



BRASS

Lord of Boards



БІРМІНГЕМ

ПРОМИСЛОВА РЕВОЛЮЦІЯ

Гра «Brass. Бірмінгем» – це історія підприємців-конкурентів графства Західний Мідленд і його околиць під час англійської промислової революції у 1770–1870 роках. У цій грі ви будуватимете власну промислову імперію, налагоджуючи сполучення водними каналами й залізницями, а також споруджуючи й модернізуючи різноманітні підприємства: текстильні фабрики, вугільні шахти, ливарні, мануфактури, гончарні майстерні та броварні.

ТВОРЦІ ГРИ

Розробник: Мартін Воллес

Розвиток гри: Геван Браун і Метт Толман

Ілюстрації та графічний дизайн: Девід Форест, Ліна Коссетт, Дам'єн Маммоліті, Геван Браун

Консультації щодо ігрового процесу: Едвард Чен, Г'ю Ландграф.

Правила гри та редактування: Саймон Рурк, Геван Браун, Метт Толман, Міхал Ван Бісбрук, Орін Бішоп, Рікі Пател, Даніель Данцер, Джим Дрінкл.

Вичитка правил: Адам Оллетт, Ден Лі, Дейв Томас, Девід Голдфарб, Девід Вернерт, Гімо Баррера, Грем Едгелер, Джефф Лі, Жере Біар, Джон Мерліно, Йорген Грендаль, Марк Ніколс, Миколай Собошинський, Сем Ламберт.

Консультанти-історики: Джуліт Беннетт, Дженна Маріон.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ ГРИ

Видавець: Lord of Boards

Керівник проекту: Вікторія Козумляк

Адаптація: Jumpground Games, Артур Паприхалко

Перекладач: Марко Шарій

Коректори: Анатолій Хлівний, Святослав Михаць

Дизайнер: Саша Тен



ВМІСТ ГРИ



Ігрове поле



4 планипети гравців



4 жетони персонажів



56 жетонів сполучення (по 14 кожного кольору)



8 карт джокерів (4 локації, 4 підприємства)



64 карти локацій і підприємств



4 пам'ятки



4 фішки ПО



18 кубиків заліза



15 діжок пива



4 фішки прибутку



30 кубиків вугілля



68 жетонів грошей (70 монет у десюкс-виданні)



11 мануфактур



11 текстильних фабрик



7 броварень



5 гончарних майстерень



4 ливарні



7 вугільних шахт



180 жетонів підприємств (по 45 кожного кольору)



9 жетонів комерсантів

© 2021 Roxley Games.
Усі права застережено.

Примітка. На одному картожному листі є 3 порожні жетони. Їх ніде не використовують.

ПРОМИСЛОВА РЕВОЛЮЦІЯ



СЕР РІЧАРД АРКРАЙТ

Сер Річард Аркрайт (23 грудня 1732 р. – 3 серпня 1792 р.)

Річард Аркрайт починав як підмайстер перукаря, а грамоті його навчила кузина. Рано овдовівши, він вирішив відкрити свою справу. Другий шлюб дав йому змогу придбати майстерню з виготовлення перук. Коли перуки вийшли з моди, він перемкнувся на текстиль і з допомогою годинникаря Джона Кея вдосконалив прядильну машину Гаргрівза. Аркрайт переніс виробництво в маленьке село Кромфорд, умовивши ткачів з великими родинами переїхати туди та працювати на його фабриці всією сім'єю, зокрема дітей віком понад сім років. Аркрайт одним з перших, ще до винаходу Едмундом Картрайтом механічного ткацького верстата, почав використовувати парові машини в поєднанні з прядильним обладнанням. Роки по тому, після довгої судової тяганини, Аркрайт втратив безліч патентів і лідерство в текстильній промисловості, проте зумів здобути дворянський титул. Він був честолюбним ревним вірянином з нелегким характером, але винахідливість та організаційні здібності прославили його як засновника сучасної промислової фабричної системи.



ЕЛІЗА ТІНСЛІ

Еліза Тінслі

(17 січня 1813 р. – 17 січня 1882 р.)

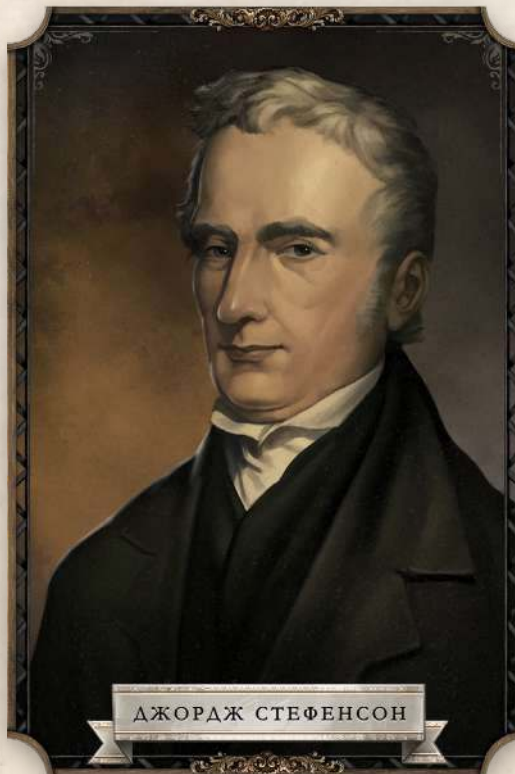
Після кончини чоловіка Томаса та його батька, а також смерті старшого з шести дітей, Тінслі під власним ім'ям продовжила справу чоловіка та свекра в так званому Чорному Краї – індустріальному регіоні Англії. Її компанія виробляла цвяхи для підків, а також якорі й ланцюги. Саме останні стали основною продукцією її підприємства після того, як моторні засоби пересування витіснили кінні. Виготовлення ланцюгів завжди було чоловічою справою, але Тінслі осягнула всі її тонкощі. У неї працювало близько 4000 осіб, вона навіть відкрила філію компанії в Австралії. Серед працівників Тінслі було чимало жінок. Вона постійно боролася зі сиробами уряду обмежити можливість працювати в галузі виготовлення цвяхів і ланцюгів жінкам і дівчатам до 14 років, стверджуючи, що «умови обох професій сприятливі для морального та фізичного здоров'я». Її називали Вдовою, поважаючи за досвідченість у своїй справі. У віці 58 років вона продала свою компанію, проте та й досі існує під ім'ям «Еліза Тінслі».



ІСАМБАРД КІНДОМ БРУНЕЛ

Ісамбард Кіндом Брунел (9 квітня 1806 р. – 15 вересня 1859 р.)

