

DWARVEN SMITHY

La Forja



Reglas v2

Traducción Española

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los jugadores asumen el papel de enanos que reúnen recursos y fabrican objetos en su taller. Para ello deben usar diversos metales, gemas y runas para forjar armas, escudos, armaduras y otros objetos que podrán vender. También pueden formar aprendices para cambiar las reglas del juego, forjar herramientas que les ayudarán a ahorrar recursos en la fabricación y crear objetos especiales para el rey que se revelarán al final de la partida. Los jugadores necesitan refinar sus recursos, elegir qué cartas usar y cuáles vender, y gestionar estratégicamente su mano y su zona de jugador.

La forja es un juego temático de cartas, construcción de tablero modular y gestión de área/mano para 2-4 jugadores a partir de 14 años. Ofrece dos modos de juego: el modo de iniciación, que dura 60 minutos, y el modo de juego completo, que dura entre 60 y 90 minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el jugador que más dinero tenga acumulado al final de la partida.

COMPONENTES



Cartas de gremio (78)



Cartas de recurso (116)



Cartas de jugador (8)



Monedas (102)



Cartas de referencia iconográfica (4)



Cartas de referencia del turno (4)



Tablero de juego (1)

MODO DE INICIACIÓN Y MODO DE JUEGO COMPLETO

Se ofrecen dos modos de juego: el modo de iniciación y el modo de juego completo.

Las 78 cartas de gremio se dividen en 25 cartas base, 18 cartas de iniciación y 35 cartas de juego completo. El modo de iniciación usa 43 cartas de gremio (cartas base y de iniciación) y el modo de juego completo, 60 (cartas base y de juego completo).

Las 78 cartas de gremio incluyen 10 aprendices, 16 herramientas, 25 objetos y 27 encargos del rey. Todas forman el mazo de gremio. Las 116 cartas de recurso se utilizan en ambos modos de juego y conforman el mazo de minería.

Sugerimos que los jugadores que no estén familiarizados con el juego prueben primero el modo de iniciación varias veces antes de pasar al modo de juego completo. Las reglas son las mismas en ambos casos, pero el estilo de juego es considerablemente diferente.

Juego base
(sin icono)

Modo de
iniciación

Modo de
juego completo



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar la partida, sigue los pasos indicados a continuación:

1. Separa las cartas de referencia iconográfica, las cartas de referencia del turno, las cartas de gremio y las cartas de recurso.
2. Elige entre el modo de iniciación y el modo de juego completo (para preparar el mazo de gremio).
 - *Modo de iniciación:* Toma las cartas de gremio, separa las 35 cartas de juego completo y devuélvelas a la caja. El resto de cartas, tanto las cartas base como las de iniciación, se unen para formar el mazo de gremio.
 - *Modo de juego completo:* Toma las cartas de gremio, separa las 18 cartas de iniciación y devuélvelas a la caja. El resto de cartas, tanto las cartas base como las de juego completo, se unen para formar el mazo de gremio.
3. Baraja el mazo de gremio y colócalo sobre el tablero desplegado en el centro de la mesa.
4. Baraja el mazo de minería y colócalo sobre el tablero.
5. Apila las monedas según su valor y colócalas en la zona del tablero correspondiente.
6. Cada jugador recibe una carta de jugador, una carta de referencia del turno, una carta de referencia iconográfica y dinero por un valor total de 15.
7. Cada jugador roba cuatro cartas del mazo de minería y las coloca sin refinar (con el título «sin refinar» hacia arriba) en su taller.
8. Cada jugador roba cuatro cartas del mazo de gremio, y las coloca en su mano.
9. El jugador más bajo elige quién empieza. Por ejemplo, puede elegir a quien tenga la barba más larga.

CARTAS DE GREMIO

Hay cuatro tipos de cartas de gremio: aprendiz, herramienta, objeto y encargo del rey. Cada tipo de carta funciona de forma diferente una vez completada.

Aprendiz (10): Los aprendices cambian las reglas del juego.



Herramienta (16): Las herramientas pueden ser vendidas al banco para ganar su valor completo, o guardarse para usar el texto de la carta para reducir el coste en recursos de fabricación de tipos o subtipos específicos de cartas de gremio. El texto de la carta indica que se utiliza un recurso menos para fabricar un tipo o subtipo de carta.

