



BRASS

BIRMINGHAM

O REVOLUȚIE INDUSTRIALĂ

Brass: Birmingham ne dezvăluie povestea antreprenorilor rivali din West Midlands, în timpul Revoluției Industriale din Anglia, dintre anii 1770-1870. În timpul jocului îți vei extinde imperiul prin înființarea de canale navigabile și căi ferate și prin construirea și dezvoltarea de diverse industrii, inclusiv mori de bumbac, mine de cărbune, oțelării, manufacturi, ateliere de olărit și fabrici de bere.

TUTORIALE VIDEO & DIGITALE

Ești mai degrabă o persoană care învață vizual? Te sprijinim. Deschide-ți browserul web și mergi la roxley.com/brass-tutorial pentru tutoriale privind modul de joc!!

MENTIUNI

Design joc: Martin Wallace

Dezvoltare joc: Gavan Brown & Matt Tolman

Ilustrare & Design grafic: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown, Gui Landgraf

Consilier expert jucători: Edward Chen, Jim Drinkle

Sciere & editare regulament: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Feedback & critică regulament: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Wernert, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Gröndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jenna Marion

Consilier istoric: Judith Bennett

Traducătorii principali ai regulamentului: Alexandre Limoges (French), Ketty Galleguillos (Spanish), Daniel Danzer (German), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italian)

Feedback & critică traducere regulament: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Fergeau, Xabier Pérez, and Daniel Gómez

Traducerea și adaptarea în limba română: Tănase Alexandru, Tănase Constantin, Tănase Simona, Manca Alexandru-Ovidiu

Distribuitor în România: SC Regatul Jocurilor SRL

COMPONENTE



1 × Tablă



4 × Table pentru jucători



4 × Cartonașe de personaj



56 × cartonașe de legătură (14 per culoare)

Regulament v2018.11. Acest regulament este un document viu. Descarcă ultima versiune de pe roxley.com/brass-birmingham-rulebook



8 × Cărți joker
(4 × joker locație, 4 × joker industrie)



64 × Cărți locație și industrie



4 × Îndrumătoare de jucător



4 × Jetoane de PV



18 × Cuburi de oțel



15 × Butoaie de bere



4 × Jetoane de venit



30 × Cuburi de cărbune



77 × Jetoane de bani
(sau ediția Deluxe: 78 Jetoane speciale)



11 Manufacturi



11 Morii de bumbac



7 Berării



5 Ateliere de olărit



4 Oțelării



7 Mine de cărbune



9 × cartonașe de comerciant



180 × Cartonașe de industrie (45 per culoare)

Drepturi de autor 2018 Roxley Games.
Toate drepturile rezervate la nivel mondial.

Notă: Există 3 cartonașe goale pe una dintre planșele perforate. Acestea nu se utilizează nicăieri.

REVOLUȚIA INDUSTRIALĂ



Sir Richard Arkwright

(23 Decembrie 1732 – 3 August 1792)

Învățat să citească și să scrie de vărul său, Arkwright a început ca ucenic bărbier dar, după o văduvie timpurie, ambițiile sale de afaceri au crescut, iar cel de-al doilea mariaj al său i-a oferit fondurile pentru a se ocupa de producerea perucilor. Când perucile nu au mai fost la modă, el s-a orientat către textile și a perfecționat prima roată de tors împreună cu producătorul de ceasuri John Kay. Mutându-și afacerea în mica localitate Cromford, Arkwright a încurajat țesătorii cu familii mari să se mute acolo și să se angajeze la moara sa de bumbac, inclusiv copiii cu vârsta de șapte ani. Arkwright a făcut pionierat cu utilizarea motorului cu abur la mașinările de textile, un precursor al războiului de țesut mecanic dezvoltat de Edmund Cartwright. În ultimii săi ani, după o luptă prelungită la tribunal, Arkwright și-a pierdut multe dintre patentele sale și dominația asupra industriei textile, dar la scurt timp după aceea a fost făcut cavaler. Deși încăpățânat, practicant religios devotat și uneori dificil la lucru, totuși prin ingeniozitate și abilitățile organizatorice, Arkwright a devenit cunoscut drept „părintele sistemului de fabricație industrială modernă”.

RICHARD ARKWRIGHT



Eliza Tinsley

(17 Ianuarie 1813 – 17 Ianuarie 1882)

După moartea soțului său Thomas și a tatălui acestuia precum și a celui mai mare dintre cei șase copii, Tinsley a continuat în Black Country afacerea soțului și socrului său decedat sub propriul său nume. Compania Eliza Tinsley producea cuie pentru potcoave de cai și lanțuri și ancore pentru nave, cele din urmă devenind principala activitate deoarece vehiculele cu motor înlocuiau caii. Producerea lanțurilor era în mod special o industrie dominată de bărbați, dar Tinsley a excelat, angajând aproximativ 4000 de lucrători. Ea a înființat și o filială a companiei în Australia. Mulți dintre angajații lui Tinsley erau femei și tinere fete. Ea a luptat împotriva eforturilor guvernului de a împiedica fetele sub 14 ani și femeile să lucreze în industriile producătoare de cuie și de lanțuri, argumentând că astfel „condițiile ambelor domenii comerciale sunt favorabile pentru sănătatea morală și fizică”. Cunoscută drept „Văduva”, Tinsley a fost respectată pentru expertiza sa industrială. A vândut compania la vârsta de 58 de ani, dar aceasta a continuat să opereze sub numele său și în secolul 21.

ELIZA TINSLEY



Isambard Kingdom Brunel

(9 Aprilie 1806 – 15 Septembrie 1859)

La vârsta de 15 ani, Marc, tatăl lui Brunel, a fost trimis la o închisoare a datornicilor, dar datoriile sale au fost plătite de guvernul britanic când acesta a făcut public faptul că țarul îi oferise un post de inginer în Rusia. Brunel a studiat în Franța cu producătorul de ceasuri Abraham Louis Breguet. La întoarcerea în Anglia, aceasta a devenit asistent în proiectul lui Marc de a crea un tunel sub Tamisa, dar, la vârsta de 22 de ani, un incident aproape fatal legat de inundații l-a scos din comisie pentru mai multe luni. Acest lucru nu l-a oprit pe Brunel să devină unul dintre cei mai prolifici ingineri din istorie, creând tuneluri, poduri, căi ferate, un spital portabil și o „cale ferată atmosferică” acționată cu vid, deși din păcate pentru cea din urmă, clapetele de piele care sigilau conductele de vid au fost mâncate de șobolani. Nava sa „Great Western” a fost prima navă cu abur care a realizat un serviciu de traversare transatlantic iar „Great Eastern” a fost cea mai mare navă construită vreodată la acea vreme. Brunel moare însă de atac cerebral la vârsta de 53 de ani, înainte de voiajul ei de inaugurare. Brunel este cunoscut azi drept un gigant al ingineriei.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL



