



EIN SPIEL VON IVAN LASHIN

# FURNACE

DAS ZEITALTER DER INDUSTRIALISIERUNG

ANLEITUNG v2.0

## ÜBERBLICK

In FURNACE übernehmt ihr die Rollen von Unternehmern im 19. Jahrhundert, die Fabriken erwerben, diese modernisieren und versuchen, das meiste Geld zu scheffeln. Dies geschieht vor allem durch die Gewinnung und Verarbeitung von Rohstoffen.

Eine Partie FURNACE wird über 4 Runden gespielt, die sich jeweils in 2 Phasen aufteilen: Auktion und Produktion. Zuerst werden die Fabriken versteigert. Wer das Höchstgebot abgibt, erhält die Fabrik. Alle anderen Gebote werden mit Förderungen belohnt (was oft lukrativer sein kann, als die Fabrik zu erhalten!). Während der Produktion gewinnt und verarbeitet ihr Rohstoffe in euren ersteigerten Fabriken, um sie später zu verkaufen. Durch eine clevere Nutzung eurer Produktionsketten optimiert ihr eure Fabriken und erhöht eure Effizienz. Wer nach der 4. Runde das meiste Geld verdient hat, gewinnt die Partie.



# MATERIAL

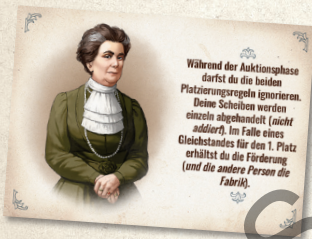
- 36 doppelseitige Fabriken



- 5 einseitige Startfabriken



Rückseite



- 5 Unternehmer

- 1 Startspielermarker



- 4 Farbmarker (je 1 pro Spielerfarbe)



- 16 Auktionsscheiben (je 4 pro Spielerfarbe)

Jeden der Werte „1“, „2“, „3“ und „4“ gibt es in jeder der 4 Farben 1 Mal.



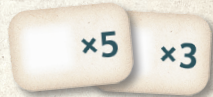
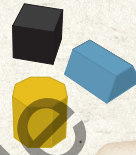
- 1 neutrale Auktionsscheibe mit dem Wert „2“



- 40 Kohle

- 20 Eisen

- 15 Öl



- 4 Multiplikatoren

Sollten sich im Vorrat nicht genügend Rohstoffe einer Sorte befinden, verwendet ihr am besten die Multiplikatoren, um eine größere Menge an Rohstoffen anzuzeigen. Legst du z.B. 1 Öl auf einen x5-Multiplikator, bedeutet das, dass du 5 Öl besitzt.

- 12 Modernisierungsmarker



- 61 Münzen

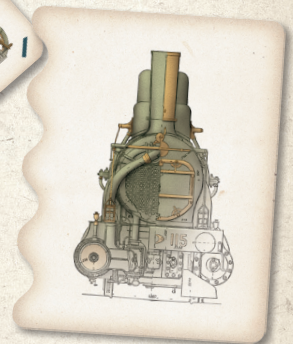


- 1 Rundenzähler (besteht aus 2 Teilen)

- 1 Würfel (für das Spiel zu zweit)



- Anleitung



# VORBEREITUNG

1. Wählt eure Farben und nehmt euch die dazugehörigen Farbmarker und die 4 Auktionsscheiben. Übrige Auktionsscheiben und Farbmarker legt ihr zurück in die Schachtel.
2. Mischt die Startfabriken verdeckt und teilt jedem von euch 1 davon aus. Dasselbe macht ihr mit den Unternehmern. Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel.
3. Sortiert die Rohstoffe nach den 3 Sorten und legt sie gemeinsam mit den Modernisierungsmarkern und den Münzen als Vorrat bereit.
4. Nehmt euch die Rohstoffe, die oben auf eurer Startfabrik abgebildet sind, und legt sie vor euch ab. *(Dies geschieht nur einmalig zu Beginn der Partie!)*
5. Legt den Rundenzähler aus und stellt ihn auf „1“.
6. Mischt die Fabriken und legt sie als Stapel auf den Rundenzähler, sodass die normale Seite sichtbar ist. Das ist die Seite, auf der am oberen Rand Rohstoffe abgebildet sind.
7. Wer zuletzt in einer Fabrik war, erhält den Startspielermarker.

Spielt ihr FURNACE zum ersten Mal, könnt ihr die Unternehmer auch weglassen. Das macht den Einstieg etwas einfacher!

Beispiel für die Vorbereitung einer Partie zu dritt



# ABLAUF

FURNACE wird über 4 Runden gespielt. Dabei teilt sich jede Runde in 2 Phasen auf: Auktion und Produktion. Wer nach der 4. Runde am meisten Geld besitzt, gewinnt.