Батька Брунела, Марка, посадили в боргову в'язницю, коли юнакові було 15 років. Однак після того, як Брунел-старший розпустив чутки, що російський цар запропонував йому посаду інженера, всі його борги сплатив уряд. Сам Ісамбард навчався у Франції в годинникаря Абрагама-Луї Бреге. Після повернення до Англії він став допомагати батькові в його проєкті з будівництва тунелю під Темзою. 22-річний Брунел мало не загинув під час затоплення тунелю. Щоб відновити здоров'я після травм, йому знадобилося кілька місяців. Однак це не завадило йому стати одним з найпродуктивніших інженерів в історії. Він проєктував тунелі, мости та залізниці, створив пересувний госпіталь і пневматичну залізницю (яку закрили після набігу шурів на шкіряні клапани пневмотруби). Його «Грейт вестерн» був першим пароплавом, що здійснював трансатлантичні перевезення, а «Грейт істерн» – найбільшим в історії кораблем на момент спорудження. На жаль, творець так і не побачив його першого плавання, померши напередодні через інсульт у віці 53 років. Тепер Брунела вважають одним з найвидатніших інженерів XIX століття.

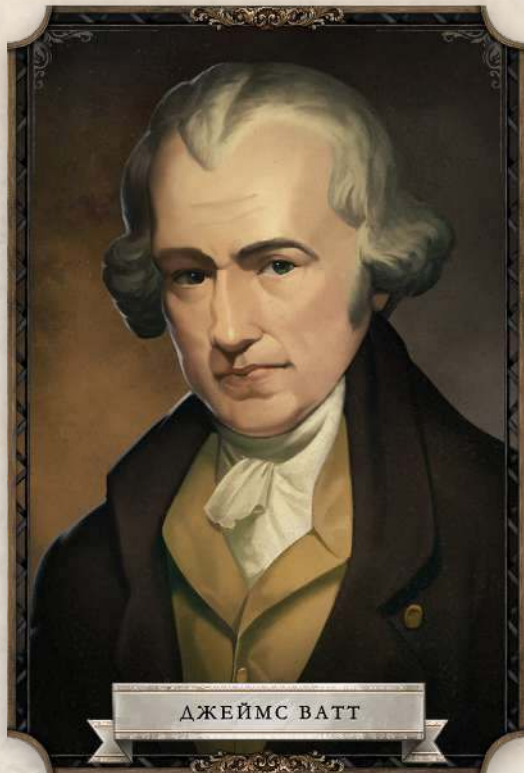


ДЖОРДЖ СТЕФЕНСОН

Джордж Стефенсон (9 червня 1781 р. – 12 серпня 1848 р.)

Після смерті дружини й дочки 25-річний Стефенсон, що ніде формально не навчався, поїхав у Шотландію в пошуках роботи. Невдовзі, однак, він повернувся у Вест-Мур, дізнавшись, що його батько осілі унаслідок аварії на шахті. За пропозицією щодо вдосконалення малоефективного парового насоса Стефенсона призначили механіком парових машин. Незабаром він став справжнім фахівцем у своїй справі. У наукових колах Стефенсон не мав популярності через свій нортумберлендський акцент. Тож коли він представив власну розробку гірничої лампи, придатної для роботи у вибухонебезпечному середовищі, Лондонське королівське товариство звинуватило його у крадіжці винаходу в Гемфрі Деві. Неабияким кроком на шляху до успіху став внесок Стефенсона в розвиток залізничного транспорту та всієї залізничної галузі загалом. У віці 40 років він почав роботу над проєктом першої громадської залізниці. Його локомотив, відомий як «Ракета» Стефенсона, пройшов усі випробування, досягнувши рекордної швидкості 36 миль на годину. Висловлювалися побоювання, що на таких швидкостях внутрішні органи пасажирів можуть буквально вилетіти назовні. Цього, на щастя, не сталося.

ІСТОРИЧНІ ПОСТАТІ



ДЖЕЙМС ВАТТ

Джеймс Ватт

(30 січня 1736 р. – 25 серпня 1819 р.)

З раннього віку Ватт порався коло моделей і корабельних інструментів у майстерні свого батька. У 17 років він приїхав у Глазго, щоб виготовляти вимірвальні прилади, як-от лінійки та компаси, і подружився там з хіміком Джозефом Блеком. У тридцять з чимось років, ремонтуючи макет парової машини Ньюкомена, яку широко застосовували для відкачування води з шахт, Ватт зауважив, що пристрій даремно витрачає енергію на охолодження та повторне нагрівання циліндра, і додав у конструкцію окремих конденсатор, що істотно поліщило роботу всього механізму. Кілька років він не мав змоги розвинути цю ідею, адже весь його час займала робота геодезистом на шотландських каналах. Усе змінилося, коли його патентом зацікавився англійський фабрикант Метью Бултон. Ватт переїхав у Бірмінгем і уклав партнерську угоду, що була чинною 25 років і забезпечила його вдосконаленому паровому двигуну широке розповсюдження. Ватт не відрізнявся діловою хваткою (одного разу він сказав, що ліпше стане перед жерлом зарядженої гармати, ніж оплатити рахунок або укладе угоду), але користувався глибокою повагою сучасників. Основна одиниця виміру потужності – ват – названа його іменем.

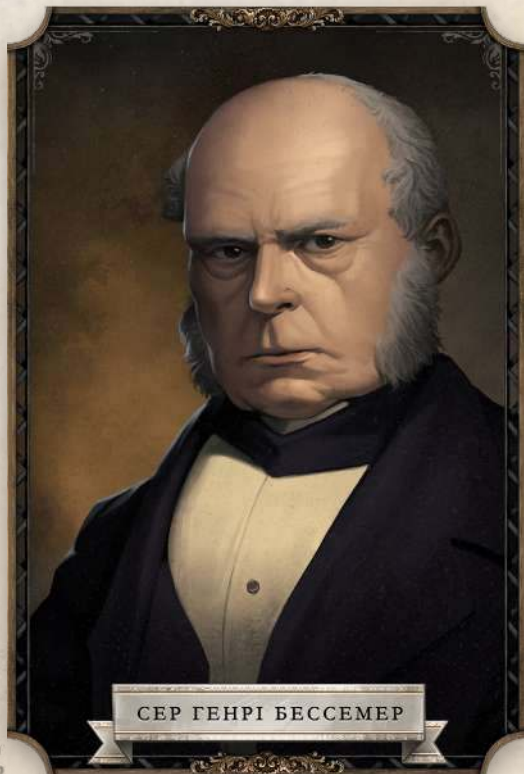


РОБЕРТ ОВЕН

Роберт Овен

(14 травня 1771 р. – 17 листопада 1858 р.)

