Seja em tempo de paz ou em tempo de guerra, o Reino de Hammer Stones se orgulha da qualidade de suas forjas. Mas, no último ano o Mestre Ferreiro do reino veio a falecer. Assim, o Rei irá percorrer os seus domínios em busca dos melhores ferreiros da região, para então assumirem o posto de Mestre Ferreiro de Hammer Stones.

As famílias tradicionais na arte da forja colocaram seus filhos como candidatos ao posto, mas somente aqueles que conseguirem gerenciar a difícil arte da forja, conseguirão impressionar o Rei e se tornarão os Blacksmith Brothers.

Visão Geral do Jogo

Em Blacksmith Brothers, os jogadores irão controlar seus dois meeples (miniaturas) de ferreiros da sua cor, colocando-os em determinados locais no Reino de Hammer Stones (tabuleiro central) para executar ações específicas. Em linhas gerais, os jogadores deverão obter recursos minerais como ouro, prata, ferro, cobre e carvão, transportá-los para suas oficinas de trabalho (tabuleiro individual), e forjar armas e outros itens especiais, que posteriomente serão vendidos aos Nobres do Reino em troca de prestígio e melhorias para a sua oficina.

Durante a partida, serão descobertos alguns eventos que irão modificar as regras gerais do jogo, ajudando ou atrapalhando todos os jogadores na busca pelos pontos de prestígio e pelo tão almejado posto de Mestre Ferreiro.

Ao final da partida, o jogador que tiver obtido mais prestígio com os Nobres e com o Rei, aquele que tiver a oficina mais evoluída e com mais recursos, será o vencedor.

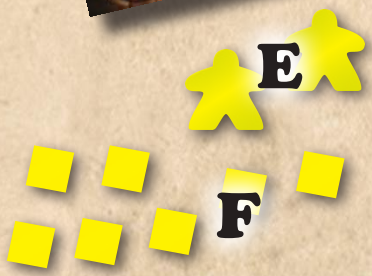
Componentes do Jogo

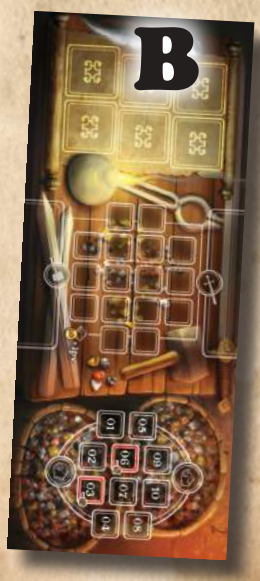
A - 1 tabuleiro central
B - 4 tabuleiros individuais
C - 35 cartas de armas e itens
D - 58 cristais de recursos, sendo:
- **8 cristais de ouro (dourado)**
- **9 cristais de prata (prateado)**
- **10 cristais de ferro (laranja)**
- **11 cristais de cobre (bronze)**
- **20 cristais de carvão (preto)**

E - 8 meeples de madeira, 2 por jogador
F - 28 cubos de madeira, 7 por jogador
G - 14 tokens especiais
H - 25 tokens de habilidade
I - 25 selos reais
J - 1 marcador do Rei
K - 1 carta de mestre da guilda
L - 2 dados de recursos
M - 4 cartas de ajuda
N - 1 manual

Preparação

Separe os componentes de acordo com o exemplo abaixo, que representa uma partida para 4 jogadores. Siga o passo a passo na página 4 com maiores detalhes sobre a preparação para a partida.





8 x
9 x
10 x
11 x
20 x
D
K
2 pv
F
E
B
H
I
A
G
J
L
G
G
G
G
4pv
3pv
1 = 0pv
2 = -1pv
3 = -2pv
4 = -3pv
5 = -4pv
6 = -5pv
E
F
B

