



BRASS

BIRMINGHAM



UNA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Brass: Birmingham racconta la storia di industriali in competizione nelle West Midlands durante la rivoluzione industriale inglese, tra gli anni 1770-1870. Nel corso del gioco, espanderai il tuo impero progettando canali e ferrovie, costruendo e sviluppando varie fabbriche tra le quali cotonifici, carbonaie, ferriere, manifatture, fornaci, e birrifici.

GUIDE DIGITALI E VIDEO

Ti trovi meglio con istruzioni grafiche? Abbiamo pensato a te. Apri il tuo browser e vai a roxley.com/brass-tutorial per trovare le guide sul gioco!

RICONOSCIMENTI

Progettazione: Martin Wallace

Sviluppo del gioco: Gavan Brown & Matt Tolman

Illustrazioni & Grafica: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Consulente giocatore esperto: Edward Chen

Stesura e revisione del manuale: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Supporto alla revisione del manuale: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, John Merlino, Jorgen Gröndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jered Biard

Consulente storico: Judith Bennett

Capo Traduttori: Alexandre Limoges (Francese), Ketty Galleguillos (Spagnolo), Daniel Danzer (Tedesco), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italiano)

Supporto alla revisione delle traduzioni: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Irépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas Desessart, Christophe Fergeau, Xabier Pérez y Daniel Gómez

CONTENUTO



1 x Tabellone



4 x Plance Giocatore



4 x Tessere Personaggio



56 x Tessere Collegamento a doppia faccia

(14 per colore)

Copyright 2018 Roxley Games.
Tutti i diritti riservati in tutto il mondo



8 x Carte Jolly

(4 Carte Jolly Località /
4 Carte Jolly Industria)



4 x Segnalini
Punti Vittoria

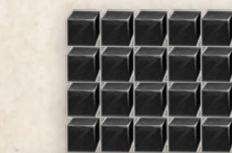


4 x Segnalini Rendita



64 x Carte
località e industria

(41 Carte Località /
23 Carte Industria)



30 x Cubetti Carbone
(neri)



18 x Cubetti Ferro
(arancioni)



4 x Promemoria



15 x Barili di birra



68 x Gettoni denaro

(Per la Deluxe Edition:
70 Fiches)



180 x Tessere Industria (45 per colore)

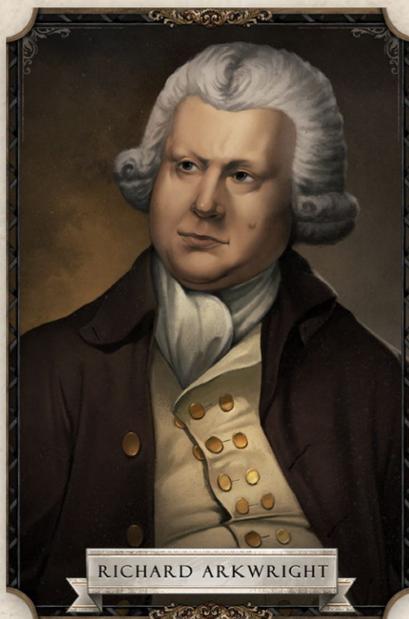


9 x Tessere Mercante

Questo regolamento è un documento vivo.

Scarica l'ultima versione da roxley.com/brass-birmingham-rulebook

RIVOLUZIONE INDUSTRIALE



RICHARD ARKWRIGHT

Sir Richard Arkwright

(23 Dicembre 1732 – 3 Agosto 1792)

Istruito in lettura e scrittura da suo cugino, Arkwright iniziò da apprendista barbiere, ma, precocemente vedovo, le sue ambizioni imprenditoriali crebbero ed il secondo matrimonio fornì i fondi necessari ad avviare un'attività di produzione di parrucche. Quando le parrucche andarono fuori moda, si dedicò al settore tessile e migliorò la giannetta, insieme al mastro orologiaio John Kay. Portando la sua impresa nel piccolo villaggio di Cromford, Arkwright spinse i tessitori con famiglie numerose a trasferirsi là per lavorare nella sua fabbrica, compresi bambini dai sette anni di età. Arkwright fu pioniere nell'uso del motore a vapore con i macchinari tessili, un precursore del telaio meccanizzato di Edmund Cartwright. In tarda età, dopo una lunga battaglia legale, Arkwright perse molti dei propri brevetti ed il suo dominio dell'industria tessile, ma poco dopo fu insignito del titolo di baronetto. Ambizioso, devoto e talvolta problematico nelle relazioni lavorative, l'ingegnosità e le capacità organizzative di Arkwright fanno sì che sia ricordato come "il padre dei sistemi di produzione industriale moderni."

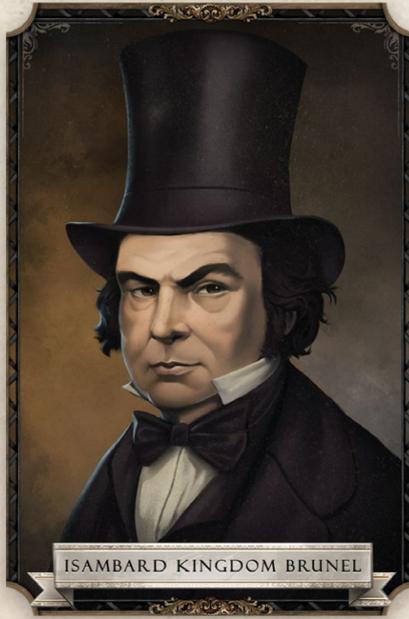


ELIZA TINSLEY

Eliza Tinsley

(17 Gennaio 1813 – 17 Gennaio 1882)

A seguito della morte del marito Thomas e del padre, oltre alla morte del suo primo di sei figli, Tinsley proseguì entrambe le attività dei due nella Black Country come un'unica impresa sotto il suo nome. La società di Eliza Tinsley produceva chiodi per la ferratura dei cavalli e catene, oltre ad ancore per navi, con quest'ultime che divennero poi il fulcro dell'attività man mano che i veicoli a motore sostituirono i cavalli. La produzione di catene era un'industria particolarmente dominata da uomini, ma la Tinsley era un'eccellenza, con circa 4000 lavoratori impiegati, e creò anche una filiale societaria in Australia. Molti dei dipendenti della Tinsley erano donne e ragazze, e si batté contro i tentativi del governo di limitare il loro lavoro, sotto i 14 anni di età, nell'industria di produzione delle catene e dei chiodi con l'argomentazione che "le condizioni di entrambi i lavori sono favorevoli ad una salute fisica e morale". Conosciuta come "The Widow" ("La Vedova"), Tinsley fu rispettata per la sua eccellenza in campo industriale. A 58 anni vendette la compagnia, che avrebbe continuato ad operare sotto il suo nome fino al ventesimo secolo.

