



GRA Z BUDOWANIEM TALLI OD IVANA LASHINA

FURNACE

INSTRUKCJA

O grze

Gracze wcielają się w dziewiętnastowiecznych kapitalistów budujących swoje przemysłowe korporacje i dążących do zarobienia jak największych pieniędzy na kupowaniu przedsiębiorstw, wydobywaniu surowców i przetwarzaniu ich w jak najefektywniejszych kombinacjach.

Gra toczy się przez 4 rundy, a każda runda składa się z 2 faz: Licytacji i Produkcji. Podczas Fazy licytacji gracze walczą o przedsiębiorstwa. Gracz z najwyższą ofertą otrzymuje firmę, a wszystkie niższe oferty otrzymują rekompensatę (która czasami może być nawet bardziej opłacalna). Podczas Fazy Produkcji gracze prowadzą swoje firmy w celu zdobywania, przetwarzania lub sprzedawania zasobów i ostatecznie ulepszając przedsiębiorstwa w celu maksymalizacji zysków. Gracze powinni zoptymalizować swój łańcuch produkcyjny i znaleźć najskuteczniejszy sposób na zarobienie jak największych pieniędzy, ponieważ grę wygrywa najbogatszy gracz.



ZAWARTOŚĆ GRY

➤ 36 dwustronnych kart przedsiębiorstw



➤ 5 jednostronnych kart początkowych



➤ Znacznik pierwszego gracza

➤ 4 znaczniki w kolorach graczy



➤ 5 kart kapitalistów



➤ 4 różnokolorowe zestawy 4 dysków kapitału
Każdy zestaw zawiera 4 krążki jednego koloru o wartościach „1”, „2”, „3” i „4”.

➤ 1 neutralny dysk kapitału o wartości „2”



➤ 40 kostek węgla



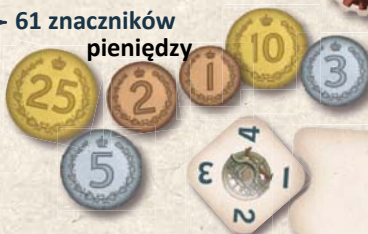
➤ 20 sztabek żelaza

➤ 15 beczek z olejem

➤ 4 kafelki mnożenia

➤ 12 znaczników ulepszeń

➤ 61 znaczników pieniędzy



➤ 1 licznik rund (składa się z 2 elementów)

➤ 1 kostka

(dla gry 2-osobowej)



➤ Instrukcja



Opis karty Przedsiębiorstwa

Wszystkie karty przedsiębiorstwa są dwustronne: pierwsza strona jest uważana za podstawową, a druga jest ulepszona. Karty wchodzą do gry podstawową stroną do góry i mogą być później ulepszone (odwrócone) w trakcie gry.

W przeciwieństwie do kart przedsiębiorstwa, **karty startowe są jednostronne.**

Zasoby startowe gracza

Podstawowe efekty

Strona podstawowa

Rekompensata

Efekt podstawowy

Efekt dodatkowy (nieaktywny)

Ulepszona strona

Efekt podstawowy

Efekt dodatkowy (aktywny)



EFEKTY PRZEDSIĘBIORSTW

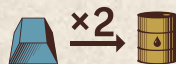
PRZYGOTOWANIE

W trakcie gry gracze będą zdobywać zasoby ze swoich przedsiębiorstw i wykorzystywać je do pozyskiwania kolejnych zasobów i pieniędzy, poprzez rozpatrywanie efektów swoich kart. Istnieją 2 rodzaje efektów: **wydobywanie** i **przetwarzanie**. Każdy efekt jest pokazany w osobnym wierszu.

Wydobywanie — wiersz określa liczbę i rodzaj surowców, które właściciel karty zdobywa. Wszystkie efekty wydobywania są obowiązkowe i gracze nie mogą odmówić wydobywania surowców lub wydobywania ich częściowego.



Przetwarzanie — jeśli w linii znajduje się strzałka, gracz może odrzucić zasoby wymienione po lewej stronie, aby otrzymać zasoby wymienione po prawej stronie. Liczba nad strzałką wskazuje limit takich wymian w każdej fazie produkcji. Wszystkie efekty przetwarzania są opcjonalne. Gracz może odmówić rozpatrzenia swojego efektu przetwarzania lub może go rozpatrzyć mniej razy niż podano powyżej strzałki. Aby rozpatrzyć efekt, gracz musi mieć wymagane zasoby (wymienione po lewej stronie strzałki) przed jego rozpatrzeniem.