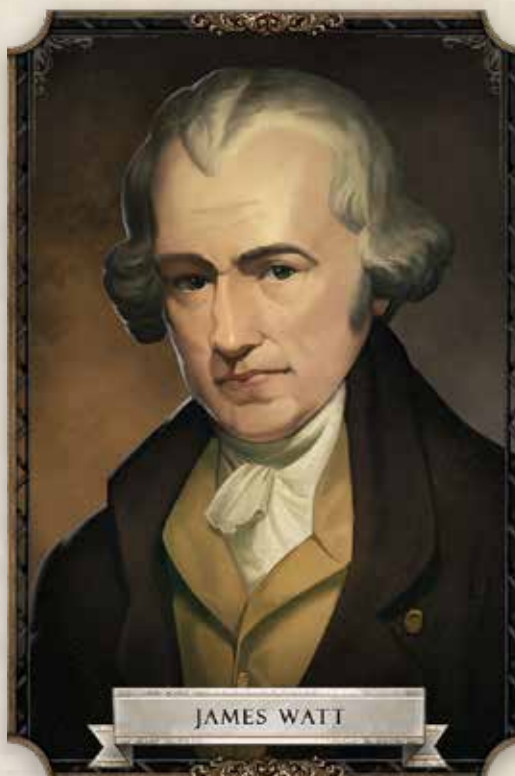
George Stephenson

(9 Iunie 1781 – 12 August 1848)

După moartea soției și a fiicei sale, Stephenson, în vârstă de 25 de ani, neavând niciun fel de educație formală, s-a îndreptat spre Scoția pentru a găsi de lucru, dar s-a întors la West Moor când tatăl său a orbit într-un accident minier. Când s-a oferit să perfecționeze motorul de pompă deficient al minei, Stephenson a fost făcut proiectant de motoare și a devenit expert în tehnologia motoarelor cu aburi. Accentul său din Northumberland l-a făcut nepopular în comunitatea științifică și când a prezentat proiectul său pentru o lampă minieră mai sigură care nu ar fi cauzat explozii, Societatea Regală l-a acuzat de furtul conceptului de la inventatorul care lucra în paralel, Humphry Davy. Dar marele drept la faimă a lui Stephenson a fost contribuția la transportul feroviar și la stimularea industriei ferate. La vârsta de 40 de ani a început să lucreze la prima cale ferată publică, iar locomotiva sa, cunoscută drept „Racheta lui Stephenson”, a câștigat o competiție prin stabilirea recordului de viteză de 36 de mile pe oră, ceea ce i-a determinat pe unii să se teamă că astfel de viteze ar avea drept efect ca uterile femeilor să zboare pur și simplu din corpurile lor. Din fericire acest lucru nu s-a întâmplat.

GEORGE STEPHENSON

PERSONALITĂȚI ISTORICE



JAMES WATT

James Watt

(30 Ianuarie 1736 – 25 August 1819)

Meșterind la modele și instrumente de navigație la bancul de lucru al tatălui său de la o vârstă fragedă, Watt s-a îndreptat spre Glasgow la vârsta de 17 ani pentru a învăța să producă instrumente de măsurare, precum cântare și busole. Acolo s-a împrietenit cu chimistul Joseph Black. După vârsta de 30 de ani, în timp ce repara un model de motor cu aburi Newcomen utilizat pe larg pentru pomparea apei afară din mine, Watt a observat că modelul de aparat pierdea energie cu răcirea și încălzirea cilindrului și atunci l-a perfecționat prin adăugarea unui condensator separat care a revoluționat motorul cu aburi. Totuși nu a putut să progreseze cu această idee timp de mai mulți ani deoarece era ocupat cu slujba sa zilnică de topografiere a canalelor scoțiene. Acest lucru s-a schimbat când producătorul englez Matthew Boulton a manifestat interes față de patentul său și atunci Watt s-a mutat la Birmingham pentru a forma un parteneriat care va dura 25 de ani și care a propagat motorul său cu aburi perfecționat în întreaga lume a industriei. Deși intrucâtva un om de afaceri neînsemnat pe cont propriu (Watt a spus cândva că el „mai degrabă ar sta în fața unui tun încărcat decât să deschidă un cont sau să facă un târg?”), a fost extrem de respectat de partenerii săi, iar unitatea de bază pentru putere, „watt”-ul, îi poartă numele.

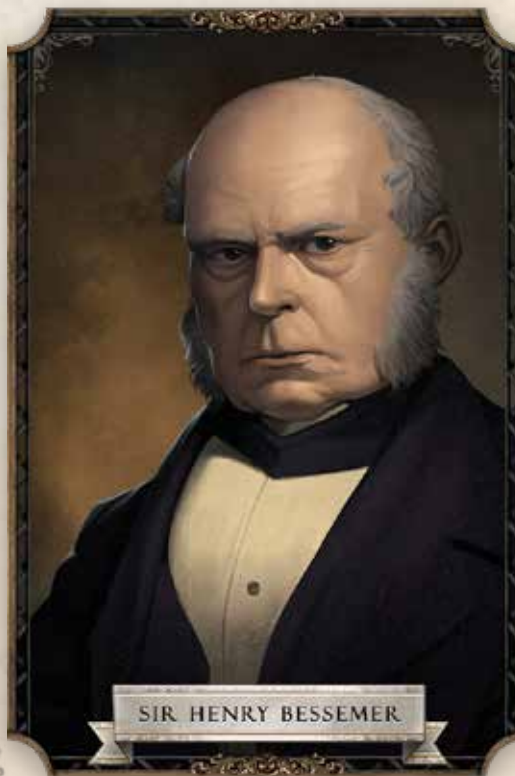


ROBERT OWEN

Robert Owen

(14 May 1771 – 17 November 1858)

Îndrăgostindu-se de Caroline Dale, fiica deținătorului morii New Lanark, avându-l co-fondator pe Richard Arkwright, Owen și-a convins partenerii de afaceri să achiziționeze moara. A condus-o cu mare succes, dar și-a nemulțumit partenerii cu activități egalitariste, precum plata salariilor pentru lucrătorii săi pentru o perioadă de patru luni, în care morile erau închise în timpul războiului din 1812. Un erudit avid, Owen a devenit critic referitor la prevalarea gândirii religioase asupra autodeterminismului uman și și-a dezvoltat propria sa filozofie conform căreia starea socială a unei persoane sunt în mare măsură rezultatul forțelor externe și prin urmare educația și filantropia ar trebui să fie determinante în societate. A inițiat o varietate de proiecte vizând reforme sociale precum lobby pentru drepturile lucrătorilor și ale copiilor și pentru o zi de lucru de 8 ore. Temporar a părăsit Marea Britanie pentru a fonda o comună socialistă în America, denumită New Harmony. Experimentul a fost un eșec economic care l-a falimentat pe Owen, dar care a produs una dintre primele biblioteci publice și o școală gratuită deschisă atât pentru fete, cât și pentru băieți, iar concepțiile sale filozofice sunt adânc împătrunse în mișcările socialiste din Statele Unite.