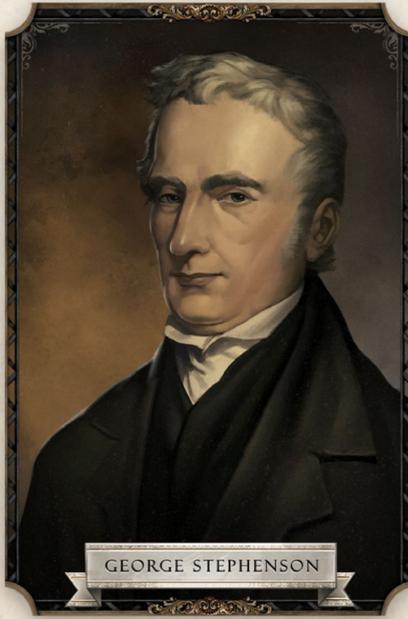


ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

Isambard Kingdom Brunel

(9 Aprile 1806 – 15 Settembre 1859)

Quando Brunel aveva solo 15 anni, suo padre Marc finì in galera per debiti, ma questi furono saldati dal governo britannico quando venne a conoscenza del fatto che lo Zar gli aveva offerto un impiego da ingegnere in Russia. Brunel studiò in Francia con il mastro orologiaio Abraham Louis Breguet. Tornato in Inghilterra divenne un assistente nel progetto di Marc di creare un tunnel sotto al Tamigi, ma un incidente quasi fatale con un allagamento tenne fuori dai giochi l'allora ventiduenne per molti mesi. Questo non impedì a Brunel di diventare uno degli ingegneri più prolifici della storia: creò gallerie, ponti, ferrovie, un ospedale mobile e una 'ferrovia atmosferica' a vuoto, anche se sfortunatamente per quest'ultima le fasce di cuoio che sigillavano i tubi a vuoto furono mangiate dai ratti. La sua 'Great Western' fu la prima nave a vapore ad effettuare un servizio transatlantico, mentre la sua 'Great Eastern' fu la più grande nave mai costruita al suo varo, ma Brunel morì a causa di un ictus all'età di 53 anni subito prima del suo viaggio inaugurale. Brunel è ancora oggi considerato uno dei giganti dell'ingegneria.



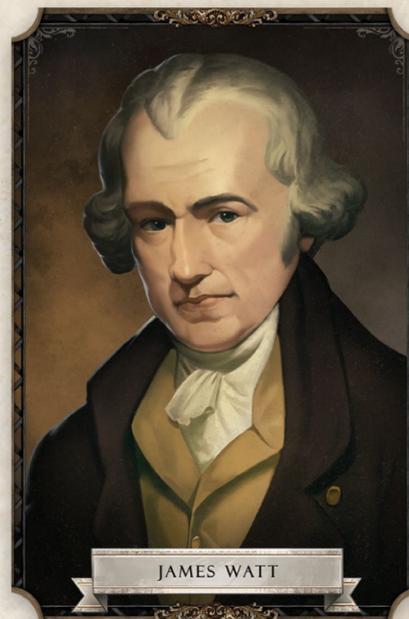
GEORGE STEPHENSON

George Stephenson

(9 Giugno 1781 – 12 Agosto 1848)

Dopo la morte della moglie e della figlia, il venticinquenne Stephenson, senza un'educazione formale, se ne andò in Scozia in cerca di lavoro, ma tornò a West Moor quando il padre rimase cieco in un incidente in miniera. Quando si offrì di migliorare lo scarso sistema di pompaggio della miniera, Stephenson fu nominato meccanico e divenne un esperto nelle tecnologie del vapore. Il suo accento del Northumberland lo rese poco popolare nella comunità scientifica, e quando presentò il suo progetto di una lampada da miniera più sicura, che non inducesse esplosioni, la Royal Society lo accusò di aver plagiato un concetto dell'inventore Humphry Davy. Ma per Stephenson la grande fama arrivò per il suo contributo al trasporto su rotaia, e dallo stimolo all'industria ferroviaria. A 40 anni iniziò a lavorare alla prima ferrovia pubblica, e la sua locomotiva nota come 'Stephenson's Rocket' vinse una gara raggiungendo la velocità record di 36 miglia orarie, cosa che creò qualche paura che a tali velocità l'utero potesse letteralmente volare fuori dal corpo delle donne. Fortunatamente ciò non accadde.

FIGURE STORICHE

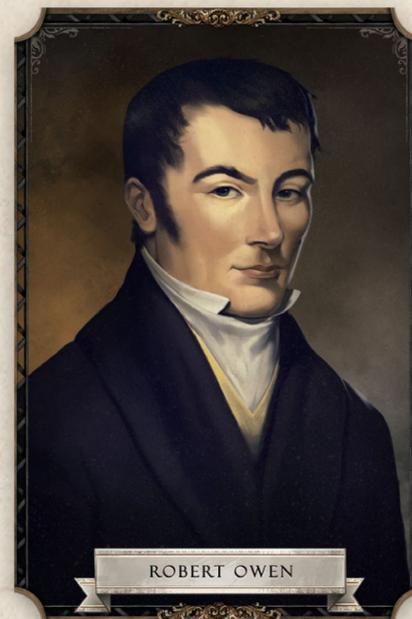


JAMES WATT

James Watt

(30 Gennaio 1736 – 25 Agosto 1819)

Dopo avere sperimentato con i modelli e gli strumenti di navigazione al banco da lavoro del padre fin da piccolo, Watt partì per Glasgow a 17 anni per imparare a costruire strumenti di misura come scale e compassi, dove divenne amico del chimico Joseph Black. Quando era sulla trentina, mentre riparava un modello del nuovo motore a vapore ampiamente usato per pompare acqua dalle miniere, Watt notò che il progetto prevedeva uno spreco energetico nel raffreddare e riscaldare il cilindro e lo migliorò introducendo un condensatore separato che avrebbe rivoluzionato il motore a vapore. Ma per molti anni gli fu impossibile portare avanti questo progetto mentre era occupato dal suo lavoro ordinario di sondaggio dei canali scozzesi. Ciò cambiò quando l'imprenditore inglese Matthew Boulton si interessò al suo brevetto e Watt si trasferì a Birmingham per iniziare una collaborazione che sarebbe durata 25 anni, per diffondere il suo motore a vapore migliorato in tutto il mondo industriale. Anche se in qualche modo fu uno scarso uomo d'affari (Watt una volta disse che "sarebbe stato più volentieri di fronte ad un cannone carico che dover pensare ai conti o a chiudere un affare"), fu grandemente apprezzato dai suoi colleghi e l'unità fondamentale della potenza, il "watt", porta il suo nome.

