



UM JOGO DE IVAN LASHIN

FORNALHA

REGRAS

RESUMO

Os jogadores assumem o papel de capitalistas do século XIX, construindo suas corporações industriais e aspirando fazer a maior quantidade de dinheiro que puderem, através da compra de companhias, extração de recursos e o processamento deles da melhor forma possível.

O jogo possui 4 rodadas e cada rodada é composta de 2 fases: Leilão e Produção. Durante a fase de Leilão, os jogadores dão lances em companhias. O maior lance leva a companhia, ao passo que todos os lances menores recebem uma compensação (que pode, algumas vezes, ser até mais proveitosa). Durante a fase de Produção, os jogadores operam suas companhias de modo a receberem, processarem ou venderem recursos e, eventualmente, melhorar as companhias para maximizar seus lucros. Os jogadores devem otimizar sua cadeia de produção e encontrar a maneira mais efetiva de conseguir mais dinheiro, já que o jogador mais rico ganhará a partida.

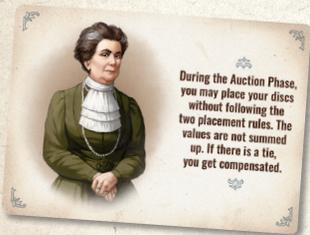


COMPONENTES

➤ 36 cartas de Companhia impressas em ambos os lados



➤ 5 cartas de Companhia impressas em um lado apenas



➤ 5 cartas de Capitalista

➤ Marcador de primeiro jogador

➤ 4 marcadores de jogador coloridos



➤ 4 conjuntos coloridos de 4 discos de capital
Cada conjunto possui 4 discos de mesma cor com os valores "1", "2", "3", e "4".

➤ 1 disco de capital neutro com o valor "2"



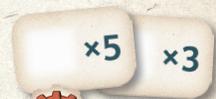
➤ 40 cubos de Carvão



➤ 20 barras de Ferro



➤ 15 barris de Petróleo



➤ 4 Multiplicadores



➤ 12 marcadores de Melhoria

➤ 61 marcadores de dinheiro

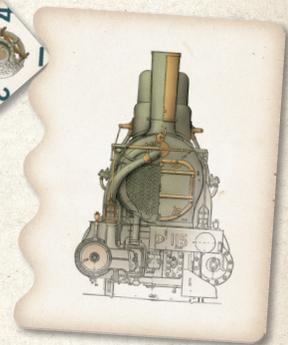


➤ 1 Contador de Rodadas (em duas partes)

➤ 1 dado (para a partida em 2 jogadores)



➤ Manual de Regras



Anatomia das Cartas de Companhia

Todas as cartas de companhia são impressas em ambos os lados: a frente é considerada básica e o verso é sua melhoria. As cartas entram em jogo com o lado básico voltado para cima e podem ser, posteriormente, melhoradas (viradas) durante a partida.

Diferente das cartas de companhia normais, as cartas iniciais só possuem impressão em um lado.

Lado Básico

Efeito Compensativo

Efeito básico

Efeito adicional (inativo)

Lado Melhorado

Efeito básico

Efeito adicional (ativo)



Recursos iniciais do jogador

Efeito básico

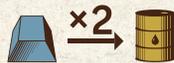
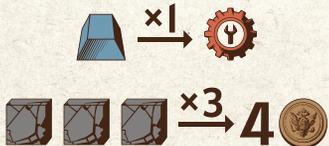
EFEITO DAS COMPANHIAS

Durante a partida, os jogadores irão obter recursos de suas companhias e usá-los para obter outros recursos e dinheiro, resolvendo efeitos em outras de suas cartas. Existe dois tipos diferentes de efeitos: extração e processamento. Cada efeito é mostrado em uma linha própria.

Extração - a linha mostra a quantidade e o tipo de recursos que o dono da carta deve receber. Todos os efeitos de extração são mandatários e os jogadores não podem recusar a extração de recursos ou extraí-los apenas parcialmente.



Processamento - Se existir uma seta na linha, então o jogador pode escolher descartar os recursos mostrados na sua esquerda para receber os recursos mostrados na sua direita. O número acima da seta indica o limite deste tipo de transações em cada fase de Produção. Todos os efeitos de Processamento são opcionais. Um jogador pode recusar resolver seus efeitos de Processamento ou resolvê-los uma quantidade de vezes menor que a listada na seta. Para resolver um efeito, o jogador deve ter os recursos necessários (listados a esquerda da seta) antes de resolvê-lo.



Exemplo: Este efeito permite processar Ferro em Petróleo até 2 vezes. O jogador decide se ele não realizará este processamento, processará apenas 1 Ferro em 1 Petróleo ou processará 2 Ferros em 2 Petróleos. Obviamente ele deve possuir o Ferro necessário para sua escolha.

