

AN ENGINE-BUILDING GAME BY IVAN LASHIN

FURNACE

REGLAS DE JUEGO

INFORMACIÓN GENERAL

Los jugadores asumen el papel de los capitalistas del siglo XIX que construyen sus corporaciones industriales y aspiran a ganar tanto dinero como puedan comprando empresas, extrayendo recursos y producirlos con las mejores combinaciones posibles.

El juego se juega en 4 rondas y cada ronda tiene 2 fases: Subasta y Producción. Durante la fase de subasta, los jugadores pujan por empresas. El que tiene la oferta más alta recibe la empresa, mientras que todas las ofertas más bajas reciben la competencia (que a veces puede ser incluso más rentable). Durante la fase de producción, los jugadores gestionan sus empresas para obtener, producir o vender recursos y finalmente, mejorar sus empresas para maximizar sus ganancias. Los jugadores deben optimizar su cadena de producción y encontrar la forma más efectiva de ganar la mayor cantidad de dinero, ya que el jugador más rico gana el juego.



COMPONENTES DEL JUEGO

➤ 36 tarjetas de Empresa a doble cara



➤ 5 tarjetas de inicio a una cara



➤ Ficha de jugador inicial

➤ 4 fichas de jugadores



➤ 5 cartas de Capitalistas



➤ 4 juegos de 4 discos Capitales de diferentes colores
Cada juego contiene 4 discos de un color con los valores "1", "2", "3" y "4".

➤ 1 disco Capital de color neutro con el valor "2".



➤ 40 cubos de carbón

➤ 20 barras de hierro

➤ 15 bidones de aceite

➤ 4 fichas de multiplicación

➤ 12 fichas de mejora

➤ 61 fichas de dinero



➤ 1 contador de ronda (consta de 2 piezas)

➤ 1 dado (para jugar a 2 jugadores)



➤ Reglas del juego



PARTES DE LA TARJETA DE EMPRESA

Todas las tarjetas de empresa son de doble cara: la primera cara se considera básica y la otra se mejorada. Las cartas entran al juego con la cara básica hacia arriba y luego se puede mejorar (voltear) durante el juego.

A diferencia de las tarjetas de empresa, las tarjetas de inicio son de un solo lado.

Recursos iniciales del jugador

Efectos básicos

Lado básico

Efecto de compensación

Efecto básico

Efecto adicional
(no activo)

Lado mejorado

Efecto básico

Efecto adicional (activo)



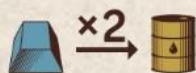
EFFECTOS DE LAS EMPRESAS

Durante el juego, los jugadores obtendrán recursos de sus empresas y los utilizarán para obtener otros recursos y dinero resolviendo los efectos de sus cartas. Hay 2 tipos de efectos: extracción y procesamiento. Cada efecto se muestra dentro de su propia línea.

Extracción: la línea indica el número y el tipo de recursos que debe obtener el propietario de la tarjeta. Todos los efectos de extracción son obligatorios y los jugadores no puede negarse a extraer recursos o extraerlos parcialmente.



Producción: si hay una flecha dentro de una línea, el jugador puede optar por descartar los recursos enumerados a la izquierda de ella para obtener los recursos a la derecha. El número sobre la flecha indica el límite de tales transacciones en cada Fase de Producción. Los efectos son opcionales. El jugador puede negarse a resolver su efecto de producción o pueden resolverlo en menor medida de lo indicado en el valor superior a la flecha. Para resolver un efecto, un jugador debe tener los recursos necesarios (enumerados a la izquierda de la flecha) antes de resolverlo.



Ejemplo: este efecto permite producir 1 Aceite con 1 Hierro hasta 2 ocasiones. Depende del jugador si quieren rechazar la producción o producir 1 Aceite con 1 Hierro, o producir 2 Aceites con 2 Hierros. Obviamente, deben tener suficiente Hierro.