Закохавшись у Кароліну Дейл, дочку власника нью-ланаркської прядильної фабрики (її співзасновником був Річард Аркрайт), Овен переконав своїх ділових партнерів купити це підприємство. Він керував ним досить успішно, але партнерів дратували його соціальні погляди. Наприклад, він виплатив робітникам гроші за більш як чотиримісячний період простою через війну 1812 року. Філософ за покликанням, Овен критикував панівні на той час релігійні погляди на самовизначення людини та розробив власну теорію. Відповідно до неї, обставини життя будь-якої людини – багато в чому результат впливу зовнішніх сил, тому освіта та філантропія повинні мати першорядне значення в суспільстві. Овен займався проєктами багатьох соціальних реформ, як-от захист прав робітників і дітей, а також введення восьмигодинного робочого дня. Він навіть тимчасово покинув Англію, щоб заснувати в Америці соціалістичну комуну під назвою «Нова гармонія». Експеримент виявився економічно невдалим і привів Овена до банкрутства, але завдяки йому була заснована одна з перших публічних бібліотек, а також безплатна школа для спільного навчання хлопчиків і дівчаток. Овенова філософія глибоко вкоренилася в програмах американських соціалістичних рухів.



СЕР ГЕНРІ БЕССЕМЕР

Сер Генрі Бессемер

(19 січня 1813 р. – 15 березня 1898 р.)

Як і батькові І. К. Брунелу, батькові Генрі Бессемера, Ентоні, довелося тікати з Франції під час Революції. У 26 років Ентоні став членом Французької академії наук завдяки удосконаленню конструкції оптичного мікроскопа, а згодом нажив статки у Британії на виробництві золотих ланцюжків. На перший свій винахід Генрі Бессемера надихнула робота його батька з золотом. Ретельно вивчивши нюрнберзький бронзовий порошок, який використовували для отримання золотої фарби, він відтворив процес його виготовлення, розробивши систему з шести парових машин. Пізніше він придумав принцип депевого отримання сталі продувом повітря через розплавлений чавун для окислення домішок. Початковою метою було знизити витрати на виробництво артилерійських систем. Але ця технологія отримання депевої сталі здійснила справжній переворот у будівництві, зробивши мости та залізниці, які раніше будувалися з ковкого заліза й чавуну, значно надійнішими. Бессемер – автор понад сотні винаходів у галузі металургії та склярства, як-от пароплава з рухомих пасажирським салоном, здатним компенсувати морську хитавицю (на жаль, до наших днів не зберігся). Завдяки своїм інноваціям Бессемер досяг значного комерційного успіху.



ЕЛЕОНОРА КОУДА

Елеонора Коуд

(3 червня 1733 р. – 16 листопада 1821 р.)

Батьки Елеонори, що виховали її переконаною баптисткою, були успішними торговцями. Її бабуся заправляла сімейним текстильним підприємством у Тивертоні, на якому працювало дві сотні робітників, активно використовувала промислове шпигунство та прославилася пересуванням по місту в портпезі. Після переїзду сім'ї в Лондон, Коуд у віці 30 років заснувала власну справу з продажу льняної білизни. Шість років по тому вона придбала виробництво шпичного каменю в Денісла Пінкота, що зазнав фінансових труднощів, але через два роки усунула його від посади керівника, бо той «мав себе за господаря». Її керамічний шпичний камінь, літоднір, послуговував матеріалом для створення понад семисот скульптур по всьому світу. Роботою над багатьма з них керував скульптор Джон Бекон, хоча Коуд співпрацювала з багатьма відомими художниками й архітекторами, що дало їй змогу виготовити безліч копій їхніх творів. Один з найвідоміших творів мистецтва з літодніри – скульптура лева на східному кінці Вестмінстерського мосту. Також каміння Коуд використовували під час створення перегородки в готичній каплиці Св. Георгія та реставрації Букінгемського палацу.

ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Викладіть ігрове поле «денною» або «нічною» стороною догори.
- 2 Якщо у грі менше ніж 4 учасники, приберіть у коробку всі карти й жетони комерсантів, на яких зазначена кількість гравців, що перевищує наявну.
Кількість гравців (♣♠♥♦) вказана: на картах – на лицьовій стороні в правому нижньому кутку **(А)**, на жетонах – у верхній частині **(В)**.



- 3 Знайдіть у колоді карти джокерів-локацій **(С)** і карти джокерів-підприємств **(D)**. Викладіть їх горілиць окремими колодами на призначені для них клітинки.
- 4 Перетасуйте решту карт і покладіть їх колодою долалиць на відповідну клітинку **(Е)**.
- 5 Перемішайте решту жетонів комерсантів і викладіть горілиць по 1 жетону на кожну клітинку комерсанта **(F)**, позначену поточною кількістю гравців (розміщені біля меж ігрового поля).



Примітка. Якщо ви граєте вдвох, то не викладаєте жетони комерсантів у Воррінгтон **(G)** і Ноттінгем **(H)**. Якщо втрьох, то не викладаєте жетони комерсантів лише в Ноттінгем **(H)**.

- 6 Покладіть по 1 діжці пива на кожну клітинку пива **(I)** біля (не порожнього) жетона комерсанта.
 - 7 Покладіть по 1 чорному кубіку на кожну клітинку ринку вугілля **(J)**, залишивши вільною одну клітинку вартістю 1 £.
 - 8 Покладіть по 1 помаранчевому кубіку на кожну клітинку ринку заліза **(K)**, залишивши вільними обидві клітинки вартістю 1 £.
 - 9 Покладіть решту кубиків і діжок пива біля ігрового поля – це резерв **(L)**.
- Примітка.** Резерв не вичерпується. Якщо протягом гри вам не вистачатиме кубиків чи діжок, можете замінити їх будь-чим.
- 10 Покладіть гроші біля ігрового поля – це банк **(M)**.