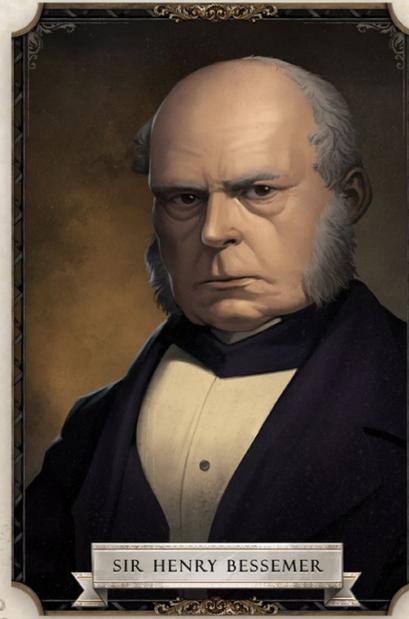


ROBERT OWEN

Robert Owen

(14 Maggio 1771 – 17 Novembre 1858)

Innamoratosi di Caroline Dale, figlia del proprietario della fabbrica di New Lanark co-fondata da Richard Arkwright, Owen convinse i suoi partner in affari ad acquisire la fabbrica. La gestì con grande successo, ma indispettendo i suoi partner con attività egalarie come quando pagò i salari ai suoi lavoratori per un periodo di quattro mesi in cui la fabbrica fu chiusa durante la guerra del 1812. Avido studioso, Owen divenne fortemente critico rispetto alla credenza religiosa che limitava l'auto-determinazione umana, e sviluppò la sua propria filosofia che la situazione in cui vive ogni persona fosse largamente prodotta da forze esterne, per cui l'educazione e la filantropia dovessero essere di primaria importanza nella società. Intraprese una serie di progetti di riforma sociale, come le associazioni dei lavoratori in difesa dei loro diritti e di quelli dei bambini e la giornata lavorativa di 8 ore, e lasciò la Gran Bretagna temporaneamente per fondare una comune socialista in America chiamata New Harmony. L'esperimento fu un fallimento economico che mandò Owen in bancarotta, ma che produsse una delle prime biblioteche pubbliche e una scuola gratuita aperta sia a ragazzi che a ragazze, e le sue filosofie sono profondamente intrecciate ai movimenti socialisti degli Stati Uniti.



SIR HENRY BESSEMER

Sir Henry Bessemer

(19 Gennaio 1813 – 15 Marzo 1898)

Come il padre di Isambard Kingdom Brunel, il padre di Bessemer, Anthony, fu costretto a fuggire dalla Francia durante la Rivoluzione Francese. Anthony era diventato un membro della Académie des Sciences a 26 anni per i miglioramenti da lui sviluppati sul microscopio ottico, e fece fortuna in Gran Bretagna grazie ad un nuovo procedimento per produrre catene d'oro. La prima innovazione di Bessemer rispecchiava l'affinità del padre con l'oro. Dopo aver analizzato a fondo la polvere di bronzo di Nuremberg, usata nella manifattura della placcatura d'oro, attraverso un processo di ingegneria inversa creò una serie di sei macchine a vapore che potevano produrre la polvere. In seguito sviluppò un sistema economico per creare acciaio soffiando aria nella ghisa fusa per bruciare via le impurità. L'obiettivo iniziale era quello di ridurre i costi delle munizioni militari, ma questa tecnica per produrre acciaio economico rivoluzionò l'ingegneria strutturale rendendo ponti e tracciati ferroviari, che in precedenza dovevano affidarsi a ferro battuto e ghisa, molto più sicuri. Bessemer fu pioniere nella lavorazione del metallo e del vetro con oltre 100 invenzioni, compresa una cabina per navi a vapore in sospensione cardanica pensata per essere stabile e prevenire il mal di mare che andò perduta in mare, e ottenne un considerevole successo commerciale sfruttando le sue innovazioni.



ELEANOR COADE

Eleanor Coade

(3 Giugno 1733 – 16 Novembre 1821)

I genitori di Coade, che la crebbero devota battista, furono entrambi mercanti di successo. Sua nonna Sarah Enchmarch aveva gestito l'impresa tessile di famiglia a Tiverton con 200 dipendenti, usando spie per acquisire nuove tecniche manifatturiere, ed era nota per farsi portare in giro in città su una portantina. Dopo che la famiglia di Coade si spostò a Londra, avviò la sua impresa di lavorati in lino all'età di 30 anni. Sei anni dopo acquisì una ditta di produzione di ceramiche dall'imprenditore in difficoltà finanziarie Daniel Pincot, ma lo licenziò nei primi due anni perché "raccontava di essere il proprietario dell'azienda". I suoi materiali ceramici chiamati "Lithodipyra di Coade" furono usati in oltre 700 sculture in tutto il mondo, molte delle quali sotto la supervisione dello scultore John Bacon, ma lavorò con molti progettisti e architetti di alto profilo, potendo produrre copie multiple dei loro progetti. Il South Bank Lion è probabilmente il pezzo più famoso di Coade, ma i suoi materiali furono usati anche per il pontile della St. George's Chapel, e nella ristrutturazione di Buckingham Palace.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE

- 1 Piazza il tabellone a faccia in su.
- 2 Se stai preparando il gioco per meno di 4 giocatori, rimuovi tutte le carte e le Tessere Mercante che riportano un numero di giocatori superiore ai partecipanti, e riponile nella scatola.

Il numero di giocatori è riportato nell'angolo in basso a destra, sia sul fronte delle carte **A** che sul retro delle Tessere Mercante **B**.



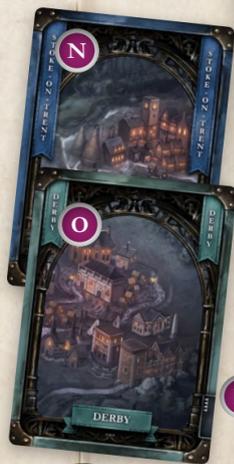
- 3 Separa le Carte Località Jolly **C** e le Carte Industria Jolly **D** e piazzale a faccia in su in 2 delle Zone di Pesca Carte.
- 4 Mischia le carte rimanenti e piazzale a faccia in giù nella Zona di Pesca Carte **E**, formando il Mazzo di Pesca.
- 5 Mischia le Tessere Mercante rimanenti, e piazzane 1 (a faccia in su) su ognuno degli spazi Mercante che riportano il numero totale di giocatori della partita **F**, situati ai margini del tabellone.

Risultato: In una partita da 2 giocatori, nessuna Tessera Mercante viene piazzata a Warrington **G** & Nottingham **H**. In una partita da 3 giocatori, nessuna Tessera Mercante viene piazzata su Nottingham **H**.

STENDARDI LOCALITÀ

Per aiutare ulteriormente i giocatori a trovare le località sul tabellone, i colori degli stendardi località indicano anche quali Carte Località sono presenti nel Mazzo di Pesca. Queste variano in base al numero di giocatori:

- 2 giocatori: le Carte Località blu **N** e turchesi **O** non sono presenti nel Mazzo di Pesca.
- 3 giocatori: le Carte Località turchesi **O** non sono presenti nel Mazzo di Pesca.
- 4 giocatori: tutte le Carte Località sono presenti nel Mazzo di Pesca.



PREPARAZIONE DELL'AREA GIOCATORE

- 1 Prendi una Plancia Giocatore.
- 2 Prendi £17 dalla Banca **P**.
- 3 Scegli una Tessera Personaggio di un colore.
- 4 Piazza le Tessere Collegamento del colore scelto nella tua Area del giocatore **Q**.
- 5 Impila le Tessere Industria del colore scelto (formate da Cottonifici **R**, Carbonaie **S**, Ferriere **T**, Manifatture **U**, Fornaci **V**, e Birrifici **W**) negli appositi spazi sulla Plancia Giocatore; il lato delle tessere con la metà superiore nera deve essere rivolto il basso.



