



BRASS

BIRMINGHAM

Nem hivatalos játékszabályfordítás v4

IPARI FORRADALOM

A Brass: Birmingham elmeséli a versengő West Midlands-i vállalkozók történetét az angol ipari forradalom idején 1770-1870 között. A játék során kiterjeszted a birodalmadat csatornák és vasútvonalak létrehozásával, és különböző gyárak építésével, mint pl. pamutgyár, szénbánya, öntőde, fazekasműhely és sörfőzde.

OKTATÓ VIDEO

Inkább vizuális típus vagy? Ezt is megoldjuk. Nyisd meg a böngésződet, és menj a roxley.com/brass-tutorial oldalra a "hogyan játszunk" oktató videóért.

CREDITS

Játékterv: Martin Wallace

Játékfejlesztés: Gavan Brown & Matt Tolman

Illusztrációk & grafikus terv: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Haladó játékos tanácsadó: Edward Chen

Játékszabály írás & szerkesztés: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Játékszabály visszajelzések és kritikák: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Gröndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert

Történelmi tanácsadó: Judith Bennett

Játékszabály vezető fordítók: Alexandre Limoges (francia), Ketty Galleguillos (spanyol), Daniel Danzer (német), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (olasz)

Játékszabály fordítás visszajelzések és kritikák: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Fergeau, Xabier Pérez, and Daniel Gómez

Magyar fordítás: Gusztly (rozvanyia@gmail.com)

TARTOZÉKOK



1 × játéktábla



4 × játéktábla



4 × karakterlapka



56 × összekötőlapka (14/szín)



8 × jokerkártya
(4 × joker helyszín, 4 × joker ipar)



64 × helyszín- és iparkártya



4 × játékossegédlet



4 × GYP jelölő



30 × szénkocka



15 × söröshordó



4 × bevételjelző



18 × acélkocka



77 × pénzjelölő
(Deluxe kiadás: 78 pénzérme)



180 × iparlapka (45 színenként)



9 × kereskedőlapka

Copyright 2018 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

Eza játékszabály élő dokumentum
A legfrissebb verziót letöltheted innen: roxley.com/brass-birmingham-rulebook

IPARI FORRADALOM



Sir Richard Arkwright

(23 December 1732 – 3 August 1792)
Taught to read and write by his cousin, Arkwright began as an apprentice barber, but after an early widowhood his business ambitions grew, and his second marriage provided the funds to pursue wigmaking. When wigs fell out of fashion, he turned to textiles and made improvements on the spinning jenny with the clockmaker John Kay. Taking his business to the small village of Cromford, Arkwright encouraged weavers with large families to move there and work in his mill, including children as young as seven. Arkwright pioneered the use of the steam engine with textile machinery, a precursor to Edmund Cartwright's development of the power loom. In his later years, after an extended court battle, Arkwright lost many of his patents and his domination of the textile industry, but shortly after this he was knighted. Ambitious, religiously devout, and at times difficult to work with, Arkwright's ingenuity and organizational skills would make him known as the "father of the modern industrial factory system."

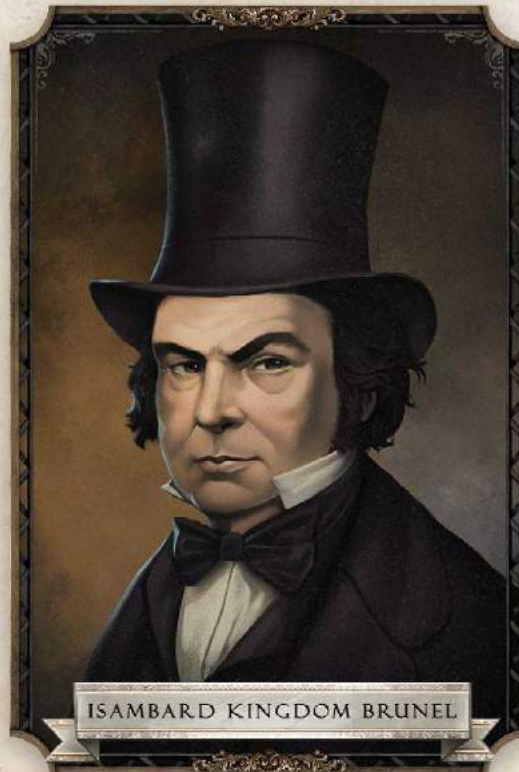
RICHARD ARKWRIGHT



Eliza Tinsley

(17 January 1813 – 17 January 1882)
Following the death of her husband Thomas and his father, along with the death of her eldest of six children, Tinsley continued both her late husband and her late father-in-law's businesses in the Black Country as one under her own name. The Eliza Tinsley company produced nails for horseshoes, and chains and anchors for ships, the latter of which would become the focus as motor vehicles replaced horses. Chainmaking was a particularly male-dominated industry, but Tinsley excelled, employing around 4000 workers, and she established an offshoot company in Australia. Many of Tinsley's employees were women and young girls, and she fought against government efforts to restrict women, and girls under 14, from working in the nail and chainmaking industries, arguing that "the conditions of both trades are favourable to moral and physical health." Known as "The Widow," Tinsley was respected for her industry expertise. She sold the company at 58, but it would continue operating under her name into the 21st century.