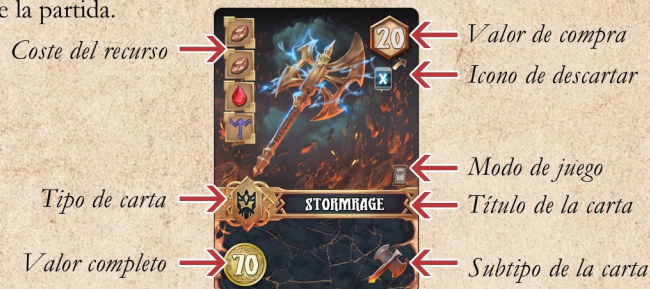


El texto de la carta indica que se utiliza una gema menos para fabricar cualquier carta de subtipo arma o escudo

Objeto (25): Los objetos se venden al banco para recibir su valor completo.



Encargo del rey (27): Los encargos del rey permanecen ocultos hasta el final de la partida, cuando se venderán al banco para ganar su valor completo. Pueden dar monedas adicionales al final de la partida.



CARTAS DE RECURSO

Cuatro tipos de metales: mithril (18), oro (20), plata (22) y hierro (26).



Cuatro tipos de gemas: esmeralda (3), rubí (3), zafiro (4) y piedra lunar (4).



Cuatro tipos de runas: trueno (4), rayo (4), hielo (4) y tierra (4).



CARTA DE JUGADOR

Durante la partida, los jugadores realizan acciones alrededor de su carta de jugador. Este espacio se divide en cuatro áreas: mercado, aprendices, herramientas y taller. Los iconos en del borde de la carta de jugador indican el límite de cartas de cada área y qué acciones se pueden realizar en esas áreas durante el turno.



ÁREA DEL JUGADOR

El diagrama a continuación ayuda a los jugadores a visualizar las áreas de mercado, taller, aprendices y herramientas alrededor de su carta de jugador, así como el límite de cartas en cada una (no representa espacios ni lugares).



Nota: Los jugadores pueden apilar cartas de recurso en su taller para aborrar espacio en la mesa. No está permitido apilar cartas de gremio para ganar espacio. Fabricar/ formar significa colocar cartas de gremio sobre cartas de recurso; esta es una acción que ocurre durante la tercera fase del turno de un jugador (véase página 7).

LÍMITE DE CARTAS EN LA MANO Y EN EL ÁREA DE JUGADOR

El límite de cartas en mano es 6. Cada área de jugador tiene un límite de cartas que se pueden colocar en ella. Los límites son los siguientes:

- *Aprendices:* límite de dos cartas de aprendiz completadas.
- *Herramientas:* límite de dos cartas de herramienta completadas.
- *Mercado:* límite de cuatro cartas.
- *Taller:* límite de siete cartas.

TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego contiene espacios para los mazos de gremio y de minería, para sus respectivos descartes, y para las monedas.



En el área de **almacén** en la parte inferior del tablero se depositan las cartas de recurso vendidas de los mercados de los jugadores. Estas cartas se apilan en fila y en vertical, dejando a la vista el icono «refinado», el título de la carta y el valor más alto de venta. La fila permite a los jugadores echar un vistazo rápido a las cartas de recurso disponibles para su compra.

CÓMO JUGAR

La carta de referencia iconográfica se usa como referencia rápida para consultar todos los iconos del juego. La carta de referencia del turno resume las acciones del turno y la secuencia de puntuación al final de la partida.

Las cartas **descartadas** se colocan boca arriba en los espacios previstos para los descartes de gremio y de recursos.

Las siguientes reglas de juego se aplican siempre:

- Si el texto en una carta contradice directamente estas reglas, el texto de la carta prevalece.
- Una carta que se haya colocado sobre la mesa no se puede devolver a la mano.
- Las cartas que hayan sido robadas del mazo de gremio, del mazo de minería o que hayan sido compradas en el almacén se añaden directamente a la mano.
- Los jugadores pueden mirar las cartas de las pilas de descarte y las cartas de recurso bajo sus encargos del rey completados.
- Los jugadores no pueden mirar las cartas de recurso bajo un encargo del rey completado en el mercado de otro jugador.

