



BRASS

БИРМИНГЕМ



ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Игра «Brass. Бирмингем» — это история конкурирующих предпринимателей в Уэст-Мидлендсе и его окрестностях в период английской промышленной революции в 1770—1870 годах. В этой игре вы будете строить собственную индустриальную империю, налаживая сообщение по водным каналам и железным дорогам, а также сооружая и модернизируя различные предприятия, такие как текстильные фабрики, угольные шахты, литейные заводы, мануфактуры, гончарные мастерские и пивоварни.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Мартин Уоллас

Развитие игры: Гэван Браун и Мэтт Толман

Иллюстрации и графический дизайн: Давид Форс и Лина Коссетт, Дамьен Маммолини, Гэван Браун, Гай Ландграф

Консультации по игровому процессу: Эдвард Чен, Джим Дринкл

Правила игры и редактора: Саймон Рурк, Гэван Браун, Мэтт Толман, Михал Ван Бисбрук, Орин Бишоп, Рики Патель, Даниэль Данцер

Вычитка правил игры: Адам Оллетт, Дэн Ли, Дейв Томас, Дэвид Голдфарб, Дэвид Уернерт, Химо Баррера, Грэм Эдгелер, Джефф Ли, Жере Биар, Джон Мерлино, Йёрген Грёндаль, Марк Николас, Миколай Собочинский, Сэм Ламберт, Дженна Марион

Консультант-историк: Джудит Беннетт

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Анна Полянская

Переводчик: UAnonim

Корректор: Кирилл Егоров

Верстаельщик: Алина Клейменова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



4 планшета игроков



4 жетона персонажей



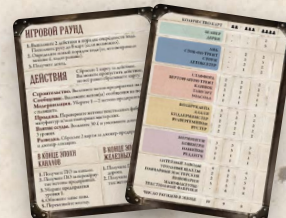
56 жетонов сообщения (по 14 каждого цвета)



8 карт джокеров (4 локации, 4 предприятия)



64 карты локаций и предприятий



4 памятки



4 фишки ПО



18 кубиков железа



15 бочек пива



4 фишки дохода



30 кубиков угля



77 жетонов денег (78 монет в делюкс-издании)



11 мануфактур



11 текстильных фабрик



7 пивоварен



5 гончарных мастерских



4 литейных заводов



7 угольных шахт



9 жетонов коммерсантов



180 жетонов предприятий (по 45 каждого цвета)

ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ



РИЧАРД АРКРАЙТ

Сэр Ричард Аркрайт (23 декабря 1732 г. — 3 августа 1792 г.)

Ричард Аркрайт начинал как подмастерье парикмахера, а грамоте его обучила кузина. Рано овдовев, он решил открыть своё дело, и второй брак позволил ему приобрести мастерскую по изготовлению париков. Когда парики вышли из моды, он переключился на текстиль и при помощи часовщика Джона Кэя усовершенствовал прядильную машину Харгривса. Аркрайт перенёс производство в маленькую деревушку Кромфорд, уговорив ткачей с большими семьями переехать туда и работать на его фабрике всей семьёй, включая детей старше семи лет. Аркрайт одним из первых, ещё до изобретения Эдмундом Картрайтом механического ткацкого станка, начал использовать паровые машины совместно с прядильным оборудованием. Годы спустя, после долгих судебных тяжб, Аркрайт потерял множество патентов и лишился лидерства в текстильной индустрии, однако сумел получить дворянский титул. Он был честолюбивым, истово верующим человеком с нелёгким характером, но его изобретательность и организационные способности прославили его как основателя современной промышленной фабричной системы.



ЭЛИЗА ТИНСЛИ

Элиза Тинсли (17 января 1813 г. — 17 января 1882 г.)

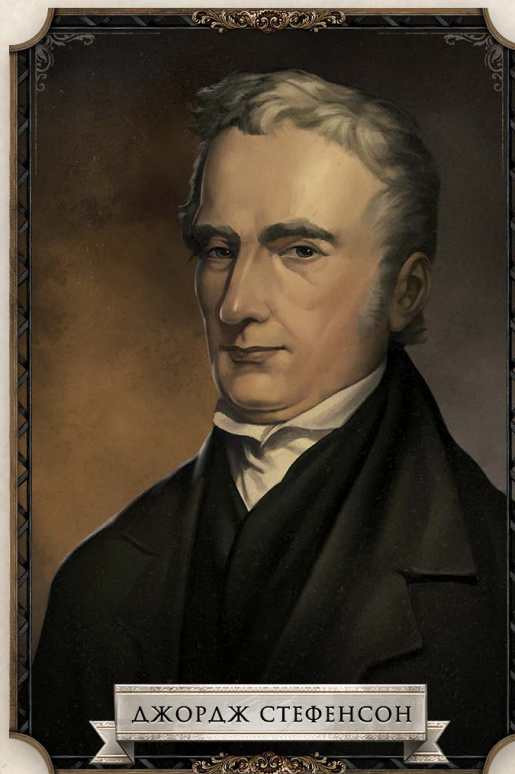
После кончины своего супруга Томаса и его отца, а также смерти старшего из шести детей Тинсли под собственным именем продолжила дело мужа и свёкра в так называемой Чёрной стране — индустриальном регионе Англии. Её компания производила гвозди для подков, а также якоря и цепи. Именно последние стали основной продукцией её предприятия после того, как моторные средства передвижения вытеснили конные. Изготовление цепей всегда было мужским делом, но Тинсли постигла все его тонкости. У неё трудилось около 4000 человек, и она даже открыла филиал компании в Австралии. Среди работников Тинсли было немало женщин, и она постоянно боролась с попытками правительства ограничить для женщин и девочек до 14 лет возможность работать в отрасли, производящей гвозди и цепи, утверждая, что «условия обеих профессий благоприятны для нравственного и физического здоровья». Её называли Вдовой и уважали за опытность в своём деле. Она продала свою компанию в возрасте 58 лет, однако та существует и поныне и по-прежнему носит имя Элизы Тинсли.



ИЗАМБАРД КИНГДОМ БРЮНЕЛЬ

Изамбард Кингдом Брюнель (9 апреля 1806 г. — 15 сентября 1859 г.)