Además, existen efectos **básicos**, **adicionales** y de **compensación**. El efecto de compensación lo resuelven los jugadores que pujaron por la carta pero no la obtuvieron. Un efecto básico lo resuelve el propietario de la carta durante la fase de producción. Un efecto adicional también se resuelve por el propietario de la carta durante la fase de producción, pero solo si lo mejoró (volteando la tarjeta).

PREPARACIÓN

1. Cada jugador recibe una tarjeta de inicio aleatoria, una carta de capitalista aleatoria y un juego de discos del color a la elección del jugador. Cada carta capitalista cambia las reglas del juego para su propietario de cierta manera descrita en la tarjeta. Si algún jugador recibe la carta Capitalista que le da a su propietario de un disco Capital adicional, el jugador recibe también el disco de color neutro.
2. Cada jugador obtiene los recursos en la parte superior de su tarjeta de inicio. (Nota: ¡Esto sucede solo una vez!)
3. Coloque el contador de ronda en el centro de la mesa, y ajústelo a "1". Baraje el mazo de tarjetas de Empresa y coloquelo con el lado mejorado hacia arriba, sobre el contador de ronda.
4. Se elije al primer jugador al azar y se le da la ficha de jugador inicial.



Un ejemplo de preparación para 3 jugadores.

Si estás jugando por primera vez...

Recomendamos jugar las primeras partidas sin tarjetas de Capitalistas para acostumbrarse al juego. También recomendamos resolver la fase de producción (ver más adelante) para cada jugador por separado para supervisar cada acción de los otros y evitar posibles errores. Si lo desea, puede jugar 3 rondas en lugar de 4 para un juego más corto.

RONDA DE JUEGO

FASE DE SUBASTAS

Al comienzo de la ronda, el primer jugador toma el mazo de Empresas, lo baraja y luego reparte una fila de cartas con el lado básico hacia arriba. Estas cartas se ofrecerán a los jugadores en una subasta. El número de cartas depende del número de jugadores:

2 jugadores - 6 cartas (mirar la página 6 para 2 jugadores)

3 jugadores - 7 cartas

4 jugadores - 8 cartas

Cuando se repartan todas las cartas, se vuelve a colocar el mazo en sobre el contador de ronda.

Todos los jugadores, empezando por el primer jugador y en el sentido de las agujas del reloj, se turnan para pujar por las tarjetas con sus discos de capital. Durante su turno, un jugador debe colocar uno de sus discos en cualquier tarjeta de empresa disponible, siguiendo dos reglas:

- **No puede haber 2 discos pertenecientes al mismo jugador en una tarjeta.**
- **No puede haber 2 discos con el mismo valor en una tarjeta.**

La subasta continúa, con cada jugador colocando uno de sus discos restantes en el orden de las agujas del reloj, hasta que no haya más discos para colocar. Los jugadores luego proceden a resolver los resultados de la subasta.

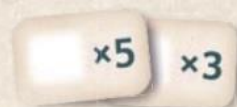
Las cartas de la subasta se resuelven una a una en orden de izquierda a derecha. Si no hay ningún disco en una tarjeta, se desecha en la caja. Si hay al menos un disco en una tarjeta, el jugador con la oferta más alta recibe la tarjeta y la coloca frente a sí mismo con el lado básico hacia arriba. Todos los demás jugadores que tenían sus discos en la tarjeta obtienen una compensación según marque la tarjeta.

Importante: ¡El que recibe la tarjeta no recibe compensación por ello!

Recomendación



Los valores de los discos difieren con sus tamaños lo que facilita ver qué valores están ya colocados en la tarjeta. Además, se recomienda que se coloquen en una pirámide, poniendo los más pequeños encima de los más grandes. Le resultará más fácil controlar las pujas de los jugadores: primero, se compensan a los jugadores con los discos más pequeños y luego el propietario de la puja más alta recibirá la tarjeta con su disco en ella.



Si se agotan los recursos o tokens, use las fichas de multiplicación. Simplemente coloque la ficha en frente a usted con el lado correspondiente hacia arriba y ponga el recurso que necesite para multiplicarlo. Por ejemplo, un cubo de carbón en una ficha "x5" representa 5 Carbón.