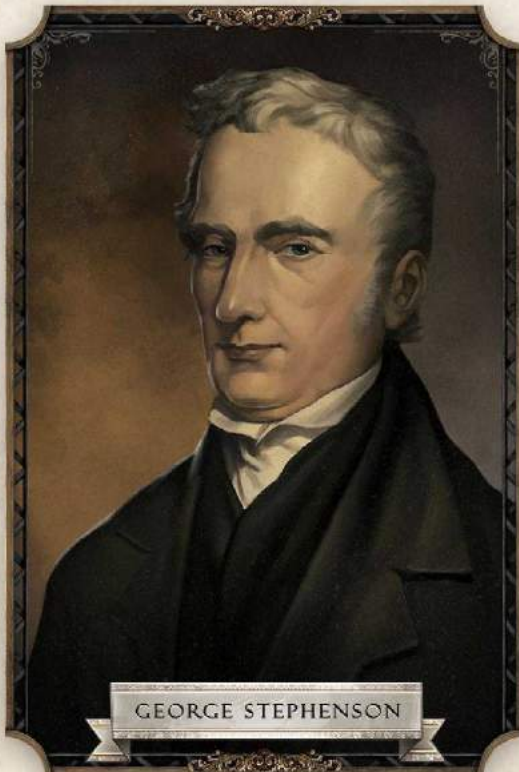
ELIZA TINSLEY



Isambard Kingdom Brunel

(9 April 1806 – 15 September 1859)
At the age of 15, Brunel's father Marc was sent to a debtors' prison, but his debts were paid by the British government when he made it known that the Tsar had offered him a position as an engineer in Russia. Brunel studied in France under the clockmaker Abraham Louis Breguet. Upon returning to England he became an assistant on Marc's project to create a tunnel under the Thames, but a nearly-fatal flooding incident put the 22-year-old out of commission for several months. This didn't stop Brunel from becoming one of the most prolific engineers in history, creating tunnels, bridges, railways, a portable hospital, and a vacuum-powered 'atmospheric railway', though unfortunately for the latter the leather flaps sealing the vacuum pipes were eaten by rats. His 'Great Western' was the first steamship to conduct transatlantic service, and his 'Great Eastern' was the largest ship ever built up to that time, but Brunel died of a stroke at 53 just before her maiden voyage. Brunel is known today as an engineering giant.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

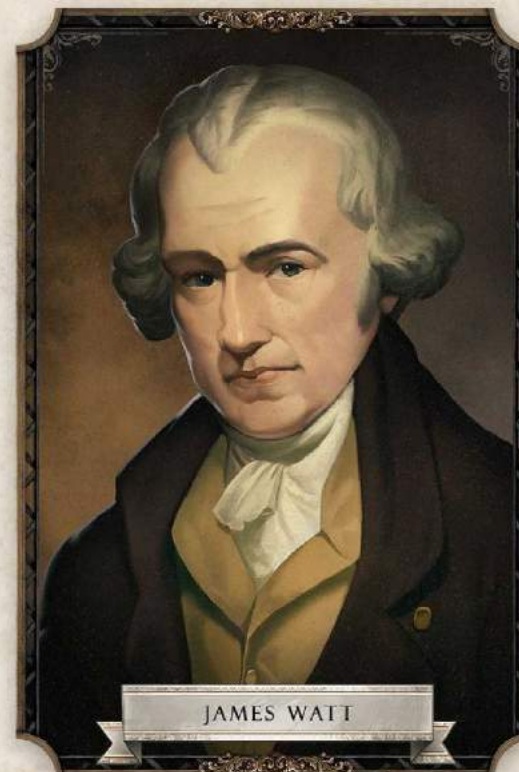


George Stephenson

(9 June 1781 – 12 August 1848)
After the death of his wife and daughter, the 25-year-old Stephenson, having no formal education, left for Scotland to find work but returned to West Moor when his father was blinded in a mining accident. When he offered to improve the mine's deficient pumping engine, Stephenson was made enginewright and became an expert in steam-engine technology. His Northumberland accent made him unpopular with the scientific community, and when he presented his design for a safer mining lamp that would not cause explosions, the Royal Society accused him of stealing the concept from parallel-inventor Humphry Davy. But Stephenson's big claim to fame was his contribution to rail transport, and the invigoration of the rail industry. At age 40 he began work on the first public railway, and his locomotive known as 'Stephenson's Rocket' won a competition by achieving the record speed of 36 miles per hour, which led some to fear that such speeds would cause women's uteruses to literally fly out of their bodies. Thankfully this did not occur.

GEORGE STEPHENSON

TÖRTÉNELMI SZEMÉLYEK



James Watt

(30 January 1736 – 25 August 1819)
Tinkering with models and ship's instruments at his father's workbench from an early age, Watt left for Glasgow at 17 to learn to make measuring instruments such as scales and compasses, and befriended the chemist Joseph Black. In his 30s, while repairing a model of the Newcomen steam engine used widely for pumping water out of mines, Watt noticed that the design wasted energy on cooling and reheating the cylinder, and he improved upon it by adding a separate condenser which would revolutionize the steam engine. However he was unable to make progress on this venture for several years as he was busy at his day job surveying Scottish canals. This changed when English manufacturer Matthew Boulton took an interest in his patent, and Watt moved to Birmingham to form a partnership that would last 25 years and spread his improved steam engine across the world of industry. Though a somewhat feeble businessman on his own (Watt once said he "would rather face a loaded cannon than settle an account or make a bargain"), he was greatly respected by his peers, and the basic unit of power, the "watt," bears his name.

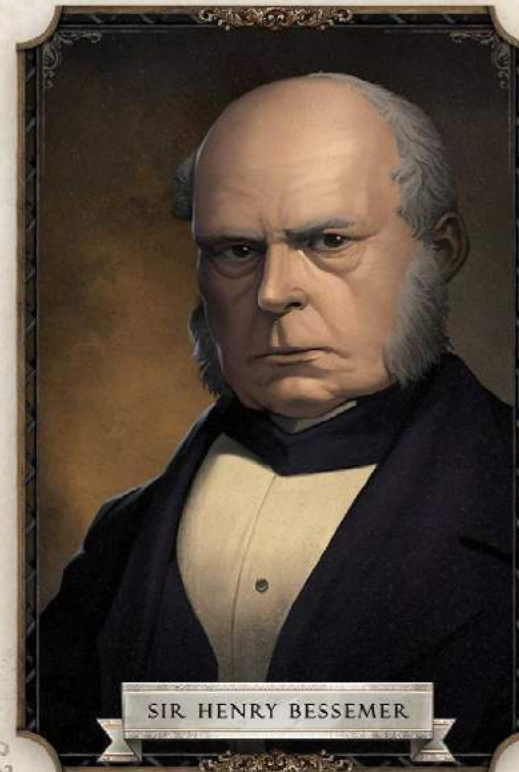
JAMES WATT



Robert Owen

(14 May 1771 – 17 November 1858)
Falling in love with Caroline Dale, daughter to the owner of the New Lanark mill co-founded by Richard Arkwright, Owen convinced his business partners to purchase the mill. He ran it with great success, but displeased his partners with egalitarian activities such as paying wages to his workers over a four month period in which the mills were closed during the War of 1812. An avid scholar, Owen became critical of prevailing religious thought on human self-determinism, and he developed his own philosophy that one's circumstances are largely the result of external forces, and that therefore education and philanthropy should be paramount in society. He undertook a variety of social reform projects such as lobbying for workers and children's rights and for an 8-hour work day, and temporarily left Britain to found a socialist commune in America called New Harmony. The experiment was an economic failure that bankrupted Owen, but it did produce one of the first public libraries and a free school open to both boys and girls, and his philosophies are deeply woven into socialist movements within the United States.