Também existem efeitos básicos, adicionais e compensatórios. Um efeito compensatório é resolvido pelos jogadores que deram lance na carta mas não a arremataram. Um efeito básico é resolvido pelo jogador que possui a carta, durante a fase de Produção. Um efeito adicional também é resolvido pelo jogador que possui a carta, durante a fase de Produção, porém apenas se ela estiver melhorada.

PREPARAÇÃO

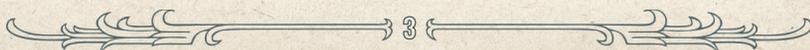
1. Cada jogador recebe uma carta inicial aleatória, um Capitalista aleatório e um conjunto de discos de capital de mesma cor do marcador de jogador escolhido por ele. Cada Capitalista altera as regras do jogo para seu dono de acordo com o descrito na respectiva carta. Caso algum dos jogadores tenha recebido o Capitalista que entrega um disco de capital adicional, então este jogador também recebe o disco de capital neutro.
2. Cada jogador recebe os recursos mostrados no topo de sua carta inicial. (Observação: isto acontece apenas uma vez!)
3. Posicione o Contador de Rodadas no centro da mesa, ajustando-o para "1". Misture as cartas de companhias, formando um baralho no Contador de Rodadas, com o lado melhorado voltado para cima.
4. Escolha o primeiro jogador de forma aleatória e entregue a ele o marcador de primeiro jogador.



Exemplo de uma preparação para 3 jogadores

Caso você esteja jogando pela primeira vez...

Nós recomendamos que você jogue suas primeiras partidas sem as cartas de Capitalistas para se acostumar com o jogo. Também recomendamos resolver a fase de Produção (veja adiante) de cada jogador separadamente de modo a aprender seu funcionamento e evitar erros. Caso queira, você também pode jogar apenas 3 rodadas no lugar de 4 rodadas, para um jogo mais curto



RODADA

Fase de Leilão

No início da rodada, o primeiro jogador pega o baralho de Companhias e o corta para misturar a primeira carta no meio dele, revelando, em seguida, uma linha de cartas com o lado básico voltado para cima. Estas cartas serão oferecidas aos jogadores durante o leilão. A quantidade de cartas depende da quantidade de jogadores:

2 jogadores - 6 cartas (veja página 6 para regras de 2 jogadores)

3 jogadores - 7 cartas

4 jogadores - 8 cartas

Quando todas as cartas forem reveladas, coloque o baralho novamente no Contador de Rodadas.

Todos os jogadores, começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, realizam o turno dando lances nas cartas com seus discos de capital. Durante seu turno, o jogador deve posicionar um de seus discos em uma carta de Companhia disponível, seguindo duas regras:

- Não podem existir dois discos do mesmo jogador em uma mesma carta;
- Não podem existir dois discos de mesmo valor em uma mesma carta.

Os lances continuam, com cada jogador, em sentido horário, posicionado um de seus discos remanescentes, até que não existam mais discos a serem posicionados. Os jogadores seguem, então, para a resolução do leilão.

As cartas no leilão são resolvidas, uma a uma, da esquerda para a direita. Caso não exista nenhum disco em uma carta, a mesma é descartada para a caixa do jogo. Caso exista pelo menos um disco em uma carta, o jogador com o maior lance recebe a carta e a coloca na sua frente, com o lado básico voltado para cima. Todos os demais jogadores que possuem discos nesta carta recebem a compensação.

Importante: O jogador que arrematou a carta não recebe a compensação mostrada nela!

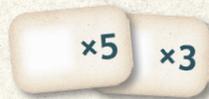


Exemplo de posicionamento de discos em uma partida com 3 jogadores

Para sua conveniência



O valor dos discos correspondem aos seus tamanhos, tornando fácil visualizar quais valores já foram colocados em cada carta. Nós recomendamos empilhar os discos em uma pirâmide, colocando os menores acima dos maiores. Desta forma será fácil realizar o fechamento do leilão: primeiro todos os discos menores recebem compensação e, então, o dono do maior disco recebe a carta justamente com seu disco.



Caso você fique sem determinado tipo de recurso, use os multiplicadores. Simplesmente o coloque na sua frente com o lado correspondente voltado para cima e com o recurso a ser multiplicado sobre ele. Por exemplo, um Carvão em um marcador de "5x" representa 5 Carvões.

Compensação

Existe uma compensação mostrada no topo de cada carta de companhia. Ela é recebida por todos os jogadores que colocaram discos de capital nesta carta mas não a arremataram.