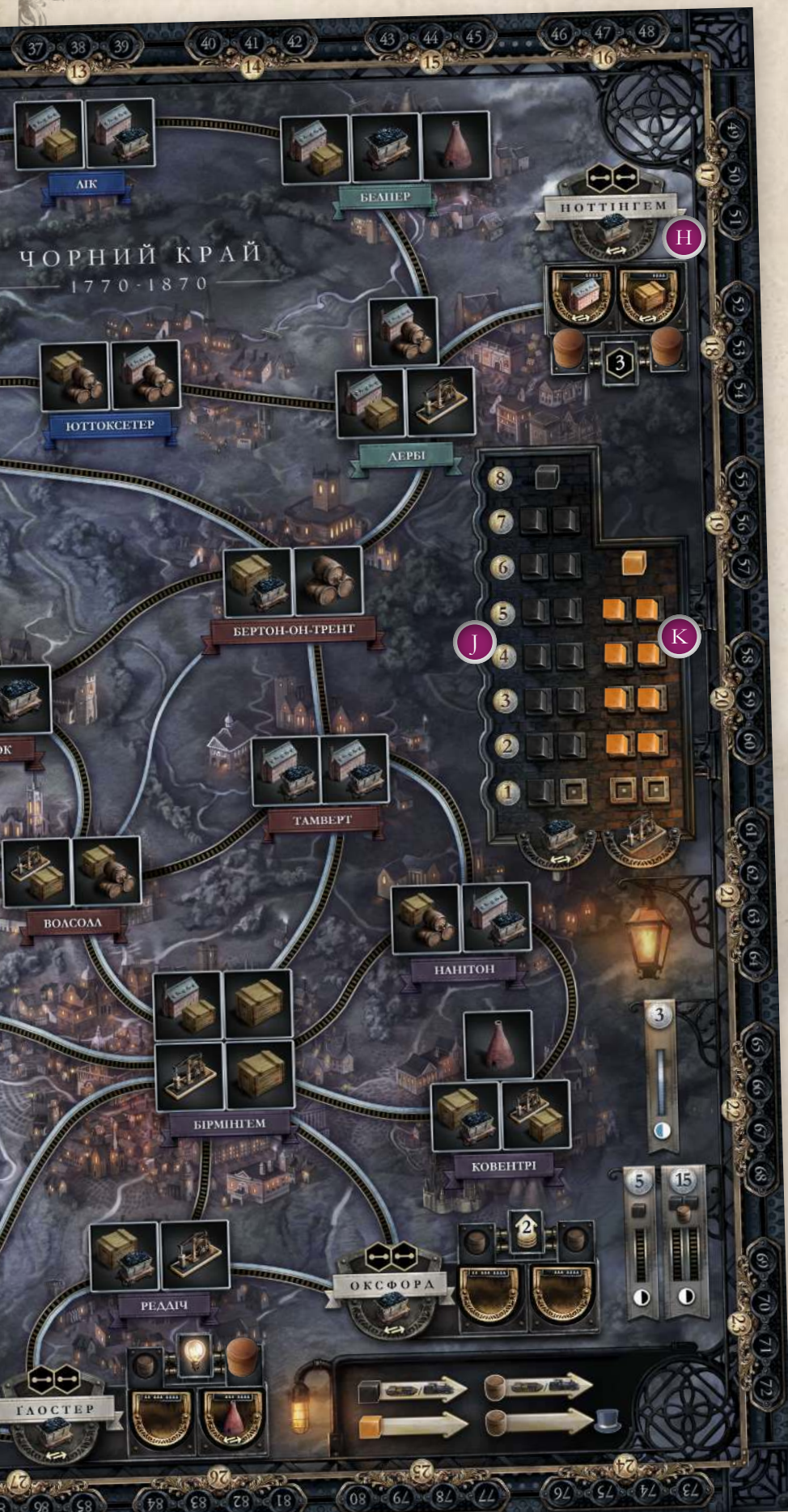
НАЗВИ ЛОКАЦІЙ

Щоб швидше знаходити локації на ігровому полі, їхні назви вказані на кольорових стрічках. Колір також визначає, які карти локацій є в колоді, залежно від кількості гравців.

- 2 гравці: у колоді немає синніх **(N)** і зелених **(O)** карт локацій.
- 3 гравці: у колоді немає зелених **(O)** карт локацій.
- 4 гравці: у колоді є всі карти локацій...

Примітка. Навіть якщо карта локації вилучена з колоди, в цій локації все одно можна будувати.





ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОЇ ЗОНИ ГРАВЦЯ

- 1 Візьміть планшет гравця.
- 2 Візьміть 17 £ з банку **P**.
- 3 Виберіть жетон персонажа будь-якого кольору.
- 4 Покладіть у свою ігрову зону жетони сполучення цього ж кольору **Q**.
- 5 Візьміть жетони підприємств цього ж кольору (текстильні фабрики **R**, вугільні шахти **S**, ливарні **T**, мануфактури **U**, гончарні майстерні **V** і броварні **W**) і розкладіть їх стосами на призначені для них клітинки на вашому планшеті гравця. Жетони викладають стороною з чорного верхнього половинного донизу.

- 6 Покладіть фішку переможних очок (ПО) вашого кольору на поділці «0» на треку прогресу **X**.
- 7 Покладіть фішку прибутку вашого кольору на поділці «10» на треку прогресу **Y**.
- 8 Візьміть 8 карт із колоди – це ваша рука. Не показуйте карти на руді іншим гравцям.
- 9 Візьміть 1 додаткову карту з колоди й покладіть її долілиць у свою ігрову зону – це ваш скід.

Якщо всі гравці готові до партії, перемішайте жетони персонажів і викладіть їх у випадковому порядку на треку черговості ходів **Z**.



ПРОЦЕС ГРИ

МЕТА ГРИ

Партія триває дві ігрові епохи: епоху каналів (1770–1830 рр.) і епоху залізниць (1830–1870 рр.). У грі перемагає підприємств, що накопичив найбільше переможних очок (ПО) на момент завершення епохи залізниць. Наприкінці кожної епохи гравці отримують ПО за свої жетони сполучення та перевернуті жетони підприємств.

4

РАУНДИ

Кожна епоха складається з кількох раундів і завершується, коли в колоді та на руках гравців не залишається карт. Кожна епоха триває 8/9/10 раундів, якщо у грі є відповідно 4/3/2 учасники. Щораунду гравці виконують ходи в тій же послідовності, у якій їхні жетони персонажів розміщені на треку черговості ходів.



ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід ви виконуете 2 дії.

Виняток. У першому раунді епохи каналів кожен гравець виконує тільки 1 дію.

- За кожен виконану дію ви повинні скинути карту з руки: покласти її горілиць до особистого скиду.
- Виняток.** Джокерів повертають на їхні початкові картинки на ігровому полі.
- Виконавши всі дії, поповніть руку до 8 карт з колоди.
- Кладіть усі витрачені протягом поточного ходу гроші на жетон свого персонажа на треку черговості ходів.
- Після того як у колоді закінчаться карти, кількість карт у вас на руці буде зменшуватися з кожним раундом, поки їх зовсім не залишиться.



ПЕРЕЛІК ДІЙ

Ви можете виконувати такі дії (не забороняється виконувати ту саму дію двічі за хід):

- Будівництво.** Викладіть 1 свій жетон підприємства на ігрове поле, заплативши потрібну вартість і витративши потрібну кількість вугілля чи заліза.



Примітка. Лише дія будівництва вимагає певної карти.

- Сполучення.** Розширте свою мережу каналів чи залізниць, виклавши на ігрове поле жетони сполучення.



- Модернізація.** Приберіть жетони підприємств зі свого планшета гравця, щоб здобути доступ до підприємств вищого рівня.



- Продаж.** Переверніть жетони своїх побудованих текстильних фабрик, мануфактур і/або гончарних майстерень, щоб продати товари та, якщо потрібно, витратити пиво.



- Позика.** Візьміть позичку 30 £ з банку й перемістіть свою фішку прибутку на 3 рівні прибутку (не поділкі) назад.



- Розвідка.** Скиньте 2 карти з руки (плюс карту, потрібну для виконання дії) та візьміть 1 карту джокера-підприємства й 1 карту джокера-локації.

Виняток. Якщо ви вже маєте на руці карту джокера, то не можете виконати цієї дії.

Пас. Ви можете не виконувати дію, а спасувати. Однак ви все одно скидаєте 1 карту з руки за кожну пропущену дію.