La partida se juega a lo largo de varias rondas de turnos que se desarrollan en sentido de las agujas del reloj. Cada jugador realiza la siguiente secuencia durante su turno.

UN TURNO ESTÁ FORMADO POR CUATRO FASES

1. **Fase de refinar**
2. **Fase de completar**
3. **Fase de acción (las acciones son repetibles)**
 - Jugar una carta
 - Mover o intercambiar una carta
 - Descartar una carta de gremio del mercado
 - Vender una carta de recurso
 - Comprar una carta
 - Fabricar/formar una carta de gremio
4. **Fase de robar cartas**

1) Fase de refinar

Lo primero que un jugador realiza en su turno es refinar **todas** las cartas de recurso de tipo metal y gema que posea en su taller. Para refinar, gira la carta 180 grados hasta que el título correspondiente se sitúe en la parte superior, el icono de refinado esté en la esquina superior izquierda y los valores de compra y de venta en la esquina superior derecha. Estos valores cambian según cómo se coloque la carta. Las cartas de recurso solo se pueden refinar en el taller.



2) Fase de completar

Todas las cartas de gremio fabricadas o formadas en el turno anterior quedan completadas. El texto de la carta se activa inmediatamente cuando se coloca en el área de aprendices o de herramientas. Completa cada tipo de carta de gremio como sigue:

Aprendiz

Coloca la carta de aprendiz completada en la zona de aprendices y descarta las cartas de recurso utilizadas.



Acción especial: Despedir a un aprendiz. Si un jugador completa un aprendiz y ya posee dos cartas en su zona de aprendices, debe intercambiar una carta de la zona de aprendices con el aprendiz recién completado en el taller y descartar los recursos utilizados. Los jugadores no pueden realizar esta acción si intercambiar las cartas implica superar el límite permitido en mano o en el mercado. Si el jugador no puede realizar esta acción, inmediatamente debe barajar la carta de aprendiz completada y los recursos en sus respectivos mazos.

Herramienta

Descarta las cartas de recurso usadas y elige entre las siguientes opciones:

1. Usa la carta de herramienta colocándola en la zona de herramientas. Una vez usada, no se puede descartar, sustituir, ni vender.
2. Vende la carta de herramienta al banco por su valor completo. Descarta la herramienta y los recursos utilizados y recibe del banco una cantidad de dinero igual a su valor completo.



Si un jugador posee ya dos cartas de herramienta completadas, la deberá vender la nueva herramienta completada al banco a cambio de su valor completo.

Objeto

Descarta el objeto completado y los recursos utilizados, y recibe del banco monedas por el importe de su valor completo.



Encargo del rey

Tras completar un encargo del rey, tanto esta carta como sus recursos asociados pasan a considerarse una sola carta para el resto de la partida.

Para completar un encargo del rey, mantén juntas las cartas de recurso y la carta de gremio boca abajo, y después muévelas a la zona del mercado. Una carta de encargo del rey completada y sus recursos asociados se mantienen en el mercado hasta el final de la partida. Los encargos del rey nunca deben ladearse y no pueden ser comprados por otros jugadores.

Acción especial: Intercambio. Si un jugador ya posee cuatro cartas en su zona de mercado, debe mover una carta del mercado al taller para colocar en su lugar el encargo de rey completado y sus recursos. Los jugadores no pueden descartar o vender cartas durante esta acción.



Consejo: Intenta no completar más de dos encargos del rey de cada subtipo (arma, armadura y escudo) para maximizar las posibilidades de conseguir el bonus para cada subtipo al final de la partida.

3) Fase de acción

Durante la fase de acción, un jugador puede realizar cualquiera de las siguientes seis acciones tantas veces como quiera y pueda, y en cualquier orden, pero tendrá que completar una acción para pasar a la siguiente y respetar siempre los límites de cartas en mano y en su zona del jugador.