SIR HENRY BESSEMER

Sir Henry Bessemer

(19 Ianuarie 1813 – 15 Martie 1898)

Ca și tatăl lui Isambard Kingdom Brunel, tatăl lui Bessemer, Anthony, a fost forțat să se refugieze din Franța în timpul Revoluției Franceze. Anthony a devenit membru al Académie des sciences la vârsta de 26 de ani pentru perfecționările pe care le-a adus asupra microscopului optic și a câștigat o avere în Marea Britanie cu un proces pentru producerea lanțurilor de aur. Prima inovație a lui Bessemer a oglindit afinitatea tatălui său pentru aur. După ce a analizat cu grijă pulberea de bronz de la Nuremberg, utilizată la producerea vopselei de aur, a reprodus procesul și a creat o serie de șase mașini acționate cu aburi care au putut produce pulberea. Mai târziu a dezvoltat un procedeu cu cost mai mic de producție a oțelului prin suflarea aerului prin fonta turnată pentru a arde impuritățile. Scopul inițial a fost acela de a reduce costul echipamentelor militare, dar această tehnică a unui oțel ieftin a revoluționat ingineria structurală și a făcut ca podurile și șinele de cale ferată, care se bazau anterior pe oțel forjat și turnat, să fie mult mai sigure. Bessemer a făcut pionierat cu peste 100 de invenții în domeniile prelucrării metalelor și sticlei, inclusiv o cabină de navă cu aburi pe o articulație, cu intenția ca această să rămână la orizontală pentru a preveni răul de mare, dar care, din păcate, s-a pierdut în mare. El a obținut un succes comercial considerabil de pe urma inovațiilor sale.



ELEANOR COADE

Eleanor Coade

(3 June 1733 – 16 November 1821)

Ambii părinți ai lui Coade erau comercianți de succes și au crescut-o pe aceasta ca o baptistă devotată. Bunica sa Sarah Enchmarch condusese în Tiverton afacerea cu textile a familiei cu 200 de angajați, utilizând spioni pentru a dobândi noi tehnici productive și a fost cunoscută pentru călătoria în jurul orașului într-o lectică. După ce familia lui Coade s-a mutat la Londra, la vârsta de 30 de ani, ea a condus propria sa afacere comercială cu pânzeturi. Șase ani mai târziu a achiziționat o afacere cu piatră artificială ce se zbatea să supraviețuiască de la Daniel Pincot, dar l-a concediat după doi ani pentru că „se prezenta ca proprietar șef”. Gresia sa ceramică denumită „Lithodipyra lui Coade” a continuat să fie utilizată în peste 700 de sculpturi pe întreg globul, multe dintre ele supervizate de sculptorul John Bacon, deși ea lucra cu un număr de proiectanți și arhitecți de marcă, ceea ce i-a permis să producă mai multe copii ale creațiilor acestora. South Bank Lion poate fi cea mai emblematică piesă a lui Coade, dar produsul său a fost de asemenea utilizat pentru placa gotică a Capelei St George și la restaurarea Palatului Buckingham.

CONFIGURARE TABLĂ

- 1 Plasează planșa fie pe partea de zi, fie pe partea de noapte.
- 2 Pentru un număr de jucători mai mic de 4, îndepărtează toate cărțile și cartonașele de comerciant care indică un număr de jucători mai mare decât numărul tău de jucători și pune-le înapoi în cutie.

Numărul jucătorilor 2 (2), 3 (3) și 4 (4) este indicat în colțul dreapta jos pe fața cărții A și de-a lungul părții de sus a cartonașelor de comerciant B.

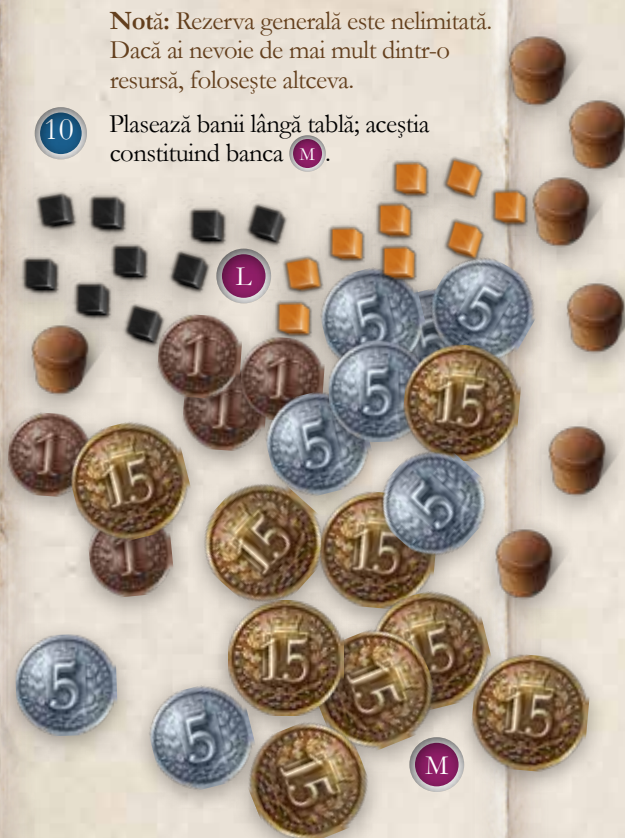


- 3 Separă cărțile Locații Joker C și Industrii Joker D și plasează-le cu fața în sus pe 2 dintre zonele de tragere de cărți.
- 4 Amestecă cărțile rămase și plasează-le cu fața în jos în zona de tragere de cărți E rămasă; acesta este pachetul de tragere.
- 5 Amestecă cartonașele de comerciant rămase și plasează 1 (cu fața în sus) pe fiecare dintre spațiile de comerciant marcate cu numărul de jucători din jocul tău F, aflate lângă marginile tablei.



Rezultat: Într-un joc de 2 jucători, niciun cartonaș de comerciant nu se plasează în Warrington G & Nottingham H. Într-un joc de 3 jucători, niciun cartonaș de comerciant nu se plasează în Nottingham H.

- 6 Plasează 1 butoi de bere pe fiecare spațiu de butoi de bere de lângă un cartonaș de comerciant (care nu este gol) I.
- 7 Plasează 1 cub negru pe fiecare spațiu al pieței de cărbune J, lăsând deschis 1 dintre spațiile de £1.
- 8 Plasează 1 cub portocaliu pe fiecare spațiu al pieței de oțel K, lăsând deschise ambele spații de £1.
- 9 Plasează cuburile și butoaiile de bere rămase lângă tablă; aceasta este rezerva generală L.
- 10 Plasează banii lângă tablă; aceștia constituind banca M.

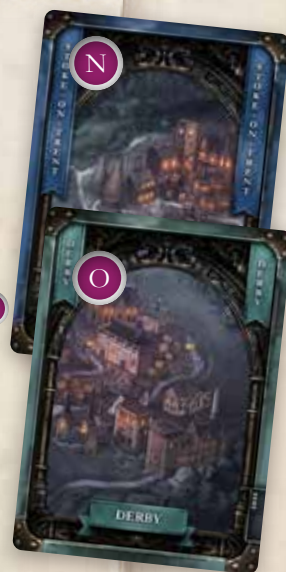


BANNERE DE LOCAȚIE

Pentru ajutarea jucătorilor să găsească locații pe tablă, culorile bannerelor de locație indică de asemenea care cărți de locație sunt în pachetul de tragere. Acest lucru variază cu numărul de jucători:

- 2 jucători: cărțile de locație de culoare albastră N și turcoaz O nu sunt în pachetul de tragere.
- 3 jucători: cărțile de locație de culoare turcoaz O nu sunt în pachetul de tragere.
- 4 jucători: toate cărțile de locație sunt în pachetul de tragere.

Notă: Se poate construi în locațiile scoase din pachetul de tragere.