COMPENSACIÓN

Hay una compensación en la parte superior de cada tarjeta de empresa. Es recibida por todos los jugadores que colocaron su disco de capital en la tarjeta pero no consiguieron la empresa.

Hay 2 tipos de posibles efectos compensatorios: extracción y producción. Sin embargo, el efecto de compensación depende del valor de la tarjeta. Si es de extracción, el jugador gana los recursos indicados multiplicados por el valor de su disco usado. Si es de producción, el jugador puede resolver el efecto hasta tantas veces como el valor de su disco.





Es fundamental resolver las cartas de la fila, una por una en orden de izquierda a derecha ya que un jugador puede obtener recursos por un efecto de compensación y luego gastar esos recursos en otro efecto de compensación. Se deben obtener los recursos antes de gastarlos. En otras palabras, la tarjeta de extracción debe estar a la izquierda de la tarjeta de procesamiento.

Cuando se resuelven todas las cartas de la fila de subasta, los jugadores recuperan todos sus discos y proceden con la fase de producción.

FASE DE PRODUCCIÓN

Durante esta fase, los jugadores resuelven sus tarjetas de empresa, lo que les permite ganar y/o producir recursos. Para ahorrar tiempo, todos los jugadores pueden resolver las cartas simultáneamente ya que no hay interacción entre ellos en esta fase.

Las tarjetas de empresa deben resolverse una a una: Cada tarjeta solo se puede activar una vez por fase de producción. Las tarjetas se pueden activar en cualquier orden, pero una vez se comienza a resolver la siguiente tarjeta, no se pueden obtener de las anteriores, incluso si sus efectos no fueron resuelto completamente.

Si una carta se coloca con su cara básica hacia arriba (de la misma manera que se colocó durante la subasta), el jugador solo puede resolver su efecto básico (el que tiene los símbolos completamente coloreados). Los símbolos transparentes muestran el efecto adicional que estará disponible una vez que se mejore la tarjeta, pero no se pueden resolver mientras esté la tarjeta con su lado básico hacia arriba. Si se coloca una carta con la cara mejorada hacia arriba, el jugador puede resolver tanto los efectos básicos como los adicionales de la tarjeta ya que ambos están completamente coloreados. En este caso, los efectos se resuelven de arriba a abajo.

Importante: No se puede "insertar" ningún efecto entre los dos efectos de una carta. El jugador primero debe resolver todos los efectos que quiera o pueda de una carta antes de continuar con la siguiente.

CARTAS DE INICIO Y MEJORAS

Las tarjetas de inicio se resuelven de la misma manera que todas las tarjetas de empresa. Su efecto superior permite al jugador ganar una ficha de mejora. Su último efecto permite al jugador mejorar tantas de sus tarjetas de empresa como quiera a un precio de 1 carbón y 1 ficha de mejora cada una.

Recibe una ficha de mejora

Actualiza cualquier número de tarjetas



La tarjeta de inicio no se puede mejorar. Si el jugador resuelve un efecto básico de su carta de empresa y luego la actualiza durante la misma fase de producción, no puede volver a su efecto adicional, aunque ya esté disponible. Sin embargo, si la actualiza antes de resolver su efecto, puede resolver ambos efectos durante esa misma fase.

FIN DE RONDA

Cada jugador suma su dinero, y quien tenga mayoría, gana. En caso de un empate al jugador con mayoría de tarjetas gana. Si hay todavía un empate, el jugador con la mayor cantidad de recursos gana.



Los jugadores experimentados pueden intentar jugar con una producción en cadena. Las reglas se modifican de la siguiente manera:

- Todas las tarjetas del jugador (incluidas sus empresas emergentes) debe formar una cadena horizontal.
- Después de cada fase de subasta, los jugadores deben asignar lugares para las tarjetas recién recibidas en su cadena, colocándolos de izquierda a derecha, o en algún lugar entremedio.
- El orden relativo de las cartas en la cadena debe permanecer igual.
- En la fase de producción, las tarjetas de la cadena son resueltas una a una, en orden de izquierda a derecha.