Витрачання грошей. Щоразу, коли ви витрачаєте гроші на виконання дії, ви ставите їх не в банк, а на жетон свого персонажа **А** на треку черговості ходів. Це потрібно для визначення черговості ходів гравців у наступному раунді.



КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після ходу останнього гравця і до початку наступного раунду потрібно зробити таке:

- Визначте черговість ходів у наступному раунді.** Перевпорядкуйте жетони персонажів на треку черговості ходів.

- Гравець, що витратив у цьому раунді найменше грошей, ходить першим у наступному **В**, і так далі (хто витратив найбільше, буде ходити останнім **С**).
- Якщо кілька гравців витратили однакову кількість грошей, їхня черговість ходів один відносно одного не змінюється **С**.
- Визначивши нову черговість ходів, помістіть усі гроші з жетонів персонажів у банк **Д**. Отже, гроші, витрачені протягом раунду, повертаються в банк до початку нового раунду.



- Отримайте прибуток.**

Візьміть з банку суму грошей, рівну вашому рівню прибутку.

Виняток. Ви не отримуете прибутку після завершення останнього раунду гри.

- Ваш рівень прибутку – це число на монеті біля вашої фішки прибутку на треку прогресу **Е**.



- Якщо ваш рівень прибутку **Ф** від'ємний, ви зобов'язані сплатити зазначену суму в банк.



- Якщо вам для цього бракує копійок, ви повинні отримати гроші, прибравши з ігрового поля в коробку один або кілька своїх жетонів підприємств (але не жетонів сполучення). Кожен з них приносить половину своєї вартості (округлення до меншого). Ви забираєте собі всі гроші, які могли залишитися після виплати банку.
- Якщо ви не маєте можливості заплатити банку, ви втрачаєте 1 ПО (якщо це можливо) за кожний 1 £ нестачі.



-1

Примітка. Ви можете прибирати будь-які свої жетони підприємств, але повинні зупинитися, отримавши достатню суму для виплати нестачі. Ви не можете продавати підприємства з жодної іншої причини, крім нестачі копійок для виплати банку.

У КІНЦІ ЕПОХ

КІНЕЦЬ ЕПОХИ КАНАЛІВ І ЗАЛІЗНИЦЬ

Кожна епоха завершується після раунду, протягом якого гравці використали останні карти з руки. Наприкінці епохи зробіть таке:

- Отримайте очки за канали або залізниці**
Кожен ваш жетон сполучення **G** приносить 1 ПО за кожен у прилеглих локаціях. Перемістіть свою фішку ПО треком прогресу **H**. Прибравши жетони сполучення з ігрового поля в міру отримання очок за них.
- Отримайте очки за перевернуті жетони підприємств**
Прибравши жетони сполучення, гравці отримують ПО, зазначені в лівому нижньому кутку їхніх перевернутих жетонів підприємств (з чорною верхньою половиною), і переміщують свої фішки ПО треком прогресу **H**. Не перевернуті жетони підприємств **I** не приносять ПО.

Примітка. Якщо ви набрали понад 100 ПО, нараховуйте очки надалі, почавши нове коло на треку прогресу.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ КАНАЛІВ

Після завершення епохи каналів зробіть таке:

- Приберіть застарілі підприємства**
Приберіть у коробку всі жетони підприємств рівня I з ігрового поля **J** (не з планшетів гравців). Усі підприємства рівня II і вище залишаються на полі **K**.
- Оновіть запас пива**
Помістіть по 1 діжці пива **L** на кожну вільну клітинку пива поруч із (не порожнім) жетоном комерсанта **M**.
- Перетасуйте колоду**
Візьміть карти зі складів усіх гравців, перемішайте їх разом і покладіть колодою долілиць на відповідну клітинку **N**.
Нагадування. Нижня карта кожного складу лежить долілиць. Не забудьте перевернути її перед тасуванням.
- Візьміть карти**
Кожен гравець бере на руку 8 карт із нової колоди.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Після підрахунку очок у кінці епохи залізниць:

- Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО.
- У разі нічийої перемоги претендент із найбільшим прибутком. Якщо нічия не розв'язалася, перемагає претендент із більшою сумою грошей.
- Якщо досі нічия, значить, гра закінчилася вничю.



ПРИНЦИПИ ГРИ

ПЕРЕВЕРНУТІ ЖЕТОНИ ПІДПРИЄМСТВ

У кінці кожної епохи гравці отримують ПО за перевернуті жетони підприємств. Перевернуті жетони відрізняються чорною верхньою половиною та наявністю символу ПО в лівому нижньому кутку.



Різні жетони підприємств перевертаються по-різному:

- Текстильні фабрики, мануфактури та гончарні майстерні перевертаються, коли ви виконате дію продажу.
- Вугільні шахти, ливарні та броварні перевертаються, коли з них забирається останній ресурс. Таке часто відбувається під час ходу іншого гравця.



ПІДВИЩЕННЯ ПРИБУТКУ

Щоразу, коли ваш жетон підприємства перевертається, ви відразу переміщуєте свою фішку прибутку треком прогресу **A** на кількість поділок (не рівнів прибутку), вказану в правому нижньому кутку перевернутого жетона.

Вияток. Ваш рівень прибутку не може перевищити 30.



ВАША ТРАНСПОРТНА МЕРЕЖА

Локація на ігровому полі вважається частиною вашої транспортної мережі, якщо виконуються бодай одна з таких умов:

- У локації перебуває принаймні один ваш жетон підприємства **B**.
- До локації прилягає бодай один ваш жетон сполучення **C**.

СПОЛУЧЕНІ ЛОКАЦІЇ



Дві локації вважають сполученими, якщо від однієї з них **D** до іншої **E** прокладено безперервний шлях із жетонів сполучення (що належать будь-яким гравцям).

СПОЖИВАННЯ ВУГІЛЛЯ

Вугілля необхідне для будівництва залізничного сполучення та деяких підприємств.

Щоб витратити вугілля, жетон розміщеної залізничної чи підприємства повинен сполучатися з джерелом вугілля (після розміщення).

Вугілля витрачається з таких джерел:

- 1 Найближча (враховується найменша кількість жетонів сполучення) сполучена та неперевернута вугільна шахта **F**, що належить будь-якому гравцеві. Якщо на однаковій найменшій відстані перебуває кілька шахт, виберіть одну з них. Якщо в шахті замало вугілля, витрачайте все, що лишилося, та виберіть наступну найближчу шахту. Споживання вугілля цим способом не вимагає оплати.
- 2 Якщо немає сполучень з неперевернутими вугільними шахтами, ви можете купити вугілля на ринку вугілля **G**, почавши з найдешевшої клітинки. Для цього потрібне сполучення з символом , який трапляється на всіх локаціях з клітинками комерсантів (Воррінгтон, Шрусбері, Ноттінгем, Глостер і Оксфорд). Якщо ринок вугілля порожній, ви можете придати вугілля за ціною 8 £ за .

Спожиті кубики вугілля повертаються в резерв.