Отца Брюнеля, Марка, посадили в долговую тюрьму, когда юноше было 15 лет, но после того, как Брюнель-старший распустил слухи, что русский царь предложил ему должность инженера, все его долги оплатило правительство. Сам Изамбард учился во Франции у часовщика Абрахама-Луи Бреге. После возвращения в Англию он стал помогать отцу в его проекте по постройке туннеля под Темзой. 22-летний Брюнель едва не погиб при затоплении туннеля, и, чтобы восстановить здоровье после полученных травм, ему потребовалось несколько месяцев. Однако это не помешало ему стать одним из самых продуктивных инженеров в истории. Он проектировал туннели, мосты и железные дороги, создал передвижной госпиталь и пневматическую железную дорогу (закрывающуюся после набега крыс на кожаные клапаны пневмотрубы). Его «Грейт Вестерн» был первым пароводом, осуществлявшим трансатлантические перевозки, а «Грейт Истерн» — самым большим в истории кораблём на момент своей постройки. Увы, создатель так и не увидел его первого плавания, скончавшись от инсульта как раз накануне в возрасте 53 лет. Сегодня Брюнель считается одним из величайших инженеров XIX столетия.

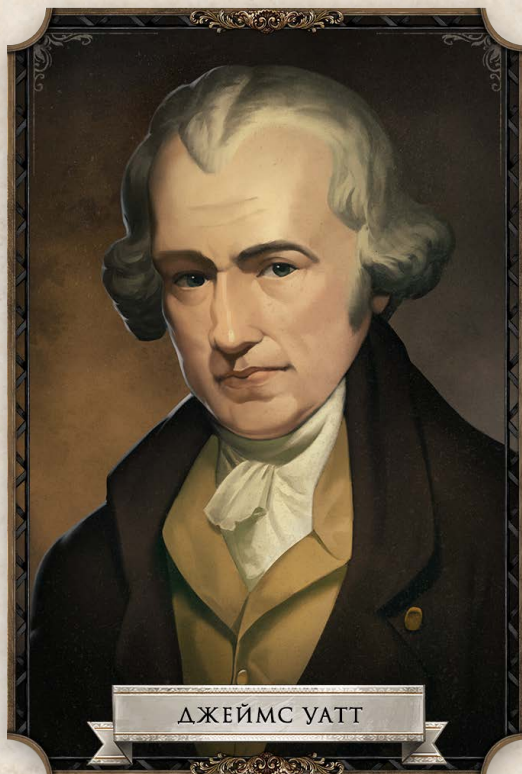


ДЖОРДЖ СТЕФЕНСОН

Джордж Стефенсон (9 июня 1781 г. — 12 августа 1848 г.)

После смерти жены и дочери 25-летний Стефенсон, нигде формально не учившийся, уехал в Шотландию в поисках работы, но вернулся в Вест-Мур, узнав, что его отец ослеп в результате аварии на шахте. За предложение по усовершенствованию малоэффективного парового насоса Стефенсона назначили механиком паровых машин, и вскоре он стал настоящим экспертом в своём деле. В научных кругах Стефенсон не пользовался популярностью из-за своего нортумберлендского акцента, поэтому, когда он представил собственную разработку рудничной лампы, пригодной для работы во взрывоопасной среде, Лондонское королевское общество обвинило его в воровстве изобретения у Гемфри Дэви. Серьёзным шагом на пути к успеху стал вклад Стефенсона в развитие железнодорожного транспорта и всей отрасли в целом. В возрасте 40 лет он начал работу над проектом первой общественной железной дороги, и его локомотив, известный как «Ракета» Стефенсона, прошёл все испытания, достигнув рекордной скорости в 36 миль в час. Высказывались опасения, что при таких скоростях внутренние органы пассажиров могут буквально вылететь наружу, но, к счастью, этого не случилось.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ



ДЖЕЙМС УАТТ

Джеймс Уатт (30 января 1736 г. — 25 августа 1819 г.)

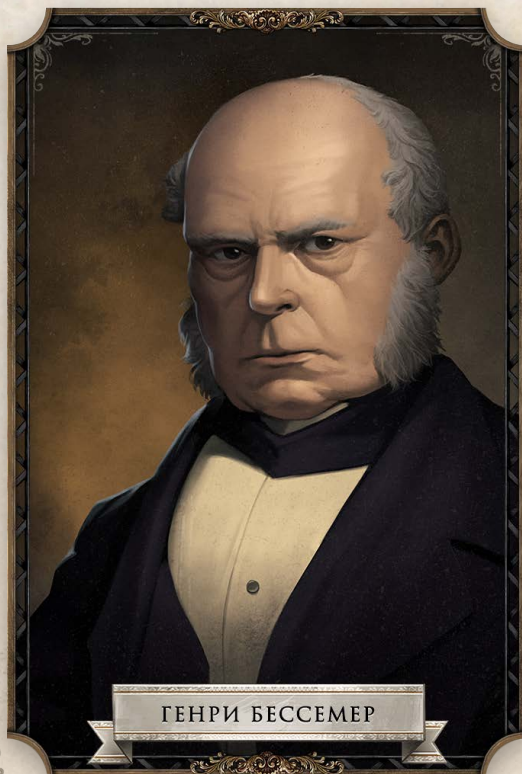
С раннего возраста Уатт возился с моделями и корабельными инструментами в мастерской своего отца. В 17 лет он приехал в Глазго, чтобы изготавливать измерительные приборы, такие как линейки и компасы, и подружился с химиком Джозефом Блэком. В тридцать с небольшим, ремонтируя макет паровой машины Ньюкомена, которую широко применяли для откачки воды из шахт, Уатт заметил, что устройство впустую тратит энергию на охлаждение и повторный нагрев цилиндра, и добавил в конструкцию отдельный конденсатор, что существенно улучшило работу всего механизма. В течение нескольких лет у него не было возможности развить свою идею, так как всё его время занимала работа геодезистом на шотландских каналах. Всё изменилось, когда его патентом заинтересовался английский фабрикант Мэттью Болтон. Уатт переехал в Бирмингем и заключил партнёрское соглашение, действовавшее 25 лет и обеспечившее его усовершенствованному паровому двигателю самое широкое распространение. Уатт не отличался деловой хваткой (однажды он сказал, что лучше встанет перед дулом заряженной пушки, чем оплатит счёт или заключит сделку), но пользовался глубочайшим уважением современников, и основная единица измерения мощности — ватт — носит его имя.