Passo a Passo da Preparação

1. Coloque o tabuleiro principal no meio da mesa (A).
2. Cada jogador recebe um tabuleiro individual (B), 2 meeples de uma cor (E) e 7 cubos da mesma cor (F).
3. Embaralhe as cartas de encomendas e pegue aleatóriamente uma quantidade igual ao número de jogadores, colocando-as nos espaços indicados no tabuleiro, deixando as que sobraram como um baralho de compra virado para baixo (C).
4. Separe os tokens de habilidade especial (H) por tipo e deixe-os separados próximo ao tabuleiro central.
5. Separe os tokens de selo real e deixe-os próximo ao tabuleiro central (I).
6. Separe os cristais por tipo (ouro = dourado, prata = prateado, ferro = alaranjado, cobre = cor de bronze, e carvão = preto) e deixe-os próximos ao tabuleiro central (D).
7. Embaralhe os tokens especiais e coloque 7 deles, aleatoriamente, virados para baixo, nos locais indicados no tabuleiro principal (G), devolvendo os que não foram utilizados para a caixa do jogo.
8. Aquele que tiver um irmão gêmeo é o jogador inicial (ou o seu irmão gêmeo, afinal, ninguém sabe quem é quem). Caso contrário, escolha aleatoriamente o jogador inicial. Ele receberá a carta de Mestre da Guilda.
9. Coloque o marcador de rei no castelo (J).
10. Pronto, o jogo já pode começar....

Como Jogar

Uma partida de Blacksmith Brothers é jogada através de diversas rodadas, onde os jogadores irão realizar turnos em sentido horário para (a) **alocar** seus marcadores de ferreiros (os meeples) em determinados locais do Reino de Hammer Stones, buscando depois **ativar as ações** destes locais (b).

Cada rodada é composta de duas fases:

(a) **FASE DE ALOCAÇÃO** e
(b) **FASE DE RESOLUÇÃO.**

Fase de Alocação

Durante a **Fase de Alocação**, os jogadores irão se alternando em turnos para colocar os seus meeples nas diversas localidades do Reino, começando pelo jogador inicial, ou seja, aquele que estiver com a carta de Mestre da Guilda.

Cada jogador irá colocar **um meeple de cada vez**, ou seja, irá alocar um de seus ferreiros seguindo para o próximo jogador à sua esquerda, que igualmente irá colocar um de seus meeples, repetindo esse processo até que todos tenham alocado todos os seus dois meeples de ferreiros.

Durante a Fase de Alocação, as ações dos locais ainda não serão realizadas. Nesta fase os jogadores estão apenas "reservando" o lugar para realizar a ação durante a próxima fase do jogo, a Fase de Resolução.

As localidades que permitem a alocação de meeples são aquelas que possuem o **símbolo da Coroa Dourada** 👑, sendo que cada um desses locais comporta uma quantidade específica de meeples, dependendo da quantidade de jogadores.

Este limite pode ser observado de acordo com a quantidade de símbolos de 🚶 que cada local possui, seguido por uma numeração que representa a quantidade de jogadores. (Por exemplo, na mina, em partidas de 2 jogadores, cabem 2 meeples; em partidas de 3 jogadores, cabem 3 meeples; em partidas de 4 jogadores cabem 4 meeples). Nos locais que possuem o símbolo ∞, não há limite para a quantidade de meeples.

Os jogadores poderão colocar seus meeples em locais que já tenham seus próprios meeples, desde que não tenha extrapolado o limite do local. (Por exemplo, caso o jogador coloque dois meeples na mina, na fase de resolução, os dois meeples realizarão a ação em conjunto).

Quando um meeple de um jogador estiver na **mesma localidade que o marcador do Rei**, o jogador irá ganhar um selo real na Fase de Resolução.

Fase de Resolução

Depois que todos os jogadores tiverem alocado seus meeples de ferreiro, a Fase de Alocação se encerra e começa a **Fase de Resolução**, onde serão ativadas as localidades do Reino. Durante a Fase de Resolução, deverão ser realizados os seguintes Eventos na seguinte ordem:

(1) Rolagem de Dados de Recursos
(2) Ativação das Localidades
(3) Movimentação do Marcador do Rei
(4) Reposição das cartas de Encomendas

Evento: Rolagem de Dados de Recursos

Para realizar este evento, o jogador que estiver com a carta de Mestre da Guilda, ou seja, o jogador inicial, deverá pegar os dois dados de recursos e rolar apenas uma vez cada um deles. Com seus resultados preservados, os dados deverão ser colocados no local reservado à eles no centro do tabuleiro (imagem da página 2-3 "L").

Evento: Ativação das Localidades

Depois da Rolagem dos Dados de Recursos, iniciamos o Evento central do jogo, que será a **ativação das ações** relacionadas aos locais do tabuleiro.