PREGĂTIREA ZONEI JUCĂTORULUI

- 1 Ia o tablă pentru jucător.
- 2 Ia £17 de la Banca P.
- 3 Alege un cartonaș de personaj colorat.
- 4 Plasează cartonașele de legătură de culoare pereche în zona ta Q.
- 5 Așază cartonașele de industrie de culoare pereche (care constau din mori de bumbac R, mine de cărbune S, oțelării T, manufacturi U, ateliere de olărit V și berării W) pe locurile lor adecvate de pe tabla ta. Cartonașele trebuie să fie cu fața care are jumătatea superioară neagră în jos.
- 6 Plasează jetonul tău de puncte de victorie (PV) pe spațiul "0" al liniei de progres X.
- 7 Plasează jetonul tău de venit pe spațiul "10" al liniei de progres Y.
- 8 Trage 8 cărți din pachetul de tragere; aceasta este mâna ta. Nu-ți dezvălui mâna celorlalți jucători.
- 9 Trage 1 carte suplimentară din pachetul de tragere și plaseaz-o cu fața în jos în zona ta; acesta este teancul tău de decartare.

După ce toți participanții și-au pregătit zona de jucător, amestecă la un loc cartonașele de personaje ale tuturor jucătorilor și plasează-le într-o ordine aleatorie pe linia de ordine a turelor Z.



MODUL DE JOC

SCOPUL

Jocul este jucat de-a lungul a două epoci: Epoca Canalelor (1770-1830) și Epoca Căilor Ferate (1830-1870). Câștigător este jucătorul care are cele mai multe puncte de victorie (PV) la finalul Erei Căilor Ferate. Punctele de victorie se calculează la finalul fiecărei ere pentru cartonașele tale de legătură și pentru cartonașele tale de industrie întoarse.

4

RUNDE

Fiecare epocă este jucată în runde, care continuă până când se epuizează atât pachetul de tragere, cât și mâinile jucătorilor. Există exact 8/9/10 runde per epocă într-un joc de 4/3/2 jucători. În timpul fiecărei runde, jucătorii fac ture în ordinea cartonașelor lor de personaj de pe linia de ordine a turelor.



TURELE JUCĂTORULUI

Când este tura ta, realizezi un total de 2 acțiuni.

Excepție: În timpul primei runde a Epocii Canalelor, fiecare jucător realizează doar 1 acțiune.

- Pentru fiecare acțiune pe care o realizezi, trebuie să decartezi o carte din mână și să o plasezi cu fața în sus deasupra teancului tău de decartare.



Excepție: Cărțile Joker se plasează înapoi în zonele lor de tragere a cărților.

- După ce toate acțiunile tale au fost finalizate, realimentează-te din pachetul de tragere ca să ai iar 8 cărți în mână.
- Plasează toți banii cheltuiți în timpul turei tale deasupra cartonașului tău de personaj de pe linia de ordine a turelor.
- Odată ce pachetul de tragere a fost epuizat, cărțile din mână ta vor scădea în fiecare rundă până se epuizează.



LISTĂ DE ACȚIUNI

Pentru fiecare acțiune, poți alege să realizezi una dintre următoarele (poți realiza aceeași acțiune de două ori):

- 1 Construire** - Plasează unul dintre cartonașele tale de industrie pe tablă, plătiind costul specificat și consumând cărbunele/oțelul necesar. **Notă:** Doar acțiunea Construirește necesită o carte specifică. 
- 2 Rețea** - Extinde-ți rețeaua de canale sau de căi ferate prin adăugarea cartonașelor de legătură pe tablă. 
- 3 Dezvoltare** - Obține acces la industrii de nivel mai ridicat eliminând cartonașele de industrie de pe tabla ta de jucător. 
- 4 Vânzare** - Întoarce cartonașele tale construite pentru moară de bumbac, manufactură și/sau atelierul de olărit, prin vânzarea către un comerciant și prin consumarea berii, dacă este necesară. 
- 5 Împrumut** - Ia un împrumut de £30 de la bancă și mută-ți înapoi jetonul de venit cu 3 niveluri de venit (nu spații). 
- 6 Explorare** - Decartează 2 cărți din mână (plus cartea necesară pentru a realiza acțiunea) și înlocuiește-le cu 1 carte joker de industrie și 1 carte joker de locație. **Excepție:** Nu poți realiza această acțiune dacă ai deja o carte joker în mână.

Declarare pas - Poți alege să declari pas în locul realizării unei acțiuni, dar trebuie totuși să decartezi o carte pentru fiecare acțiune la care declari pas.

Cheltuirea banilor

Oricând cheltuiesti bani pentru a realiza o acțiune, trebuie să îi plasezi deasupra cartonașului tău de personaj **A** de pe linia de ordine a turelor. Plasarea banilor cheltuiți aici, mai degrabă decât la bancă, îți va permite să determini ordinea turelor jucătorilor pentru runda următoare.



FINAL DE RUNDĂ

După ce toți jucătorii și-au încheiat tura, realizează următoarele etape înainte de trecerea la runda următoare:

- 1 Determină ordinea turelor pentru runda următoare:** Rearanjează cartonașele de personaje pe linia de ordine a turelor.

- Jucătorul care a cheltuit cei mai puțini bani runda aceasta va fi primul după **B** și așa mai departe, în timp ce jucătorul care a cheltuit cel mai mult, va fi ultimul **C**.
- Dacă mai mulți jucători au cheltuit o sumă egală, ordinea relativă a turelor lor rămâne aceeași **C**.
- Ulterior, ia toți banii de pe cartonașele de personaje și plasează-i înapoi la bancă **D**. Acest lucru resetează situația banilor cheltuiți, gata pentru runda următoare.



- 2 Ridicarea venitului** Ridică de la bancă o sumă egală cu nivelul tău de venit. **Excepție:** Venitul nu este colectat la finalul ultimei runde a jocului.
- Nivelul tău de venit este numărul afișat pe moneda de lângă poziția curentă a jetonului tău de venit de pe linia de progres **E**.



- Dacă nivelul tău de venit este negativ **F**, trebuie să plătești la bancă acea sumă de bani.



- Dacă ai un deficit când se plătește venitul negativ, trebuie să obții bani prin îndepărtarea unuia sau a mai multora din cartonașele tale de industrie (nu cartonașe de legătură) de pe tablă; fiecare valorând jumătate din costul său, rotunjit în jos. Cartonașul îndepărtat se scoate din joc. Păstrezi diferența de bani.
- Dacă nu ai nicio posibilitate de a plăti deficitul, pierzi 1 PV (dacă este posibil) pentru fiecare £1 care îți lipsește.



-1

Notă: Poți îndepărta oricare dintre cartonașele tale de industrie, dar trebuie să te oprești imediat ce ai obținut destui bani pentru a acoperi deficitul. Nu poți vinde cartonașe de industrie pentru niciun alt motiv decât plățirea unui deficit.

ADMINISTRARE FINAL DE EPOCĂ

FINAL DE EPOCĂ CANALE & CĂI FERATE

Fiecare epocă se termină după runda în care toți jucătorii își utilizează ultimele cărți din mână. Când se întâmplă acest lucru, efectuează următorii pași:

1 Punctare legături prin canale/căi ferate Pentru fiecare dintre cartonașele tale de legătură (G), punctează 1 PV pentru fiecare afișat în locații adiacente, prin avansarea cu jetonul tău de PV de-a lungul liniei de progres (H). Îndepărtează cartonașele de legătură de pe tablă pe măsură ce sunt punctate.