РОБЕРТ ОУЭН

Роберт Оуэн (14 мая 1771 г. — 17 ноября 1858 г.)

Влюбившись в Каролину Дейл, дочь владельца нью-ланаркской прядильной фабрики (её соучредителем был Ричард Аркрайт), Оуэн убедил своих деловых партнёров купить это предприятие. Он управлял им весьма успешно, но партнёров раздражали его социальные взгляды. К примеру, он выплачивал рабочим жалование за более чем четырёхмесячный период простоя из-за войны 1812 года. Философ по призванию, Оуэн критиковал господствующую в то время религиозную точку зрения на самоопределение человека и разработал собственную теорию. Согласно ей, обстоятельства жизни любого человека — во многом результат воздействия внешних сил, поэтому образование и филантропия должны иметь первостепенное значение в обществе. Оуэн занимался проектами многих социальных реформ, таких как защита прав рабочих и детей, а также введение восьмичасового рабочего дня. Он даже временно покинул Англию, чтобы основать в Америке социалистическую коммуну под названием «Новая гармония». Эксперимент оказался экономически неудачным и привёл Оуэна к банкротству, но благодаря ему была основана одна из первых общественных библиотек, а также бесплатная школа для совместного обучения мальчиков и девочек. Философия Оуэна глубоко укоренилась в программах американских социалистических движений.



ГЕНРИ БЕССЕМЕР

Сэр Генри Бессемер (19 января 1813 г. — 15 марта 1898 г.)

Как и отцу И. К. Брюнеля, родителю Генри Бессемера, Энтони, пришлось бежать из Франции во время Революции. В 26 лет Энтони стал членом Французской академии наук благодаря усовершенствованию конструкции оптического микроскопа, а впоследствии нашёл состояние в Британии на производстве золотых цепочек. Первое изобретение Генри Бессемера было вдохновлено работой его отца с золотом. Тщательно изучив нюрнбергский бронзовый порошок, использовавшийся для получения золотой краски, он воссоздал процесс его изготовления, разработав систему из шести паровых машин. Позже он придумал принцип дешёвого получения стали путём продува воздуха через расплавленный чугун для окисления примесей. Изначальной его целью было снижение расходов на производство артиллерийских орудий, но эта технология получения дешёвой стали совершила настоящий переворот в строительстве, сделав мосты и железные дороги, ранее строившиеся из ковкого железа и чугуна, намного надёжнее. Бессемер — автор более сотни изобретений в области металлургии и стекольной промышленности, включающих паровоз с подвижным пассажирским салоном, способным компенсировать морскую качку (к сожалению, он не сохранился до наших дней). Благодаря своим инновациям Бессемер достиг значительного коммерческого успеха.



ЭЛИНОР КУОД

Элинор Коуд (3 июня 1733 г. — 16 ноября 1821 г.)

Родители Коуд, воспитавшие её убеждённой баптисткой, были преуспевающими торговцами. Её бабушка заправляла семейным текстильным предприятием в Тивертоне, на котором трудилось две сотни работников, активно использовала промышленный шпионаж и прославилась тем, что передвигалась по городу в портыше. После переезда семьи в Лондон Коуд в возрасте 30 лет основала собственное дело по продаже льняного белья. Шесть лет спустя она приобрела производство искусственного камня у испытывавшего финансовые затруднения Дэниела Пинкота, но через два года отстранила его от должности управляющего, потому что он «строил из себя хозяина». Её керамический искусственный камень, литодишпир, послужил материалом для создания более чем семисот скульптур по всему миру. Работу над многими из них курировал скульптор Джон Бэкон, хотя Коуд сотрудничала со многими известными художниками и архитекторами, что позволило ей изготовить множество копий их творений. Одно из самых известных произведений искусства из литодишпир — скульптура льва на восточном конце Вестминстерского моста. Также камень Коуд использовался при создании готической перегородки в часовне Св. Георга и при реставрации Букингемского дворца.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Выложите игровое поле «дневной» или «ночной» стороной вверх.
- 2 Если в игре меньше 4 участников, уберите в коробку все карты и жетоны коммерсантов, на которых отмечено число игроков, превышающее текущее.

Число игроков (♠♠♠♠ и ♠♠♠♠) указано: на картах — на лицевой стороне в правом нижнем углу **А**, на жетонах — в верхней части **В**.



- 3 Найдите в колоде карты джокеров-локаций **С** и карты джокеров-предприятий **Д** и выложите их лицевой стороной вверх на две предназначенные для них клетки.
- 4 Перемешайте оставшиеся карты и положите получившуюся колоду **Е** лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку.
- 5 Перемешайте оставшиеся жетоны коммерсантов и выложите по 1 жетону лицевой стороной вверх на каждую клетку коммерсанта **Ф**, отмеченную текущим числом игроков (расположены у границ игрового поля).

Результат: при игре вдвоём в Уоррингтон **Г** и Ноттингем **Н** не выкладываются жетоны коммерсантов.

При игре втроём жетоны коммерсантов не выкладываются лишь в Ноттингем **Н**.

- 6 Поместите по 1 бочке пива на каждую клетку пива **И** рядом с (не пустым) жетоном коммерсанта.
- 7 Поместите по 1 чёрному кубику на каждую клетку рынка угля **К**, оставив пустой одну клетку ценностью 1 £.
- 8 Поместите по 1 оранжевому кубику на каждую клетку рынка железа **К**, оставив пустыми обе клетки ценностью 1 £.
- 9 Сложите оставшиеся кубики и бочки пива около игрового поля — это резерв **Л**.

Примечание: резерв неограничен. Если у вас закончился какой-то ресурс, используйте вместо него что-то подходящее.

- 10 Поместите деньги возле игрового поля — это банк **М**.



НАЗВАНИЯ ЛОКАЦИЙ

Чтобы проще находить локаций на игровом поле, их названия размещены на цветных лентах. Также цвет определяет, какие карты локаций присутствуют в колоде в зависимости от числа игроков.