Al comienzo del juego, asigne un conjunto de discos de capital que no se hayan elegido por los jugadores para un autómata (un jugador ficticio). Durante la fase de subasta, tire un dado después de cada oferta del segundo jugador. La tirada muestra el número de la carta en la fila por la que pujará el autómata. El agente intenta colocar su disco en la tarjeta, siguiendo las reglas normales de colocación, eligiendo el disco más bajo. Si el autómata no puede colocar ninguno de sus discos restantes en la tarjeta, intentará colocar sus disco en la siguiente carta, y así sucesivamente (en caso de que no puedan colocarlo en la sexta tarjeta, intentarán colocarlo en el primero), así, durante la fase de subasta. Al final de la fase de subasta, descartar todas las cartas que deberían haber sido del autómata, pero primero, compensar a los jugadores.



Ejemplo: Al autómatas le quedan 2 discos: un "2" y un "4". El dado muestra un "2", pero ya hay uno de sus discos en la segunda tarjeta. Se mira la tercera tarjeta, pero ya hay un "2" y "4" de otros jugadores. Por tanto pasan a la cuarta carta, donde hay un "3" por lo que se coloca el "2" en la tarjeta. Si hubiera habido un "2", el agente habría tenido que colocar un "4" en ella.

CREDITOS

Game Designer: Ivan Lashin
Game Producer: Petr Tyulenev
Lead Artist: Oleg Yurkov

Artwork: Vadim Poluboyarov, Maria Ivanova, Egor Zharkov, Ilya Konovalov, Sergey Dulin
Design and Retouching: Sergey Dulin
Design and Layout: Kristina Soozar

Lead Playtesters: Elena Vornoskova, Olga Zyabko, Yulia Kolesnikova, Konstantin Ponomarev, Dmitriy Rudev

Playtesters: Ilya Drozdov, Svetlana Gavrilina, Ekaterina Gorn, Alexander Ilyin, Pavel Ilyin, Yulia Ilyinskaya, Filipp Ivanov, Damir Khusnatdinov, Alexander Kiselev, Denis Klimov, Julia Klokova, Mikhail Krotov, Valeriy Kruzhlov, Nikolay Kuzivanov, Konstantin Malygin, Valentin Matyusha, Ekaterina Peregodova, Georgiy Permilovsky, Sergey Pritula, Vitaliy Repin, Ekaterina Reyes, Pavel Safonov, Aleksandra Salnikova, Ruslan Sarimov, Ilya Semenov, Igor Sklyuev, Ilya Stepanov, Natalia Telezhkina, German Tikhomirov, Alexey Tikhonov, Georgiy Tyulenev, Artur Velikoknyazev and others

The game designer thanks Andrey Kolupaev for the first playtests and recommendations and Petr Tyulenev for his meticulous approach and perfect project management.

EDITOR: HOBBY WORLD

General Manager: Mikhail Akulov
Production Manager: Ivan Popov
Editor-in-Chief: Alexander Kiselev
Editor: Valentin Matyusha
Prepress: Ivan Sukhovey
Creative Director: Nikolay Pegasov
Business Development: Sergey Tyagunov
International Team: Pavel Safonov and Julia Klokova

conquistaron

The editorial team thanks James Higgins for proofreading the rules.
Special thanks to Ilya Karpinsky.

Reprinting and publication of the game's rules, contents, and illustrations without the copyright holder's permission is strictly prohibited.

© 2020 Hobby World
All rights reserved.
international@hobbyworld.ru
international.hobbyworld.ru
Rules version 1.0

TRADUCCIÓN

Traducción realizada por Javier Manuel Herreros del podcast de juegos de mesa
"Después del Curro" <https://jugamosdespuesdelcurro.blogspot.com/>

