



2-4



10+



45min

Little FACTORTM

規則書

抵達山谷時，你的口袋僅剩下幾枚錢幣。好在這裡豐富的資源多到讓你不知從何開始下手！你要先用小麥烤個麵包還是餵個牛？你已經開始想像麥田對面有著你的風車在和煦的風下緩緩地轉動著。你可以決定要生產、販售、交易、妨礙你的對手...
並獲得珍貴的影響力點數！

遊戲配件

44張資源卡牌



x5 x3 x3 x3 x2

16張一階資源卡牌

(5木頭、3小麥、3泥土、3石頭、2棉花)

19張二階
資源卡牌9張三階
資源卡牌

30張建築卡牌

5張起始
建築卡牌25張特殊
建築卡牌

12個影響力 指示物



4張起始 資金板塊



遊戲總覽與目標

在《小小工廠》桌上遊戲中，你的目標是成為最棒的商人！靠著開始時少少的幾枚錢幣，進行生產或交易來獲得更有價值的資源。建築除了能讓你更輕鬆的獲取資源外，還能給予你影響點以證明

你的辛勞。做出明智的選擇來成為擁有最多影響點的玩家並獲得遊戲勝利！



資源卡牌

資源卡牌有以下三種：

- 一階資源卡牌
- 二階資源卡牌
- 三階資源卡牌

要獲得二階或三階的資源卡牌，你需要擁有前一階的資源卡牌。資源與錢幣花費在卡牌的底部。根據本場人數而決定的卡牌數量也會顯示在每張卡牌的底部。資源標誌與錢幣價值則是顯示在卡牌的左上角。



二階資源卡牌



三階資源卡牌



建築卡牌

建築卡牌有兩種類型：起始建築與特殊建築。為了確保遊戲開始時的公平性，起始建築的牌背在左上角有個標記。特殊建築則沒有標記，以提供每場遊戲截然不同的體驗。

資源與錢幣花費會顯示在卡牌底部，建築提供的影響點如下顯示位在圖片上方，建築效果則會顯示在卡牌頂端以深色木板為底的位置。



起始資金板塊

起始資金板塊只會用在遊戲開始時，藉以讓玩家快速獲取資源。這些錢幣在花費後就會直接被放回遊戲盒中，板塊的錢幣價值位於左上角。



影響點指示物

影響點指示物與建築上的影響點代表了你在本場遊戲中獲得了多少影響點數，每一個指示物價值1影響點。他們代表了你成功的商業行為！



遊戲設置

- 1 根據不同的牌背將卡牌分類，每種疊成一堆。
- 2 將每張一階資源卡牌根據種類堆疊成列，**面朝上**排成一排放置在桌面中央，每種的卡牌數量由玩家人數決定（見下表）。將未使用的卡牌放回遊戲盒內。
- 4 以相同的方式設置9張三階資源卡牌並排在二階卡牌上方。
- 5 將5張起始建築卡牌洗牌後，展示**玩家人數+1張**的卡牌。並將其排在三階資源卡牌的上方。將未使用到的起始建築放回遊戲盒中。

玩家人數	一階資源卡牌數量				
	木	草	土	石	水
3人	5	3	3	3	2
4人	4	3	3	2	1
5人	3	2	2	2	1

範例

在3人遊戲中，展示4張起始建築。

- 3 將19張二階資源卡牌洗牌後**面朝下**疊成一個牌堆，並放置於等級一資源卡牌上方的區域，接著從牌堆頂開始翻開卡牌**面朝上**呈一排擺放。如果在本列中已經有同種資源的卡牌，則放在已展示的同種資源上，持續翻開卡牌直到有**五種不同種類**的資源卡牌為止。