- 2 игрока: в колоде нет синих **Н** и зелёных **О** карт локаций.
- 3 игрока: в колоде нет зелёных **О** карт локаций.
- 4 игрока: в колоде присутствуют все карты локаций.

Примечание: вы по-прежнему можете вести строительство в локациях, карты которых убрали из игры.





ПОДГОТОВКА ЛИЧНОЙ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

- 1 Возьмите планшет игрока.
- 2 Возьмите 17 £ из банка **P**.
- 3 Выберите жетон персонажа любого цвета.
- 4 Поместите в свою игровую область жетоны сообщения этого же цвета **Q**.
- 5 Возьмите жетоны предприятий этого же цвета (текстильные фабрики **R**, угольные шахты **S**, литейные заводы **T**, мануфактуры **U**, гончарные мастерские **V** и пивоварни **W**) и разложите их стопками по предназначенным для них клеткам вашего планшета игрока. Жетоны выкладываются стороной с чёрной верхней половиной вниз.
- 6 Поместите фишку победных очков (ПО) вашего цвета на деление 0 на шкале прогресса **X**.
- 7 Поместите фишку дохода вашего цвета на деление 10 на шкале прогресса **Y**.
- 8 Возьмите 8 карт из колоды — это ваша *рука*. Не показывайте карты на руке другим игрокам.
- 9 Возьмите 1 дополнительную карту из колоды и положите её лицевой стороной вниз в свою игровую область — это ваша *стопка сброса*.

Если все игроки готовы к партии, перемешайте жетоны персонажей и выложите их на шкалу порядка хода **Z** в случайном порядке.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия длится две игровые эпохи: эпоху каналов (1770—1830 гг.) и эпоху железных дорог (1830—1870 гг.). В игре побеждает предприниматель, накопивший больше всех победных очков (ПО) по завершении эпохи железных дорог. В конце каждой эпохи игроки получают ПО за свои жетоны сообщения и перевёрнутые жетоны предприятий.

4

РАУНДЫ

Каждая эпоха состоит из нескольких раундов и завершается, когда в колоде и на руках игроков не остаётся карт. В каждой эпохе 8, 9 или 10 раундов при игре с 4, 3 или 2 участниками соответственно. В каждом раунде игроки делают ходы в той же очередности, в какой лежат их жетоны персонажей на шкале порядка хода.



ХОД ИГРОКА

В свой ход вы выполняете **2 действия**.

Исключение: в первом раунде эпохи каналов каждый игрок выполняет только 1 действие.

- За каждое выполняемое действие вы должны сбросить карту с руки: поместить её лицевой стороной вверх в личную стопку сброса.



Исключение: джокеры возвращаются на свои изначальные клетки на игровом поле.

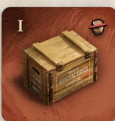
- Выполнив все действия, пополните руку до 8 карт из колоды.
- Кладите все расходуемые на текущем ходу деньги на жетон своего персонажа на шкале порядка хода.
- После того как в колоде закончатся карты, количество карт у вас на руке будет уменьшаться с каждым раундом, пока их совсем не останется.



ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В качестве действия вы можете сделать следующее (не запрещается выполнять одно и то же действие дважды за ход):

- 1 Строительство.** Выложите 1 свой жетон предприятия на игровое поле, выплатив необходимую стоимость и потратив требуемое количество угля или железа.



Примечание: лишь для строительства требуется определённая карта.

- 2 Сообщение.** Расширьте свою сеть каналов или железных дорог, добавив на игровое поле жетоны сообщения.



- 3 Модернизация.** Уберите жетоны предприятий со своего планшета игрока, чтобы получить доступ к предприятиям более высокого уровня.



- 4 Продажа.** Переверните свои построенные текстильные фабрики, мануфактуры и/или гончарные мастерские, чтобы продать товары коммерсанту и, если нужно, потратить пиво.



- 5 Взятие ссуды.** Возьмите ссуду в 30 £ из банка и сместите свою фишку дохода на 3 уровня дохода (не деления) назад.



- 6 Разведка.** Сбросьте **дополнительно 2 карты** с руки, чтобы взять 1 карту джокера-предприятия и 1 карту джокера-локации.

Исключение: если у вас на руке уже есть карта джокера, это действие выполнить нельзя.

Пропуск действия. Вы можете не выполнять действие, а спасовать. Однако вы по-прежнему сбрасываете 1 карту с руки за каждое пропущенное действие.

Трата денег. Каждый раз, когда вы тратите деньги на выполнение действия, вы помещаете их не в банк, а на жетон своего персонажа **A** на шкале порядка хода. Это необходимо для определения очередности хода игроков в следующем раунде.



КОНЕЦ РАУНДА

После хода последнего игрока и до начала следующего раунда:

- 1 Определите порядок хода в следующем раунде** Перераспределите жетоны персонажей на шкале порядка хода.

- Игрок, потративший в этом раунде меньше всех денег, ходит первым в следующем **B**, и так далее (тот, кто потратил больше всех, будет ходить последним **C**).
- Если несколько игроков потратили равную сумму денег, их очерёдность хода относительно друг друга не меняется **C**.
- Если несколько игроков потратили равную сумму денег, их очерёдность хода относительно друг друга не меняется **C**.
- Определив новый порядок хода, поместите все деньги с жетонов персонажей в банк **D**. Таким образом, деньги, потраченные во время раунда, возвращаются в банк к началу нового раунда.



- 2 Получите доход** Возьмите из банка сумму денег, равную вашему уровню дохода. **Исключение:** вы не получаете доход в конце последнего раунда игры.

- Ваш уровень дохода — это число на монете возле вашей фишки дохода на шкале прогресса **E**.



- Если у вас отрицательный уровень дохода **F**, вы обязаны уплатить указанную сумму в банк.



- Если у вас для этого недостаточно средств, вы должны получить деньги, убрав с игрового поля в коробку один или несколько своих жетонов предприятий (но не жетонов сообщения). Каждый из них приносит половину своей стоимости (округление вниз). Вы забираете себе все деньги, которые, возможно, остались после выплаты банку.
- Если у вас нет возможности заплатить банку, вы теряете 1 ПО (если это возможно) за каждый недостающий 1 £.