Przykład: Ten efekt pozwala przetworzyć 1 żelazo na 1 olej do 2 razy. Od gracza zależy, czy chce odmówić przetwarzania lub przetworzyć 1 żelazo na 1 olej, czy przetworzyć 2 żelaza na 2 oleje. Oczywiście trzeba mieć na to wystarczająco dużo żelaza.

Istnieją również efekty **podstawowe**, **dodatkowe** i **rekompensata**. Rekompensata jest rozpatrywana przez graczy, którzy licytowali kartę ale jej nie otrzymali. Podstawowy efekt rozpatruje właściciel karty podczas Fazy Produkcji. Dodatkowy efekt jest również rozpatrywany przez właściciela karty podczas fazy produkcji, ale tylko wtedy, gdy ją ulepszył (odwrócił).

1. Każdy gracz otrzymuje **losową kartę początkową**, **losową kartę kapitalisty** i zestaw **dysków kapitału** z **znacznikiem koloru** gracza w jednym, wybranym przez siebie kolorze. Każda karta kapitalisty zmienia zasady gry dla swojego właściciela w określony sposób opisany na karcie. Jeśli jakikolwiek gracz otrzyma kartę kapitalisty, która daje jego właścicielowi dodatkowy dysk kapitału, gracz bierze również dysk kapitału w kolorze neutralnym.
2. Każdy gracz otrzymuje zasoby z górnej części swojej karty początkowej.
(Uwaga: dzieje się to tylko raz!)
3. Umieść licznik rund na środku stołu i ustaw go na runda „1”. Potasuj talię przedsiębiorstw i umieść ją na znaczniku rund ulepszoną stroną do góry.
4. Wybierz losowo pierwszego gracza i daj mu znacznik pierwszego gracza.



Przykład przygotowania dla 3 graczy

Jeśli grasz po raz pierwszy...

Zalecamy rozegranie kilku pierwszych partii bez kart kapitalistów, aby zapoznać się z grą. Proponujemy również rozpatrzenie fazy produkcji dla każdego gracza osobno, aby nadzorować nawzajem swoje działania i zapobiegać możliwym błędom. Jeśli chcesz, możesz rozegrać 3 rundy zamiast 4 w krótszej grze.

RUNDA GRY

Faza licytacji

Na początku rundy pierwszy gracz bierze talię przedsiębiorstw, losowo ją dzieli, aby wstawić tam wierzchnią kartę, a następnie rozdaje rząd kart podstawową stroną do góry. Karty te zostaną zaoferowane graczom na licytacji.

Liczba kart zależy od liczby graczy:

2 graczy — 6 kart (strona 6, gra dla partii 2-osobowej)

3 graczy — 7 kart

4 graczy — 8 kart

Kiedy wszystkie karty zostaną rozłożone, odłóż talię z powrotem na licznik rund.

Wszyscy gracze, zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na zmianę licytują karty za pomocą swoich dysków z kapitałem. Podczas swojej tury gracz musi umieścić jeden ze swoich dysków na dowolnej dostępnej karcie przedsiębiorstwa, przestrzegając dwóch zasad:

- **Na jednej karcie nie mogą znajdować się 2 dyski tego samego gracza;**
- **Na jednej karcie nie mogą znajdować się 2 dyski o tej samej wartości.**

Licytacja jest kontynuowana, a każdy gracz umieszcza jeden ze swoich pozostałych dysków w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, aż nie będzie już więcej dysków do umieszczenia. Następnie gracze przystępują do rozstrzygania wyników licytacji.

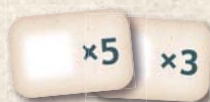
Karty w licytacji są rozpatrywane jedna po drugiej w kolejności od lewej do prawej. Jeśli na karcie nie ma dysku, należy ją odrzucić do pudełka. Jeśli na karcie znajduje się co najmniej jeden dysk, **gracz z najwyższą ofertą** otrzymuje kartę i kładzie ją przed sobą podstawową stroną do góry. Wszyscy pozostali gracze, którzy mieli swoje dyski na karcie, otrzymują rekompensatę.

Ważne: ten, kto otrzyma kartę, nie otrzymuje za to rekompensaty!

Dla Twojej wygody



Wartości krążków różnią się wielkością, co ułatwia zobaczenie, jakie wartości są już umieszczone na karcie. Zalecamy ułożenie dysków w piramidę, kładąc mniejsze dyski na większych. Wtedy łatwiej będzie przejrzeć oferty graczy: najpierw wszystkie mniejsze dyski dostaną rekompensatę, a następnie właściciel najwyższej oferty otrzyma kartę, na której pozostał ostatni dysk.