- 6** 將25張特殊建築卡牌洗牌後疊成一個面朝下的牌堆，放在三階資源卡牌上方，翻開特殊建築卡牌直到共有5張建築卡牌。

範例

在4人遊戲中，已經展示了5張建築（都是起始建築），所以無須展示特殊建築。

- 7** 將12個影響點指示物一起放在一階資源卡牌旁。

- 8** 隨機決定起始玩家，起始玩家拿取價值為3的起始資金板塊。他左手邊的玩家拿取價值4的板塊，持續此動作直到所有玩家都有比右手邊玩家價值高1的起始資金板塊。



遊戲玩法

《小小工廠》會持續游玩數個回合，直到有玩家獲得第10個影響點，或是影響點指示物用盡。

由起始玩家開始，依順時針方向玩家輪流執行回合。

回合流程

輪到你的回合時，依序執行以下階段：

- 回合開始：啟動建築
- 玩家行動
- 回合結束：啟動建築
- 展示新卡牌

回合開始：啟動建築

在這個階段中，你可以以任意順序啟動部分或全部的建築。每個建築只能在一個回合啟動一次，當回合建造的建築也可以啟動。

當你無法或不想啟動建築，進入玩家行動階段。



啟動建築

啟動建築讓你發動卡牌頂端深色木板上的效果，這些效果能讓你獲得影響點或是在玩家行動階段外生產資源。

可用卡牌

面朝上放在桌面中央且不在棄牌堆的卡牌可以被使用。

你不能從棄牌堆生產或獲得卡牌。直到棄牌堆在未來的輪次重新洗牌，並再次面朝上放在桌面中央時才能使用。

棄牌

當你棄掉一張一階資源卡牌，直接將其面朝上放回桌面中央，該牌可立即被使用。

當你棄掉一張二階或三階的資源卡牌，將其放入對應牌堆旁的棄牌堆，直到該牌再次面朝上放在桌面中央前都無法使用。

當你棄掉一張起始資金板塊，將它放回遊戲盒中。

A 如果你在**木頭箭頭的左方**看到有底色背景的資源，這代表你要從手上棄掉該種資源卡牌。許多建築在啟動時都需要消耗資源。

B **斜線符號**代表你可以選擇斜線左右其中一種，並且只需要支付你選擇的項目。如果沒有該符號，你必須支付上面顯示的所有資源。

C 如果資源顯示在**卡牌形狀上**，這代表你僅需要從手牌**展示**該卡牌而**不需要**棄掉它。

D 如果你看到**木頭箭頭**，你必須支付左邊的花費才能獲得右邊的資源。如果你無法支付花費則無法獲得任何東西。

E 如果資源被顯示在箭頭右側，這代表你可以獲得它：**如果這是一張可用卡牌則將它加入你的手牌**。有些建築會以此方式給予你影響點指示物，將獲得的指示物放在對應的建築上方。這是唯一獲得這些指示物的方式。



範例



由於你手上有釣竿卡牌，你決定啟動池塘。你將釣竿展示給其他玩家後放回手中，並從桌面中央獲得一張可用的魚。



你啟動漁夫並從手上棄掉一張魚，接著從桌面中央獲得一個影響點指示物並放在這棟吸引人群的建築物上方。



玩家行動

在這個階段中，你選擇執行以下兩種行動的其中一種。

- **生產：**這個行動讓你透過花費資源從桌面中央獲得一張資源或建築卡牌。

或

- **交易：**這個行動讓你透過花費錢幣從桌面中央獲得一張或以上資源和／或建築卡牌。

生產

依照以下步驟生產卡牌：

- 從桌面中央選擇一張**可用**的資源或建築卡牌。
- 以棄牌或展示卡牌的方式（詳見第九頁）支付卡牌底下的**資源花費**。
- **拿取卡牌。**如果是資源卡牌則將其加入手牌，如果是建築卡牌立即將其面朝上置於你的前方。當你生產建築時記得確認你的影響點總值，但不要拿取任何影響點指示物，你僅會透過建築效果拿到它。

你的手牌永遠無法超過七張，即使只是暫時的也不行。



支付資源花費

你必須支付用以生產資源或建築的資源花費，顯示在卡牌底下。



- ▶ 卡牌的一個或多個資源花費顯示在淺色木板上。如果只有一個木板，則你必須支付上面的一切。如果有不只一個木板，則你可以選擇支付其中一個木板上的一切來獲得該卡牌。