Історична довідка. У ті часи споживалася величезна кількість вугілля, тому було особливо важливо створювати продумані транспортні мережі.

СПОЖИВАННЯ ЗАЛІЗА

Залізо необхідне для виконання дії модернізації та будівництва деяких підприємств.

Щоб витратити залізо, жетон підприємства не обов'язково має з'єднуватися з джерелом заліза.

Залізо витрачається з таких джерел:

- 1 Будь-яку неперевернуту ливарню **H**, що належить будь-якому гравцеві. Не обов'язково, щоб він був найближчим. Якщо вам потрібно більше ніж 1 залізо, ви можете витратити його з різних ливарень. Споживання заліза цим способом не вимагає оплати.
- 2 Якщо на ігровому полі немає неперевернутих ливарень, ви можете купити залізо на ринку заліза **I**, почавши з найдешевшої клітинки. Якщо ринок заліза порожній, ви можете придати залізо за ціною 6 £ за .

Спожиті кубики заліза повертаються в резерв.

Історична довідка. Підприємствам було потрібно відносно мало заліза, тому його цілком могли перевозити й на запряжених кіньми возах.

СПОЖИВАННЯ ПИВА

Іноді в разі продажу товарів з текстильних фабрик, мануфактур і гончарних майстерень, а також під час виконання сполучення в епоху залізниць, ви будете витрачати пиво. Кількість діжок пива (якщо вони потрібні) зазначено у правому верхньому кутку жетона підприємства.

Пиво може витрачатися з будь-якого з таких джерел:

- 1 Ваша неперевернута броварня **J**. Не обов'язково, щоб вона сполучалася з локацією, в якій потрібне пиво.
- 2 Неперевернута броварня суперника **K**. Вона повинна сполучатися з локацією, в якій потрібне пиво.
- 3 Клітинка пива поруч із жетоном комерсанта, якому ви продате товари (див. «Продаж»).

Якщо вам потрібно більше ніж 1 діжка пива, ви можете витратити їх з різних джерел.

Витрачені діжки повертають у резерв.

Історична довідка. У поселеннях, що збільшувалися, не завжди вистачало чистої питної води. Тому пиво часто ставало найдоступнішим і найбезпечнішим напоєм.



БУДІВНИЦТВО

Дія будівництва дає змогу викладати жетони підприємств на ігрове поле.

Щоб виконати дію будівництва:

- 1 Скиньте відповідну карту. На відміну від інших дій, що дають змогу використовувати будь-яку карту з руки, ця дія вимагає скидання певної карти (ви кладете її горілиць до свого скиду).

Виняток. Карти джокерів повертаються на свої початкові клітинки на ігровому полі.

• Карта локації

Скиньте її для будівництва будь-якого підприємства в локації, зазначеній на карті (навіть якщо ця локація не є частиною вашої транспортної мережі).



• Карта джокера-локації

Зіграйте її як карту будь-якої локації, за винятком 2 локацій фермерських броварень (див. «Фермерські броварні»).



• Карта підприємства

Скиньте її для будівництва підприємства, зазначеного у верхньому кутку карти, в локації, що є частиною вашої транспортної мережі.



• Карта джокера-підприємства

Розіграйте її як карту будь-якого підприємства.



Примітка. Якщо грає 2/3 людей, ви можете будувати в будь-якому місці.

- 2 Візьміть зі свого планшета гравця вибране підприємство найнижчого рівня **I** і викладіть його (стороною, що має чорну верхню половину, донизу) на незабудовану клітинку у вибраній локації, дотримуючись таких правил:

- Якщо можливо, викладіть жетон підприємства на клітинку, що зображує лише це підприємство **M**.
- В іншому випадку викладіть жетон на клітинку, що зображує це та ще одне підприємство **N**.

- Якщо у вибраній локації немає незабудованих клітинок з вибраним підприємством, ви не можете викласти туди жетон.

Виняток. Див. «Перевбудова».



- 3 Вартість будівництва підприємства вказана ліворуч від клітинки цього підприємства на планшеті гравця **O**. Помістіть вказану суму грошей на свій жетон персонажа на треку черговості ходів і витратьте можливу потрібну кількість заліза та вугілля **O**.

Нагадування. Якщо потрібне вугілля, ваша локація повинна сполучуватися з джерелом вугілля (див. «Споживання вугілля» і «Сполучені локації»).

- 4 Якщо ви будете:

Вугільну шахту або ливарню

Помістіть на жетон підприємства вказану в нижньому правому куті жетона кількість вугілля або заліза **O** з резерву.



Броварню

Броварню, помістіть на її жетон 1 діжку пива, якщо тепер епоха каналів, і 2 діжки пива, якщо тепер епоха залізниць.



Переміщення вугілля і заліза на ринок

Якщо ви будете:

- **вугільну шахту** сполучену з будь-якою клітинкою комерсанта **O** (навіть без жетона комерсанта);

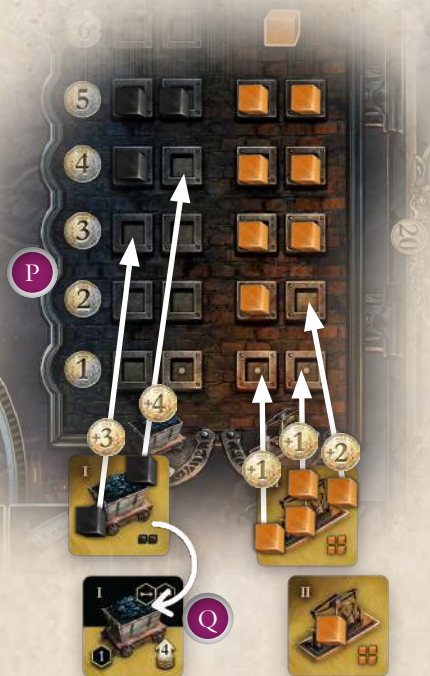


або

- **ливарню**, незалежно від того, сполучена вона з клітинкою комерсанта чи ні, ви повинні зробити так:



- 1 негайно перемістіть якомога більшу можливу кількість кубиків із жетона підприємства на порожні клітинки відповідного ринку (заповнюючи спочатку найдорожчі клітинки).
- 2 За кожен переміщений кубик ви отримуєте суму грошей, вказану на монеті ліворуч від відповідної клітинки ринку **P**.
- 3 Якщо з вашого жетона підприємства на ринок переміщається останній кубик, перевірте цей жетон **Q** і перенесіть свою фішку прибутку треком прогресу на вказану в правому нижньому кутку жетона кількість поділок.



Примітка. Вугілля та залізо продаються на відповідні ринки лише в рамках будівництва пов'язаних з ними підприємств. Їх не можна буде продати в наступні ходи.