Jeśli zabrakło znaczników zasobów, użyj kafelków mnożenia. Po prostu połóż kafelek przed sobą odpowiednią stroną do góry i połóż na nim zasób, który chcesz pomnożyć.

Na przykład kostka węgla na kafelku „x5” reprezentuje 5 jednostek węgla.

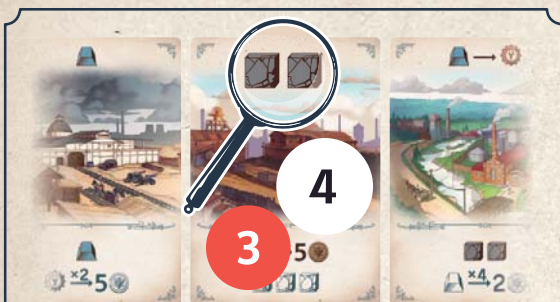
Rekompensata

Na górze każdej karty przedsiębiorstwa znajduje się rekompensata. Otrzymują ją wszyscy gracze, którzy umieścili na karcie swoje dyski kapitału ale nie dostali jej, ponieważ zostali przelicytowani.

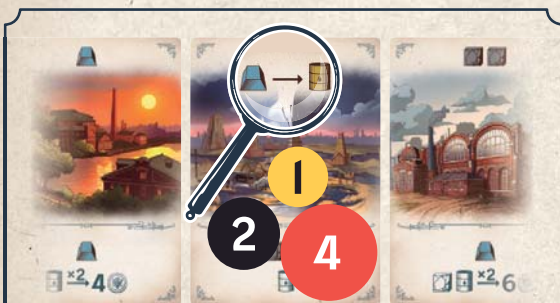
Podobnie jak w przypadku innych efektów, istnieją 2 rodzaje możliwych efektów rekompensaty: wydobywanie i przetwarzanie. Jednak efekt rekompensaty zależy od wartości dysku gracza na karcie. Podczas wydobywania gracz otrzymuje wskazane zasoby pomnożone przez wartość swojego dysku. W przypadku przetwarzania, gracz może rozpatrzyć efekt tyle razy, ile wynosi wartość jego dysku.



Przykład umieszczania dysków w grze 3-osobowej



Przykład: Biały „4” i czerwony „3” znajdują się na karcie z efektem rekompensaty wydobywania 2 jednostek węgla. Właściciel „4” otrzymuje kartę, ale najpierw właściciel „3” otrzymuje trzy razy 2 jednostki węgla, co oznacza łącznie 6 jednostek węgla.



Przykład: Czerwony „4”, czarny „2” i żółty „1” znajdują się na karcie z efektem rekompensaty przetworzenia 1 żelaza na 1 olej. Właściciel „4” otrzyma kartę ale najpierw właściciel „2” może przetworzyć 1 lub 2 swoje Żelaza na 1 lub 2 Oleje, a właściciel „1” może przetworzyć 1 swoje Żelazo na 1 olej. Mogą również odmówić rozpatrzenia efektu rekompensaty, jeśli nie mogą wydać żelaza lub nie chcą.

Ważne jest, aby rozpatrzyć karty w rzędzie jedna po drugiej, w kolejności od lewej do prawej, ponieważ gracz może zdobyć zasoby dzięki jednemu efektowi rekompensaty, a następnie wydać go za pomocą innego efektu rekompensaty. Aby to zrobić, muszą zdobyć zasoby przed ich wydaniem. Innymi słowy, karta wydobywania musi znajdować się po lewej stronie karty przetwarzania. Kiedy wszystkie karty w licytacji zostaną rozpatrzone, gracze zabierają wszystkie swoje dyski i przechodzą do fazy produkcji.

Faza Produkcji

Podczas tej fazy gracze rozpatrują swoje karty przedsiębiorstw, co pozwala im zdobywać i/lub przetwarzać zasoby. Aby zaoszczędzić czas, wszyscy gracze mogą rozpatrzyć karty jednocześnie, ponieważ w tej fazie nie ma interakcji między graczami.

Karty przedsiębiorstw muszą być rozpatrywane jedna po drugiej. Każdą kartę można aktywować tylko raz na fazę produkcji. Karty można aktywować w dowolnej kolejności, ale gdy gracz rozpocznie rozpatrywać kolejną kartę, nie może wrócić do poprzednich, nawet jeśli ich efekty nie zostały całkowicie rozpatrzone.