- 6 Piazza il Segnalino Punti Vittoria (PV) del tuo colore sullo spazio "0" della Traccia Progresso **X**.
- 7 Piazza il Segnalino Rendita del tuo colore sullo spazio "10" della Traccia Progresso **Y**.
- 8 Pesca 8 Carte dal Mazzo di Pesca. Questa è la tua Mano. Non rivelare la tua Mano agli altri giocatori.
- 9 Pesca una carta aggiuntiva dal Mazzo di Pesca e piazzala a faccia in giù nella tua Area Giocatore; questa è la tua Pila degli Scarti.

Dopo che tutti i giocatori hanno preparato la loro Area Giocatore, mischia le loro Tessere Personaggio e piazzale in ordine casuale sulla Traccia Ordine di Turno **Z**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

OBIETTIVO

La partita si svolge su 2 Periodi: il Periodo dei Canali (1770-1830) e il Periodo delle Ferrovie (1830-1870). Il vincitore è il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV) dopo la fine del Periodo delle Ferrovie. I PV sono assegnati al termine di ogni periodo per le tue Tessere Collegamento piazzate sul tabellone e per le Tessere Industria girate; e talvolta durante il gioco come bonus birra del Mercante.

4

TURNI

Ogni Periodo è composto da turni, che si susseguono fino a quando sia le carte nel Mazzo di Pesca che quelle nelle Mani dei Giocatori sono esaurite. Ci sono esattamente 8 / 9 / 10 turni per Periodo in una partita da 4 / 3 / 2 giocatori. Nel corso di ogni turno i giocatori agiscono nell'ordine in cui sono disposte le loro Tessere Personaggio nella Traccia Ordine di Turno.

TURNO DEL GIOCATORE

Nel tuo turno, esegui un totale di 2 azioni:

** Eccezione: Durante il primo turno del Periodo dei Canali ogni giocatore esegue 1 sola azione. **

• Per ogni azione che esegui devi scartare una carta dalla tua Mano e metterla a faccia in su in cima alla tua Pila degli Scarti.

** Eccezione: le Carte Jolly sono invece riposizionate nelle rispettive Zone di Pesca Carte. **

• Dopo aver completato tutte le azioni del tuo turno, ripristina la tua Mano pescando dal Mazzo di Pesca fino a tornare ad avere 8 carte.

• Metti tutto il denaro che hai speso durante il tuo turno sopra la tua Tessera Personaggio nella Traccia Ordine di Turno

• Una volta che il Mazzo di Pesca si è esaurito la tua Mano diventerà più piccola ad ogni turno fino a quando non avrai più carte.

LISTA DELLE AZIONI

Per ciascuna azione puoi scegliere di eseguirne una tra le seguenti (puoi eseguire la stessa azione 2 volte):

1 **Costruzione** - Piazza una delle tue Tessere Industria sul Tabellone, pagando il relativo costo e consumando l'eventuale carbone / ferro richiesto.



2 **Espansione della Rete** - Espandi la tua rete di canali o di ferrovie piazzando Tessere Collegamento sul Tabellone.



3 **Sviluppo** - Guadagna l'accesso a industrie di livello più alto rimuovendo Tessere Industria dalla tua Plancia Giocatore.



4 **Vendita** - Gira le tue Tessere Cotificio, Manifattura e/o Fornaci, vendendo al Mercante, e consumando birra se necessario.



5 **Prestito** - Prendi £30 in prestito dalla Banca e muovi il tuo Segnalino Rendita di 3 livelli (non spazi) indietro.



6 **Ricognizione** - Scarta 2 carte aggiuntive e aggiungi alla mano 1 Carta Jolly Località e 1 Carta Jolly Industria.

** Eccezione: non puoi eseguire questa azione se hai già in mano una Carta Jolly. **

Passare - Puoi scegliere di passare invece di eseguire un'azione, ma dovrai comunque scartare una carta per ogni azione che passerai.

Spendere Denaro - Ogni volta che spendi denaro per eseguire un'azione devi mettere l'importo speso sopra la tua Tessera Personaggio sulla Traccia Ordine di Turno. Piazzare il denaro speso sulla tua Tessera Personaggio **A**, anziché nella Banca, ti permetterà di determinare l'ordine dei giocatori per il prossimo turno.



FINE DEL TURNO

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le proprie azioni, esegui i seguenti passi prima di passare al turno successivo:

1 **Determina l'ordine di gioco per il prossimo turno** - Riordina le Tessere Personaggio sulla Traccia Ordine di Turno.

• Il giocatore che ha speso meno denaro nel turno appena concluso giocherà per primo nel turno successivo **B**, e così via, in ordine crescente in base al denaro speso, con il giocatore che ha speso di più che agirà per ultimo **C**.

• Se più giocatori hanno speso lo stesso importo il loro ordine di turno relativo rimane lo stesso **C**.

• Dopodiché prendi tutto il denaro sopra le Tessere Personaggio e rimettilo nella Banca **D**. Questo azzerà il denaro speso, preparando al turno successivo.

2 **Riscuotere la Rendita** - Prendi Denaro dalla Banca pari al tuo livello di Rendita ** Eccezione: La Rendita non viene riscossa al termine dell'ultimo turno della partita. **

• Il tuo livello di Rendita è il numero mostrato sulla moneta accanto allo spazio in cui si trova il tuo Segnalino Rendita sulla Traccia Progresso **E**.



• Se il tuo livello di Rendita è negativo **F**, devi pagare quell'importo alla Banca.



• Se non hai sufficiente Denaro per pagare una rendita negativa, devi rimuovere una o più delle tue Tessere Industria (non Tessere Collegamento) dal Tabellone per coprire l'ammanto. Per ogni tessera rimossa incassi la metà del suo costo (arrotonda per difetto). Dopo aver pagato il dovuto, mantieni l'eventuale differenza.

• Se, anche dopo aver rimosso le tue Tessere Industria, non hai ancora sufficiente Denaro per pagare, perdi 1 PV (se possibile) per ogni £1 mancante.

Nota: Puoi rimuovere una o più delle tue Tessere Industria di qualunque tipo, ma devi fermarti non appena avrai acquisito abbastanza denaro per coprire l'ammanto. Non puoi vendere Tessere Industria per nessun'altra ragione oltre a coprire un ammanco.

MANTENIMENTO DI FINE PERIODO

PERIODO DEI CANALI E PERIODO DELLE FERROVIE

Ogni Periodo termina alla fine del turno in cui tutti i giocatori hanno usato l'ultima carta della loro Mano. Quando questo accade, esegui i seguenti passaggi:

1 **Totalizza i punti per i Collegamenti** - Per ognuna delle tue Tessere Collegamento **G**, segna 1 PV per ogni **H** presente nelle località adiacenti (vale a dire le due località collegate dalla Tessera Collegamento), avanzando di 1 spazio il tuo Segnalino Punti Vittoria sulla Traccia Progresso **H**. Rimuovi le Tessere Collegamento dal Tabellone man mano che le totalizzi.

2 **Totalizza i punti per le Tessere Industria girate** - Dopo che tutti i giocatori hanno rimosso le proprie Tessere Collegamento, segna il numero di PV mostrati nell'angolo in basso a sinistra delle Tessere Industria girate (quelle con la metà superiore nera), avanzando del corrispondente numero di spazi sulla Traccia Progresso **H** il tuo Segnalino Punti Vittoria. Le Tessere Industria **I** che non sono state girate non conferiscono nessun PV.