ROBERT OWEN



Sir Henry Bessemer

(19 January 1813 – 15 March 1898)
Like Isambard Kingdom Brunel's father, Bessemer's father Anthony was forced to flee France during the French Revolution. Anthony had become a member of the Académie des sciences at 26 for his improvements on the optical microscope, and made his fortune in Britain with a process for making gold chains. Bessemer's first innovation mirrored his father's affinity for gold. After carefully analyzing bronze powder from Nuremberg, used in the manufacture of gold paint, he reverse engineered the process and created a series of six steam-powered machines that could manufacture the powder. He later developed a cheap system of creating steel by blowing air through molten pig iron to burn off impurities. The goal was initially to reduce the cost of military ordnance, but this technique of affordable steel revolutionized structural engineering and made bridges and railroad tracks, previously reliant on wrought and cast iron, much safer. Bessemer pioneered over 100 inventions in the fields of metalworking and glass, including a steamship cabin on gimbals intended to stay level to prevent seasickness which was sadly lost at sea, and he gained considerable commercial success leveraging his innovations.

SIR HENRY BESSEMER



Eleanor Coade

(3 June 1733 – 16 November 1821)
Bringing her up a devout Baptist, Coade's parents were both successful merchants. Her grandmother Sarah Enchmarch had run the family textile business in Tiverton with 200 employees, using spies to acquire new manufacturing techniques, and was known for travelling around town in a sedan chair. After Coade's family moved to London, she ran her own linen draper business at age 30. Six years later she purchased an artificial stone business from the struggling Daniel Pinco, but fired him within two years for "representing himself as the chief proprietor." Her ceramic stoneware called "Coade's Lithodipyr" went on to be used in over 700 sculptures across the globe, many of them overseen by the sculptor John Bacon, though she worked with a number of high-profile designers and architects as it allowed her to produce multiple copies of their designs. The South Bank Lion may be Coade's most iconic piece, but her product was also used for the Gothic screen of St George's Chapel, and in the restoration of Buckingham Palace.

ELEANOR COADE

TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Tegyék le a táblát a nappali vagy az éjszakai oldalával felfelé.
- 2 4 játékosnál kevesebb esetén távolítsák el az összes olyan kártyát és kereskedőlapkát, amin nagyobb játékosszám van, mint ahányan játszanak, és tegyék vissza a dobozba. Két (AA), három (AAA), vagy négy (AAAA) játékos látszik a kártyák előlapjának jobb alsó sarkában. **A** és a kereskedőlapkák tetején. **B**



- 3 Vegyék ki a joker helyszín- **C** és iparkártyákat **D**, és tegyék képpel felfelé valamelyik két kártyahúzó területre.
- 4 A többi kártyát keverjék meg, és tegyék képpel lefelé a megmaradt kártyahúzó területre. **E** Ez lesz a húzópakli.
- 5 A megmaradt kereskedőlapkákat keverjék össze, és rakjatos egyet képpel felfelé minden, a játékoszámnak megfelelő kereskedőmezőre a játék-tábla széléhez közel. **F**

2 fős játékban nem kerül kereskedőlapka Warringtonba **G** és Nottinghamba. **H**
3 fős játékban nem kerül kereskedőlapka Nottinghamba. **H**



- 6 Rakjatos 1 sörshordót minden (nem üres) kereskedőlapka mellett lévő sörshordómezőre. **I**
- 7 Rakjatos fekete kockát minden szénpiac mezőre, az egyik £1-os mezőt kivéve. **J**
- 8 Rakjatos narancs kockát minden acélpiac mezőre, a két £1-os mezőt kivéve. **K**
- 9 A maradék kockákat és sörshordókat tegyék a tábla mellé. Ez lesz a közös készlet. **L** A közös készlet korlátlan. Ha egy erőforrásból többre van szükség, helyettesítsék bármivel.
- 10 Tegyék a pénzeket a tábla mellé. Ez lesz a bank. **M**



HELYSZÍNJELEZŐ CSÍKOK

További segítség a játékosoknak a táblán a helyszínek megtalálásához, hogy a kártyacsíkok színe is mutatja, milyen helyszínek kártyái vannak a pakliban. A változatok a játékosok számától függően:

- 2 játékos: a kék **N** és türkiz **O** helyszínek kártyái nincsenek a pakliban
- 3 játékos: a türkiz **O** helyszínek kártyái nincsenek a pakliban
- 4 játékos: az összes helyszínek kártya benne van a pakliban.



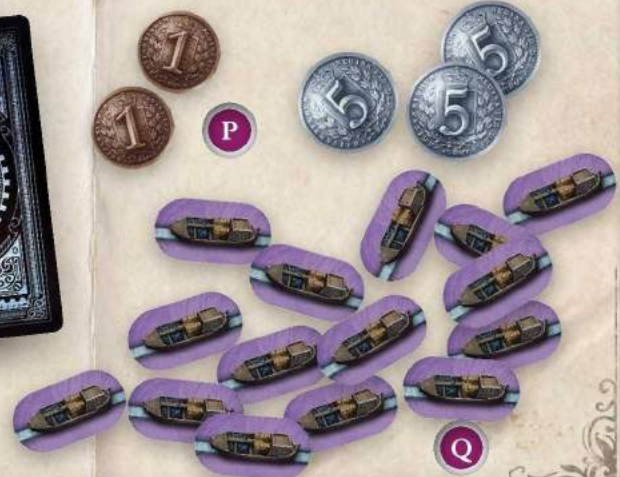
JÁTÉKTERÜLET ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Végy el egy játékos-táblát.
- 2 Végy el £17-ot a bankból. **P**
- 3 Válassz egy színes karakterlapkát.
- 4 Rakd az adott színű összekötőlapkákat a játékterületre. **Q**
- 5 Tedd a megfelelő színű iparlapkákat (pamutgyárak **R**, szénbányák **S**, öntödék **T**, manufaktúrák **U**, fazekasműhelyek **V** és sörfőzdék **W**) a játékos-táblád megfelelő mezőire. A lapkák félig fekete oldala legyen lefelé.