Na ativação dessas localidades do Reino, cada um dos jogadores irá realizar a ação correspondente ao local em que cada um de seus meeples de ferreiro se encontra. Ao contrário da Fase de Alocação, nesta fase cada jogador irá ativar as ações dos locais de todos os seus dois meeples de ferreiro, ou seja, **antes de passar para o próximo jogador**, que igualmente irá ativar as ações dos locais de seus dois meeples. Essa resolução começa pelo jogador inicial (aquele que tiver a carta de Mestre da Guilda).

Para ativar a ação correspondente ao local, o jogador deverá retirar o seu meeple deste lugar e coloca-lo de volta, próximo ao seu tabuleiro individual, ficando assim disponível para ser alocado na próxima rodada em uma nova Fase de Alocação.

A **ordem** de ativação dos meeples será determinada pelo jogador que estiver executando as ações, ou seja, pelo jogador do turno. Contudo, a ação de cada local (de um meeple) deverá ser totalmente executada antes de se iniciar a próxima ação (de seu outro meeple).

Cada um dos locais pode ter uma **ação básica** (sem custo), e pode também contar com uma **ação complementar** (que está disponível desde o início da partida e normalmente tem um custo em selos reais), além de **ações especiais** (que serão reveladas no decorrer da partida pelos tokens especiais e que também tem um custo em selos reais - item "G")

O tabuleiro principal apresenta as seguintes localidades disponíveis para os jogadores:

(a) Castelo
(b) Guilda dos Ferreiros
(c) Forja
(d) Carroças
(e) Mina de Recursos
(f) Casa dos Nobres Compradores
(g) Vilarejo
(h) Mercado

Vamos ver quais são as ações básicas
e as ações complementares de cada uma das localidades (as ações especiais são determinadas pelos tokens especiais que serão revelados durante a partida):

Castelo

O Castelo do Rei é o centro do poder de Hammer Stones e todos aqueles que se dirigem à Corte recebem um apoio financeiro, um subsídio do rei, que será representado por um selo real.

Ação Básica: Não tem
Ação Complementar (custo 0): O jogador ganha 1 token de selo real

Guilda dos Ferreiros

Centro das decisões do ofício dos ferreiros, a Guilda concentra o conhecimento e as decisões políticas exercidas por aqueles que se aventuram na arte da forja.

Ação Básica: O jogador ganha a carta de Mestre da Guilda (se torna o jogador inicial)
Ação Complementar (custo 0): O jogador tem a opção de mover o marcador do rei mais 1 espaço para frente na trilha.

Vilarejo

Ponto de encontro dos principais cavaleiros do Reino, o Vilarejo é o local ideal para que os aspirantes à Mestre Ferreiro possam negociar para adquirir encomendas para suas oficinas.

Ação Básica: O jogador poderá escolher 1 das cartas de encomendas disponíveis para colocar em sua oficina (parte de baixo de seu tabuleiro individual).

*** Só é possível ter uma carta de encomenda por vez na oficina. Melhorias adquiridas poderão aumentar esse limite.**

Ação Complementar (custo 1): O jogador pode trocar uma carta de encomenda sua por outra que esteja disponível no Vilarejo, OU poderá adquirir uma carta de encomenda oculta diretamente do baralho de compras. Esta ação só poderá ser realizada 1 vez por turno, por jogador.

Mina de Recursos

No centro do Reino encontra-se a mina onde os ferreiros buscam os recursos preciosos necessários para a produção dos seus artefatos.

Ação Básica: O jogador irá utilizar a soma dos resultados dos dados para adquirir recursos de acordo com o valor de cada tipo. Qualquer valor que sobre não é aproveitado.

OURO = 6
PRATA = 5
FERRO = 4
COBRE = 3
CARVÃO = 2

Por exemplo: os resultados dos dados são 3 e 5, totalizando o valor de 8. O jogador poderá pegar 1 ouro e 1 carvão, ou 1 ferro e 1 cobre, ou 4 carvões, ou 2 cobres, ou 1 prata e um carvão, ou qualquer outra combinação de valores para obter os recursos indicados.

Os recursos obtidos na mina são colocados diretamente nas **Cestas** do jogador (parte direita do tabuleiro individual), para, posteriormente, serem transportadas para a **Oficina** do jogador (parte central do tabuleiro individual).