Jeśli karta zostanie umieszczona podstawową stroną do góry (w ten sam sposób, w jaki została umieszczona podczas licytacji), gracz może rozpatrzyć tylko jej efekt podstawowy (ten z kolorowymi symbolami). Przezroczyste symbole pokazują dodatkowy efekt, który stanie się dostępny po ulepszeniu karty ale nie można go rozpatrzyć, gdy karta została umieszczona podstawową stroną do góry.

Jeśli karta zostanie umieszczona ulepszoną stroną do góry, gracz może rozpatrzyć zarówno podstawowy, jak i dodatkowy efekt karty, ponieważ oba są w pełni kolorowe. W takim przypadku efekty rozpatruje się od góry do dołu.

Ważne: Żaden efekt nie może być „wstawiony” pomiędzy dwa efekty jednej karty. Gracz musi najpierw rozpatrzyć wszystkie pożądane lub możliwe efekty z jednej karty, zanim przejdzie do następnej.

Karty początkowe i Ulepszanie kart

Karty początkowe rozpatruje się w taki sam sposób, jak wszystkie karty przedsiębiorstw. Jego najwyższy efekt pozwala graczowi zdobyć znacznik ulepszenia, a ostatni efekt pozwala graczowi ulepszyć (odwrócić) tyle kart przedsiębiorstw, ile chce, za cenę 1 węgla i 1 znacznika ulepszenia.

Otrzymanie
znacznika
ulepszenia



Ulepszanie
dowolnej
liczby kart

Karta początkowa nie może zostać ulepszona. Jeśli gracz rozpatrzy efekt podstawowy swojej karty przedsiębiorstwa, a następnie ulepszy go w tej samej fazie produkcji, nie może wrócić do jego efektu dodatkowego, mimo że jest już dostępny. Jeśli jednak ulepszy go przed rozpatrzeniem jego efektu, może rozpatrzyć oba jego efekty podczas tej samej fazy.

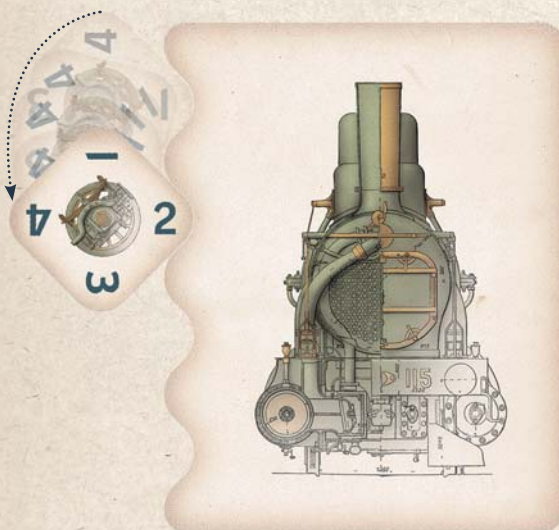
Dla Twojej wygody



Na początku fazy produkcji lepiej ułożyć karty w kolejności, w jakiej chcesz je rozpatrzyć. Kiedy karta zostanie rozpatrzona, przesun ją trochę w górę (lub obróć o 90 stopni), aby pokazać, że nie można jej ponownie rozpatrzyć w tej fazie.

Koniec rundy

Kiedy wszyscy gracze skończą fazę produkcji, runda się kończy. Jeśli była to runda 4, gracze kończą grę. W przeciwnym razie znacznik pierwszego gracza przechodzi do gracza po lewej i rozpoczyna się nowa runda. Przetaw licznik rund na kolejne pole.



KONIEC GRY

Każdy gracz sumuje swoje pieniądze i wygrywa ten, który ma ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą kart. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą zasobów.



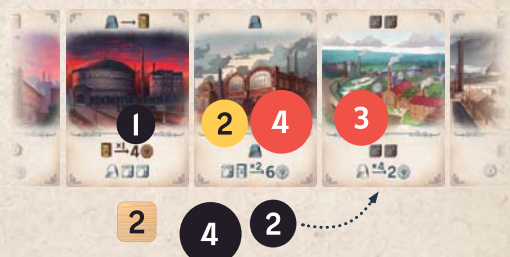
WARIANTY

Doświadczeni gracze mogą spróbować zagrać z stałym łańcuchem produkcyjnym. Zasady wtedy ulegają następującym zmianom:

- Wszystkie karty gracza (w tym początkowe) muszą tworzyć poziomy łańcuch.
- Po każdej fazie licytacji gracze muszą przydzielić miejsca dla nowo otrzymanej karty w swoim łańcuchu, umieszczając każdą kartę po lewej, po prawej lub gdzieś pomiędzy.
- Względna kolejność kart w łańcuchu musi pozostać taka sama.
- W fazie produkcji karty w łańcuchu są rozpatrywane jedna po drugiej, w kolejności od lewej do prawej.