Assim como os demais efeitos, existem dois tipos de efeitos compensatórios: Extração e Processamento. Contudo, os efeitos compensatórios dependem do valor do disco de capital que cada jogador posicionou na respectiva carta. Caso seja uma Extração, o jogador recebe o recurso indicado multiplicado pelo valor de seu disco. Caso seja Processamento, o jogador pode realizar o efeito até a quantidade de vezes igual ao valor de seu disco.



Exemplo: Existe um "4" branco e um "3" vermelho posicionados na carta com o efeito compensatório de extrair 2 Carvões. O dono do "4" recebe a carta, porém o dono do "3" recebe três vezes 2 Carvões, ou seja, 6 Carvões.



Exemplo: Existe um "4" vermelho, um "2" preto e um "1" amarelo na carta com o efeito compensatório de processar 1 Ferro em 1 Petróleo. O dono do "4" recebe a carta, porém o dono do "2" pode processar 1 ou 2 de seus Ferros em 1 ou 2 Petróleos respectivamente, e o dono do "1" pode processar 1 de seus Ferros em 1 Petróleo. Ambos podem recusar este efeito compensatório caso não possam ou não queiram gastar Ferro.

A resolução das cartas, uma a uma, da esquerda para a direita na linha, é crucial, já que os jogadores podem receber recursos de um efeito compensatório que serão, posteriormente, usados em outro efeito compensatório. Para poderem fazer isto, os jogadores devem receber os recursos antes de gastá-los. Em outras palavras, a carta de Extração deve estar a esquerda da carta de Processamento.

Assim que todas as cartas da linha de leilão forem resolvidas, os jogadores recolhem todos os seus discos de capital e prosseguem para a fase de Produção.

Fase de Produção

Durante esta fase os jogadores resolvem suas próprias cartas de companhias, o que lhes permitem receber e/ou processar recursos. Para diminuir o tempo ocioso, todos os jogadores podem realizar esta fase simultaneamente, já que não existe interação entre os jogadores nesta fase.

As cartas de companhia devem ser resolvidas uma a uma. Cada carta só pode ser ativada uma vez por Fase de Produção. As cartas podem ser ativadas em qualquer ordem, mas assim que um jogador começar a resolver a próxima carta, ele não pode mais voltar para a carta anterior, mesmo caso os efeitos dela não tenham sido completamente realizados.

Caso uma carta esteja com seu lado básico voltado para cima (o mesmo que ela tinha quando foi a leilão), então o jogador só pode resolver seu efeito básico (aquele com os símbolos coloridos). Símbolos transparentes são efeitos adicionais que estarão disponíveis apenas quando a carta for melhorada, e não estão disponíveis enquanto a mesma estiver com seu lado básico voltado para cima.

Caso uma carta esteja com seu lado melhorado voltado para cima, o jogador poderá resolver ambos os efeitos, básico e adicional, já que ambos estão mostrados em ícones coloridos. Neste caso, os efeitos são resolvidos de cima para baixo.

Importante: Nenhum efeito pode ser "inserido" entre os dois efeitos de uma mesma carta. O jogador deve, primeiro, resolver todos os efeitos que ele quer ou pode de uma carta antes de seguir para a próxima carta.

Cartas iniciais e Melhorias

As cartas iniciais são resolvidas da mesma forma que todas as demais cartas de companhia. Seu primeiro efeito (mais acima) permite ao jogador receber um marcador de Melhoria. Seu último efeito permite o jogador melhorar (virar) tantas cartas de companhia quanto ele quiser, ao preço de 1 Carvão e 1 marcador de Melhoria para cada carta a ser melhorada.

Receber 1 marcador de Melhoria

Melhorar qualquer quantidade de cartas



As cartas iniciais não podem ser melhoradas. Caso um jogador tenha usado o efeito básico de uma carta de companhia sua e, posteriormente durante a mesma fase de Produção a melhorar, este jogador não poderá "voltar atrás" e ainda utilizar o efeito adicional, mesmo que agora ele esteja liberado. Contudo, caso a melhoria seja realizada antes da realização de qualquer efeito da respectiva carta, então ambos os efeitos poderão ser realizados ainda nesta fase de Produção.

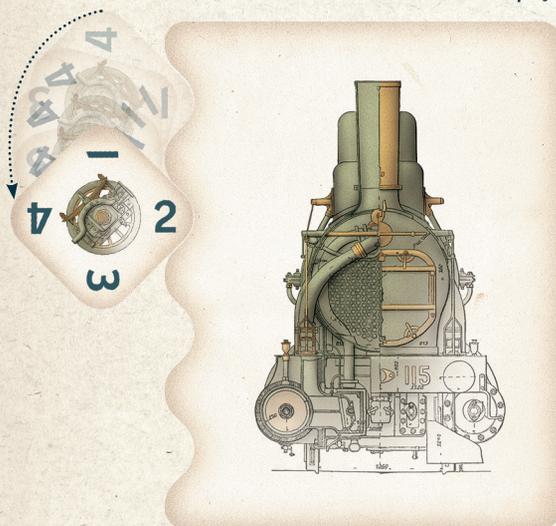
Para sua conveniência



No início da fase de Produção, é melhor organizar as cartas na ordem em que você irá resolvê-las. Quando uma carta for resolvida, mova-a levemente para cima (ou gire-a em 90 graus) para mostrar que ela não pode mais ser resolvida durante a fase atual.