## 1) Auktionsphase

Wer den Startspielermarker vor sich liegen hat, legt die oberste Fabrik *unter* den Stapel, zieht danach abhängig von der Spieleranzahl Karten und legt diese in einer Reihe nebeneinander aus.

- bei 2 Spielern – 6 Karten
- (Beachtet die besonderen Regeln für 2 Spieler auf S. 6!)
- bei 3 Spielern – 7 Karten
- bei 4 Spielern – 8 Karten

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn gebt ihr jeweils 1 Gebot auf 1 der Fabriken ab. Bist du an der Reihe, nimmst du dafür 1 Auktionsscheibe aus deinem Vorrat und legst sie auf eine Fabrik in der Reihe.

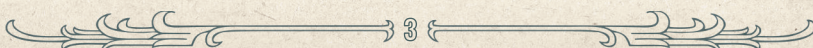
Gibst du ein Gebot ab, musst du auf die folgenden beiden Regeln achten:

- Befindet sich auf einer Fabrik schon eine deiner Auktionsscheiben, kannst du dort keine weitere platzieren!
- Auf 1 Fabrik können sich niemals 2 Auktionsscheiben mit demselben Wert befinden!

Sobald ihr alle eure Auktionsscheiben eingesetzt habt, handelt ihr die Ergebnisse der Auktion ab.



Beispiel für eine Auktion in einer 3er-Partie



Nun werden die Fabriken aus der Auktionsreihe von links nach rechts abgehandelt. Dabei prüft ihr, wer die Fabrik erhält und wer eine Förderung bekommt.

### FABRIK

Wer das höchste Gebot abgegeben hat, erhält die Karte und legt sie vor sich ab.

(In diesem Fall wäre das Gelb.)

**Wichtig!** Erhältst du die Fabrik, bekommst du keine Förderung!



### FÖRDERUNG

Wer ein Gebot abgegeben hat, das nicht das höchste war, erhält die Förderung für diese Fabrik – und zwar **so oft, wie es dem Wert der gesetzten Auktionsscheibe entspricht**.

(In diesem Fall erhält Weiß die Förderung 1 Mal.)

Stapelt die Auktionsscheiben einer Fabrik am besten, sodass die größte unten und die kleinste oben ist. Handelt sie dann von oben nach unten ab und gebt sie jeweils anschließend an ihre Besitzer zurück.

Hat niemand auf eine Fabrik geboten, kommt sie zurück in die Schachtel.

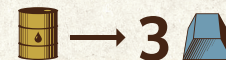
Habt ihr alle Fabriken der Auktionsreihe abgehandelt, beginnt die Produktionsphase.

## ÜBERSICHT: FÖRDERUNGSEFFEKTE

Auf dem oberen Teil jeder Fabrik ist eine von 2 verschiedenen Effekt-Arten abgebildet – Rohstoffgewinnung oder **Verarbeitung**.



Erhältst du die Förderung einer Fabrik mit **Gewinnungseffekt**, erhältst du alle abgebildeten Rohstoffe **so oft, wie es dem Wert deiner gesetzten Auktionsscheibe entspricht**.



**Verarbeitungseffekte** hingegen erlauben dir, Rohstoffe in wertvollere Rohstoffe zu verarbeiten. Dies darfst du **maximal so oft tun, wie es dem Wert deiner gesetzten Auktionsscheibe entspricht**. Dafür legst du die Rohstoffe links vom Pfeil zurück in den Vorrat und nimmst dir dafür die rechts vom Pfeil abgebildeten Rohstoffe.

**Beispiel:** Auf diese Fabrik hat Weiß ihre Auktionsscheibe mit dem Wert „4“ und Rot ihre Auktionsscheibe mit dem Wert „3“ gelegt. Der Förderungseffekt der Fabrik gibt den Unterlegenen der Auktion 2 Kohle multipliziert mit dem Wert des Gebots. Also erhält Rot insgesamt 6 Kohle. Weiß erhält **keine** Förderung, legt aber die Fabrik vor sich aus.

**Beispiel:** Auf diese Fabrik hat Rot das höchste Gebot (mit dem Wert „4“) abgegeben, Schwarz und Gelb erhalten mit ihren Geboten jeweils nur die Förderung. Schwarz darf bis zu 2 Mal 1 Eisen in 1 Öl verarbeiten, da ihre Auktionsscheibe eine „2“ zeigt. Gelb darf nur 1 Mal 1 Eisen in 1 Öl verarbeiten, da ihre Auktionsscheibe eine „1“ zeigt. Rot erhält die Karte, aber keine Förderung.