GRA DLA 2 - GRACZY

Na początku gry przypisz zestaw dysków kapitału, który nie został wybrany przez graczy, do Agent'a. Podczas Fazy Licytacji, rzuć kostką po każdej ofercie drugiego gracza. Kostka pokazuje numer karty w rzędzie, którą Agent będzie licytował. Agent próbuje umieścić swój dysk na karcie, zgodnie z zasadami rozmieszczania, wybierając od **najniższego** możliwego swojego dysku. Jeśli Agent nie może umieścić żadnego ze swoich pozostałych dysków na karcie, próbuje umieścić swój dysk na następnej karcie, postępując według tych samych zasad, i tak dalej (w przypadku, gdy nie może umieścić dysku na szóstej karcie, próbuje umieścić go na pierwszej). Dlatego w fazie licytacji Agent będzie zawsze jako trzeci umieszczał swój dysk. Na koniec Fazy Licytacji odrzuć wszystkie karty, które powinny trafić do Agent'a, ale pozwól najpierw rozpatrzyć ewentualne rekompensaty.



Przykład: Agentowi pozostały 2 dyski: „2” i „4”. Na kości widnieje „2” ale na drugiej karcie znajduje się już jeden z dysków Agent'a. Agent zamiast tego patrzy na trzecią kartę ale tam są już „2” i „4” innych graczy. Przechodzi do czwartej karty. Jest na niej „3”, więc Agent umieszcza na karcie swoją „2”. Gdyby była „2”, Agent musiałby umieścić na niej „4”.

STOPKA

Projektant gry: Ivan Lashi

Producent gry: Petr Tyulenev

Główny Artysta: Oleg Jurkow

Grafika: Vadim Poluboyarov, Maria Ivanova, Egor Zharkov, Ilya Konovalov, Sergey Dulin

Projekt i retusz: Sergey Dulin

Projekt i układ: Kristina Soozar

Główni testerzy: Elena Wornoskova, Olga Zyabko, Julia Kolesnikova, Konstantin Ponomarev, Dmitriy Rudev

Testerzy: Ilya Drozdov, Svetlana Gavrulina, Ekaterina Gorn, Alexander Ilyin, Pavel Ilyin, Julia Ilyinskaya,

Filipp Iwanow, Damir Khusnatdinov, Alexander Kiselev, Denis Klimov, Julia Klokova, Michaił Krotov, Valeriy

Kruzhlov, Nikolay Kuzivanov, Konstantin Malygin, Valentin Matyusha, Ekaterina Peregudova, Georgiy

Permilovsky, Sergey Pritula, Vitaliy Repin, Ekaterina Reyes, Pavel Safonov, Aleksandra Salnikov, Ruslan

Sarimov, Ilya Semenov, Igor Sklyuev, Ilya Stepanov, Natalia Telezhkina, German Tichomirov, Alexey Tichonov,

Georgiy Tiulenev, Artur Velikoknyazev i inni

Przekładał na Polski: Arachion z gry-planszowe.pl

Projektant gry dziękuje Andreyowi Kolupaevowi za pierwsze testy i rekomendacje, a Petrowi Tyulenevowi za jego skrupulatne podejście i doskonałe zarządzanie projektem.

WYDAWCA: HOBBY WORLD

Dyrektor Generalny: Michaił Akułow

Kierownik Produkcji: Iwan Popow

Redaktor Naczelny: Alexander Kiselev

Redaktor: Valentin Matyusha

Przygotowanie do druku: Iwan Suchowej

Dyrektor kreatywny: Nikolay Pegasov

Rozwój: Sergey Tyagunov

Zespół międzynarodowy: Pavel Safonov i Julia Klokova

Redakcja dziękuje Jamesowi Higginsowi za korektę zasad.

Specjalne podziękowania dla Ilyi Karpinsky.

Przedruk i publikacja zasad gry, treści i ilustracji bez zgody właściciela praw autorskich jest surowo zabronione.

© 2020 Hobby Świat

Wszelkie prawa zastrzeżone.

international@hobbyworld.ru

international.hobbyworld.ru

Zasady w wersji 1.0