Os recursos deverão ser colocados em ordem crescente nas Cestas dos jogadores, ou seja, deverão ser colocados do menor número para o maior. Caso todos os espaços já estejam ocupados, o jogador não poderá obter mais recursos através da mina.

Caso o espaço "3" esteja ocupado no início desta Fase de Resolução, a soma dos resultados dos dados de recursos sofrerá uma redução de 2 pontos.

Caso o espaço "6" esteja ocupado no início desta Fase de Resolução, a soma dos resultados dos dados de recursos sofrerá uma redução de 3 pontos. Está redução não é cumulativa com a anterior.

Caso a oficina do jogador (parte central) já esteja cheia, ele não poderá coletar recursos na mina e perderá 3 recursos de sua oficina para o estoque geral (à escolha do jogador inicial).

Enquanto os recursos estiverem nas Cestas do jogador, eles não poderão ser utilizados para forjar cartas de encomendas e nem mesmo terão qualquer valor de ponto de prestígio no final da partida.

Se o jogador tiver alocado seus dois meeples na mina, a soma dos resultados dos dados será dobrada e ele poderá obter os recursos com esse novo valor dobrado.

Ação Complementar (custo 1): O jogador poderá utilizar selos reais para adicionar "+3" à soma dos resultados dos dados para adquirir os recursos na mina.

A quantidade de selos reais que pode ser utilizada para esta ação complementar fica limitada à quantidade de jogadores na partida. Exemplo: em partida de 3 jogadores, cada jogador poderá usar até 3 selos reais, adicionando +3 à soma dos resultados dos dados para cada selo real gasto.

Arte da carta de encomenda

Recursos necessários para forjar essa encomenda

Valor de venda desta encomenda

Melhorias da Oficina

Espaço para cartas de encomenda já forjadas

Oficina do Jogador

Cestas do Jogador

Valor a ser reduzido da soma dos resultados dos dados de recursos

Espaço para cartas de encomenda não forjadas

Carroças

Perto das minas, vários transportadores se preparam para carregar os recursos para as oficinas dos Ferreiros, e com isso colaboram com a criação das mais belas e mortais armas do Reino.

Ação Básica: O jogador poderá transferir quantos recursos quiser das suas Cestas (parte direita do tabuleiro individual) para sua Oficina (parte central do tabuleiro individual). Somente serão transportados para a oficina caso haja espaço suficiente. Caso contrário o jogador poderá escolher quais recursos transferir até o limite da oficina.
Os recursos que estiverem na Oficina do jogador poderão ser utilizados para forjar as cartas de encomenda e também podem valer pontos de prestígio no final da partida.

Ação Complementar (custo 1): O jogador pode trocar até 1 selo real por um ou mais recursos que juntos somem o valor de "4" e colocar diretamente na Oficina.

Forja

Lugar sagrado para os ferreiros, a oficina de Forja trabalha dia e noite para que as armas do Rei sejam forjadas e garantam a segurança do Reino.

Ação Básica: O jogador pode pagar os recursos indicados em uma carta de encomenda ainda não forjada (*parte de baixo de seu tabuleiro individual*) com os seus recursos que já estejam em sua oficina (*parte central do seu tabuleiro individual*).
Com isso ele devolve os recursos gastos ao estoque geral e coloca a carta de encomenda na parte de cima do seu tabuleiro individual (virada para baixo). Essa carta agora pode ser usada para comprar pontos de prestígio na Casa dos Nobres.

Ação Complementar (custo 1): Caso o jogador pague 1 selo real, ele poderá rerrolar 1 vez os dados de Recursos. Está ação só poderá ser realizada uma vez por turno, por jogador.

Mercado

Enquanto uns buscam recursos nas minas, outros preferem a dinâmica do mercado, que estipula o seu preço conforme a escassez ou abundância do ouro.

Ação Básica: Não tem

Ação Complementar (custo 1): O jogador poderá usar até o máximo de um selo real para adquirir recursos que irão diretamente para a sua **Oficina**. O valor do selo real é calculado da seguinte forma:

12 MENOS a quantidade de ouro no estoque geral

Por exemplo, se houver 3 cristais de ouro no estoque, o selo real valerá "9". Se houver 6 cristais de ouro no estoque geral, o selo real valerá "6".