-1

Примечание: вы можете убирать любые свои жетоны предприятий, но должны остановиться, получив достаточную сумму для выплаты недостаки. Вы не можете продавать предприятия ни по какой иной причине, кроме недостатка средств для выплаты банку.

В КОНЦЕ ЭПОХ

КОНЕЦ ЭПОХИ КАНАЛОВ И ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

Каждая эпоха заканчивается после раунда, во время которого игроки потратили последние карты с руки. В конце эпохи сделайте следующее:

- 1** **Получите очки за каналы или железные дороги**
Каждый ваш жетон сообщения **G** приносит 1 ПО за каждый символ **H** в локациях, к которым он примыкает. Продвиньте свою фишку ПО по шкале прогресса **H**. Убирайте жетоны сообщения с игрового поля по мере получения за них очков.
- 2** **Получите очки за перевернутые жетоны предприятий**
Убрав жетоны сообщения, игроки получают ПО, указанные в левом нижнем углу их перевернутых жетонов предприятий (с чёрной верхней половиной) на игровом поле, и продвигают свои фишки ПО по шкале прогресса **H**. Неперевернутые жетоны предприятий **I** не приносят ПО.

Примечание: если вы набрали больше 100 ПО, продолжайте начислять очки, начав новый круг на шкале прогресса.

КОНЕЦ ЭПОХИ КАНАЛОВ

После завершения эпохи каналов сделайте следующее:

- 3** **Уберите устаревшие предприятия**
Уберите в коробку все жетоны предприятий уровня 1 с игрового поля **J** (не с планшетов игроков). Все предприятия уровня 2 и выше остаются на поле **K**.
- 4** **Обновите запас пива**
Поместите по 1 бочке пива **L** на каждую свободную клетку пива рядом с (не пустым) жетоном коммерсанта **M**.
- 5** **Перемешайте колоду**
Объедините карты из стопок сброса всех игроков, перемешайте получившуюся колоду и выложите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку **N**. Каждый игрок берёт 8 карт на руку из новой колоды.

Напоминание: нижняя карта каждой стопки сброса лежит лицевой стороной вниз, не забудьте перевернуть её перед перемешиванием. Не начинайте эпоху железных дорог с 1 картой в сбросе.

ПОБЕДА В ИГРЕ

После подсчёта очков в конце эпохи железных дорог:

- Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем.
- В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим доходом. Если ничья не разрешилась, побеждает претендент с большей суммой денег.
- Если по-прежнему ничья, значит, ничья.



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ПЕРЕВЕРНУТЫЕ ЖЕТОНЫ ПРЕДПРИЯТИЙ

В конце каждой эпохи игроки получают ПО за перевёрнутые жетоны предприятий. Перевёрнутые жетоны отличаются чёрной верхней половиной и наличием символа ПО в левом нижнем углу.



Разные жетоны предприятий превращаются по-разному:

- **Текстильные фабрики, мануфактуры и гончарные мастерские** превращаются, когда вы выполняете действие продажи.
- **Угольные шахты, литейные заводы и пивоварни** превращаются, когда с них убирается последний ресурс. Такое часто происходит во время хода другого игрока.



ПОВЫШЕНИЕ ДОХОДА

Каждый раз, когда ваш жетон предприятия превращается, вы тут же продвигаете свою фишку дохода по шкале прогресса **A** на число делений (не уровней дохода), указанное в правом нижнем углу перевёрнувшегося жетона.



Исключение: ваш уровень дохода не может превысить 30.

ВАША ТРАНСПОРТНАЯ СЕТЬ

Локация на игровом поле считается частью вашей транспортной сети, если выполняется **хотя бы одно** из следующих условий:

- В локации находится как минимум один ваш жетон предприятия **B**.
- К локации примыкает как минимум один ваш жетон сообщения **C**.

СОЕДИНЁННЫЕ ЛОКАЦИИ

Две локации считаются соединёнными, если от одной из них **D** к другой **E** проложен непрерывный путь из жетонов сообщения (принадлежащих любым игрокам).



ПОТРЕБЛЕНИЕ УГЛЯ

Уголь необходим для строительства железнодорожного сообщения и некоторых предприятий.

Чтобы потратить уголь, размещаемый жетон сообщения с железной дорогой или жетон предприятия должен соединиться с источником угля (после размещения).

Уголь тратится из следующих источников:

- 1 Ближайшая (учитывается наименьшее количество жетонов сообщения) соединённая и неперевернутая угольная шахта **F**, принадлежащая любому игроку. Если на одинаковом наименьшем расстоянии находятся несколько шахт, выберите из них одну. Если в шахте недостаточно угля, потратите весь, который остался, и выберите следующую ближайшую шахту. Потребление угля этим способом не требует оплаты.
- 2 Если соединений с неперевернутыми угольными шахтами нет, вы можете купить уголь на рынке угля **G**, начав с самой дешёвой клетки. Для этого необходимо соединение с символом , который встречается во всех локациях с клетками коммерсантов (Уоррингтон, Шрусбери, Ноттингем, Глостер и Оксфорд). Если рынок угля пуст, вы можете приобрести уголь по цене 8 £ за .

Потреблённые кубики угля возвращаются в резерв.

Историческая справка: в те времена потреблялось огромное количество угля, поэтому было особенно важно создавать продуманные транспортные сети.

ПОТРЕБЛЕНИЕ ЖЕЛЕЗА

Железо необходимо для выполнения действий модернизации и строительства некоторых предприятий.

Чтобы потратить железо, жетон предприятия **не обязан** соединиться с источником железа.

Железо тратится из следующих источников:

- 1 Любой неперевернутый литейный завод **H**, принадлежащий любому игроку. Он не обязан быть ближайшим. Если вам необходимо более 1 железа, вы можете потратить его из разных литейных заводов. Потребление железа этим способом не требует оплаты.
- 2 Если на игровом поле нет неперевернутых литейных заводов, вы можете купить железо на рынке железа **I**, начав с самой дешёвой клетки. Если рынок железа пуст, вы можете приобрести железо по цене 6 £ за .

Потреблённые кубики железа возвращаются в резерв.

Историческая справка: предприятиям требовалось относительно мало железа, поэтому его вполне могли перевозить и на запряжённых лошадьми телегах.