Nota: Una volta raggiunti i 100 PV, registra ulteriori punti iniziando un nuovo giro della Traccia Progresso.

SOLO PERIODO DEI CANALI

Alla fine del Periodo dei Canali svolgi questi passaggi aggiuntivi:

3 **Rimuovi le industrie obsolete** - Rimuovi tutte le Tessere Industria di livello 1 dal Tabellone **J** (non dalle Plance Giocatore) e riponile nella scatola. Le Industrie di livello 2 o superiore rimangono sul Tabellone **K**.

4 **Ripristina la birra del mercante** - Piazza 1 barile **L** di birra in ognuno degli spazi vuoti a fianco di uno spazio Mercante occupato **M**.



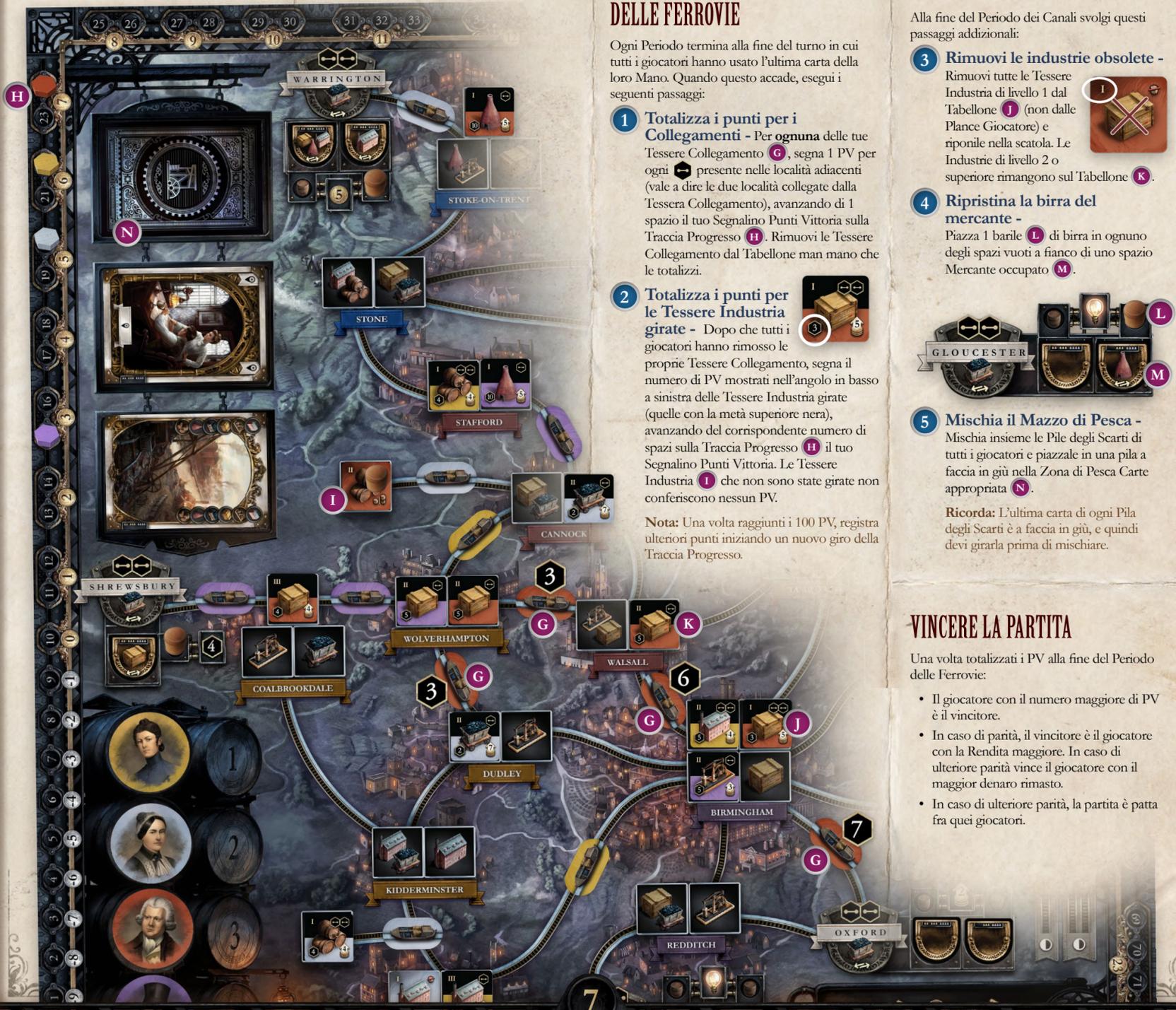
5 **Mischia il Mazzo di Pesca** - Mischia insieme le Pile degli Scarti di tutti i giocatori e piazzale in una pila a faccia in giù nella Zona di Pesca Carte appropriata **N**.

Ricorda: L'ultima carta di ogni Pila degli Scarti è a faccia in giù, e quindi devi girarla prima di mischiare.

VINCERE LA PARTITA

Una volta totalizzati i PV alla fine del Periodo delle Ferrovie:

- Il giocatore con il numero maggiore di PV è il vincitore.
- In caso di parità, il vincitore è il giocatore con la Rendita maggiore. In caso di ulteriore parità vince il giocatore con il maggior denaro rimasto.
- In caso di ulteriore parità, la partita è patta fra quei giocatori.



GIRARE LE TESSERE INDUSTRIA

Alla fine di ogni periodo, le Tessere Industria girate permettono di guadagnare PV. Quando sono girate hanno la metà superiore nera e un'icona dei PV nell'angolo in basso a sinistra.



Tessere Industria diverse vengono girate in modi diversi:

- **Cotonifici, Manifatture e Fornaci:** Vengono girate eseguendo un'azione di vendita.
- **Carbonaie, Ferriere, Birrifici:** Vengono girate quando l'ultima risorsa viene rimossa dalla tessera. Questo spesso accade durante il turno di un avversario.

AUMENTARE LA PROPRIA RENDITA

Quando la tua rendita viene aumentata, avanza immediatamente il Segnalino Rendita sulla Traccia Progresso **A** del numero di spazi (non livelli di rendita) mostrati:



- Nell'angolo in basso a destra di una Tessera Industria girata;
- A fianco di una Tessera Mercante.

** Eccezione: Non puoi aumentare il tuo livello di rendita oltre il livello 30. **

LA TUA RETE

Una località sul tabellone è considerata parte della tua rete se almeno una delle due seguenti condizioni è vera:

- La località contiene una o più delle tue Tessere Industria **B**;
- La località è adiacente ad una o più delle tue Tessere Collegamento **C**.

LOCALITÀ COLLEGATE

Due località sono considerate "collegate" l'una all'altra se è possibile individuare un percorso di Tessere Collegamento (possedute da qualunque giocatore) che conduca da una **D** all'altra **E**.



CONSUMARE IL CARBONE

Il carbone è necessario per costruire le Tessere Collegamento Ferroviario e alcune Tessere Industria.