O valor calculado do selo irá comprar os recursos pelo valor indicado na mina. Assim, se o valor do selo for "9", o jogador poderá adquirir 1 ouro e 1 cobre, que irão diretamente para a sua Oficina (parte central do tabuleiro individual) e já poderão ser utilizados para forjar cartas de encomenda ou pontuar no final da partida.

Casa dos Nobres

Todo ferreiro que se preze deseja levar suas obras para serem vendidas na Casa dos Nobres, pois somente assim conseguirão ganhar a fama no Reino e prestígio com o Rei. Além disso, a nobreza normalmente investe em melhorias para as oficinas dos jovens ferreiros.

Ação Básica: Nesta localidade o jogador adquire pontos de prestígio usando uma ou mais de suas cartas de encomenda já forjadas (aquelas que estiverem na parte de cima do seu tabuleiro individual). O jogador não pode ainda ter dois cubos consecutivos na mesma linha.

Cada carta de encomenda possui um valor no canto inferior direito que poderá ser utilizado para comprar uma posição de pontos de prestígio. Para adquirir seus pontos, o jogador escolhe uma **linha no pergaminho de prestígio** e paga o valor equivalente, descartando cartas já forjadas que somem ou excedam o valor da linha.

Com isso, o jogador deverá colocar um cubo de sua cor no **espaço livre mais à esquerda** da linha escolhida, sendo que o número que ficar sob o seu cubo será a quantidade de pontos de prestígio ganha (a pontuação total será feita no final).

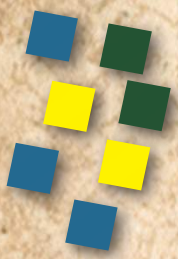
Se for usada mais de uma carta, os valores delas serão somados, contudo, ainda assim só poderá ser adquirida uma posição de ponto de prestígio por meeple nesta localidade. Assim, se o mesmo jogador colocou 2 meeples nesta localidade, ele poderá adquirir 2 posições de pontos de prestígio, podendo descartar uma ou mais cartas para pagar pela soma do valor das duas posições.

Após colocar o seu cubo sobre o ponto de prestígio ganho, o jogador irá escolher 1 dos tokens de habilidade para colocar em seu tabuleiro individual, ganhando assim, uma melhoria para a sua oficina de ferreiro.

No final da partida, cada **LINHA** das melhorias da oficina do tabuleiro individual do jogador que estiver preenchida com tokens, dará **3 pontos** de prestígio ao jogador. Da mesma forma, cada **COLUNA** da oficina do tabuleiro individual do jogador que estiver preenchida com tokens dará **4 pontos** de prestígio.

Ação Complementar (custo 1): Caso o jogador pague 1 selo real, ele poderá adicionar ao valor de suas cartas de encomenda +3, para adquirir pontos de prestígio. O jogador só poderá utilizar essa ação complementar 2 vezes por rodada, ou seja, só poderá gastar até 2 selos reais para aumentar o valor de aquisição.

No exemplo abaixo, o jogador está utilizando duas cartas de encomenda já forjadas somando o valor de 35 (23 + 12). Com isso poderá comprar pontos na linha com custo de 30 (o excedente é perdido), e assim colocar seu cubo sobre a pontuação, que no caso é de 5 pontos. Somente o jogador amarelo não poderia comprar agora nesta linha, pois não pode haver dois cubos da mesma cor em sequencia. Se o jogador gastasse dois selos reais aumentaria o valor para 41 e poderia adquirir pontos na linha de 40.



Tokens de Habilidade

Sempre que o jogador adquirir uma posição de pontos de prestígio, ele poderá escolher um token de habilidade para colocar em sua Oficina. Esses tokens representam melhorias da oficina e cada um proporcionará um benefício específico e cumulativo, além de garantir pontos de vitória conforme explicado anteriormente. Vamos ver os benefícios que cada um dá:

Favorito dos Nobres
O jogador contará com +1 no valor das cartas oferecidas quando adquirir pontos de prestígio na Casa dos Nobres

Forja Real
O jogador ganhará +1 Selo Real sempre que forjar uma Carta de Encomenda

Mestre Extrator
O jogador terá um bônus de +2 na soma dos resultados dos dados quando for coletar recursos na Mina

Fornalha
Cada carta de encomenda custará -1 cristal de carvão no momento da Forja

Trabalho Dobrado
A Oficina do jogador poderá ter +1 Carta de Encomenda não forjada ao mesmo tempo e um só ferreiro poderá forjar todas as encomendas de uma só vez