ПОТРЕБЛЕНИЕ ПИВА

Иногда при продаже товаров текстильных фабрик, мануфактур и гончарных мастерских, а также при выполнении действий сообщения в эпоху железных дорог вы будете тратить пиво. Необходимое количество бочек пива (если они требуются) указано в правом верхнем углу жетона предприятия.

Пиво может тратиться из любого из следующих источников:

- 1 Ваша неперевернутая пивоварня **J**. Она **не обязана** соединяться с локацией, в которой требуется пиво.
- 2 Неперевернутая пивоварня соперника **K**. Она **должна** соединяться с локацией, в которой требуется пиво.
- 3 Клетка пива рядом с жетоном коммерсанта, которому вы продаёте товары (см. «Продажа»).

Если вам нужно более 1 бочки пива, вы можете потратить их из разных источников.

Потраченные бочки возвращаются в резерв.

Историческая справка: в растущих поселениях не всегда хватало чистой питьевой воды, поэтому пиво часто становилось самым доступным и безопасным напитком.

ДЕЙСТВИЯ

СТРОИТЕЛЬСТВО

Действие строительства позволяет выкладывать жетоны предприятий на игровое поле.

Чтобы выполнить действие строительства:

- 1 Сбросьте подходящую карту. В отличие от других действий, позволяющих использовать любую карту с руки, это действие требует сброса определённой карты (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).

Исключение: карты джокера возвращаются на свои изначальные клетки на игровом поле.

Карта локации

Сбросьте её для строительства любого предприятия в локации, указанной на карте (даже если эта локация не является частью вашей транспортной сети).



Карта джокера-локации

Разыграйте её в качестве карты любой локации, за исключением фермерской пивоварни (см. «Фермерские пивоварни»).



Карта предприятия

Сбросьте её для строительства предприятия, указанного в верхнем углу карты, в локации, которая является частью вашей транспортной сети.



Карта джокера-предприятия

Разыграйте её в качестве карты любого предприятия.



Примечание: в партиях на двоих и на троих вы по-прежнему можете вести строительство в любой локации.

- 2 Возьмите со своего планшета игрока предприятие выбранного типа самого низкого уровня **L** и выложите его (стороной с чёрной верхней половиной вниз) на незастроенную клетку в выбранной локации, соблюдая следующие правила:

- Если возможно, выложите жетон предприятия на клетку, изображающую только это предприятие **M**.

- В противном случае выложите жетон на клетку, изображающую это и ещё одно предприятие **N**.

- Если в выбранной локации нет незастроенных клеток с выбранным предприятием, вы не можете выложить туда жетон.

Исключение: см. «Перестройка».

- 3 Стоимость строительства предприятия указана слева от клетки этого предприятия на планшете игрока **O**. Поместите указанную сумму денег на свой жетон персонажа на шкале порядка хода и потратьте возможное требуемое количество железа и угля **P**.

Напоминание: если требуется уголь, то ваша локация должна соединяться с источником угля (см. «Потребление угля» и «Соединённые локации»).

- 4 Если вы строите угольную шахту или литейный завод, поместите на жетон предприятия столько угля **I** или железа **II** из резерва, сколько указано в нижнем правом углу жетона.

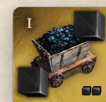
Если вы строите пивоварню, поместите на её жетон 1 бочку пива, если сейчас эпоха каналов, и 2 бочки пива, если сейчас эпоха железных дорог.



Перемещение угля и железа на рынок

Если вы строите:

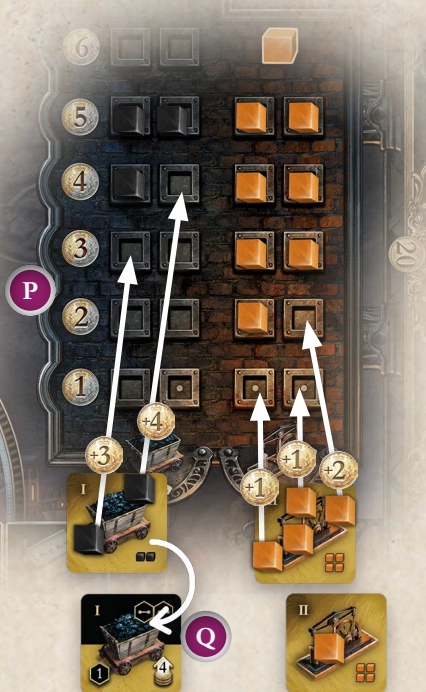
- угольную шахту, соединённую с какой-либо клеткой коммерсанта **R** (даже без жетона коммерсанта),
- или литейный завод, независимо от того, соединён он с клеткой коммерсанта или нет, вы должны сделать следующее:



- 1 Немедленно переместите максимально возможное количество кубиков с жетона предприятия на пустые клетки соответствующего рынка (заполняя сначала самые дорогие клетки).

- 2 За каждый перемещённый кубик вы получаете сумму денег, указанную на монете слева от соответствующей клетки рынка **P**.

- 3 Если с вашего жетона предприятия на рынок перемещается последний кубик, переверните этот жетон **Q** и продвиньте свою фишку дохода по шкале прогресса на столько делений, сколько указано в правом нижнем углу жетона.



Примечание: уголь и железо продаются на соответствующие рынки только в рамках строительства связанных с ними предприятий. Их нельзя будет продать на последующих ходах.

Строительство при отсутствии ваших жетонов на поле

Если на игровом поле нет ваших жетонов предприятий и сообщения, то в качестве действия вы также можете сбросить:

- карту предприятия, чтобы построить указанное предприятие в любой локации с незастроенной клеткой, изображающей это предприятие;
- любую карту, чтобы выложить жетон сообщения на любую незастроенную линию на игровом поле.



Фермерские пивоварни

На игровом поле есть 2 локации без названия, состоящие из 1 клетки с изображением пивоварни. Это фермерские пивоварни.

- Для строительства в такой локации нужно сбросить карту предприятия с пивоварней или карту джокера-предприятия.
- Для соединения Каннока и расположенной слева фермерской пивоварни необходим жетон сообщения.



- Жетон сообщения, выложенный между Киддерминстером и Вустером, также соединяет обе эти локации с фермерской пивоварней, расположенной слева. Второй жетон сообщения не требуется, и выкладывать его нельзя.