Per consumare il carbone, la Tessera Collegamento Ferroviario o la Tessera Industria **devono essere collegate** ad una fonte di carbone (**dopo il piazzamento**).

Il carbone deve essere consumato da:

- 1 La più vicina (minor numero di Tessere Collegamento di distanza) Carbonaia non girata collegata **F** (posseduta da qualunque giocatore). Se più Carbonaie si trovano alla stessa distanza, il giocatore che consuma il carbone ha facoltà di scegliere la Carbonaia che preferisce. Se esaurisci il carbone presente su una Carbonaia e te ne serve ancora, continua dalla successiva più vicina. Consumare il carbone in questo modo è gratuito.
- 2 Se non sei collegato ad un Carbonaia non girata, puoi comprare il carbone dal Mercato del Carbone **G**, a partire dal prezzo più basso. Fare ciò richiede un collegamento ad un'icona Se il Mercato del carbone è vuoto, puoi comunque acquistare carbone per £8 / .

I cubetti di carbone consumati vengono riposti nella Riserva Generale.

Nota storica: Il carbone veniva usato in quantità enormi, quindi una rete di trasporto robusta era di importanza cruciale.

CONSUMARE IL FERRO

Il ferro è necessario per eseguire l'azione di Sviluppo, e per costruire alcune Tessere Industria.

Per consumare il ferro, una Tessera Industria **non necessita di essere collegata** ad una fonte di ferro.

Il ferro deve essere consumato da:

- 1 Qualunque Ferriera non girata **H** (di qualunque giocatore); non deve necessariamente essere la più vicina. Se necessiti di più di 1 ferro puoi scegliere di consumare diversi pezzi di ferro da diverse Ferriere. Consumare il ferro in questo modo è gratuito.
- 2 Se non ci sono Ferriere non girate, puoi comprare il ferro dal Mercato del Ferro **I**, iniziando dal più economico. Se il Mercato del ferro è vuoto puoi comprarne comunque per £6 / .

I cubetti di ferro consumati vengono riposti nella Riserva Generale.

Nota storica: Queste industrie non usavano generalmente ferro in grandi quantità e poteva quindi essere trasportato anche con carri e cavalli.

CONSUMARE LA BIRRA

Potrebbe essere necessario consumare anche la birra durante l'azione di Vendita di cotone, beni manifatturieri o ceramiche, o durante l'azione di Espansione della Rete nel Periodo delle Ferrovie. La quantità richiesta sarà eventualmente mostrata nell'angolo in alto a destra della Tessera Industria.

La birra da consumare può provenire da:

- 1 I tuoi Birrifici non girati **J**. **Non è necessario che siano collegati** alla località dove la birra è richiesta.
- 2 I Birrifici non girati di un avversario **K**. Questi **devono essere collegati** alla località dove la birra è richiesta, per poter essere utilizzati.
- 3 Lo spazio di fianco alla Tessera Mercante a cui stai vendendo (vedi "Azione - Vendita").

Quando sono richiesti più barili di birra, ognuno può essere preso da fonti diverse.

I barili di birra consumati vengono riposti nella Riserva Generale.

Nota storica: acqua potabile e non contaminata era di difficile reperibilità negli insediamenti in espansione, quindi la birra era spesso la bevanda più pura e sicura disponibile.

AZIONE - COSTRUZIONE

Effettuare l'azione di Costruzione ti permette di piazzare le Tessere Industria su una località del tabellone.

Per eseguire un'azione di Costruzione:

- 1 Scarta la carta appropriata. A differenza delle altre azioni, che ti consentono di utilizzare una qualunque carta della mano, l'azione di Costruzione richiede che la carta appropriata sia scartata **a faccia in su**, nella Pila degli Scarti:

** Eccezione: le Carte Jolly sono invece rimesse al loro posto nelle rispettive Zone di Pesca Carte. **

- **Carta Località** - Può essere usata per costruire una qualunque Tessera Industria nella località indicata dalla carta, anche se quella località non fa parte della tua rete.
- **Carta Jolly Località** - Può essere usata per qualunque località. Questo non include i 2 Birrifici Rurali (vedi "Birrifici Rurali").
- **Carta Industria** - Può essere usata per costruire la Tessera Industria corrispondente ad una delle icone presenti nell'angolo in alto a sinistra della carta, in una qualunque località che faccia parte della tua rete.
- **Carta Jolly Industria** - Può essere usata per qualunque tipo di industria.



- 2 Prendi la tessera di più basso livello **L** del tipo di industria scelto dalla tua Plancia Giocatore e piazzala (con il lato con la metà superiore nera rivolto verso il basso) in uno spazio libero della località scelta, seguendo le seguenti regole:

- Se possibile, piazzala in uno spazio che mostri solo l'icona della corrispondente Industria **M**.
- Altrimenti, piazzala in uno spazio che mostri l'icona corrispondente insieme ad un'icona di un'altra Industria **N**.
- Se non ci sono spazi liberi con l'icona dell'Industria scelta, non puoi piazzare quella tessera. ** Eccezione: (vedi "Cementificare") **

- 3 Il costo della Tessera Industria che stai costruendo è mostrato a sinistra del suo spazio sulla Plancia Giocatore **O**. Paga il denaro mettendolo sulla tua Tessera del Personaggio nella Traccia Ordine di Turno, e consuma il ferro e il carbone richiesti. **Ricorda:** Se è richiesto del carbone, la località in cui stai costruendo deve essere collegata ad una fonte di produzione di carbone (vedi "Consumare il carbone" e "Località collegate").

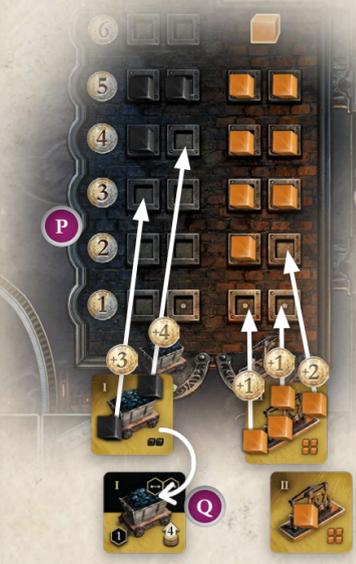
- 4 **Se hai costruito Una Carbonaia o una Ferriera:** Piazza carbone o ferro sulla Tessera Industria, in quantità pari a quella mostrata nell'angolo in basso a destra sulla tessera. **Un Birrificio:** Piazza 1 barile di birra sulla Tessera Industria se è stata costruita nel Periodo dei Canali, o 2 barili di birra se è stata costruita nel Periodo delle Ferrovie.

Spostare il carbone ed il ferro al Mercato

Se hai costruito

- **Una Carbonaia** collegata allo spazio di un Mercante (compresi quelli liberi); o
- **Una Ferriera**, che sia o meno collegata allo spazio di un Mercante:

- 1 Devi immediatamente spostare quanti più cubetti possibile dalla Tessera Industria a riempimento del rispettivo Mercato (iniziando dal più costoso).
- 2 Per ogni cubetto spostato, incassa il corrispettivo in denaro come indicato sulla moneta disegnata alla sinistra dello spazio mercato **P** in cui hai piazzato il cubetto.
- 3 Se la Tessera Industria rimane vuota, girala **Q** e avanza il Segnalino Rendita sulla Traccia Progresso del numero di spazi indicato nell'angolo in basso a destra della tessera.