2 Punctare cartonașe de industrie întoarse După ce toți jucătorii și-au îndepărtat cartonașele de legătură, punctează PV indicate în colțul stânga jos al cartonașelor tale de industrie întoarse (acelea cu jumătatea superioară neagră) de pe tablă, prin avansarea cu jetonul tău de PV de-a lungul liniei de progres (H). Nu puncta cartonașele de industrie neîntoarse (I).

Notă: Dacă punctezi mai mult de 100 PV, înregistrează punctele suplimentare prin pornirea unei noi bucle a liniei de progres.

FINAL DE EPOCĂ CANALE

Realizează următoarele etape suplimentare la finalul epocii canalelor:

3 Îndepărtare industriei depășite Îndepărtează toate cartonașele de industrie de nivel 1 de pe tablă (J) (nu de pe tablele jucătorilor) și returnează-le în cutie. Toate cartonașele de industrie de nivel 2 sau mai mare rămân pe tablă (K).

4 Resetare bere comerciant Plasează 1 butoi de bere (L) pe fiecare spațiu gol de butoi de bere de lângă un cartonaș de comerciant (care nu este gol) (M).

5 Amestecare pachet de tragere Amestecă la un loc teancurile de decartare ale tuturor jucătorilor și plasează cărțile cu fața în jos pe zona de tragere cărți adecvată (N).

Reține: Cartea cea mai de jos din fiecare teanc de decartare va fi cu fața în jos și este necesară întoarcerea pe cealaltă parte înainte de amestecare. (Nu începe Epoca căilor ferate cu o carte cu fața în jos în teancul tău de decartare).

6 Tragere mâini noi Fiecare jucător trage 8 cărți din pachetul de tragere recent amestecat.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

După realizarea punctajului Epocii căilor ferate:

- Jucătorul cu cele mai multe PV este declarat câștigător.
- În caz de egalitate, departajarea se face întâi prin cel mai ridicat venit și apoi prin cei mai mulți bani rămași.
- Dacă egalitatea totuși persistă, acei jucători vor rămâne pe aceeași poziție.



CONCEPTE ALE MODULUI DE JOC

ÎNTOARCEREA CARTONAȘELOR DE INDUSTRIE

La finalul fiecărei epoci, cartonașele de industrie întoarse punctează PV. Când se întorc, acestea au o jumătate superioară neagră și o pictogramă PV în colțul stânga jos.



Diferitele cartonașe de industrie se întorc în moduri diferite:

- **Mori de bumbac, manufacturi și ateliere de olărit:** Întoarce-le când realizezi o acțiune Vânzare.
- **Mine de cărbune, oțelării, berării:** Întoarce-le când ultima resursă este consumată de pe cartonaș. Acest lucru se întâmplă adesea în timpul turei unui adversar.



MĂRIREA VENITULUI TĂU

Ori de câte ori unul dintre cartonașele tale de industrie se întoarce, venitul tău se mărește. Pentru a-ți mări venitul, avansează imediat cu jetonul tău de venit de-a lungul liniei de progres **A** cu numărul de spații (nu nivelurile de venit) indicat. **Excepție:** Nu-ți poți mări nivelul de venit peste nivelul 30.



REȚEAUA TA

O locație de pe tablă se consideră ca făcând parte din rețeaua ta dacă cel puțin una dintre următoarele situații este adevărată:

- Locația conține una sau mai multe dintre cartonașele tale de industrie **B**;
- Locația este adiacentă unuia sau mai multora dintre cartonașele tale de legătură **C**.

LOCAȚII CONECTATE

Două locații se consideră „conectate” una cu cealaltă dacă poți trasa o rută din cartonașe de legătură (deținute de orice jucător) de la o locație **D** la cealaltă **E**.

CONSUMAREA CĂRBUNELUI

Cărbunele este necesar pentru a construi legături prin căi ferate și anumite cartonașe de industrie.

Pentru a consuma cărbune, o legătură prin căi ferate sau cartonaș de industrie este necesară conectarea cu o sursă de cărbune (după ce se plasează).

Cărbunele trebuie să fie consumat din:

- 1 Cea mai apropiată (distanța cu cele mai puține cartonașe de legătură) mină de cărbune neîntoarsă conectată **F** (deținută de orice jucător). Dacă mai multe mine de cărbune sunt la fel de aproape, alege una. Dacă o mină de cărbune rămâne fără cărbune și ai nevoie de mai mult, alege următoarea cea mai apropiată mină de cărbune. Consumarea cărbunelui în acest mod este gratuită.
- 2 Dacă nu ești conectat cu o mină de cărbune neîntoarsă, poți achiziționa cărbune din piața de cărbune **G**, pornind de la cel mai ieftin preț. Acest lucru necesită o conexiune cu o pictogramă (indicată la comercianții din Warrington, Shrewsbury, Nottingham, Gloucester și Oxford în jurul marginii tablei). Dacă piața de cărbune este goală, poți totuși achiziționa cărbune pentru £8 / .

Cuburile de cărbune consumate se plasează înapoi în rezerva generală.

Notă istorică: Cărbunele era necesar în cantități mari, astfel încât era indispensabilă o rețea de transport robustă.

CONSUMAREA OȚELULUI

Oțelul este necesar pentru a realiza acțiunea Dezvoltare și pentru a construi anumite cartonașe de industrie.

Pentru a consuma oțel, un cartonaș de industrie nu are nevoie de o conexiune cu o sursă de oțel.

Oțelul trebuie să fie consumat din:

- 1 Orice oțelărie neîntoarsă **H** (deținută de oricare jucător); acestea nu trebuie să fie cea mai apropiată. Dacă ai nevoie de mai mult de 1 oțel, poți consuma fiecare oțel de la o oțelărie diferită. Consumarea oțelului în acest mod este gratuită.
- 2 Dacă nu mai există oțelărie neîntoarsă, poți achiziționa oțel din piața de oțel **I**, pornind de la cel mai ieftin preț. Dacă piața de oțel este goală, poți totuși achiziționa oțel pentru £6 / .

Cuburile de oțel consumate se plasează înapoi în rezerva generală.

Notă istorică: Aceste industrii necesitau în general oțel în volume reduse, astfel încât acesta putea fi transportat de asemenea cu căruțe trase de cai.

CONSUMAREA BERII

Ți se poate solicita să consumi bere când se vinde bumbac, bunuri manufacturate sau articole de olărie; sau când se realizează acțiunea Rețea în timpul Epocii Căilor Ferate. Cantitatea necesară, dacă există, va fi indicată în colțul dreapta sus al cartonașului de industrie.

Berea poate fi consumată din oricare dintre următoarele surse:

- 1 Fabricile tale de bere neîntoarse **J**. Acestea nu au nevoie să fie conectate cu locația unde berea este necesară.
- 2 O fabrică de bere **K** neîntoarsă a unui adversar. Aceasta trebuie să fie conectată cu locația unde berea este necesară.
- 3 Spațiul de lângă un cartonaș de comerciant pe care îl vinzi (vezi „Acțiune – Vânzare”).

Când sunt necesare mai multe butoaie de bere, fiecare bere poate fi consumată dintr-o sursă diferită.

Butoaiele de bere consumate se plasează înapoi în rezerva generală.