- 6 Rakd a győzelmpont (GY) jelződet a folyamatsáv "0"-s mezőjére. **X**
- 7 Tedd a bevételjelződet a folyamatsáv 10-es mezőjére. **Y**
- 8 Húzz 8 kártyát a húzópakliból. Ez lesz a kezdet. Ne mutasd meg a kártyáidat a többi játékosnak.
- 9 Húzz még egy kártyát a húzópakliból, és tedd képpel lefelé a játékterületre. Ez lesz a dobópakli.

Miután az összes játékos előkészítette a játékterületét, keverjék össze a játékosok karakterlapkáit, és rakjatos le véletlenszerű sorrendben a lépéssorrendszávrá. **Z**



JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉLJA

A játék 2 korszakon át játszódik: a csatornakorszakban (1770-1830) és a vasútkorszakban (1830-1870). A játék nyertese az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja (GYP) van a vasútkorszak végén. GYP-okat mindkét korszak végén szerezhetsz a összekötőlapkaidért és az átfordított iparlapkaidért.

FORDULÓK

Minden korszak fordulóból áll, amik addig folytatódnak, amíg a húzópakliból és a játékosok kezéből is elfogynak a kártyák. Ez pontosan 8/9/10 forduló korszakonként 4/3/2 játékosnál. A játékosok minden fordulóban köröket hajtanak végre a karakterük lépéssorrendjénél foglalt helyének sorrendjében.

A JÁTÉKOS KÖRE

A körödben összesen 2 akciót hajtasz végre.

Kivétel: A csatornakorszak első fordulójában minden játékos csak egy akciót hajtat végre.

- Minden végrehajtott akciót el kell dobnod egy kártyát a kezedből, és képpel felfelé a dobópakli tetejére kell tenned.
- Kivétel:** A jokerkártyákat a megfelelő kártyahúzó helyre kell viszatenni.
- Miután az összes akciót végrehajtottad, töltsd fel a kezedet 8 kártyára a húzópakliból.
- Rakd a köröd során elköltött összes pénzt a karakterlap-kádra a lépéssorrendjénél foglalt helyére.
- Miután minden játékos végrehajtotta az akciót, új forduló kezdődik.
- Ha a húzópakli kifogy, a kezéd folyamatosan fogy minden fordulóban, amíg az összes kártyád elfogy.

AKCIÓLISTA

Minden akció végrehajtásakor az alábbiak közül hajthatsz végre egyet (vagy 2x ugyanazt):

- Építés** - Rakd le egy iparlapkát a táblára, kifizetve a megfelelő árat és felhasználva a szükséges szemet / vasat.
Megj.: Csak az építéshez van szükség meghatározott kártyára.
- Hálózat** - Bővítsd a csatorna- vagy vasúthálózatodat egy összekötőlapka táblára rakásával.
- Fejlesztés** - Szerezz hozzáfűzést a magasabb színvonalú iparágakhoz egy iparlapka játékos-tábláról való eltávolításával.
- Eladás** - Fordítsd meg egy felépített pamutgyár-, manufaktúra és/vagy fűzőkasműhelylapkát, eladva egy kereskedőnek és sör felhasználásával ha szükséges.
- Kölcsön** - Végel el £30 kölcsönt a banktól és mozgasd a bevételjelződet 3 bevételszinttel (nem mezővel) vissza.
- Felderítés** - Dobj el két kártyát a kezedből, (plusz egyet az akció végrehajtásáért) és végel el helyette 1 joker ipar- és 1 joker helyszínkártyát.
Kivétel: nem hajthatod végre ezt az akciót, ha már van jokerkártya a kezeden.

Passzolás

Passzolhatsz is az akció végrehajtása helyett, de ekkor is el kell dobnod egy kártyát minden passzolt akciót.

Pénz elköltsége

Valahányszor pénzt költesz el egy akció végrehajtásakor, azt a karakterlap-kádra a lépéssorrendjénél foglalt helyére kell tenned a lépéssorrendjénél foglalt helyére. Az, hogy a pénzt iderakjád a bank helyett, lehetővé teszi, hogy meghatározzátok a játékosok lépéssorrendjét a következő fordulóban.

FORDULÓ VÉGE

Miután minden játékos befejezte a körét, tegyétek az alábbiakat, mielőtt elkezditek a következő fordulót:

- Lépéssorrend meghatározása a következő fordulóra** - Rendezzék újra a karakterlapkát a lépéssorrendjénél foglalt helyére. Az a játékos lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos, B aki a legkevesebb pénzt költötte a fordulóban, és így tovább, míg a legtöbb pénzt költő játékos lesz az utolsó.
- Ha két játékos egyformán költött, a relatív sorrendjük nem változik. C
- Azután a karakterlapkán lévő összes pénzt tegyétek vissza a bankba. D Ez lenullázza az elkötött pénzt, és készen álltok a következő fordulóra.

Bevétel begyűjtése

Vedd el a bankból a bevételszintednek megfelelő pénzt.

Kivétel: nincs bevételgyűjtés a játék utolsó fordulójának végén.

- A bevételszint az a szám, ami a bevételjelző pillanatnyi helye mellett látható a folyamatsávon. E



Ha a bevételszint negatív, F fizetned kell a Banknak.



- Ha nincs elég pénz, amikor a negatív bevétel kell kifizetned, pénzt kell szerezned azzal, hogy eltávolítsd egy vagy több iparlapkát (nem összekötőlapkát) a tábláról. Minden lapka az árának a felét éri, lefelé kerekítve. Az eltávolított lapka kikerül a játékból. A megmaradt pénzt megtartod.
- Ha semmiképpen nem tudod kifizetni a pénzt, veszítesz 1 GYP-t (ha lehetséges) minden £1-ért, amit nem tudsz kifizetni.

Megj: Bármennyi iparlapkát eltávolíthatod, de csak annyit, amennyire a hiány kifizetésére szükség van. Iparlapkát csak azért adhatsz el, hogy a hiányt fedezni tudj, más okból nem!

KORSZAK VÉGI RENDEZÉS



CSATORNA- ÉS VASÚTKORSZAK VÉGE

A korszak akkor ér véget, amikor a játékosok kijátsszák az utolsó kártyát a kezükből. Ha ez bekövetkezik, hajtsátok végre az alábbiakat:

- Csatornák és vasutak pontozása**
Minden összekötőlapkaidért G 1 GYP-t kapsz minden szomszédos helyszínen lévő jelért, amit a GYP jelződdel lépi le a folyamatsávon. H Pontozás után vedd le az összekötőlapkát a tábláról.
- Megfordított iparlapkák pontozása**
Miután minden játékos levette az összekötőlapkát, megkapjátok a táblán lévő átfordított iparlapkátok (amiknek a felső fele fekete) H bal alsó sarkában lévő GYP-t, amit a GYP jelződdel lépi le a folyamatsávon. A nem átfordított iparlapkák nem érnek pontot.