Nota: I cubetti di carbone e ferro possono essere venduti ai Mercati **solo durante l'azione di Costruzione della Tessera Industria**. Non possono essere mai venduti ai Mercati nei turni successivi.

Costruire se non possiedi Tessere sul Tabellone

Se non possiedi Tessere Industria o Collegamento sul tabellone, puoi (come azione) scartare:

- Una Carta Industria per costruire una Tessera Industria in una qualunque località che abbia uno spazio libero che mostri la corrispondente icona;
- Qualunque carta per costruire una Tessera Collegamento su una qualunque linea libera sul tabellone.

Birrifici Rurali

Ci sono due località senza nome, ognuna con 1 solo spazio con l'icona del Birrifico; queste sono i Birrifici Rurali.

- Puoi costruire in queste località solo usando una carta Industria Birrifico o una carta Industria Jolly.
- Una Tessera Collegamento è necessaria a collegare Cannock al Birrifico Rurale alla sua sinistra.



- Una Tessera Collegamento piazzata fra Kidderminster e Worcester connette anche entrambe le località al Birrifico Rurale alla loro sinistra. Non è necessaria una seconda Tessera Collegamento; né è possibile metterne una con un'azione di sviluppo.

AZIONE - COSTRUZIONE (CONTINUA)

Costruire durante il Periodo dei Canali

- Puoi avere un massimo di 1 Tessera Industria per località, ma puoi avere 1 Tessera Industria nella stessa località in cui ne hanno anche gli altri giocatori.



- Le Tessere Industria con l'icona alla sinistra del loro spazio sulla Plancia Giocatore non possono essere costruite.

Costruire durante il Periodo delle Ferrovie

- Puoi costruire più di una Tessera Industria in ogni località.



- Le Tessere Industria con l'icona alla sinistra del loro spazio sulla Plancia Giocatore non possono essere costruite. Per rimuovere queste tessere (e accedere a quelle di livello superiore) devi eseguire un'azione di Sviluppo.

Cementificazione

In alcuni casi puoi rimpiazzare una Tessera Industria già piazzata con una tessera di livello più alto dello stesso tipo di Industria (devi comunque pagare i costi necessari). Questa operazione è chiamata Cementificazione. Quando usi Cementificazione:

Se la tessera che stai rimpiazzando è tua **A**:

- Puoi Cementificare qualunque Tessera Industria.
- Se la tessera che sta per essere rimpiazzata ospita ancora dei cubetti di risorse, rimuovili e riponili nella Riserva Generale.

Se la tessera che stai rimpiazzando è di un avversario **B**:

- Puoi Cementificare solo una Carbonaia o una Ferreria.
- Non devono esserci cubetti risorse dello stesso tipo di quello dell'Industria che sta per essere rimpiazzata su nessuna Tessera Industria (di qualunque giocatore) o nel rispettivo Mercato.

Rimuovi le tessere rimpiazzate dal gioco e riponile nella scatola. Le tessere rimpiazzate in questo modo non danno PV ai rispettivi proprietari. I giocatori non perdono rendita o PV quando viene usata la Cementificazione sulle loro Industrie.



AZIONE - VENDITA

Eseguire l'azione di Vendita ti permette di girare una Tessera Cotonificio, Manifattura o Fornaci che hai costruito. Vendere richiede:

- Un collegamento ad una Tessera Mercante.
- Birra (solitamente)

Per eseguire l'azione di Vendita:

- Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su sulla Pila degli Scarti.

** Eccezione: le Carte Jolly sono invece rimesse al loro posto nelle rispettive Zone di Pesca Carte. **

- Scegli 1 Tessera Cotonificio, Manifattura **C** o Fornaci non girata, che sia collegata ad una Tessera Mercante che mostri l'icona di quel tipo di Industria **D**.

- Consuma la quantità di birra richiesta, come mostrato nell'angolo in alto a destra sulla Tessera Industria. Se è presente un barile di birra **E** nello spazio a fianco del Mercante a cui stai vendendo, puoi consumarlo come parte dell'azione di vendita, e ottenere il bonus birra del Mercante (vedi "Bonus birra del Mercante").

- Gira la Tessera Industria che stai vendendo e avanza il tuo Segnalino Rendita lungo la Traccia Progresso del numero di spazi indicati nell'angolo in basso a destra della Tessera.

- Puoi tornare al passo numero 2 e ripetere il procedimento per ogni tua Tessera Industria non ancora girata (comprese quelle di un tipo diverso d'Industria).

Nota: Non puoi eseguire l'azione di Vendita se non puoi consumare la birra richiesta (vedi "Consumare la birra").

Bonus Birra del Mercante

La birra del Mercante può essere consumata solo come parte di un'azione di Vendita. Se consumi la birra di un Mercante, ricevi anche il bonus mostrato a fianco della Tessera del Mercante:

- Sviluppo (Gloucester)** - Rimuovi 1 delle tessere di livello più basso di qualsiasi tipo di industria dalla tua Plancia Giocatore.

- Rendita (Oxford)** - Avanza il tuo Segnalino Rendita di 2 spazi lungo la Traccia Progresso.

- Denaro (Warrington)** - Ricevi £5 dalla Banca.

- Punti Vittoria (Nottingham and Shrewsbury)** - Avanza il tuo Segnalino Punti Vittoria lungo la Traccia Progresso del numero di spazi indicato.



AZIONE - PRESTITO

Eseguire l'azione di Prestito ti permette di acquisire più denaro. I prestiti non vengono mai ripagati, ma riducono invece il tuo livello di rendita.

Per eseguire l'azione di Prestito:

- Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su nella Pila degli Scarti.

** Eccezione: le Carte Jolly sono invece rimesse al loro posto nelle rispettive Zone di Pesca Carte. **

- Prendi £30 dalla banca, e fai indietreggiare di 3 livelli (non spazi) il tuo Segnalino Rendita sulla Traccia Progresso **F**. Piazzati il tuo Segnalino Rendita nello spazio più in alto all'interno del livello di rendita inferiore.

** Eccezione: Non puoi ottenere un prestito se questo farebbe scendere sotto -10 il tuo livello di rendita. **

AZIONE - RICOGNIZIONE

Eseguire l'azione di Ricognizione ti consente di acquisire le Carte Jolly, che permettono una maggiore flessibilità di costruzione. La Carta Jolly Industria può essere giocata come se fosse una qualsiasi Carta Industria. La Carta Jolly Località può essere giocata come se fosse una qualsiasi Carta Località. Quando viene scartata, una Carta Jolly viene riposizionata nella sua rispettiva Zona di Pesca Carte, non nella tua Pila degli Scarti.

Per eseguire l'azione di Ricognizione:

- Scarta tre carte qualunque dalla tua mano a faccia in su sulla Pila degli Scarti.
- Prendi 1 Carta Jolly Località e 1 Carta Jolly Industria.

Nota: Non puoi eseguire questa azione se hai già in mano una Carta Jolly.