Будівництво за відсутності ваших жетонів на полі

Якщо на ігровому полі немає ваших жетонів підприємств і сполучення, як дія ви також можете скинути:

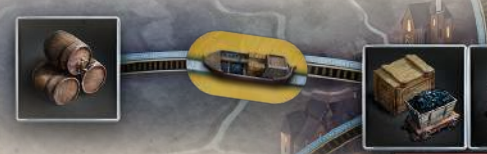
- карту підприємства, щоб побудувати вказане підприємство в будь-якій локації з незабудованою клітинкою, яка зображує це підприємство;
- будь-яку карту, щоб викласти жетон сполучення на будь-яку незабудовану лінію на ігровому полі.



Фермерські броварні

На ігровому полі є 2 локації без назви, що складаються з 1 клітинки з зображенням броварні. Це фермерські броварні.

- Для будівництва в такій локації потрібно скинути або карту підприємства з броварнею, або карту джокера-підприємства.
- Для сполучення Каннока та розміщеної ліворуч фермерської броварні потрібен жетон сполучення.



- Жетон сполучення, викладений між Кіддермінстером і Вустером, також сполучає обидві ці локації з фермерською броварнею, розміщеною ліворуч. Другий жетон сполучення не вимагається, викладати його не можна.




БУДІВНИЦТВО (ПРОДОВЖЕННЯ)

Будівництво в епоху каналів

- В одній локації у вас може бути побудовано не більше як 1 підприємство. В одній локації можуть розміщуватися підприємства різних гравців.




- Жетони підприємств, ліворуч від картинок яких на планшетах гравця зображено символ , будувати не можна.

Будівництво в епоху залізниць

- Ви можете побудувати кілька своїх підприємств у кожній локації.



- Підприємства, ліворуч від картинок яких на планшетах гравця зображено символ , будувати не можна. Щоб прибрати ці жетони (і отримати доступ до жетонів вищого рівня), ви повинні виконати дію модернізації.

Перебудова

Іноді ви можете побудувати підприємство на клітинці локації з уже викладеним жетоном підприємства того ж типу та нижчого рівня. Ви просто замінюєте старий жетон новим, як і раніше виплачуючи вартість будівництва. Це називається перебудовою. Виконуючи перебудову:

Заміна свого жетона підприємства **A**:

- Ви можете перебудувати будь-яке підприємство.
- Якщо на замінованому жетоні підприємства залишилися кубики заліза чи вугілля, вони повертаються в резерв.

Заміна чужого жетона підприємства **B**:

- Ви можете перебудувати лише вугільну шахту чи ливарню.
- На всьому ігровому полі, зокрема на відповідному ринку, не повинно бути кубиків того ж типу, що й жетон замінованого підприємства.

Приберіть жетони перебудовуваних підприємств у коробку (вони не принесуть ПО). Гравці не втрачають отриманого прибутку й переможних очок, коли їхні підприємства перебудовуються.



ПРОДАЖ

Дія продажу дає змогу перевернути жетони побудованих текстильних фабрик, мануфактур і гончарних майстерень. Для продажу їхніх товарів треба:

- сполучення з жетоном комерсанта;
- пиво (зазвичай).

Щоб виконати дію продажу:

- Скиньте будь-яку карту з руки (вона відкладається у ваш скід горілиць).
Виняток. Карти джокерів повертаються на свої початкові клітинки на ігровому полі.
- Виберіть свій неперевернутий жетон текстильної фабрики, мануфактури **C** або гончарної майстерні, сполучений із жетоном комерсанта, що зображує це підприємство **D**.
- Витратьте потрібну кількість діжок пива, вказану в правому верхньому кутку жетона підприємства. Якщо на комірці пива поруч із жетоном комерсанта, якому ви продасте товари, перебуває діжка пива **E**, ви можете витратити її в рамках виконання поточної дії та отримати пивний бонус (див. «Пивні бонуси»).
- Переверніть жетон підприємства та перемістіть фішку прибутку трекком прогресу на вказану в правому нижньому кутку жетона кількість поділок.
- Ви можете повернутися до етапу **2** і повторити описаний алгоритм для кожного свого неперевернутого жетона підприємства (навіть іншого типу).


Примітка. Дія продажу недоступна, якщо ви не можете витратити потрібну кількість пива (див. «Споживання пива»).

Пивні бонуси

Діжка пива можна витратити лише в рамках виконання дії продажу. Звільнивши клітинку пива, ви отримуєте додаткову винагороду, зазначену в локації з жетоном комерсанта.

• Модернізація (Глостер)

Приберіть один будь-який жетон підприємства найнижчого рівня зі свого планшета гравця.

Виняток. Ви не можете прибрати гончарну майстерню з символом  (див. «Гончарні майстерні з символом лампочки»).

• Прибуток (Оксфорд)

Перемістіть свою фішку прибутку трекком прогресу на дві поділки.

• Переможні очки (Ноттінгем і Шрусбері)

Перемістіть свою фішку ПО трекком прогресу на вказану кількість поділок.

• Гроші (Воррінгтон)

Отримайте 5 £ з банку.



ПОЗИКА

Дія позики дає змогу отримати додаткові гроші. Ви не повертаєте позики, але вони знижують ваш рівень прибутку.

Щоб виконати дію позики:

- 1 Скиньте будь-яку карту з руки (вона відкладається у ваш скід горілиць).
Виняток. Карти джокерів повертаються на свої початкові клітинки на ігровому полі.
- 2 Візьміть 30 £ з банку, потім перенесіть свого фішку прибутку на 3 рівні (не поділки) назад тремом прогресу (F). Помістіть її на поділку з найвищим значенням на цьому рівні прибутку.
Виняток. Ви не можете взяти позику, якщо це знизить ваш рівень прибутку нижче -10.

РОЗВІДКА

Дія розвідки дає змогу взяти карти джокерів, що надають більше гнучкості під час будівництва. Джокери-підприємства використовуються як будь-яка карта підприємства. Джокери-локації використовуються як будь-яка карта локації. Скидаючи джокера, повертайте його на призначену для нього клітинку. Він не потрапляє у ваш скід.

Щоб виконати дію розвідки:

- 1 Скиньте будь-які 3 карти з руки (вони відкладаються у ваш скід горілиць).
- 2 Візьміть 1 карту джокера-локації і 1 карту джокера-підприємства.

Примітка. Якщо у вас на руці вже є карта джокера, ця дія виконати не можна.

МОДЕРНІЗАЦІЯ

Дія модернізації дає змогу прибирати жетони підприємств із вашого планшета гравця, що надає доступ до підприємств вищого рівня без потреби будівництва всіх «низькорівневих» підприємств цього типу.



Щоб виконати дію модернізації:

- 1 Скиньте будь-яку карту з руки (вона відкладається у ваш скід горілиць).
Виняток. Карти джокерів повертаються на свої початкові клітинки на ігровому полі.

СПОЛУЧЕННЯ

Дія сполучення дає змогу викладати жетони сполучення, розширюючи вашу транспортну мережу та відкриваючи доступ до нових локацій.