Megj: Ha több mint 100 GYP-d van, egyszerűen indíts új kört a folyamatsávon.

CSATORNAKORSZAK VÉGE

A csatornakorszak végén hajtsd végre az alábbi plusz lépéseket:

- Elavult gyárak eltávolítása**
Az 1-es szintű iparlapkát J vedd le a tábláról (de a játékos-tábláról ne), és tedd vissza a dobozba. A 2-es és magasabb szintű iparlapkák a játéktáblán maradnak. K
- Sörűjraosztás**
Tegy 1 sörshordót L minden üres sörmezőre, ami (nem üres) kereskedőlapka mellett van. M
- Húzópakli keverése**
Keverd össze az összes játékos dobópakliját, és képpel lefelé tedd a megfelelő kártyahúzó helyre. N
- Emlékeztető:** Minden dobópakli legalsó lapja képpel lefelé van, ezért meg kell fordítani a keverés előtt
- Új kártyák húzása**
Minden játékos húz 8 kártyát az újakevert húzópakliból.

A JÁTÉK GYŐZTESE

A vasútkorszak pontozása után:

- A legtöbb GYP-tal rendelkező játékos a győztes.
- Egyenlőség esetén a döntő a legnagyobb bevétel, utána a legtöbb megmaradt pénz.
- Ha ezután is egyenlőség van, azok a játékosok mind nyertesek.

IPARLAPKÁK ÁTFORDÍTÁSA

A korszakok végén az átfordított iparlapkák GYP-ot érnek. Miután átfordítod, a felső fele fekete lesz, és a bal alsó sarokban GYP ikon látható.

Különböző iparlapkák eltérő módon fordíthatók át:

- Pamutgyár, manufaktúrák, fazekasműhelyek:** Fordítsd át, amikor eladás akciót hajtasz végre.

- Szénbányák, öntödék, sörfőzdék:** Fordítsd át, amikor az utolsó nyersanyag is lekerül róluk. Ez gyakran az ellenfél körében következik be.

BEVÉTEL NÖVELÉSE

Amikor egy iparlapkád átfordul, a bevételed növekszik. A bevételed növeléséhez azonnal haladj a folyamatsávon a bevételjelződdel a megadott számú mezőt (nem szintet).

A HÁLÓZATOD

A játéktáblán lévő helyszín a hálózatod részének számít, ha az alábbiak legalább egyike teljesül:

- A helyszínen van egy vagy több iparlapkád. **B**
- A helyszín szomszédos egy vagy több összekötőlapkával. **C**

ÖSSZEKÖTÖTT HELYSZÍNEK

Két helyszín összekötöttnek számít, ha van az egyik helyszíntől **D** a másik helyszínig **E** (saját vagy ellenfél) összekötőlapkaiból álló útvonal.



SZÉN FELHASZNÁLÁSA

Vasútépítéshez és bizonyos iparlapkák építéséhez szükség van szénre.

A szén felhasználásához a vasútvonalnak vagy iparlapkának kapcsolódnia kell egy szénforráshoz (lerakás után).

A felhasznált szénforrás legyen:

- A legközelebbi (legkevesebb összekötőlapka távolságra) lévő nem átfordított szénbánya **F** (bárkié). Ha több egyforma távol lévő bánya van, válassz egyet. Ha kifogyott, és még szükség van szénre, végy a következő legközelebbiből. Az így felhasznált szén ingyen van.
- Ha nem kapcsolódsz egy szénbányához sem, vehetsz szenet a szénpiacon, **G** kezdve a legolcsóbbal. Ehhez kapcsolatban kell lenned egy **H** ikonnal (ami a tábla széli Warringtonban, Shrewsbury-ben, Nottinghamban, Gloucesterben és Oxford Merchantben látható). Ha a szénpiac üres, vehetsz szenet £8/ -ért.

A felhasznált szénkockákat tegyék vissza a közös készletbe.

Történelmi megjegyzés: A szénre nagy mennyiségben volt szükség, ezért a nagy kapacitású szállítóhálózat kritikus volt.

VAS FELHASZNÁLÁSA

Fejlesztéshez és bizonyos iparlapkák építéséhez szükség van vasra.

A vas felhasználásához az iparlapkának nem kell kapcsolódnia vasforráshoz.

A felhasznált vasforrás legyen:

- Bármelyik nem átfordított öntöde (bárkié); nem kell a legközelebbinek lennie. Ha több mint 1 vasra van szükséged, felhasználhatod mindegyik vasat másik öntödéből is. Az így felhasznált vas ingyen van.
- Ha nincs nem átfordított öntöde, vehetsz vasat a vaspiacon, **I** kezdve a legolcsóbbal. Ha a vaspiacon kiürült, vehetsz vasat £6/ -ért.

A felhasznált vaskockákat tegyék vissza a közös készletbe.

Történelmi megjegyzés: Ezek az iparágak kevés vasat igényeltek, ezért a szállítási megoldható volt lovasszekérrel.

SÖR FELHASZNÁLÁSA

Szükséged lehet sörré, amikor eladsz pamutot, kézműves termékeket vagy edényeket, vagy ha hálózat akciót hajtasz végre a vasútkorszakban. A szükséges mennyiség (ha van ilyen) az iparlapka jobb felső sarkában látható.

A sör felhasználható az alábbi források bármelyikéből:

- Egy saját nem átfordított sörfőzdéből. **J** Ennek nem kell összeköttetésben lennie a helyszínnel, ahol a sörre szükség van.
- Egy ellenfeled nem átfordított sörfőzdéből. **K** Ennek összeköttetésben kell lennie a helyszínnel, ahol a sörre szükség van.
- Az eladni kívánt kereskedőlapka melletti mezőről (lásd: Akciók - Eladás)

Ha több söröshordóra van szükséged, felhasználhatod mindegyiket más-más forrásból.

A felhasznált söröshordókat tegyék vissza a közös készletbe.