AZIONE - SVILUPPO

Eseguire un'azione di Sviluppo ti permette di rimuovere Tessere Industria dalla tua Plancia Giocatore. Ciò ti dà accesso a Tessere Industria di più alto livello, senza dover passare dalla costruzione di quelle di livello più basso dello stesso tipo.

Per eseguire un'azione di Sviluppo:

- Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su nella Pila degli Scarti.

** Eccezione: le Carte Jolly sono invece rimesse al loro posto nelle rispettive Zone di Pesca Carte. **

- Rimuovi 1 o 2 Tessere Industria dalla tua Plancia Giocatore e riponile nella scatola. Ogni Tessera Industria è rimossa separatamente e non deve necessariamente essere dello stesso tipo d'industria, ma deve essere del livello più basso presente sulla plancia, per il tipo d'industria scelto, al momento della rimozione **G**.

- Consuma 1 ferro per ogni tessera rimossa (vedi "Consumare il ferro").

Fornaci e l'Icona Lampadina

Le Tessere Fornaci con l'icona non possono essere rimosse con un'azione di Sviluppo. Queste tessere possono essere rimosse dalla Plancia Giocatore solo con un'azione di Costruzione. Devono essere rimosse prima di poter accedere alle tessere di livello superiore.

AZIONE - ESPANSIONE DELLA RETE

Eseguire un'azione di Espansione della Rete ti consente di piazzare Tessere Collegamento, che espandono la tua rete permettendoti l'accesso a nuove Località.

Per eseguire un'azione di Espansione della Rete:

- Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su nella Pila degli Scarti.

** Eccezione: le Carte Jolly sono invece rimesse al loro posto nelle rispettive Zone di Pesca Carte. **

- Piazzati 1 Tessera Collegamento su una linea libera sul tabellone **H**. La tessera deve essere piazzata adiacente ad una località facente parte della tua rete.

** Eccezione: Se non hai alcuna Tessera Industria o Collegamento sul tabellone, puoi piazzare la Tessera Collegamento su qualunque linea libera (devi comunque consumare il carbone se stai costruendo un Collegamento Ferroviario). **

Espansione della Rete durante il Periodo dei Canali:

- Non puoi costruire Collegamenti Ferroviari.
- Puoi costruire Collegamenti Fluviali sulle linee per canali libere **I**.
- Puoi costruire un massimo di 1 Collegamento per £3.

Espansione della Rete durante il Periodo delle Ferrovie:

- Non puoi costruire Collegamenti Fluviali.
- Puoi costruire Collegamenti Ferroviari sulle linee ferroviarie libere **J**.
- Puoi costruire 1 Collegamento Ferroviario per £5.
- Puoi costruire un massimo di 2 Collegamenti Ferroviari per £15, se consumi anche 1 birra. Questa birra deve essere consumata da un Birrifico (non da un Mercante).
- Ricorda: se vuoi consumare la birra da un Birrifico di un altro giocatore, dovrà risultare collegato al secondo Collegamento (dopo che è stato piazzato).
- Devi consumare 1 carbone per ogni Collegamento Ferroviario costruito (vedi "Consumare il carbone").
- Ricorda: Ogni Collegamento Ferroviario viene piazzato separatamente e deve essere collegato ad una sorgente di carbone (dopo che è stato piazzato).



SUGGERIMENTI E VARIANTI

COSE DA RICORDARE

- Scarta 1 carta per ogni singola azione che esegui, compresa l'azione passare.
- Puoi eseguire la stessa azione due volte nel turno. Per esempio, puoi piazzare 1 solo Collegamento Fluviale con l'azione di Espansione della Rete, ma puoi eseguire l'azione di Espansione della Rete una seconda volta per piazzare un secondo Collegamento Fluviale.
- Nel Periodo dei Canali, ogni giocatore può piazzare un massimo di 1 Tessera Industria per località.
- Puoi Cementificare una tua Tessera Industria in ogni momento.
- Puoi anche Cementificare una Carbonaia/Ferriera di un avversario, ma solo se non sono presenti cubetti carbone/ferro né su alcuna Tessera Industria né nel relativo Mercato.
- Devi essere collegato a  per vendere cotone, manifatture o vasi al mercato e per consumare carbone (ma non il ferro) dal Mercato.
- Per consumare la birra dei tuoi Birrifici non è richiesto che tu vi sia collegato, ma devi essere collegato a quelli dei tuoi avversari per consumare la loro, o ai Mercanti (disponibili solo durante un'azione di Vendita).
- Una località deve essere parte della tua rete per poterci costruire sopra (a meno di usare una carta di quella specifica Località o una Carta Jolly Località).
- A differenza delle altre Tessere Industria di livello 1, le Tessere Fornaci di livello 1 possono essere costruite durante il Periodo delle Ferrovie.

CONSIGLI PER INIZIARE

- Non aver paura di prendere prestiti. Il tuo livello di rendita alla fine del gioco non vale PV. Non è inusuale che giocatori esperti vincano la partita nonostante un basso livello di rendita.
- Le Tessere Industria di livello 2 o più alto non vengono rimosse alla fine del Periodo dei Canali, ed i PV possono essere totalizzati due volte, se vengono costruite presto. Un Cottonificio di livello 3 girato totalizza ben 18 PV, sui due periodi. L'azione di Sviluppo è tua amica.
- Fai attenzione nello sviluppo dei Birrifici. Ricorda che la birra è necessaria ad eseguire le azioni di Vendita, quindi non avere accesso a birra propria può essere devastante per la tua strategia di lungo termine.
- Le tessere con l'icona  alla sinistra del proprio spazio sulla Plancia Giocatore non possono essere costruite durante il Periodo delle Ferrovie. Cerca di costruire o sviluppare almeno 1 Carbonaia e 1 Ferriera nel Periodo dei Canali, così da non dover usare un'azione di Sviluppo durante il Periodo delle Ferrovie per rimuoverle dalla tua Plancia Giocatore.
- La pianificazione dell'espansione della rete all'inizio del Periodo delle Ferrovie può essere complicata per un principiante. Espandi la tua rete costruendo Collegamenti alle sorgenti di carbone. Se non hai accesso a carbone, costruisci una Carbonaia.

PARTITA INTRODUTTIVA

Brass è un gioco profondo, per questo motivo alcuni giocatori preferiscono iniziare con una partita introduttiva più rapida. La partita introduttiva si svolge nello stesso modo della partita completa, ma si gioca solo il Periodo dei Canali e vengono aggiunte alcune regole di totalizzazione dei Punti Vittoria per rispecchiare più fedelmente i risultati ottenuti dai giocatori durante questo Periodo.

Per giocare una partita introduttiva, per prima cosa gioca l'intero Periodo dei Canali, compresa la totalizzazione dei PV.

Poi i giocatori ottengono ulteriori PV come segue:

- 1 Denaro:** ottieni 1 PV ogni £4 (fino ad un massimo di 15 PV).  = 
- 2 Rendita:** ottieni PV pari al tuo livello di rendita. Se la tua rendita è negativa, perdi PV.  = 
- 3 Tessere Industria:** ottieni di nuovo i PV per tutte le tue Tessere Industria di livello 2 o superiore.  x2

