрики с «Х» на рубашке (один каждого типа) лицом вниз, выберите случайным образом 3 тайла и верните их обратно в коробку. Подложите оставшиеся 3 тайла рубашкой вниз в область рынка.

Запас (Осортировап по возрастанию цен)

(Пример для 2х игроков)



Рынок ← Запас

Подготовка рынка Первый обзор

Центральным механизмом в Управляющем Фабрикой является выбор тайлов фабрики из общего запаса, доступного для всех игроков. Выбор тайлов в фазе 2 и их приобретение в фазе 3 всегда начинается с самым низким значением на тайле порядка хода.

Каждый игрок выбирает 1 тайл фабрики за каждого своего доступного рабочего из шести колонок записи и кладет их на рынок (выбирая тайл из колонки, игрок может выбрать самый дешевый из тайлов). В течение своего хода, игрок может выбрать тайлы из разных колонок или из той из которой он уже выбрал. Когда активный игрок полностью сделал свой выбор, ход переходит к следующему игроку.

Игрок не может спастись при выборе тайлов. Каждый игрок обязан всегда выбирать именно столько тайлов сколько у него доступных рабочих на данный момент!

# игроков	Дополнительные тайлы
2	0
3	1
4	2
5	3

Эти тайлы выбираются по желанию. Последний игрок может выложить меньше тайлов чем указано, или вообще не выкладывать дополнительных тайлов на рынок!

В первом раунде, три тайла с пометкой "X" уже входят в состав рынка!

В этой механике наибольшей сложностью для игроков является порядок хода. Первый игрок с самым низким значением на тайле порядка хода размещает на рынке наиболее дешевые (в не всегда хорошие) тайлы фабрики (в фазе 2), а последний игрок выбирает уже из дорогих и эффективных тайлов. В фазе 3, игрок начинает приобретать тайлы фабрики являя с первого игрока с самым низким значением на тайле порядка хода, и он может выбрать уже из всех тайлов выложенных на рынок, в то время как последний игрок должен будет довольствоваться лишь тем что останется на рынке.

Таким образом, игроки должны с осторожностью выбирать какие тайлы им выложить на рынок так чтобы это был и наилучший вариант для себя, но и не становился лучшим выбором для оппонентов. Иногда полезно прешлождать что-то более хорошее другому игроку, чтобы иметь возможность получить желаемую отдачу. Например покупка тайлов порядка хода с более высоким значением дает игрокам больше шансов, позволяющие приобрести больше тайлов фабрики за меньшие деньги.