Történelmi megjegyzés: A növekvő népesség hiányt szenvedett egészséges ivóvízben, ezért gyakran a sör volt az elérhető tiszta és egészséges ital.

ÉPÍTÉS AKCIÓ

Az építés akció lehetővé teszi, hogy letégy egy iparlapkát egy helyszínre a játéktáblán.

Építés akció végrehajtása:

- Dobj el egy megfelelő kártyát. A többi akciótól eltérően, ahol bármilyen kártyát eldobhatsz, az építés akciónál meghatározott kártyát kell eldobnod a dobópaklira:

Kivétel: A jokerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell visszatenned

Helyszínkártya

Használható bármelyik iparlapka felépítésére a kártyán feltüntetett helyszínen, akkor is, ha a helyszín nem része a hálózatodnak.

Joker helyszínkártya

Kijátszható bármelyik helyszínkártya helyett, kivéve a 2 farm sörfőzdét (lásd a Farm sörfőzde részénél).

Iparkártya

Olyan iparlapka építésére használható, ami megegyezik a kártya felső sarkában lévő ikonnal, olyan helyszínen, ami része a hálózatodnak.

Joker iparkártya

Kijátszható bármelyik iparkártya helyett.

Megj.: 2-3 fős játékban bárhova építhetsz

- Vedd el a kiválasztott iparághoz tartozó legalacsonyabb szintű lapkát **L** a játékosabládról, és tedd le a félig fekete felével lefelé az általad választott építési helyszínre, figyelembe véve az alábbiakat:

- Ha lehetséges, olyan helyszínre kell tenni, ahol csak az adott iparikon van. **M**
- Egyébként tedd olyan helyre, ahol a mezőn az adott iparikon **N** is látható másik ikonnal együtt.
- Ha nincs nem fejlesztett terület a kiválasztott iparág ikonjával, nem teheted le arra a helyszínre.

Kivétel: (lásd Felülépítés)

- Az iparlapka építési költsége a játéktáblán **O** a mezőtől balra látható. A kifizetendő pénzt tedd a lépéssorrendszávon lévő karakterlapkára, és használd fel a szükséges vasat és szenet. **O**
- Emlékeztető:** Ha olyan helyre építesz, ahol szén is szükséges, annak összeköttetésben kell lennie egy szénforrással (1. "Szén felhasználása" és "Összekötött helyszínek").

Ha felépítéssel egy:

Szénbányát vagy öntödét

Tégy annyi szenet vagy vasat **P** a közös készletből, amennyi az iparlapka jobb alsó sarkában látható.

Sörfőzdét

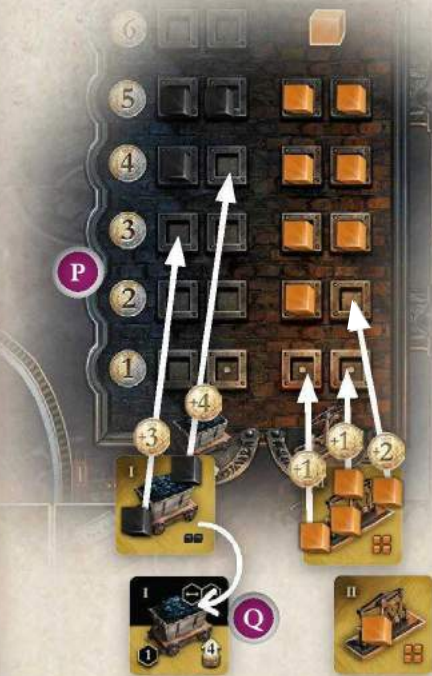
Tégy 1 söröshordót az iparlapkára, ha azt a csatornakorszakban építetted, ill. 2 söröshordót, ha a vasútkorszakban.

Szén és vas mozgatása a piacokra

Ha építéssel egy:

- Szénbányát**, ami összeköttetésben áll egy kereskedőmezővel **Q** (akár kereskedőlap nélkül); **VAGY**
- Öntödét**, függetlenül attól, hogy összeköttetésben áll kereskedőmezővel:

- Azonnal mozgass át annyi kockát az iparlapkáról, amennyit csak lehet a megfelelő piacon lévő szabad helyekre (a legdrágább hellyel kezdve).
- Minden kockáért, amit átmozgattál, gyűjtsd be a piac adott mezője mellett baloldalt feltüntetett pénzüsszeget. **P**
- Ha az utolsó kockát is átmozgattad az iparlapkáról a piacra, fordítsd át a iparlapkát **Q**, és mozgasd a bevételjelződet a folyamatsávon annyival, amennyi a lapka jobb alsó sarkában látható.



Megj.: A szén- és vaskocka csak a saját piacára adható el, és csak abban az akcióban, amikor az iparlapka felépült. Későbbi körökben soha nem lehet eladni.

Építkezés, ha nincs lapkád a játéktáblán

Ha nincs se ipar-, se összekötőlapkád a táblán, akcióként eldobhatsz:

- Egy iparkártyát, hogy felépíts egy megfelelő iparlapkát bármelyik nem fejlesztett helyszínre, amelyiken iparág ikon van;
- Bármilyen kártyát, hogy letégy egy összekötőlapkát bármelyik nem fejlesztett csatornára/vasútvonalra a táblán.

Farm sörfőzdék

Van 2 név nélküli helyszín, mindegyik egy mezővel, amin sörfőzde ikon van; ezek a farm sörfőzdék.

- Ezekre a helyszínekre csak sörfőzde iparkártyával vagy joker iparkártyával építhetsz.
- Egy összekötőlapka szükséges, hogy összekösse Cannockot a tőle balra lévő farm sörfőzdével.



A KCIÓK

ÉPÍTÉS AKCIÓ (FOLYTATÁS)

Csatornakorszak építés

- Helyszínenként legfeljebb 1 iparlapkád lehet, de lehet iparlapkád olyan helyszínen, ahol más játékosnak van iparlapkája



- Olyan iparlapkákat, amik mellett balra a játékosabládon **D** jel van, **nem** építhetsz fel.

Vasútkorszak építés

- Több iparlapkát is felépíthetsz ugyanazon a helyszínen.



- Olyan iparlapkákat, amik mellett balra a játékosabládon **I** jel van, **nem** építhetsz fel. Ezen lapkák eltávolításához (és a magasabb szintű lapkához való hozzáféréshez) fejlesztés akciót kell végrehajtani.