## 2) Produktionsphase

In dieser Phase könnt ihr mit Hilfe eurer Fabriken Rohstoffe gewinnen und verarbeiten – ähnlich wie bei den Förderungen in der Auktionsphase. Ihr könnt diese Phase gleichzeitig spielen. Wir empfehlen euch allerdings, in den ersten Partien eure Fabriken reihum zu aktivieren.

Während der Produktionsphase aktivierst du jede Fabrik in deinem Besitz **genau 1 Mal** in beliebiger Reihenfolge:

- Sobald du eine Fabrik aktivierst, führst du die Effekte im unteren Bereich der Karte **von oben nach unten** durch.
- Du musst die Aktivierung jeder Fabrik abgeschlossen haben, **bevor** du mit der Aktivierung der nächsten beginnen darfst.
- Du darfst auf beliebig viele Effekte **verzichten** (z.B. falls du sie nicht durchführen kannst).
- **Transparent** dargestellte Symbole kannst du **nicht** abhandeln, da sie der modernisierten Version der Fabrik vorbehalten sind. Auch der Effekt am **oberen Rand** der Fabrik (Förderungseffekt) wird **nicht** durchgeführt.

**Anmerkung:** Wir empfehlen, zu Beginn der Produktionsphase die Fabriken von links nach rechts in der Reihenfolge anzuordnen, in der du sie aktivieren möchtest. Oft ist es sinnvoll, zuerst Fabriken mit **Gewinnungseffekten** zu aktivieren, damit du die erhaltenen Ressourcen dann beim Aktivieren der Fabriken mit **Verarbeitungseffekten** einsetzen kannst. Schiebe abgehandelte Fabriken etwas nach oben, um darzustellen, dass sie in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden können.

## ÜBERSICHT: PRODUKTIONSEFFEKTE

Produktionseffekte sind vergleichbar mit Förderungseffekten. Es gibt aber ein paar Unterschiede.



Nimm dir alle abgebildeten Rohstoffe aus dem Vorrat.



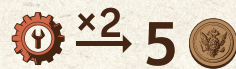
Nimm dir 1 Modernisierungsmarker aus dem Vorrat.



Du darfst Rohstoffe zu wertvolleren Rohstoffen verarbeiten. Gib dafür die Rohstoffe links vom Pfeil ab, um die Rohstoffe rechts vom Pfeil aus dem Vorrat zu erhalten. Die Zahl über dem Pfeil zeigt dir, wie oft du diesen Tausch durchführen darfst.



Manche Effekte erlauben dir, Rohstoffe in Modernisierungsmarker bzw. Münzen einzutauschen. Nimm dir in diesem Fall den Modernisierungsmarker bzw. die angegebene Anzahl Münzen aus dem Vorrat.



Dieser Effekt erlaubt dir, bis zu 2 deiner Modernisierungsmarker jeweils gegen Münzen im Wert von 5 einzutauschen.



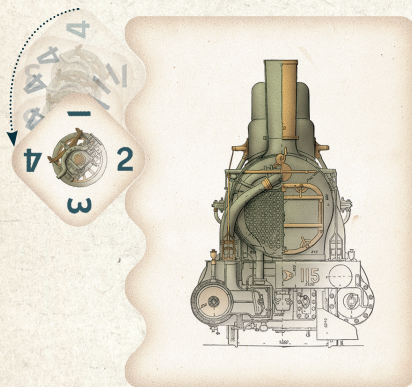
Transparent dargestellte Effekte kannst du erst durchführen, sobald du die Fabrik modernisiert hast (siehe unten).



Der **Modernisierungseffekt** erlaubt dir, 1 deiner Fabriken zu modernisieren, indem du 1 Modernisierungsmarker und 1 Kohle zurück in den Vorrat legst. Danach drehst du die Fabrik auf die andere (modernisierte) Seite. Sie zeigt nun einen weiteren Effekt. Du darfst den Modernisierungseffekt beliebig oft nutzen, sofern du die Kosten zahlen kannst. Startfabriken können nicht modernisiert werden. Modernisierst du eine Fabrik, die du in dieser Runde schon aktiviert hast, kannst du den freigeschalteten Effekt in dieser Runde nicht mehr durchführen!

## Ende der Runde

Sobald alle Fabriken aller Spieler aktiviert wurden, endet die Runde. Falls dies die 4. Runde war, endet die Partie und ihr führt die Wertung durch. Andernfalls dreht ihr den Rundenzähler 1 Feld weiter und gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.



## WERTUNG UND ENDE DER PARTIE

Nach der 4. Runde endet die Partie. Wer am meisten Geld besitzt, gewinnt! Gleichstände werden wie folgt aufgelöst:

1. Wer die meisten Fabriken besitzt.
2. Wer noch die meisten Rohstoffe übrig hat.

Besteht noch immer ein Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg!

## VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Habt ihr FURNACE schon öfter gespielt, empfehlen wir euch diese Variante:

- Alle Fabriken, die du erhältst, bilden eine Reihe.
- Nach jeder Auktion musst du die Fabriken, die du erhalten hast, in deine Reihe eingliedern. Du kannst jede Fabrik links, rechts, oder zwischen zwei Fabriken deiner Reihe anlegen.
- Die relative Reihenfolge der Fabriken in deiner Reihe kann nicht verändert werden.
- In der Produktionsphase aktivierst du deine Fabriken von links nach rechts.

## WEITERE REGELN IM SPIEL ZU ZWEIT

Spielt ihr zu zweit, legt ihr bei der Vorbereitung den Würfel und die Auktionsscheiben einer Farbe, die nicht mitspielt, bereit. Die „unsichtbare“ Mitspielerin nennen wir Monika.

Immer, nachdem ihr beide jeweils 1 Auktionsscheibe auf eine Fabrik gesetzt habt, ist Monika dran. Sie kommt also immer als 3. „Spielerin“ an die Reihe. Sie würfelt und bestimmt dadurch die Karte, auf die sie – den üblichen Regeln folgend – ein Gebot abgeben möchte. (Würfelt sie z.B. eine „5“, dann versucht sie, auf die 5. Fabrik in der Reihe ein Gebot abzugeben.) Befindet sich dort noch keine ihrer Auktionsscheiben, legt sie – sofern möglich – die kleinstmögliche ihrer noch nicht eingesetzten Auktionsscheiben auf die Fabrik. Kann sie diese nicht einsetzen (entweder weil sich dort schon eine ihrer Auktionsscheiben befindet ODER sie keine ihrer Scheiben einsetzen kann, weil sich sonst ein Wert wiederholen würde), versucht Monika ihr Glück bei der nächsten Fabrik zur rechten (bzw. auf der 1. Fabrik, falls sie gerade die 6. Fabrik überprüft) – solange, bis sie eine Auktionsscheibe eingesetzt hat.

Nachdem ihr am Ende der Auktion die Förderungen für eure Auktionsscheiben erhalten habt, legt ihr alle Fabriken, die Monika erhalten würde, zurück in die Schachtel.



*Beispiel: Monika hat noch 2 Auktionsscheiben übrig: die „2“ und die „4“. Es wurde eine 2 gewürfelt, allerdings ist auf der 2. Karte schon eine ihrer Auktionsscheiben. Sie versucht also, eine Auktionsscheibe auf die 3. Karte zu legen, doch dort befinden sich schon Auktionsscheiben mit den Werten „2“ und „4“. Also geht sie zur nächsten Karte über. Auf dieser befindet sich nur eine „3“, also legt sie dort ihre niedrigste Auktionsscheibe – die „2“ – ab. Hätte sich auch auf dieser Karte schon eine „2“ befunden, hätte Monika ihre „4“ dort ablegen müssen.*

# MITWIRKENDE

**Autor:** Ivan Lashin

**Entwicklung:** Petr Tyulenev

**Illustration:** Oleg Yurkov, Vadim Poluboyarov, Marta Ivanova, Egor Zharkov, Ilya Konovalov, Sergey Dulin

**Satz:** Kristina Soozar

**Testspieler:** Elena Vornoskova, Olga Zybko, Yulia Kolesnikova, Konstantin Ponomarev, Dmitriy Rudev, 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 und weitere

Der Autor dankt Andrey Kolupaev für die ersten Testrunden und Vorschläge, sowie Petr Tyulenev für seine akribische Herangehensweise und perfektes Projektmanagement.

## 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

Das Redaktionsteam dankt James Higgins für das Korrekturlesen der Anleitung.

Ein besonderer Dank geht an Ilya Karpinsky.

Vervielfältigung und Publikation der Regeln, Inhalte und Illustrationen dieses Spiels sind ohne Genehmigung des Rechteinhabers untersagt.

© 2020 Hobby World

Alle Rechte vorbehalten.

## DEUTSCHE VERSION:



**Übersetzer:** Markus Müller

**Redaktion:** Ryan Palfreyman

**Satz:** Przemysław Kasztelaniec

**Mitarbeit:** Rico Besteher, Pierre Dierks, Tien Vu Do, Malte Frieg, Sven Göhlich, Markus Jost, Claudio Priore, Yara Lal Thiel

[www.kobold-spiele.de](http://www.kobold-spiele.de)

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

**Kundenservice:** [service@happyshops.com](mailto:service@happyshops.com)