Evento: Movimentação do Marcador do Rei

Após todas as localidades terem sido ativadas, o jogador inicial irá movimentar o marcador do Rei 1 espaço adiante na trilha do Reino. Na primeira movimentação do Rei na partida, ele sairá do Castelo seguindo em direção a Guilda dos Ferreiros, seguindo este sentido durante todo o jogo. Os espaços onde o marcador do Rei ficarão estão marcados pelos símbolos de coroa. Se durante a movimentação do Rei este alcançar uma coroa dourada, deverá ser revelado o **token especial** relacionado a esta localidade. A partir daí, este token especial passará a ter efeitos na partida.

Tokens Especiais

Os tokens especiais representam situações especiais que irão alterar a dinâmica de uma partida de Blacksmith Brothers, ora modificando sutilmente as regras gerais, ora acrescentando novas regras ao jogo.

Durante a preparação do jogo, são colocados 7 tokens especiais virados para baixo em locais determinados do tabuleiro, sendo que os que sobrarem serão devolvidos para a caixa do jogo (sem ninguém ver seu conteúdo), pois não serão utilizados nesta partida.

Sempre que o marcador do Rei atingir uma localidade com a coroa dourada, o token especial desta localidade será revelado e passará a ter seus efeitos aplicados.

Temos dois tipos de tokens especiais, dependendo da forma de sua utilização:

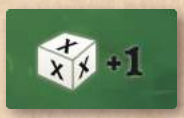
(a) tokens especiais constantes (fundo verde)

(b) tokens especiais de ativação (fundo cinza)

Os Tokens Constantes passam a ter seus efeitos desde o momento em que são revelados, independentemente de ter ou não um meeple de qualquer jogador na sua localidade. Os seus efeitos são aplicados para todos os jogadores.

Por sua vez, os Tokens de Ativação somente terão seus efeitos aplicados pelos jogadores que estiverem ativando a localidade em que se encontra este token especial, ou seja, para que ele tenha efeito, o jogador deverá ter um meeple na mesma localidade.

A soma dos resultados dos dados é aumentada em +2 durante a partida

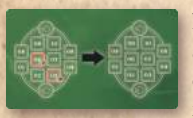


A soma dos resultados dos dados é aumentada em +1 durante a partida

A soma dos resultados dos dados é diminuida em -1 durante a partida

Nas localidades onde o marcador do Rei está, só é possível alocar 1 meeple

O primeiro selo real valerá +6 para adquirir pontos de prestígio na Casa dos Nobres



Não se aplica a redução na soma dos resultados dos dados quando coletar recursos na mina

Para adquirir qualquer posição de ponto de prestígio de valor "5", o custo será de 20. Por exemplo: todos os pontos da linha de valor 30, custam agora apenas 20

O jogador que estiver nesta localidade ganhará um token de selo real

O jogador que estiver nesta localidade pode descartar 1 selo real para pegar 2 selos reais de outro jogador

O jogador que estiver nesta localidade pode rerrolar 1 dado de recurso 1 vez

O jogador que estiver nesta localidade pode descartar 2 selos reais para trocar sua carta de encomenda não forjada com a carta de outro jogador

O jogador que estiver nesta localidade pode descartar 3 selos reais para tirar 1 meeple de outro jogador do tabuleiro. Este meeple retornará ao jogo na próxima rodada

O jogador que estiver nesta localidade pode descartar 2 selos reais para travar 1 meeple (seu ou de outro jogador) no tabuleiro. Este meeple ficará deitado nesta localidade até a próxima fase de resolução, quando poderá ativar aquela localidade normalmente.

O último jogador que colocar seu meeple nesta localidade poderá tirar um meeple que já esteja ai, devolvendo-o para o seu jogador, que deverá aloca-lo em uma outra localidade.

Evento: Reposição das Cartas de Encomenda

Após a movimentação do marcador do Rei, compre novas cartas de encomenda para repor e preencher os espaços reservados para elas no tabuleiro, se necessário.

Final do Jogo e Pontuação

Uma partida de Blacksmith Brothers termina no final da rodada em que o marcador do Rei retornar ao Castelo, OU no final da rodada em que algum jogador tenha completado todos os espaços de melhorias em sua oficina (parte esquerda do tabuleiro individual).