Felülépítés

Van, hogy lecserélhetsz egy már lerakott iparlapkát egy ugyanolyan fajta magasabb szintűre (az építési árat ki kell fizetned). Ezt felülépítésnek nevezzük. Amikor felülépítesz:

Ha saját lapkádat **A cseréled ki:**

- Bármilyen iparlapkát felülépíthetsz.
- Ha a lecserélendő lapkán szén, vas vagy sör van, tedd vissza a közös készletbe.

Ha egy ellenfeled lapkáját **B cseréled ki:**

- Csak szénbánya vagy öntőde lapkát építhetsz felül.
- Nem lehet erőforráskocka az egész táblán, beleértve azt a piacot, ami a lecserélendő iparlapkával azonos fajtájú.

Távolítsd el a felülépített iparlapkát a játékból, és tedd vissza a dobozba (nem ad GYP-ot). A játékosok nem veszítenek bevételt vagy GYP-ot, ha az iparlapkájukat felülépítik.



ELADÁS AKCIÓ

Az eladás akció lehetővé teszi, hogy átfordítsd egy felépített pamutgyár-, manufaktúra- vagy fazekasműhelylapkát. Az eladás feltételei:

- Kapcsolódás egy kereskedőlapkához
- Sör (általában).

Eladás akció végrehajtásához:

- Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklira képpel felfelé.

Kivétel: A jokerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni

- Válaszd ki egy nem átfordított pamutgyár-, manufaktúra- **C** vagy fazekasműhelylapkát, ami kapcsolódik egy olyan kereskedőlapkához, amin az adott ipar ikonja van. **D**

- Használd fel a szükséges sörmennyiséget, ami az iparlapka jobb felső sarkában látható. **E** Ha van sör a kereskedőlapka mellett, akinek eladsz, felhasználhatod a sört az eladás akció részeként, és begyűjtheted a kereskedő sörbónuszát (l. "Kereskedő sörbónuszok").

- Fordítsd át az iparlapkát és mozgassd előre a bevételjelződet a folyamatsávon annyi mezővel, amennyi a lapka jobb alsó sarkában látszik.

- Visszatérhetsz a 2. ponthoz, és megismételheted a folyamatot minden át nem fordított iparlapkáddal (akár más fajtájúakkal is).

Megj: Nem hajthatod végre az eladás akciót, ha nincs meg a szükséges mennyiségű söröd (l. "Sör felhasználása")

Kereskedő sörbónuszok

A kereskedő söre csak az eladás akcióval használható fel. Ha felhasználod a kereskedő sört, megkapod a bónuszt is, ami a kereskedőmező mellett látható:

• Fejlesztés (Gloucester)

Távolítsd el egy bármelyik iparhoz tartozó legalacsonyabb szintű iparlapkát a játékosabládról (vas kifizetése nélkül)

Kivétel: Nem távolíthatod el olyan fazekasműhelylapkát, amin **I** ikon van (l. "Fazekasműhely és izzó ikon")

• Bevétel (Oxford)

Mozgassd 2 mezővel előre a bevételjelződet a folyamatsávon.

• Győzelmi pontok (Nottingham és Shrewsbury)

Mozgassd GYP jelződet a folyamatsávon a mutatott számú mezővel.

• Pénz (Warrington)

Kapsz £5-öt a bankból.



KÖLCSÖN AKCIÓ

A kölcsön akció végrehajtásával több pénzhez jutsz. A kölcsönt nem kell visszafizetni, viszont csökkenti a bevételszintedet.

Kölcsön akció végrehajtásához:

- Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklira képpel felfelé.

Kivétel: A jokerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni

- Végy el £30-ot a bankból és mozgassd vissza a bevételjelződet 3 szinttel (nem mezővel) a folyamatsávon. **F** Tedd a bevételjelződet az új, alacsonyabb szint legmagasabb mezőjére.

Kivétel: Nem hajthatod végre a kölcsön akciót, ha emiatt a bevételjelződ a -10 szint alá kerülne.

FELDERÍTÉS AKCIÓ

Felderítés akció végrehajtásával szerezheted meg a jokerkártyákat, amik nagyobb rugalmasságot nyújtanak az építkezésnél. A joker iparkártya bármilyen iparkártyaként kijátszható. A joker helyszínkártya bármilyen helyszínkártyaként kijátszható. Amikor jokerkártyát dobssz el, az a saját kártyahúzóhelyére kerül, nem a saját dobópaklira.

Felderítés akció végrehajtásához:

- Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből plusz 2 további kártyát, és tedd a dobópaklira képpel felfelé.

- Végy el 1 joker helyszín- és 1 joker iparkártyát.

Megj: Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha már van a kezeden jokerkártya.

FEJLESZTÉS AKCIÓ

A fejlesztés akcióval eltávolíthatod iparlapkákat a játékosabládról. Ez lehetővé teszi, hogy hozzáférj a magasabb szintű iparlapkához anélkül, hogy az összes alacsonyabb szintű felépítenéd egy adott fajtából.

Fejlesztés akció végrehajtásához:

- Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklira képpel felfelé.

Kivétel: A jokerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni

HÁLÓZAT AKCIÓ

A hálózat akcióval lerakhatsz összekötő lapkákat, ami bővíti a hálózatodat, és hozzáférést nyújt új helyszínekhez.

Hálózat akció végrehajtásához:

- Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklira képpel felfelé.

Kivétel: A jokerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni

- Tégy összekötőlapkát egy nem fejlesztett vonalra a játékosablán. **H** A helynek, ahova a lapkát rakod, összeköttetésben kell lennie olyan helyszínnel, ami része a hálózatodnak (l. "A hálózatod").

Kivétel: Ha nincs ipar vagy összekötőlapkád a játékosablán, bármelyik nem fejlesztett vonalra leteheted az összekötőlapkát (ennek ellenére vasat fel kell használnod, ha vasútvonalat építesz).

- Távolítsd el 1 vagy 2 iparlapkát a játékosabládról, és tedd vissza a dobozba. Minden iparlapkát külön-külön kell levenni, és nem kell egyforma iparhoz tartozónak lenniük, de mindig az adott iparfajta legalacsonyabb szintű lapkáját kell levenni. **G**

Használj fel 1 vasat minden levett lapkáért (l. "Vas felhasználása").

Fazekasműhely és izzó ikon

Az olyan fazekasműhely lapkát, amiken **I** ikon van, nem lehet fejleszteni. Ezeket a lapkákat csak építés akcióval távolíthatod el a játékosabládról. Ezeket el kell távolítanod, mielőtt hozzáférnél a magasabb szintű fazekasműhely lapkához.