Щоб виконати дію сполучення:

- 1 Скиньте будь-яку карту з руки (вона відкладається у ваш скід горілиць).
Виняток. Карти джокерів повертаються на свої початкові клітинки на ігровому полі.
- 2 Викладіть жетон сполучення на незабудовану лінію на ігровому полі (H). Жетон повинен прилягати до локації, що є частиною вашої транспортної мережі (див. «Ваша транспортна мережа»).
Виняток. Якщо на полі немає ваших жетонів підприємств і сполучення, ви можете викласти жетон сполучення на будь-яку незабудовану лінію (ви так само витрачаєте вугілля, будуючи залізницю).

- 2 Приберіть у коробку 1 або 2 жетони підприємств зі свого планшета гравця. Кожне підприємство забирається окремо, ви можете прибирати підприємства різних типів, проте кожне з них повинне мати найменший рівень у своєму типі (G).
- 3 Витрачайте 1 залізо за кожне прибране підприємство (див. «Споживання заліза»).

Гончарні майстерні з символом лампочки

Жетони гончарних майстерень із символом  не можна модернізувати. Їх можна прибирати з планшета гравця лише дією будівництва. Вам потрібно прибирати ці жетони, щоб отримати доступ до гончарних майстерень вищого рівня.



Сполучення в епоху каналів

- Ви не можете будувати залізниць.
 - Ви можете будувати канали на незабудованих лініях каналів (I).
- За одну дію можна збудувати не більше як 1 канал вартістю 3 £.


Сполучення в епоху залізниць

- Ви не можете будувати канали.
 - Ви можете будувати залізниці на незабудованих лініях залізниць (I).
 - Ви можете побудувати 1 залізницю за 5 £.
 - За одну дію ви можете побудувати відразу 2 залізниці. Це коштує 15 £ і 1 пиво, причому пиво потрібно витратити з броварні (не з клітинки пива).
Примітка. Якщо ви витрачаєте пиво з чужої броварні, вона повинна сполучатися з іншою залізницею (після розміщення).
 - Ви повинні витратити 1 вугілля на кожну залізницю, яку будете (див. «Споживання вугілля»).
- Нагадування.** Кожна залізниця розміщується окремо та повинна сполучатися з джерелом вугілля (після розміщення).




ПОРАДИ ТА ВАРІАНТИ ГРИ

ПРО ЩО СЛІД ПАМ'ЯТАТИ



- Скидайте карту за кожну виконану дію, зокрема пропуск дії.
- Лише дії будівництва вимагають специфічної карти.
- За один хід одну дію можна виконати двічі. Наприклад, ви могли б розмістити 2 залізничні дієти сполучення та ще 1 залізницю, вибравши дію сполучення варує.
- В епоху каналів кожен гравець може викласти не більше ніж 1 жетон підприємства в кожну локацію.
- Ви можете перебудувати будь-які свої підприємства без будь-яких обмежень.
- Ви також можете перебудувати вугільні шахти та ливарні суперників, але тільки якщо на ринку та жетонах підприємств не залишилося кубиків вугілля або заліза.
- Ваша локація повинна сполучатися з  щоб ви змогли продати товари або витратити вугілля (але не залізо) з ринку.
- Ваша локація не обов'язково має сполучатися з вашою броварнею, щоб ви могли витратити з неї пиво. Однак, якщо ви хочете витратити пиво з чужої броварні чи з клітинки пива (під час продажу), таке сполучення обов'язкове.
- Щоб побудувати підприємство в локації, вона повинна бути частиною вашої транспортної мережі (хіба ви не використовуєте карту цієї локації або карту джокера-локації).
- На відміну від інших підприємств рівня I, гончарну майстерню рівня I можна побудувати в епоху залізниць.

ПОРАДИ НОВАЧКАМ

- Не бійтеся брати позики. У кінці гри рівень прибутку не принесе вам жодного ПО. Досвідчені гравці перемагають навіть з низьким рівнем прибутку.
- Підприємства рівня II і вище не прибираються в кінці епохи каналів. Якщо їх побудувати раніше, за них можна двічі заробити очки. Перевернута текстильна фабрика рівня III принесе цілих 18 ПО за обидві епохи. Дія модернізації – ваш хороший помічник.
- Будьте обережнішими з модернізацією броварень. Не забувайте, що пиво потрібне для виконання дій продажу, тому відсутність доступу до власного пива може позначитися на всій вашій довготерміновій стратегії.
- Підприємства, ліворуч від клітинок яких зображено символ , не можна побудувати в епоху залізниць. Намагайтеся побудувати або модернізувати бодай 1 вугільну шахту і 1 ливарню протягом доби каналів, щоб не довелося робити модернізацію в епоху залізниць і прибирати ці підприємства з планшета гриви.
- Новачкам буває складно визначити оптимальний варіант розвитку своєї транспортної мережі на початку епохи залізниць. Розширюйте мережу, прокладаючи залізничне сполучення до джерел вугілля. Якщо у вас немає доступу до вугілля, побудуйте вугільну шахту.

ЯК РОЗІБРАТИСЯ З МЕРЕЖЕЮ

Ця діаграма допоможе краще зрозуміти суть «вашої мережі» та правила, що стосуються дії сполучення.

- Червоним позначено ваші жетони сполучення та жетони підприємств.
- Синім позначено вашу мережу; ваша мережа – це локація, що охоплює будь-які ваші жетони підприємств і будь-які локації, що прилягають до ваших жетонів сполучення. Оскільки у вас є жетон сполучення від Бірмінгема до Реддича, Реддич є частиною вашої мережі, хоча там немає вашого жетона сполучення.
- Жовтим позначено чинне розміщення жетонів сполучення, оскільки це все залізничні, що прилягають до вашої мережі.
- Якщо ви виконаєте дію сполучення, щоб побудувати залізницю , можливим також буде побудувати другу залізницю  у рамках тієї ж дії сполучення (якщо ви спроможні заплатити потрібну суму та витратити необхідне вугілля та залізо).

Примітка. Ви можете швидко розширюватися за допомогою сполучення, уникаючи розміщення жетонів підприємств.



ОЗНАЙОМЧА ПАРТІЯ

Оскільки «Brass» – досить глибока гра, вам, можливо, захочеться зіграти першу партію за скороченим варіантом. Ознайомча партія проходить за звичайними правилами, за винятком того, що гра закінчується відразу після епохи каналів. У грі діють додаткові правила підрахунку очок для повнішого відображення ваших успіхів в епосі каналів. В ознайомчій партії ви спочатку повністю відіграєте епоху каналів за звичайними правилами, зокрема підрахунок очок у кінці епохи.

Гравці отримують додаткові очки за:

- 1 Гроші**
Отримайте 1 ПО за кожні 4 £ у вашій ігровій області (але не більше ніж 15 ПО). 
- 2 Рівень прибутку**
Отримайте число ПО, рівне вашому рівню прибутку. Якщо він негативний, ви втрачаєте ПО. 
- 3 Підприємства**
Отримайте повторно ПО за всі свої перевернуті жетони підприємств рівня II та вище. 

