

BRASS: BIRMINGHAM – RESUMO DAS REGRAS

Os jogadores assumirão o papel de empreendedores competitivos durante a revolução industrial que são representados por duas eras distintas.

- Era do Canal (Canal Era)
- Era do Trilho (Rail Era)

Cada **era** é dividida em rodadas, cada jogador tem 1 turno e cada turno tem 2 ações (exceto na primeira rodada onde os jogadores só poderão executar 1 ação).

A ordem dos jogadores é indicada na parte inferior esquerda do tabuleiro.

O tabuleiro possui **locais** (com nomes e cores) e **linhas** (azuis e marrons).

Linhas permitem que sejam colocadas **ligações** (barcos na **Era do Canal** e trens na **Era do Trilho**).

Dois **locais** são considerados **conectados** se você puder traçar uma rota de **ligações** entre eles **não importa a cor**. Embora qualquer peça de jogador possa se conectar a **locais**, um conceito importante é entender qual local faz parte de algo conhecido como **sua rede**.

Um **local** só considerado ser parte de **sua rede** se ele já conter uma das **suas indústrias** nele ou se ele estiver adjacente a uma de suas **ligações**.

Cada jogador começa com **£17 libras e com 8 cartas** (+ 1 carta na primeira **era** virada para baixo na pilha de descartes).

Existem 4 tipos de cartas:

- Cartas de **locais**
- Cartas coringa de **locais**
- Cartas de **indústria**
- Cartas coringa de **indústria**

Algumas cartas serão removidas do jogo dependendo do número de jogadores.

As ações (para cada ação deve-se descartar uma carta, não importa qual).

BUILD ACTION

Pague 1 carta

- Usando uma **carta de local** para construir você pode construir uma **indústria** disponível naquela localização mesmo que ela **não esteja conectada à sua rede**.
- Usando um **coringa de local** você pode escolher qualquer **local** no mapa mesmo que seja os locais onde as cartas foram **removidas do baralho**. **Fazendas de cerveja** não possuem um nome de local associado, portanto **cartas coringa de local não podem ser usadas**.
- Usando **cartas de indústria** você pode construir uma **indústria** em qualquer local que esteja **conectado à sua rede** e deve conter o mesmo símbolo de indústria da carta no local escolhido. Se você não possuir nenhuma **ligação** ou

BRASS: BIRMINGHAM – RESUMO DAS REGRAS

indústria no tabuleiro (**primeira rodada**) você pode usar uma **carta de indústria** para construir em **qualquer local** do tabuleiro que mostre o mesmo ícone **sem a necessidade de conexões**.

- **Cartas coringa de indústria** podem ser usadas como qualquer **indústria**, mesmas regras acima.
- Após usar uma **carta coringa de local ou indústria** elas devem voltar ao respectivo lugar no tabuleiro ao invés da pilha de descartes.

Indústrias possuem **variedade (tipo), nível e era**, após escolher uma carta para construir deve-se sempre escolher a peça de **tipo** correspondente (que não tenha um símbolo de **era** não permitido) e de **menor nível** pagando o custo (mostrado a esquerda).

Ao colocar a **indústria** no mapa deve-se dar prioridade para os ícones que contenham **apenas o tipo correspondente** primeiro.

Na **Era do Canal** não é permitido colocar mais de uma indústria do mesmo jogador no mesmo local.

CUSTOS DAS CARTAS

O dinheiro usado na ação construir não vai para o banco, é colocado sobre o personagem que representa o jogador pois ele será usado no fim do turno para determinar a ordem dos jogadores.

O **custo de carvão** deve vir do **local conectado** mais próximo no tabuleiro (qualquer jogador) se possível ou comprado no **mercado** se conectado a uma cidade, caso contrário não pode ser construído. Sempre que um local com carvão não tiver mais carvão porque foi totalmente consumido, o mesmo **deve ser virado** e o marcador de **renda** deve ser movido conforme indicado do lado direito inferior.

