

B R A S S

Б И Р М И Н Г Е М

ЭПОХА КАНАЛОВ

1. В начале у игроков по 8 карт на руке и одну карту из колоды они кладут не глядя в закрытую в свой личный сброс. В первом раунде все игроки выполняют только по одному действию.
2. В Эпохе 8 раундов на четверых, 9 на троих и 10 на двоих.
3. В рамках действия **Сообщение** игроки могут использовать только **свободные каналы** для соединения городов (линия воды). За одно действие можно построить 1 канал за 3 фунта.
4. В каждом городе игрок может построить **максимум один** жетон предприятия, то есть занять только **одну клетку**.
5. Игроки **не могут** строить предприятия, которые на планшете помечены иконкой Эпохи Железных Дорог.

Конец Эпохи Каналов.

1. Каждый жетон сообщения канала игрока приносит ему столько ПО, сколько символов (сообщения) есть в соседних городах. Цвет жетонов предприятия не имеет значения. Некоторые предприятия несколько раз принесут ПО. После подсчёта жетон сообщения канала убирается с поля.
2. Каждый игрок подсчитывает ПО указанные на его перевёрнутых (проданных) предприятиях. И если это предприятие начального уровня с цифрой 1 - убирает жетон предприятия с поля (в коробку).
3. Все пустые клетки пива рядом с пустыми жетонами коммерсантов снова пополняются бочками пива.
4. Перемешайте все стопки сбросов игроков и положите на поле.

ПОТРЕБЛЕНИЕ УГЛЯ

Чтобы потребить уголь после того как построен (выложен на поле) жетон сообщения или предприятия необходимо:

1. Снять кубики угля с ближайшей не перевёрнутой угольной шахты любого игрока, с которой есть **соединение** (неважно чья сеть). Ближайшая определяется количеством жетонов сообщения. Если две шахты одинаково близко - можно выбрать. Если в одной шахте закончился уголь - необходимо перейти к следующей ближайшей.
2. Только в случае **отсутствия соединения** с угольной шахтой и на личия соединения с любым рынком (две стрелки) уголь можно купить с Рынка Угля, начиная с самой низкой цены. Если уголь на рынке закончился, его всё равно можно купить по 8 фунтов. Потреблённые кубики угля уходят в запас возле поля. До постройки соединения с источником угля может отсутствовать.

ЭПОХА ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

1. Раздайте каждому игроку по 8 карт из колоды. Одну карту в личный сброс откладывать не нужно.
2. В Эпохе 8 раундов на четверых, 9 на троих и 10 на двоих игроков.
3. В рамках действия **Сообщение** игроки могут использовать только **свободные ЖД пути** для соединения городов. За одно действие игрок может построить один ЖД путь за 5 фунтов.
4. Также за одно действие игрок может построить до двух разных ЖД путей. Стоимость 15 фунтов и необходимо потребить 1 бочку пива, только с пивоварен. Если потребляется пиво другого игрока, то после помещения жетона должен быть доступ к источнику пива. При постройке каждого жетона сообщения необходимо потребить уголь **отдельно**, и для каждого жетона он должен быть соединён с источником угля (на момент когда жетон выложен)
5. Игроки могут строить **несколько своих** предприятий в одном городе, при наличии **пустых ячеек**.
6. Игроки не могут строить предприятия, которые на планшете отмечены иконкой Эпохи Каналов (необходима Модернизация)

Конец Эпохи Железных Дорог.

1. Каждый жетон ЖД сообщения игрока приносит ему столько ПО, сколько символов (сообщения) есть в соседних городах. Цвет жетонов предприятия не имеет значения. Для удобства - после подсчёта **убирайте жетон** ЖД сообщения с поля.
2. Каждый игрок подсчитывает ПО указанные на его перевёрнутых (проданных) предприятиях.

ПОТРЕБЛЕНИЕ ЖЕЛЕЗА

Чтобы потребить железо не нужно иметь **соединение** с источником железа:

1. Необходимо снять кубики железа с **не перевёрнутого** литейного завода любого игрока. Если в одном заводе закончилось железо - необходимо перейти к следующему. Можно снимать железо с разных литейных заводов разных игроков.
2. Только в случае **отсутствия на поле** любых не перевёрнутых литейных заводов, его можно купить на Рынке Железа, начиная с **наименьшей** цены. Даже если железо на рынке закончилось, можно продолжить покупать по 6 фунтов. Потреблённые кубики железа уходят в запас возле поля.