ДЕЙСТВИЯ

СТРОИТЕЛЬСТВО (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Строительство в эпоху каналов

- В любой локации у вас может быть построено не более 1 предприятия. В одной локации могут располагаться предприятия разных игроков.



БИРМИНГЕМ

- Жетоны предприятий, слева от клеток которых на планшете игрока изображён символ **⊙**, строить нельзя.

Строительство в эпоху железных дорог

- Вы можете построить несколько своих предприятий в каждой локации.



БИРМИНГЕМ

- Жетоны предприятий, слева от клеток которых на планшете игрока изображён символ **⊙**, строить нельзя. Чтобы убрать эти жетоны (и получить доступ к жетонам более высокого уровня), вы должны выполнить действие модернизации.

Перестройка

Вы можете построить предприятие на клетке локации с уже выложенным жетоном предприятия того же типа и более низкого уровня. В этом случае вы просто заменяете старый жетон новым, по-прежнему выплачивая стоимость строительства. Это называется перестройкой.

Замена своего жетона предприятия **A**

- Вы можете перестроить любое предприятие.
- Если на заменяемом жетоне предприятия есть уголь, железо или пиво, всё это возвращается в резерв.

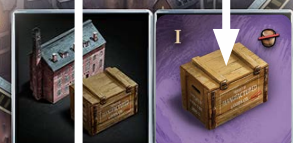
Замена чужого жетона предприятия **B**

- Вы можете перестроить только угольную шахту или литейный завод.
- На всём игровом поле, включая соответствующий рынок, не должно быть кубиков того же типа, что и жетон заменяемого предприятия.

Убирайте жетоны перестраиваемых предприятий в коробку (они не принесут ПО). Игроки не теряют полученные ранее доход и победные очки, когда их предприятия перестраиваются.



B



БИРМИНГЕМ

ПРОДАЖА

Действие продажи позволяет перевернуть жетоны построенных текстильных фабрик, мануфактур и гончарных мастерских. Для продажи их товаров требуется:

- соединение с жетоном коммерсанта;
- пиво (обычно).

Чтобы выполнить действие продажи:

- Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
Исключение: карты джокеров возвращаются на свои изначальные клетки на игровом поле.
- Выберите 1 ваш неперевернутый жетон текстильной фабрики, мануфактуры **C** или гончарной мастерской, соединённый с жетоном коммерсанта, изображающим это предприятие **D**.
- Потратьте необходимое количество бочек пива, указанное в правом верхнем углу жетона предприятия. Если на клетке пива рядом с жетоном коммерсанта, которому вы продаёте товары, находится бочка пива **E**, вы можете потратить её в рамках выполнения текущего действия и получить пивной бонус (см. «Пивные бонусы»).
- Переверните жетон предприятия и продвиньте фишку дохода по шкале прогресса на столько делений, сколько указано в правом нижнем углу жетона.
- Вы можете вернуться к **этапу 2** и повторить описанный алгоритм для каждого своего неперевернутого жетона предприятия (даже другого типа).

Примечание: вам недоступно действие продажи, если вы не можете потратить требуемое количество пива (см. «Потребление пива»).

Пивные бонусы

Бочки пива можно тратить лишь в рамках выполнения действий продажи. Опустошив клетку пива, вы получаете дополнительную награду, отмеченную в локации с жетоном коммерсанта.

Модернизация (Глостер)

Уберите 1 любой жетон предприятия наименьшего уровня со своего планшета игрока (не тратя железо).

Исключение: вы не можете убрать гончарную мастерскую с символом **⚡** (см. «Гончарные мастерские с символом лампочки»).

Доход (Оксфорд)

Продвиньте свою фишку дохода по шкале прогресса на 2 деления.

Победные очки (Ноттингем и Шрусбери)

Продвиньте свою фишку ПО на указанное число делений по шкале прогресса.

Деньги (Уоррингтон)

Получите 5 £ из банка.

ДЕЙСТВИЯ

ВЗЯТИЕ ССУДЫ

Действие взятия ссуды позволяет получить дополнительные деньги. Вы не погашаете ссуды, но они снижают ваш уровень дохода.

Чтобы выполнить действие взятия ссуды:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
Исключение: карты джокеров возвращаются на свои изначальные клетки на игровом поле.
- 2 Возьмите 30 £ из банка, а затем перенесите свою фишку дохода на 3 уровня (не деления) назад по шкале прогресса. Поместите её на деление с самым высоким значением на этом уровне дохода (F).
Исключение: вы не можете взять ссуду, если это снизит ваш уровень дохода ниже -10.

РАЗВЕДКА

Действие разведки позволяет взять карты джокеров, дающие вам больше гибкости при строительстве. Джокеры-предприятия используются в качестве любой карты предприятия. Джокеры-локации используются в качестве любой карты локации. Сбрасывая джокер, возвращайте его на предназначенную для него клетку. Он не попадает в вашу стопку сброса.

Чтобы выполнить действие разведки:

- 1 Сбросьте любые 3 карты с руки (они откладываются в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
- 2 Возьмите 1 карту джокера-локации и 1 карту джокера-предприятия.
Примечание: если у вас на руке уже есть карта джокера, это действие выполнить нельзя.

МОДЕРНИЗАЦИЯ

Действие модернизации позволяет убирать жетоны предприятий с вашего планшета игрока, что даёт доступ к предприятиям более высокого уровня без необходимости строительства всех «низкоуровневых» предприятий этого типа.




Чтобы выполнить действие модернизации:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
Исключение: карты джокеров возвращаются на свои изначальные клетки на игровом поле.

- 2 Уберите в коробку 1 или 2 жетона предприятий со своего планшета игрока. Каждое предприятие убирается по отдельности, и вы можете убирать предприятия разных типов, однако каждое из них должно иметь наименьший уровень в своём типе (G).
- 3 Потратьте 1 железо за каждое убранное предприятие (см. «Потребление железа»).

Гончарные мастерские с символом лампочки

Жетоны гончарных мастерских с символом  нельзя модернизировать. Их можно убрать с планшета игрока только действием строительства. Вам необходимо убрать эти жетоны, чтобы получить доступ к гончарным мастерским более высокого уровня.



СООБЩЕНИЕ

Действие сообщения позволяет выкладывать жетоны сообщения, расширяя тем самым вашу транспортную сеть и открывая доступ к новым локациям.