O **custo de ferro** pode vir de qualquer lugar do tabuleiro, nenhuma conexão é necessária, se não houver ferro suficiente no tabuleiro ele pode ser comprado no mercado, não precisa estar conectado a uma cidade.

Quando se coloca uma indústria de **manufatura, algodão ou cerâmica** a ação termina.

Quando se coloca uma indústria de **ferro, carvão ou cerveja** deve-se colocar a quantidade de **culos (ou barris)** indicada no canto inferior direito sobre a indústria. Neste momento, se houver espaços **vazios no mercado** eles devem ser preenchidos com seus respectivos culos, **o dono da indústria recebe a soma dos valores** e se não houver mais culos na indústria ela é virada e o marcador de renda é atualizado novamente. Mesmas regras de **conexão para ferro e carvão** são aplicadas.

Overbuilding

É possível atualizar as indústrias existentes com níveis superiores.

Se a indústria a ser substituída for sua apenas pague o custo. Se a indústria for de outro jogador ela somente poderá ser substituída se for de **carvão ou ferro** e se não houver **nenhum culo** deste tipo no tabuleiro.

NETWORK ACTION

Pague 1 carta.

BRASS: BIRMINGHAM – RESUMO DAS REGRAS

Se estiver na **Era do Canal** pague **£3 libras**. Se estiver na **Era do Trilho** pague **£5 libras + 1 carvão** para construir **1 ligação** ou pague **£15 + 2 carvões + 1 cerveja** para construir **2 ligações**. Ligações só podem ser colocadas adjacentes a sua rede.

LOAN ACTION

Pague 1 carta.

Pegue **£30 libras** e volte 3 níveis na trilha da renda.

DEVELOP ACTION

Pague 1 carta.

Remova 1 ou 2 indústrias do tabuleiro do jogador (sempre as de nível mais baixo disponíveis), para cada indústria removida pague 1 ferro. Indústrias com o símbolo de lâmpada não podem ser removidas.

SELL ACTION

Pague 1 carta.

Indústrias de **manufatura, algodão ou cerâmica** podem ser vendidas, para tal elas precisam estar conectadas a uma cidade com o **marcador de mercado** contendo a indústria correspondente.

Se a indústria a ser vendida tiver um ícone de cerveja parte superior direita o número correspondente de cerveja **deve** ser consumido. Se o barril escolhido estiver na cidade a recompensa é ganha (**1 ação de DEVELOP sem o custo de ferro**, PV, dinheiro) se o barril escolhido estiver em uma cervejaria nenhuma recompensa é ganha. **Suas cervejarias não precisam estar conectadas**, mas **cervejarias dos outros jogadores precisam**. Múltiplas vendas podem ser realizadas. Se não houver mais barris numa cervejaria ela deve ser virada e marcador de renda deve ser atualizado.

SCOUT ACTION

Pague 1 carta.

Pague + 2 cartas e pegue 1 carta de coringa **de cada tipo**. Não pode ter coringas na mão antes desta ação.

FIM DA RODADA DO JOGADOR

- Recompõe a mão (8 cartas).

FIM DA RODADA

- O jogador que gastou menos dinheiro fica em primeiro.
- Ganha renda ou paga dívida vendendo indústrias construídas pela metade do preço.

BRASS: BIRMINGHAM – RESUMO DAS REGRAS

FIM DA ERA DO CANAL

- Ganha 1 ponto para cada ícone de conexão nas indústrias onde tiver **suas ligações**, remove as ligações.
- Ganha pontos relativos as indústrias construídas e viradas.
- Indústrias de nível 1 são removidas.
- Recompõe os barris nas cidades.
- Embaralhe as cartas, 8 cartas para cada.

ERA DO TRILHO

- Somente indústrias sem o símbolo da Era do Canal podem ser construídas.
- Agora pode haver múltiplas indústrias do mesmo jogador nos locais.
- Somente ligações de trem podem ser construídas.
- Não coleta **renda** no último turno.

BRASS

BIRMINGHAM