Notă istorică: Apa de băut nepoluată era deficitară în așezările în expansiune, astfel încât berea era adesea cea mai pură și sigură băutură disponibilă.



A C Ţ I U N I

ACŢIUNEA CONSTRUIRE

Efectuarea acţiunii Construire îți permite să plasezi cartonașele de industrie pe o locație de pe tablă.

Pentru a realiza acțiunea Construire:

- 1 Decartează o carte adecvată. Spre deosebire de alte acțiuni care îți permit să utilizezi orice carte din mână, acțiunea Construire necesită ca o carte adecvată să fie decartată cu fața în sus pe teancul tău de decartare:

Excepție: Cărțile joker se plasează înapoi în zona lor de tragere cărți.

• Carte de locație

Poate fi utilizată să construiești orice cartonaș de industrie la locația indicată pe carte, chiar dacă locația nu face parte din rețeaua ta.



• Carte joker de locație

Poate fi jucată ca orice carte de locație. Aceasta nu include cele 2 ferme berării (vezi „Ferme berării”).



• Carte de industrie

Poate fi utilizată să construiești cartonașul de industrie pereche cu pictograma indicată în colțul de sus al cărții, într-o locație care face parte din rețeaua ta.



• Carte joker de industrie

Poate fi jucată ca orice carte de industrie.



Notă: În jocurile de 2/3 jucători poți totuși construi în orice locație.

- 2 Ia cartonașul de nivelul cel mai redus **L** din industria aleasă de pe tabla ta de jucător și plasează-l (partea cu jumătatea superioară neagră cu fața în jos) pe un spațiu nedezvoltat din locația de construire aleasă de tine, respectând următoarele reguli:

- Dacă este posibil, plasează-l pe un spațiu conținând doar pictograma acelei industrii **M**.
- Altfel, plasează-l pe un spațiu conținând pictograma acelei industrii și pictograma unei alte industrii **N**.
- Dacă niciun spațiu nedezvoltat nu conține pictograma industriei tale, nu îl poți plasa în acea locație.
Excepție: (vezi „Supraconstrucție”)



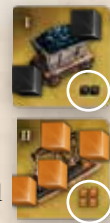
- 3 Costul cartonașului de industrie pe care îl construiești este afișat la stânga poziției sale, pe tabla ta de jucător **O**. Plătește bani pe cartonașul de personaj de pe linia de ordine a turelor și consumă orice oțel sau cărbune necesar **O**.

Reține: Dacă este necesar cărbune, locația pe care o construiești trebuie să fie conectată cu o sursă de cărbune (vezi „Consumarea cărbunelui” și „Locații conectate”).

- 4 Dacă ai construit o:

Mină de cărbune sau oțelărie

Plasează cărbune **C** sau oțel **O** (din rezerva generală) pe cartonașul de industrie, egal cu cantitatea indicată în colțul dreapta jos al cartonașului.



Berărie

Plasează 1 butoi de bere pe cartonașul de industrie dacă este construit în timpul Epocii Canalelor sau 2 butoaie de bere dacă este construit în timpul Epocii Căilor Ferate.



Mutarea cărbunelui și oțelului la piață

Dacă construiești:

- **Mină de cărbune** care este conectată cu un spațiu de comerciant **C** (chiar și acelea fără cartonașe de comerciant);

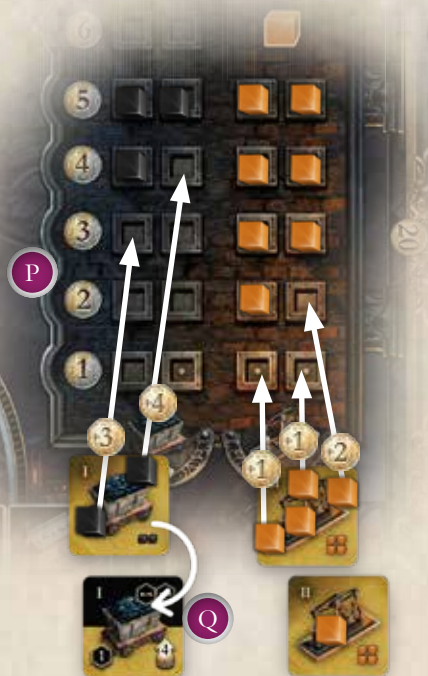


sau

- **Oțelărie**, indiferent dacă este sau nu conectată cu un spațiu de comerciant:



- 1 Trebuie să muți imediat cât mai multe cuburi de pe cartonașul de industrie în spațiile disponibile din piața asociată lor (umplând întâi spațiile cele mai scumpe).
- 2 Pentru fiecare cub mutat, colectează suma de bani corespunzătoare afișată pe moneda din stânga spațiului său de piață **P**.
- 3 Dacă ultimul cub este mutat de pe cartonașul tău de industrie la piața sa, întoarce cartonașul de industrie **Q** și avansează cu jetonul tău de venit de-a lungul liniei de progres cu numărul de spații indicat în colțul dreapta jos al cartonașului.



Notă: Cuburile de cărbune sau oțel pot fi vândute pe piețele lor doar în timpul acțiunii când cartonașul lor este construit. Acestea nu se vând niciodată pe piețele lor în ture ulterioare.

Construirea dacă nu ai niciun cartonaș pe tablă

Dacă nu ai niciun cartonaș de industrie sau legătură pe tablă, poți decarta de asemenea (ca o acțiune):

- O carte de industrie pentru a construi cartonașul de industrie pereche în orice locație cu un spațiu nedezvoltat afișând pictograma acelei industrii;
- Orice carte pentru a construi un cartonaș de legătură pe orice linie nedezvoltată de pe tablă.



Ferme berării

Există 2 locații nedenumite, fiecare cu 1 spațiu conținând o pictogramă de berărie; acestea sunt ferme berării.

- Poți construi în acele locații doar utilizând o carte de industrie berărie sau o carte joker de industrie.
- Un cartonaș de legătură este necesar pentru a conecta Cannock cu ferma berărie din stânga sa.



- Un cartonaș de legătură plasat între Kidderminster și Worcester conectează de asemenea ambele locații cu ferma berărie din stânga lor. Nu este necesar un al doilea cartonaș de legătură și nici nu poate fi plasat acolo.



A C Ţ I U N I

ACŢIUNEA CONSTRUIRE (CONTINUARE)

Construirea în Epoca Canalelor

- Poți avea un maximum de 1 cartonaș de industrie per locație, dar poți avea un cartonaș de industrie în aceeași locație cu alți jucători.



BIRMINGHAM

- Cartonașele de industrie cu un **I** la stânga spațiului lor pe tabla ta de jucător nu pot fi construite.

Construirea în Epoca Căilor Ferate

- Poți construi mai multe cartonașe de industrie în fiecare locație.



BIRMINGHAM

- Cartonașele de industrie cu un **I** la stânga spațiului lor pe tabla ta de jucător nu pot fi construite. Pentru a îndepărta aceste cartonașe (și a avea acces la cartonașele de nivel mai ridicat) trebuie să realizezi acțiunea Dezvoltare.