1. Jugar una carta
2. Mover o intercambiar una carta
3. Descartar una carta de gremio del mercado
4. Vender una carta de recurso al almacén
5. Comprar una carta
6. Fabricar/formar una carta de gremio

LAS CARTAS QUE SE COLOQUEN EN EL MERCADO DEBEN SER LADEADAS

Al jugar, mover, intercambiar o comprar una carta, y después colocarla en el mercado, se debe **ladear** (45 grados). El **ladeo** es un recordatorio visual de que la carta no puede ser vendida ni descartada durante el turno, pero sí se puede mover o intercambiar. Todas las cartas ladeadas se enderezan al final del turno del jugador. Las cartas del taller no se ladean.

1. Jugar una carta

El jugador coloca una carta de su mano en el mercado o el taller. Todas las cartas, incluyendo los encargos del rey, se juegan boca arriba en esta acción. Las cartas de recurso de metales y gemas se colocan sin refinar (con el icono «sin refinar» en la esquina superior izquierda) desde la mano.



Consejo: Las cartas pueden permanecer en el mercado durante varios turnos hasta que decidas si quieres moverlas, venderlas o descartarlas, pero corres el riesgo de que otro jugador las compre.

2. Mover o intercambiar una carta

El jugador mueve una carta de gremio o de recurso entre el mercado y el taller. Si ambas zonas están llenas, puede intercambiar las cartas.



3. Descartar una carta de gremio del mercado

El jugador descarta una carta de gremio del mercado que no esté ladeada.



4. Vender una carta de recurso al almacén

El jugador vende al banco cualquier recurso no ladeado de su mercado y lo envía al almacén para ganar el valor de venta de la carta. La carta vendida se coloca encima de la fila de cartas del almacén de forma que los jugadores puedan ver el icono de recurso, el título y el valor de compra (refinado) de cada carta.



5. Comprar una carta

Comprar una carta de recurso del almacén

El jugador compra al banco cualquier carta de recurso del almacén. Para comprarla, paga el valor de compra refinado y una moneda adicional por cada carta que esté encima de la que se pretenda comprar; después, la añade a su mano mientras que el resto de cartas permanece en el almacén.



Comprar una carta de otro mercado



Se puede comprar cualquier carta boca arriba del mercado de otro jugador por su valor de compra según el punto de vista del vendedor. Esta carta deberá colocarse en el mercado o en el taller y no en la mano. Las cartas mantienen el estado refinado o sin refinar después de la compra.

Puedes elegir entre colocar la carta en el mercado o en el taller

Ladea la carta si la colocas en el mercado



Al comprar cartas, estas mantienen su estado refinado o sin refinar



6. Fabricar/formar una carta de gremio



Usando cartas de recurso refinadas que ya tenga en el taller, el jugador apila las que necesite para fabricar o formar una carta de gremio, y después coloca la carta de gremio sobre dicha pila. La carta de gremio puede proceder de su taller o de su mercado.

Enseña los recursos utilizados, como se muestra en la imagen, para que otros jugadores puedan ver los iconos. Una vez que la carta de gremio se coloca sobre la pila de cartas de recurso, no se puede mover ninguna de ellas. La acción de fabricar se completa en el siguiente turno (acción de completar, véase pág. 5).

Aprendiz Herramienta Objeto Encargo del rey



Nota: Todas las cartas de gremio y de recurso cuentan para el límite de cartas del taller

Al colocar una carta de gremio encima de la pila de recursos, ten en cuenta las siguientes reglas:

- **Aprendices, herramientas u objetos:** Coloca la carta boca arriba sobre la pila de cartas de recurso.
- **Encargos del rey:** Coloca la carta boca abajo sobre la pila de cartas de recurso.
- Los jugadores pueden fabricar o formar más de una carta de gremio a la vez, pero no pueden superar el límite de cartas en su taller.
- Las cartas de gremio solo se pueden fabricar o formar en el taller.

Si una carta de gremio se ha fabricado o formado con los recursos incorrectos, deberás volver a barajar tanto la carta como los recursos en sus mazos correspondientes.

4) Fase de robar cartas

El jugador roba hasta cuatro cartas, sin superar el límite de su mano. Se enderezan todas las cartas de la zona del mercado y acaba su turno. Al robar, el jugador puede elegir cualquier combinación de cuatro cartas entre el mazo de gremio y el mazo de minería, y puede mirar las cartas al robarlas.