Os jogadores irão calcular os seus pontos de prestígio marcando o total na trilha de pontuação próxima ao pergaminho de prestígio, utilizando os seus cubos para marcar as dezenas e as unidades de pontos. Os jogadores pontuam da seguinte forma:

controle de dezenas

1) os valores que estiverem sob os cubos dos jogadores no **pergaminho de prestígio**

2) para cada **linha** que estiver completa de tokens de melhorias de sua oficina, o jogador ganhará 3 pontos

3) para cada **coluna** que estiver completade tokens de melhorias de sua oficina, o jogador ganhará 4 pontos

4) 1 ponto para cada múltiplo de 10 referente ao valor dos recursos que estiverem na oficinal do jogador (parte central do tabuleiro individual)

5) o jogador que terminar com a carta de Mestre da Guilda ganha 2 pontos de prestígio

Após o cálculo, o jogador que tiver a maior quantidade de pontos de prestígio será o VENCEDOR da partida e os seus dois meeples de ferreiro serão colocados no castelo, onde receberão as homenagens de todos os demais jogadores.

Em caso de empate, o jogador com a oficina mais evoluída (com maior quantidade de tokens de melhoria) será o vencedor. Persistindo o empate, ambos serão considerados vencedores.

Penalidade por Selos Reais

Caso algum jogador termine a partida com Selos Reais sem utilizar, ele sofrerá uma penalidade na pontuação de prestígio, conforme a tabela ao lado (que também está impressa no tabuleiro principal).

1	= 0pv
2	= -1pv
3	= -2pv
4	= -3pv
5	= -4pv
6	= -5pv

Exemplo de Pontuação

Aqui um exemplo de pontuação no final da partida de 3 jogadores, onde o jogador amarelo foi o vencedor.

Pontuação Verde
Pergaminho = 15 (6+5+4)
Oficina Linha = 0
Oficina Coluna = 4 (1 coluna)
Recursos = 1 (2 ouros + 1 carvão)
Mestre da Guilda = 2
Penalidade Selos = 0 (1 selo)
Total = 22 (15 + 0 + 4 + 1 + 2 - 0)

Pontuação Amarelo
Pergaminho = 17 (5+5+3+1+3)
Oficina Linha = 6 (2 linhas)
Oficina Coluna = 4 (1 coluna)
Recursos = 2 (1 ouro + 2 prata + 3 ferros)
Mestre da Guilda = 0
Penalidade Selos = -3 (4 selos)
Total = 26 (17 + 6 + 4 + 2 + 0 - 3)

Pontuação Azul
Pergaminho = 18 (7+4+5+2)
Oficina Linha = 6 (2 linhas)
Oficina Coluna = 0 (0 coluna)
Recursos = 1 (1 ouro + 1 prata)
Mestre da Guilda = 0
Penalidade Selos = -1 (2 selos)
Total = 24 (18 + 6 + 0 + 1 + 0 - 1)

Créditos e Agradecimentos

Blacksmith Brothers é o terceiro jogo de tabuleiro brasileiro produzido pela Ludofy Creative, uma empresa nacional que surgiu com a missão de trazer títulos de qualidade para o nosso mercado, para disseminar e divulgar esse hobby saudável e social para a maior quantidade de pessoas possíveis.

Agradecemos mais uma vez todo o apoio recebido e à todos aqueles que participaram dos testes para o desenvolvimento do jogo, aqueles que deram sugestões e apresentaram críticas que serviram para o aperfeiçoamento cada vez melhor deste jogo, e um agradecimento ao pessoal do grupo de jogos da Ludofy.

Game Designer: Nicholas Paschalis
Ilustrações das Cartas: Bianca Targão
Demais Ilustrações: Diego Sanchez
Redação e Diagramação do Manual: Rafael Verri
Revisão do Manual: Nicholas Paschalis
Produção e Desenvolvimento de Produto: Rafael Verri

Para contatar a Ludofy Creative:
www.ludofy.com
ludofy@ludofy.com
www.facebook.com/ludofy

Se quiser fazer parte do grupo de playtestes da Ludofy, mande uma mensagem para ludofy@ludofy.com

Para Acompanhar Nossos Projetos

ludofy

ludofycreative

@Ludofy

(11) 98245-1158

#tabuleirobrasileiro

Preparação