重要！錢幣並非資源，所以顯示在卡牌底下的錢幣花費僅能在交易行動支付，而不能在生產行動支付。



- ▶ 如果資源如圖以底色為背景顯示，你必須從手上棄掉該種卡牌。



- ▶ 如果資源如圖顯示在卡牌形狀背景中，你必須從手中向其他玩家展示該牌。

生產

範例



如果你要生產紡紗，你必須選擇從手牌中棄掉一張棉花或是向其他玩家展示一張羊。



交易

依序以下步驟交易可用卡牌：

- 從手中棄掉一張或更多卡牌。將左上角的錢幣總值相加，以決定你可以花費多少錢幣。
- 從桌面中央的可用卡牌中獲得一張或更多卡牌。這些卡牌的錢幣總值不能超過你花費的錢幣，如果還有剩下的錢幣則你直接失去它。



你丟棄或獲得的卡牌，其中一項必須恰好為1張。

這代表你只能棄掉1張手牌來獲得複數張新卡牌，或是棄掉複數張手牌來獲得1張新卡牌。

如果你獲得資源，將其加入你的手牌。如果你獲得建築，將其面朝上置於你面前。

在你的第一個回合，你只能交易。你的起始資金板塊可以拿來交易一張或多張卡牌。棄掉的起始資金板塊直接放回遊戲盒中。

你的手牌永遠無法超過七張，即使只是暫時的也不行。

交易



透過棄掉紡紗和麵包，你有總計14個錢幣。你決定花費這12個錢幣獲得起司店。由於棄掉複數卡牌只能獲得1張卡牌，剩下兩個錢幣無法被使用。

在生產或交易行動結束後，進入回合結束：啟動建築階段。



回合結束：啟動建築

在這個階段中，你可以以任意順序啟動部分或全部尚未啟動的建築。**每個建築只能在一個回合啟動一次**，回合開始時啟動過的建築無法在此階段再次啟動，當回合建造的建築也可以啟動。

當你無法或不想啟動建築，進入**展示新卡牌階段**。



這張特殊建築讓你進行額外一個交易行動。



從手牌棄掉1張三階資源卡牌，並獲得1張或更多可用的資源卡牌。確定這些卡牌的錢幣總值不會超過你棄牌的錢幣價值。



展示新卡牌

在這個階段中，翻開卡牌直到補滿二階資源卡牌的五種不同資源。**如果翻開的資源種類已經在場上，將其疊在已展示卡牌上**。如果牌堆已空而你還需要翻開新卡牌，則將對應的棄牌堆洗牌後形成新的牌堆後繼續翻開卡牌。

以相同方式處理二階資源卡牌及建築卡牌，由於這些資源和建築都不相同，因此僅需補充至每排五張即可。

接著輪到左手邊的玩家進行回合。



遊戲結束

在遊戲中的任何時間點，只要以下兩個條件達成其中一種，則遊戲立刻結束。

➤ 影響點指示物用盡

如果以此方式結束，將你的影響點指示物與建築上的影響點相加，最多影響點的玩家獲得遊戲勝利。如果多個玩家數值相同，則他們共享勝利。

➤ 任意玩家擁有超過10影響點（包含建築與影響點指示物）

如果以此方式結束遊戲，該玩家獲勝。

製作人員

遊戲設計：Shun and Aya Taguchi

遊戲美術：Sabrina Miramon

專案管理：Ludovic Papaïs and Xavier Taverne

校稿：William Niebling

平面設計：Frédéric Derlon

翻譯：Danni Loe

中文翻譯：Gazza/文佑 中文校稿：Gazza

中文平面設計：Gru.Tsow

© 2021 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved.

所有中文翻譯文字、排版均為文賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。 www.Gokids.com

©2020 Studio GG

©2021 IELLO. IELLO, LITTLE FACTORY and their logos are trademarks of IELLO. All rights reserved. IELLO - 9, av des Érables - Lot 341, 54180 Heillecourt France - www.iello.com Made in China, Jiaxing, by Whatz Games.

追蹤我們



資源轉換表