Supraconstruire

Uneori îți se permite să înlocuiești un cartonaș de industrie deja plasat cu un cartonaș de nivel mai ridicat din același tip de industrie (trebuie totuși să plătești costurile necesare de construire). Aceasta este cunoscută drept Supraconstruire. Când se supraconstruiește:

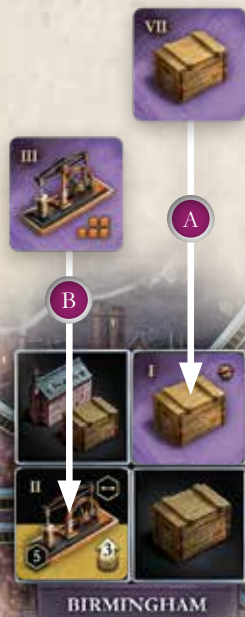
Dacă cartonașul pe care îl înlocuiești este al tău **A:**

- Poți supraconstrui orice cartonaș de industrie.
- Dacă există oțel / cărbune / bere pe cartonașul care este înlocuit, plasează-le înapoi în rezerva generală.

Dacă cartonașul pe care îl înlocuiești este deținut de un adversar **B:**

- Poți supraconstrui doar o mină de cărbune sau o oțelărie.
- Nu trebuie să existe niciun cub de resurse pe întreaga tablă, inclusiv pe piața sa, din același tip ca și cartonașul de industrie care este înlocuit.

Elimină cartonașele de industrie supraconstruite din joc și returnează-le în cutie (ele nu vor puncta PV). Jucătorii nu pierd PV sau venitul obținut anterior dacă cartonașele lor de industrie sunt supraconstruite.



BIRMINGHAM

ACŢIUNEA VÂNZARE

Realizarea acțiunii Vânzare îți permite să întorci cartonașele construite moară de bumbac, manufactură și atelier de olărit. Vânzarea necesită:

- Conexiune cu un cartonaș de comerciant.
- Bere (de obicei).

Pentru a realiza acțiunea Vânzare:

- Decartează orice carte din mână și plasează-o cu fața în sus pe teancul tău de decartare.

Excepție: Cărțile joker se plasează înapoi în zona lor de tragere cărți.

- Alege 1 dintre cartonașele tale neîntoarse moară de bumbac, manufactură **C** sau atelier de olărit, care este conectat cu un cartonaș de comerciant înfățișând pictograma acelei industrii **D**.

- Consumă cantitatea necesară de bere, indicată în colțul dreapta sus al cartonașului de industrie. Dacă există un butoi de bere **E** pe spațiul de lângă cartonașul de comerciant căruia îi vinzi, poți să consumi această bere ca parte a acțiunii Vânzare și să colectezi bonusul de bere de comerciant (vezi „Bonusuri de bere de comerciant”).

- Întoarce cartonașul de industrie și avansează cu jetonul tău de venit de-a lungul liniei de progres cu numărul de spații indicat în colțul dreapta jos al cartonașului.

- Poți să mergi înapoi la pasul **2** și să repeți procesul pentru fiecare dintre cartonașele tale de industrie neîntoarse (inclusiv acelea dintr-o industrie diferită).

Notă: Nu poți realiza acțiunea Vânzare dacă nu poți consuma berea necesară (vezi „Consumarea berii”).

Bonusuri de bere de comerciant

Berea de comerciant poate fi consumată doar ca parte a unei acțiuni Vânzare. Dacă consumi o bere de comerciant, primești de asemenea bonusul afișat lângă locația cartonașului de comerciant:

- Dezvoltare (Gloucester)**

Îndepărtează 1 dintre cartonașele de la cel mai redus nivel din orice industrie de pe tabla ta de jucător (fără niciun cost de oțel).

Excepție: Nu poți îndepărta un cartonaș de atelier de olărit indicând o pictogramă **I** (vezi „Ateliere de olărit și pictograma bec”).

- Venit (Oxford)**

Avansează cu jetonul tău de venit 2 spații de-a lungul liniei de progres.

- Puncte de victorie (Nottingham și Shrewsbury)**

Avansează cu jetonul tău de PV de-a lungul liniei de progres cu numărul de spații indicat.

- Bani (Warrington)**

Primești £5 de la bancă.



A C Ţ I U N I

ACŢIUNEA ÎMPRUMUT

Realizarea acţiunii Împrumut îți permite să dobândești mai mulți bani. Împrumuturile nu sunt niciodată rambursate, dar în schimb îți reduc venitul.

Pentru a realiza acțiunea Împrumut:

- 1 Decartează orice carte din mână și plasează-o cu fața în sus pe teancul tău de decartare.
Excepție: Cărțile joker se plasează înapoi în zona lor de tragere cărți.
- 2 Ia £30 de la bancă și mută-ți jetonul de venit 3 niveluri de venit (nu spațiu) înapoi în jos pe linia de progres **F**. Plasează-ți jetonul de venit pe cel mai ridicat spațiu din cadrul noului nivel de venit.
Excepție: Nu poți lua un împrumut dacă îți va duce nivelul tău de venit sub -10.

ACŢIUNEA EXPLORARE

Efectuarea acţiunii Explorare îți permite să dobândești cărți joker care oferă flexibilitate mărită privind locul unde poți construi. Cartea joker de industrie poate fi jucată ca orice carte de industrie. Cartea joker de locație poate fi jucată ca orice carte de locație. Când se decartează, o carte joker se plasează înapoi în zona ei de tragere cărți, nu pe teancul tău de decartare.

Pentru a realiza acțiunea Explorare:

- 1 Decartează orice carte din mână plus 2 cărți suplimentare și plasează-le cu fața în sus pe teancul tău de decartare.
- 2 Ia 1 carte joker de locație și 1 carte joker de industrie.
Notă: Nu poți realiza această acțiune dacă ai deja o carte joker în mână.

ACŢIUNEA DEZVOLTARE

Efectuarea acţiunii Dezvoltare îți permite să îndepărtezi cartonașele de industrie de pe tabla ta de jucător. Acest lucru îți permite să obții acces la cartonașe de industrie de nivel mai ridicat fără a trebui să construiești toate cartonașele de nivel mai redus din acea industrie.

Pentru a realiza acțiunea Dezvoltare:

- 1 Decartează orice carte din mână și plasează-o cu fața în sus pe teancul tău de decartare.
Excepție: Cărțile joker se plasează înapoi în zona lor de tragere cărți.

ACŢIUNEA REȚEA

Realizarea acţiunii Rețea îți permite să plasezi cartonașe de legătură, care îți extind rețeaua și îți obțin acces la noi locații.

Pentru a realiza acțiunea Rețea:

- 1 Decartează orice carte din mână și plasează-o cu fața în sus pe teancul tău de decartare.
Excepție: Cărțile joker se plasează înapoi în zona lor de tragere cărți.
- 2 Plasează un cartonaș de legătură pe o linie nedevelopată de pe tablă **H**. Cartonașul de legătură plasat trebuie să fie adiacent unei locații care face parte din rețeaua ta (vezi „Rețeaua ta”).
Excepție: Dacă nu ai niciun cartonaș de industrie sau de legătură pe tablă, poți plasa un cartonaș de legătură pe orice linie nedevelopată (trebuie totuși să consumi cărbune la construirea unei legături prin căi ferate).

- 2 Elimină 1 sau 2 cartonașe de industrie de pe tabla ta de jucător și pune-le în cutie. Fiecare cartonaș de industrie se elimină separat și nu este necesar să fie din același tip de industrie, dar trebuie să fie cartonașul de nivelul cel mai redus din industria aleasă (deoarece se elimină **G**).
- 3 Consumă 1 oțel pentru fiecare cartonaș eliminat (vezi „Consumarea oțelului”).