Para acelerar el ritmo de la partida: Después de robar la primera carta, el siguiente jugador puede comenzar su turno.

Ejemplo: Con un límite de seis cartas en mano, si un jugador tiene tres cartas solo podrá robar otras tres.

Consejo: En lugar de buscar un recurso específico, también puedes robar del mazo de gremio para encontrar cartas que necesiten recursos que ya tengas.

ÚLTIMO TURNO (FINAL DE LA PARTIDA)

El último turno ocurre cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Un jugador roba la última carta de gremio del mazo de gremio.
- Un jugador roba la última carta de recurso del mazo de minería.
- Un jugador acaba su turno con cuatro o más encargos del rey completados en su mercado.

La partida se acaba para el jugador que ha desencadenado el final de la partida, y el resto de jugadores tiene un último turno.

PUNTUACIÓN Y VICTORIA

Una vez que todos los jugadores hayan acabado su último turno, la partida termina. Todas las cartas se mantienen sobre la mesa hasta que se especifique lo contrario. Para determinar el ganador, sigue los pasos que se indican a continuación:

1. Los jugadores descartan todas las cartas de su mano y su taller.
2. También descartan todas las cartas de gremio en sus mercados, salvo los encargos del rey completados.
3. Uno por uno, cada jugador vende al banco todas las cartas de recurso que tenga en su mercado (al precio de compra), y después las descarta.
4. Los jugadores revelan todos los encargos del rey completados.
5. Se comparan separadamente los valores completos de cada subtipo de encargo del rey y el jugador que tenga la carta de mayor valor completo en cada categoría gana 25 monedas adicionales (en total se reparten 75 monedas).
6. Los jugadores reciben tantas monedas del banco como valor completo tengan todos sus encargos del rey. A continuación, descartan todas las cartas, incluyendo las de aprendiz y herramienta, de las áreas respectivas.
7. Una vez sumadas todas las monedas, el jugador más rico gana la partida.

PREGUNTAS FRECUENTES

P.) Si tengo una carta de herramienta que permite usar un recurso de hierro menos, y una carta de gremio que solo necesita un hierro, ¿puedo colocarla directamente en mi taller sin usar ningún recurso?

R.) Sí, es una acción de fabricar. Coloca la carta en tu taller sin cartas de recursos asociadas. La carta cuenta para el límite de cartas del taller.

P.) ¿Puedo empezar inmediatamente a fabricar o formar una carta de gremio o usar una carta de recurso después de comprarla de otro jugador o del almacén?

R.) Sí, tanto las cartas de gremio como de recurso pueden ser usadas inmediatamente después de su compra

P.) ¿Qué ocurre si ya tengo dos cartas de aprendiz en mi área de aprendices y completo otro aprendiz?

R.) Selecciona una carta de aprendiz de tu área de aprendices, muévela a tu taller y complétala. No puedes intercambiar cartas que habrían aumentado el límite de tu mano o mercado si como resultado sobrepasas el nuevo límite (por ejemplo, si tenías cinco cartas en tu mercado y ahora solo puedes tener cuatro).

REGLAS ALTERNATIVAS

PUJAS

Incluir pujas en el juego aumenta la interacción entre jugadores pero también alarga los tiempos muertos y aumenta la duración total de la partida. Para incluir las pujas en tu partida, añade las siguientes reglas:

1. Pujar reemplaza la acción de comprar una carta del mercado de otro jugador.
2. El jugador que vende la carta no puede pujar.
3. Es necesario tener el dinero suficiente para poder pujar, y no se puede exceder el límite de cartas de cada zona.
4. Solo se puede pujar una vez, y está permitido abstenerse.

Cómo funcionan las pujas

1. El jugador anuncia qué carta quiere comprar del mercado de otro jugador.
2. Empezando por el jugador a la derecha del jugador que vende, los jugadores pueden pujar con dinero una vez por la carta. La cantidad de la puja debe ser igual o superior al valor de compra de la carta.
3. Las pujas continúan en sentido contrario a las agujas del reloj. Cada puja tiene que ser más alta que la anterior.
4. Una vez que todos los jugadores (salvo el que vende la carta) han pujado o pasado, el jugador con la puja más alta recibe la carta, la coloca en su mercado o taller, y paga el dinero al jugador que poseía la carta.