Hálózat a csatornakorszakban:

- Nem építhetsz vasútvonalat
- Csatornát építhetsz egy nem fejlesztett csatorna vonalra. **I**
- Legfeljebb 1 csatorna összekötőlapkát építhetsz £3-ért.

Hálózat a vasútkorszakban:

- Nem építhetsz csatornát.
- Vasutat építhetsz egy nem fejlesztett vasútvonalra. **J**

- Építhetsz 1 összekötőlapkát £5-ért.
- Építhetsz legfeljebb 2 összekötőlapkát £15-ért, ha 1 sört is felhasználasz. Ezt a sört söröződből kell felhasználnod, (nem lehet kereskedő söre).

Emlékeztető: Ha egy másik játékos söröződjéből használod fel a sört, annak összeköttetésben kell állnia a második vasútlapkával (miután leraktad).

Emlékeztető: Minden vasútvonalat külön kell lerakni, és mindegyiknek összeköttetésben kell állnia egy szénforrással (miután leraktad).



TIPPEK ÉS VARIÁNSOK

EMLÉKEZTETŐ

- Minden egyes akcióért dobj el 1 lapot, beleértve a passzolást is.
- Csak építéshez kell adott kártya
- Végrehajthatod ugyanazt az akciót kétszer egy körben. Pl. lerakhatsz 1 vagy 2 vasútlapkát a hálózat akcióval, és használhatod a hálózat akciót, hogy még 1 vagy 2 vasútlapkát letégy.
- A csatornakorszakban minden játékos csak egy iparlapkát tehet le egy adott helyszínre.
- Bármikor felülépítheted bármelyik saját iparlapkádat.
- Felülépítheted az ellenfeled szénbánya/öntöde iparlapkját, de csak akkor, ha nincs szén/vaskocka egyik iparlapkán és piacon sem.
- Kapcsolódnod kell  -hez, hogy eladj pamutot, kézműves termékeket vagy edényeket és a szén felhasználásához (de a vaséhoz nem).
- A sör felhasználásához nem kell kapcsolódnod a saját sörfőzdédhez, elég ha kapcsolódsz egy ellenfeled sörfőzdéjéhez, vagy kereskedősrőrhöz (csak eladásnál).
- A helyszínek a hálózatod részének kell lennie, hogy építhess ott (kivéve, ha egy adott helyszínkártyát, vagy joker helyszínkártyát használsz).
- A többi 1. szintű iparlapkától eltérően, az 1. szintű fazekasműhelylapkákat a vasútkorszak alatt is felépítheted.

TIPPEK KEZDŐKNEK

- Ne félj kölcsönt felvenni. A bevétel-szinted a játék végén nem ér pontot. Nem ritka, hogy a gyakorlott játékosok alacsony bevételsszinttel nyerik a játékot.
- A 2. vagy magasabb szintű épületeket nem kell levenni a csatornakorszak végén, így kétszer kapsz pontot értük, ha korán építed meg. Egy átfordított pamutgyár 18 GYP-ot ér a két korszakban. A fejlesztés akció a barátod.
- Légy óvatos, amikor a sörfőzdét fejleszted! Ne felejtssd, sör szükséges az eladás akcióhoz, így ha nem férsz hozzá a sörhöz, ami hozzád tartozik, lerombolhatja a hosszútávú stratégiádat.
- Az olyan lapkák, amiktől balra  ikon van a játékosablán, nem építhetők fel a vasútkorszakban. Próbálg meg felépíteni vagy fejleszteni legalább 1 szénbányát és 1 öntödét a csatornakorszakban, így nem kell a fejlesztés akciót használnod a vasútkorszakban, hogy eltávolítsd ezeket az iparlapkákat a játékosabládról.
- A kezdők nehezen találják ki, hogy hogyan érdemes bővíteni a hálózatukat a vasútkorszak elején. Bővítsd a hálózatodat vasútlapkákkal a szénforrásokhoz. Ha nincs hozzáférése a szénhez, építs szénbányát!

SEGTSÉG A HÁLÓZATOD MEGÉRTÉSÉHEZ

Ez az ábra segít abban, hogy jobban megértsd “a hálózatod” koncepcióját és a hálózat akció szabályait.

- A piros lapkák jelölik az összekötő- és iparlapkáidat.
- A kékkel kiemelték jelölik a hálózatodat; mivel a hálózatod azok a helyszínek, amiken egy iparlapkád van vagy bármelyik összekötőlapkáddal szomszédosak. Mivel van összekötőlapkád Birmingham és Redditch között, ezért Redditch is a hálózatod része, annak ellenére, hogy nincs ott iparlapkád.
- A sárga foltok jelzik a legális összekötőlapka lerakási helyeket, mivel ezek szomszédosak a hálózatoddal.
- Ha hálózat akciót hajtasz végre, hogy lerakj vasútlapkát  lerakhatsz egy második vasútlapkát is  ugyanazzal az akcióval (ha ki tudod fizetni a szükséges árat, és fel tudod használni a szükséges szenet és sört)

Megj.: Gyorsan bővítheted a hálózatodat (összekötőlapkák lehelyezésével) és elkerülheted az iparlapkák lerakását.



BEVEZETŐ JÁTÉK

Mivel a Brass nagyon mély játék, javasoljuk, hogy először egy rövidebb, bevezető játékot játsszatok az első tapasztalatok megszerzése érdekében. A bevezető játék megegyezik a teljes játékkal, kivéve, hogy csak a **Csatornakorszakot** játsszatok le, és van néhány további pontozási szabály, ami jelzi, hogy a játékosok mennyire voltak sikeresek a csatornakorszakban.

A bevezető játékban játsszatok le a teljes csatornakorszakot, beleértve a csatornakorszak végi pontozást.

A játékosok ezután további pontokat kapnak az alábbiak szerint:

- 1 **Pénz**
1 GYP minden £4-ért a játékterületen (legfeljebb 15 GYP-ig).  = 1
- 2 **Bevételsszint**
A bevételsszintteddel megegyező GYP-ot kapsz. Ha a bevételsszinted negatív, GYP-ot veszítesz.  = 1
- 3 **Iparlapkák**
Újra pontot kapsz a 2. vagy magasabb szintű iparlapkáidért.  x2