Чтобы выполнить действие сообщения:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
Исключение: карты джокеров возвращаются на свои изначальные клетки на игровом поле.
 - 2 Выложите жетон сообщения на незастроенную линию на игровом поле (H). Жетон должен примыкать к локации, являющейся частью вашей транспортной сети (см. «Ваша транспортная сеть»).
- Исключение:** если на поле нет ваших жетонов предприятий и сообщения, вы можете выложить жетон сообщения на любую незастроенную линию (вы по-прежнему тратите уголь, строя железную дорогу).

Сообщение в эпоху каналов

- Вы не можете строить железные дороги.
- Вы можете строить каналы на незастроенных линиях каналов (I).
- За одно действие можно построить только 1 канал. Это стоит 3 £.


Сообщение в эпоху железных дорог

- Вы не можете строить каналы.
 - Вы можете строить железные дороги на незастроенных линиях железных дорог (I).
 - Вы можете построить 1 железную дорогу за 5 £.
 - За одно действие вы можете построить сразу 2 железные дороги. Это стоит 15 £ и 1 пиво, причём пиво необходимо потратить из пивоварни (не с клетки пива).
Примечание: если вы тратите пиво из чужой пивоварни, она должна соединяться со второй железной дорогой (после размещения).
 - Вы должны тратить 1 уголь  за каждую железную дорогу, которую строите (см. «Потребление угля»).
- Напоминание:** каждый жетон сообщения с железной дорогой размещается по отдельности и должен соединяться с источником угля (после размещения).




С О В Е Т Ы

О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ

- Сбрасывайте карту за каждое выполняемое действие, включая пропуск действия.
- За один ход можно дважды выполнить одно и то же действие. Например, вы могли бы разместить 1 или 2 железные дороги действием сообщения и ещё 1 или 2 железные дороги, выбрав действие сообщения во второй раз.
- В эпоху каналов каждый игрок может выложить не более 1 жетона предприятия в каждую локацию.
- Вы можете перестраивать любые свои предприятия без каких-либо ограничений.
- Вы также можете перестраивать угольные шахты и литейные заводы соперников, но только если на рынке и жетонах предприятий не осталось кубиков угля или железа.
- Ваша локация должна соединяться с , чтобы вы смогли продать товары или потратить уголь (но не железо) с рынка.
- Ваша локация не обязана соединяться с вашей пивоварней, чтобы вы могли потратить из неё пиво. Однако если вы хотите потратить пиво из чужой пивоварни или с клетки пива (во время продажи), то такое соединение обязательно.
- Чтобы построить предприятие в локации, она должна быть частью вашей транспортной сети (если только вы не сбрасываете карту этой локации или карту джокера-локации).
- В отличие от других предприятий уровня 1, гончарную мастерскую уровня 1 можно построить в эпоху железных дорог.
- Только для действия строительства нужна определённая карта.

СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

- Не бойтесь брать ссуды. В конце игры уровень дохода не принесёт вам никаких ПО. Опытные игроки побеждают даже с низким уровнем дохода.
- Предприятия уровня 2 и выше не убираются в конце эпохи каналов, поэтому, если их построить пораньше, за них можно дважды получить очки. Перевернутая текстильная фабрика уровня 3 принесёт целых 18 ПО за обе эпохи. Действие модернизации — ваш хороший помощник.
- Будьте осторожнее с модернизацией пивоварен. Не забывайте, что пиво требуется для выполнения действий продажи, поэтому отсутствие доступа к своему пиву может сказаться на всей вашей долгосрочной стратегии.
- Предприятия, слева от клеток которых указан символ , нельзя построить в эпоху железных дорог. Постарайтесь построить или модернизировать хотя бы 1 угольную шахту и 1 литейный завод во время эпохи каналов, чтобы вам не пришлось делать модернизацию в эпоху железных дорог и убирать эти предприятия с планшета игрока.
- Новичкам бывает сложно определить оптимальный вариант развития своей транспортной сети в начале эпохи железных дорог. Расширяйте сеть, прокладывая железнодорожное сообщение к источникам угля. Если у вас нет доступа к углю, постройте угольную шахту.

ПОНИМАНИЕ ВАШЕЙ ТРАНСПОРТНОЙ СЕТИ

Рисунок справа поможет вам лучше понять, что представляет собой ваша транспортная сеть и как выполняется действие сообщения.

- Красные жетоны — это ваши жетоны предприятия и сообщения.
- Выделенные синим клетки — это часть вашей транспортной сети, так как в неё входят локации с любыми вашими жетонами предприятий и локации, примыкающие к вашим жетонам сообщения. Поскольку на линии между Бирмингемом и Реддичем лежит ваш жетон сообщения, Реддич входит в вашу транспортную сеть, пусть даже у вас нет в нём жетона предприятия.
- Отмеченные жёлтым линии доступны вам для размещения жетона сообщения, так как все они примыкают к вашей транспортной сети.
- Выполняя действие сообщения и строя железную дорогу , вы сможете построить вторую железную дорогу  в рамках того же действия (выплатив нужную стоимость и потратив требуемые уголь и пиво).

Примечание: вы можете быстро распространить свою транспортную сеть по всему полю, выкладывая жетоны сообщения и не выкладывая жетоны предприятий.



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Поскольку «Brass» — достаточно глубокая игра, вам, возможно, захочется провести свою первую партию по сокращённому варианту. Ознакомительная партия проходит по обычным правилам, с тем лишь исключением, что игра заканчивается сразу **после эпохи каналов**. В игре действуют дополнительные правила подсчёта очков для более полного отражения ваших успехов в эпохе каналов.

В ознакомительной партии вы сначала полностью отыгрываете эпоху каналов по обычным правилам, включая подсчёт очков в конце эпохи.

Затем вы получаете дополнительные очки за:

- 1 Деньги**
Получите 1 ПО за каждые 4 £ в вашей игровой области (но не более 15 ПО).


- 2 Уровень дохода**
Получите число ПО, равное вашему уровню дохода. Если он отрицательный, вы теряете ПО.


- 3 Предприятия**
Получите повторно ПО за все свои перевернутые жетоны предприятий уровня 2 и выше.