ПОТРЕБЛЕНИЕ ПИВА



Чтобы потребить пиво игрок может выбирать любые варианты в любом сочетании и любом порядке:

Вариант 1. Снять пиво со своей пивоварни - этот вариант не требует наличия соединения с пивоварней.

Вариант 2. Снять пиво с пивоварни другого игрока - это требует обязательного соединения с пивоварней. Соединение может появиться после постройки (выкладывания жетона на поле)

Вариант 3. В случае действия **Продажа** - снять пиво с клетки коммерсанта, через которого идёт **Продажа**, если оно там ещё есть. Это действие требует наличия соединения с сетью. Если пиво потребляется таким способом - игрок получает **бонус** (от бонуса нельзя оказаться) Потреблённое пиво уходит в запас возле поля.

ДЕЙСТВИЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

Чтобы выполнить действие **Строительство** игрок должен выбрать один из доступных вариантов:

Вариант 1. Если у игрока нет на поле ни одного жетона предприятия или жетона сообщения, то игрок может сбросить соответствующую карту предприятия чтобы застроить незанятую клетку любого города, где есть иконка этого предприятия.

Или сбросить любую карту, чтобы выложить жетон соединения на любое свободное место.

Вариант 2. Сбросить карту города и построить предприятие в этом городе, на свободной клетке. Иконка строящегося предприятия должна быть свободна. Или занята своим в случае **Перестройки**.

Вариант 3. Сбросить карту джокера города (в сброс на поле), чтобы выбрать любой город для постройки. Выбранный город должен иметь свободную клетку строящегося предприятия.

Вариант 4. Сбросить карту предприятия, с нужной иконкой, чтобы построить в городе, который является частью транспортной сети игрока, и имеет свободную клетку строящегося предприятия.

Вариант 5. Сбросить карту джокера предприятия (в сброс на поле), чтобы построить любое предприятие на свободной клетке в городе, которой является частью транспортной сети игрока.

Фермерские пивоварни - могут быть построены только при наличии соединения с транспортной сетью игрока Вар. 4 и 5.

ТРАСПОРТНАЯ СЕТЬ

Город (локация) на поле является частью транспортной сети игрока, если выполняется хотя бы одно из двух условий:

- в городе есть хотя бы один жетон предприятия игрока.
- рядом с этим городом есть хотя бы один жетон сообщения каналов или ЖД.

Это означает, что можно развивать транспортную сеть, не строя жетоны предприятия в городах (локациях).

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕСТРОЙКА

Строительством вы можете заменить уже выложенный жетон:

Вариант 1. Свое предприятие игрок может перестроить только на такое же предприятие, но уровнем выше. Если на жетоне были ресурсы - они уходят в запас рядом с полем, как и сам жетон.

Вариант 2. Можно перестроить Угольную Шахту или Литейный Завод другого игрока, но при условии полного отсутствия на поле Угля или Железа, в том числе и на соответствующем Рынке.

Перестроенное предприятие не принесёт ПО в конце Эпохи. Игрок не уменьшает свой доход.

ДЕЙСТВИЕ МОДЕРНИЗАЦИЯ

Чтобы совершить действие игрок сбрасывает карту с руки.

После может убрать один или два жетона предприятий со своего планшета в коробку со следующими условиями:

1. Жетон должен быть наименьшего уровня в своём типе.
2. Если убирается 2 жетона, они могут быть разных типов.
3. На жетоне отсутствует перечёркнутая лампочка.
4. За каждый сброшенный жетон игрок должен потребить один кубик железа (см. Потребление Железа)

Бонус Модернизации в городе Глостер даёт модернизировать только одно предприятие наименьшего уровня по обычным правилам, кроме того что потреблять железо не нужно.

ДЕЙСТВИЕ ПРОДАЖА

Чтобы продать Мануфактуру, Гончарную Мастерскую или Текстильную Фабрику необходимо чтобы:

- продаваемый жетон предприятия должен быть соединён с коммерсантом с иконкой продаваемого предприятия
- потребить количество пива, указанное на жетоне

1. Необходимо сбросить карту с руки.
2. Выбрать не перевернутый жетон предприятия для продажи.
3. Потребить пиво указанное на жетоне. Если пиво потребляется с клетки коммерсанта, то игрок получается бонус (доход, ПО, фунты или модернизация 1 предприятия без траты железа)
4. Игрок переворачивает жетон предприятия и получает указанное количество ПО, двигая свой маркер по треку вокруг поля.
5. Далее игрок может перейти к следующему не перевернутому предприятию и также его продать, выполняя пункты 2 - 5. Карту ещё раз сбрасывать не нужно. Ограничений по количеству продаваемых предприятий за одно действие - нет.