MINA INAGOTABLE

Se puede eliminar la condición de victoria que requería robar la última carta de recurso del mazo de minería. En su lugar, cuando el mazo de minería se agote, baraja el descarte de cartas de recurso y las cartas del almacén para formar un nuevo mazo de minería. Si usas esta variante, el juego será mucho más largo, ¡casi interminable!

CRÉDITOS

Diseño del juego original: Mike Warth

Desarrollo del juego: Charlie Sinning and Craig Blythe

Reglas escritas por: Mike Warth

Logotipo del juego: Nick Deligaris

Ilustraciones de la caja y las cartas de jugador: Leonardo Borazio

Ilustraciones de las cartas: Enggar Adirasa, Leonardo Borazio

Componentes e iconos del juego: Karin Wittig

Diseño de las cartas de referencia: Lisa Johnson, Luff Games

Diseño gráfico: Mike Warth, Sebastián Koziner

Editor: Flatworks Gaming, LLC.

Sitio web: www.DwarvenSmithy.com

Reglas en español por Board Game Circus.

Traducción: Lis Diez Bourgoin.

Corrección: Antonio Recuenco Muñoz.

Jugadores de pruebas: Aaron Angel, Aaron Scott, Adam Whitlatch, Alex Ambrose, Alyse Capaccio, Andrew D. Joines, Andrew Noe, Andrew Space, Andrew Warth, Anthony Atwood, Anthony Pulcastro, Ashley Lane, Ava Benoit, Ben Smithy, Benjamin Rigg, Beth Hill, Bethany Milewski, Brian Herr, Briana Walz, Brittany Ballo, Brittany Gunter, Bryan Drennen, Casey Edwards, Cat Lynch, Chris Hadsall, Chris Milewski, Clay Napier, Cody McNeeley, Cody S. Martin, Colin Newey, Daniel Peabody, Danny Capaccio, Darryll Rowland, Derek McCauley, Don Tyler Wooldridge, Duncan Seibert, Eleanore Dara, Eva Grouling Snyder, Gerald L. White Jr., Gordon Spaeth, Hakinaro, Ian McEwen, Isabella Tattoo, J. Brown, Jarrod Peterson, Jason Stewart, Jeff Merifield, Jeremy Waters, Jessica Turner, Jim Schiff, Joe Martinez, Joe Wooldridge, John Horst, John Prather, Joseph Martinez, Keith Ambrose, Kelly Woeste, Ken Albright, Kevin Treybig, Kevin Steindorff, Kevin W. Suttner, Kristen Elliott, Kristen Saunders, Kyle Bornhorst, Kyle Foraker, Lancy Seibert, Lauren Kohles, Lindsay Wildt, Lisa Johnson, Matthew Beamer, Matthew Beckerich, Max Benoit, Maxine Springer, Megan Beckerich, Michael Life, Michael Sundrup, Mike Ball, Misty Troutt, Nancy Snyder, Nathaniel Chaddock, Nathaniel Clark, Nick Lynch, Noah Blythe, Noah Kohles, Oliver Wojtyna, Paola Roman, Pat McClelland, Peter Schreck, Philippe Rigaud, Rammy Meyerowitz, Reece Benoit, Richard Life, Rick Bonds, Rob McEwen, Robert Lane, Rose Sinning, Rugen Lawler, Ryan C. Kennedy, Ryan Johnson, Sande Scott, Sara Whitlatch, Sarah Eisen, Sarah Horst, Sean Hendrickson, Sean Merrill, Stephanie Phillips, Stephen J Seibert II, Stephen Life, Thomas Caudill, Tim Haverkos, Tony Miller, Tory Trone, Troy Hufford, Tyler Candella, Wm Brian Troutt, Zach Warth y Zach Workman.



© 2018 Flatworks Gaming

7877 Tollgate Road, Alexandria, KY 41001

FlatworksGaming.com

Reglas v2. © 2018 Flatworks Gaming, LLC ©. Todos los derechos reservados. Este juego no puede ser reproducido total ni parcialmente sin el permiso de Flatworks Gaming, LLC. Dwarven Smithy® es una marca registrada de Flatworks Gaming, LLC.