Ateliere de olărit și pictograma bec

Atelierele de olărit care indică o pictogramă **I** nu pot fi dezvoltate. Aceste cartonașe pot fi îndepărtate de pe tabla ta de jucător doar prin utilizarea unei acțiuni Construire. Acestea trebuie să fie îndepărtate înainte de a putea accesa cartonașele ateliere de olărit de nivel mai ridicat.

Rețea în timpul Epocii Canalelor:

- Nu poți construi legături prin căi ferate.
- Poți construi legături prin canale pe liniile de canale nedevelopate **I**.

- Poți construi un maximum de 1 legătură prin canale pentru £3.

Rețea în timpul Epocii Căilor Ferate:


- Nu poți construi legături prin canale.
- Poți construi legături prin căi ferate pe liniile de cale ferată nedevelopate **J**.

- Poți construi 1 legătură prin căi ferate pentru £5.
- Cu o singură acțiune Rețea poți construi 2 legături prin căi ferate pentru £15, dacă consumi de asemenea 1 bere. Această bere trebuie să fie consumată de la o berărie (nu o bere de comerciant).
Reține: La consumarea berii de la berăria unui alt jucător, aceasta trebuie să fie conectată cu a doua legătură prin căi ferate (după ce se plasează).
- Trebuie să consumi 1 cărbune **I** pentru fiecare legătură prin căi ferate construită (vezi „Consumarea cărbunelui”).
Reține: Fiecare legătură prin căi ferate se plasează separat și trebuie să fie conectată la o sursă de cărbune (după ce se plasează).




SFATURI ȘI VARIANTE

LUCRURI DE REȚINUT

- Decartează 1 carte pentru fiecare acțiune pe care o efectuezi inclusiv declarare pas.
- Doar acțiunile Construire au nevoie de o carte specifică.
- Poți efectua aceeași acțiune de două ori într-o tură. De exemplu, poți să plasezi 1 sau 2 legături prin căi ferate cu acțiunea Rețea, apoi să utilizezi acțiunea Rețea din nou pentru a plasa 1 sau 2 legături prin căi ferate.
- În timpul Epocii Canalelor, fiecare jucător poate plasa un maximum de 1 dintre cartonașele sale de industrie în fiecare locație.
- Poți supraconstrui oricare dintre cartonașele tale de industrie fără restricție.
- Poți supraconstrui de asemenea minele de cărbune / oțelăriile adversarilor, dar doar când nu există niciun cub de cărbune/oțel rămas pe orice cartonaș de industrie sau în piațe.
- Trebuie să fi conectat cu o  pentru a vinde bumbac, bunuri manufacturate sau articole de olărit și pentru a consuma cărbune (dar nu oțel) din piață.
- Nu ai nevoie să fi conectat pentru a-ți consuma berea din berăria proprie, dar trebuie să fi conectat cu berăriile altor jucători sau cu berea de comerciant (disponibilă doar la vânzare).
- O locație trebuie să facă parte din rețeaua ta ca să poți construi acolo (dacă nu utilizezi acea carte specifică de locație sau o carte joker de locație).
- Spre deosebire de celelalte cartonașe de industrie de nivel 1, cartonașele de atelier de olărit de nivel 1 pot fi construite în timpul Epocii Căilor Ferate.

SFATURI PENTRU ÎNCEPĂTORI

- Nu te teme de luarea împrumuturilor. Nivelul tău de venit la finalul jocului nu valorează PV. Nu este neobișnuit pentru jucătorii experimentați să câștige jocul în ciuda unui nivel de venit redus.
- Cartonașele de industrie de nivel 2 sau mai mare nu se elimină la finalul Epocii Canalelor, astfel încât ar putea puncta de două ori dacă sunt construite devreme. O moară de bumbac de nivel 3 întoarsă ar puncta un senzațional număr de 18 PV în ambele epoci. Acțiunea Dezvoltare este prietena ta.
- Fii atent când dezvolti berării. Reține că berea este necesară pentru a realiza acțiunea Vânzare, astfel încât lipsa accesului la berea care îți aparține poate fi devastatoare pentru strategia ta pe termen lung.
- Cartonașele cu un  la stânga spațiului lor de pe tabla ta de jucător nu pot fi construite în timpul Epocii Căilor Ferate. Încearcă să construiești sau să dezvolti cel puțin 1 mină de cărbune sau 1 oțelărie în timpul Epocii Canalelor, astfel încât să nu trebuiască să utilizezi o acțiune Dezvoltare în timpul Epocii Căilor Ferate pentru a elimina aceste industrii de pe tabla ta de jucător.
- Descoperirea modului în care îți poți extinde cel mai bine rețeaua la începutul Epocii Căilor Ferate poate fi dificilă pentru începători. Extinde-ți rețeaua prin construirea legăturilor prin căi ferate cu sursele de cărbune. Dacă nu ai acces la niciun cărbune, construiește o mină de cărbune.

ÎNȚELEGEREA REȚELELOR TALE

Figura te va ajuta să înțelegi mai bine conceptul de „rețeaua ta” și regulile din spatele acțiunii Rețea.

- Cartonașele roșii indică cartonașele tale de legătură și de industrie.
 - Nuanțele albastre indică rețeaua ta; deoarece rețeaua ta este alcătuită din toate locațiile care includ cartonașele tale de industrie și din toate locațiile adiacente legăturilor tale. Deoarece ai o legătură de la Birmingham la Redditch, Redditch face parte din rețeaua ta, chiar dacă nu deții un cartonaș de industrie acolo.
 - Nuanțele galbene indică plasarea valabilă a legăturilor deoarece acestea sunt toate căi ferate adiacente rețelei tale.
 - Dacă efectuezi acțiunea Rețea pentru a construi legătura prin căi ferate , ar fi posibil să construiești o a doua legătură prin căi ferate  în aceeași acțiune Rețea (atât timp cât poți să plătești costul necesar și să consumi cărbunele și berea solicitată).
- Notă:** Te poți extinde rapid pe tablă prin interconectare (plasare de legături) și evitare a plasării cartonașelor de industrie.






JOC INTRODUCȚIV

Deoarece Brass este un joc atât de complex, unii jucători pot prefera să joace un joc introductiv mai scurt pentru prima lor experiență. Jocul introductiv se joacă exact ca jocul complet, cu excepția faptului că joci doar Epoca Canalelor și există reguli de punctare suplimentare pentru a face ca punctajul jucătorilor să reflecte mai exact succesul acestora în Epoca Canalelor.

Pentru a juca jocul introductiv, întâi joacă întreaga Epocă a Canalelor ca în mod normal, inclusiv punctajul la finalul Epocii Canalelor.

Jucătorii câștigă apoi puncte suplimentare după cum urmează:

- 1 **Bani**
Punctează 1 PV pentru fiecare £4 din zona ta de jucător (până la un maximum de 15 PV).  = 1
- 2 **Nivelul de venit**
Punctează un număr de PV egal cu nivelul tău de venit. Dacă nivelul tău de venit este negativ, pierzi PV.  = 1
- 3 **Cartonașele de industrie**
Punctează a doua oară pentru toate cartonașele tale de nivel 2 sau mai mare.  x2