Final da Rodada

Quando todos os jogadores terminarem a fase de Produção, a rodada termina. Caso tenha sido a quarta rodada, os jogadores seguem para a pontuação. Caso contrário, o marcador de primeiro jogador é passado para a esquerda e uma nova rodada se inicia. Avance o Contador de Rodadas em 1 espaço.



FINAL DO JOGO

Cada jogador soma o total de dinheiro que possui e, quem tiver mais, ganha. No caso de empate, o jogador com mais cartas ganha. Caso o empate persista, o jogador com mais recursos ganha.



VARIANTES

Jogadores mais experientes podem tentar jogar com uma cadeia produtiva. As regras do jogo são alteradas das seguintes maneiras:

- Todas as cartas dos jogadores (incluindo as cartas iniciais) devem formar uma linha horizontal (uma cadeia produtiva).
- Após cada fase de Leilão, os jogadores devem alocar suas cartas arrematadas em suas cadeias produtivas, colocando-as a direita, a esquerda ou em uma posição intermediária de sua cadeia.
- A ordem relativa de todas as cartas previamente posicionadas na cadeia deve permanecer inalterada.
- Na fase de Produção, as cartas na cadeia produtiva devem ser resolvidas, uma a uma, da esquerda para a direita.

2-JOGADORES

No início da partida, entregue um conjunto de discos de capital não utilizado para o Agente (um jogador fictício). Durante a fase de Leilão, role o dado após cada segundo posicionamento de discos dos jogadores. O resultado indica o número da carta na qual o Agente irá colocar um lance. O Agente tentará colocar seus discos na carta de acordo com as regras usuais, escolhendo o menor disco possível. Caso o Agente não possa posicionar nenhum de seus discos remanescentes na carta, então ele tentará colocar um disco na próxima carta, seguindo as mesmas regras e assim por diante (caso ele não consiga colocar seu disco na sexta carta, ele tentará, em seguida, colocar na primeira carta). Isto significa que o Agente será sempre o terceiro a posicionar um disco. Ao final da fase de Leilão, descarte quaisquer cartas que deveriam ser adquiridas pelo Agente, deixando os jogadores serem compensados antes, se for o caso.



Exemplo: O Agente possui 2 discos sobrando: "2" e "4". O dado mostra o resultado 2, mas já existe um disco do Agente na segunda carta. O Agente olha, então, para a terceira carta, mas já existem discos "2" e "4" dos outros jogadores lá. Ele se move para a quarta carta. Existe um "3" lá, logo o Agente posiciona seu "2" na carta. Caso já houvesse um "2" já, ele teria posicionado seu "4".

CRÉDITOS

Autor: Ivan Lashin

Produção: Petr Tyulenev

Artista Chefe: Oleg Yurkov

Arte: Vadim Poluboyarov, Marta Ivanova, Egor Zharkov, Ilya Konovalov, Sergey Dulin

Design and Retouching: Sergey Dulin

Design e Layout: Kristina Soozar

Testadores Principais: Elena Vornoskova, Olga Zyabko, Yulia Kolesnikova, Konstantin Ponomarev, Dmitriy Rudev

Testadores: 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 Kruzhalov, Nikolay Kuzivanov, Konstantin Malygin, Valentin Matyusha, Ekaterina Peregudova, 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 e outros.

O autor agradece a Andrey Kolupaev pelos primeiros testes e recomendações e a Petr Tyulenev para sua abordagem metódica e o perfeito gerenciamento de projeto.

EDITORA: HOBBY WORLD

Gerente Geral: Mikhail Akulov

Gerente de Produção: Ivan Popov

Editor Chefe: Alexander Kiselev

Editor: Valentin Matyusha

Pré-impressão: Ivan Sukhovoy

Diretor Criativo: Nikolay Pegasov

Desenvolvimento de Negócios: Sergey Tyagunov

Time Internacional: Pavel Safonov e Julia Klokova

O time editorial agradece a James Higgins pela conferência das regras.
Agradecimentos especiais a Ilya Karpinsky

EDITORA: MEEPLEBR

Tradutor: Romir G. E. Paulino

Revisão: Marcio Botelho

Diagramação: Gerson Lopes e

Kaique Messias

© 2020 Hobby World

Todos os direitos reservados.

www.meeplebr.com

Regras Versão 1.1

