



# BRASS

## BIRMINGHAM

### UNA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

**Brass: Birmingham** cuenta la historia de los emprendedores que compiten en la región centro occidental de Inglaterra durante la Revolución Industrial, entre los años 1770-1870. Durante el juego, expandirás tu imperio estableciendo canales y vías férreas, construyendo y desarrollando varias industrias, incluyendo Algodoneras, Minas de Carbón, Fundiciones de Hierro, Fábricas, Alfarrerías y Cervecerías.

### TUTORIALES EN VIDEO Y DIGITALES

¿Te es más fácil aprender visualmente? Hemos pensado en ti. ¡Abre tu navegador y visita [roxley.com/brass-tutorial](http://roxley.com/brass-tutorial) para encontrar tutoriales sobre cómo jugar!

### CRÉDITOS

**Diseño del Juego:** Martin Wallace

**Desarrollo del Juego:** Gavan Brown & Matt Tolman

**Ilustraciones y Diseño Gráfico:** David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

**Jugador Experto Asesor:** Edward Chen

**Redacción y Edición del Reglamento:** Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

**Comentarios y Críticas al Reglamento:** Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, John Merlino, Jorgen Grondal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jered Biard

**Asesor Histórico:** Judith Bennett

**Jefes de Traducción del Reglamento:** Alexandre Limoges (Francés), Ketty Galleguillos (Español), Daniel Danzer (Alemán), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italiano)

**Traducción del Reglamento, Comentarios y Críticas:** Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas Desessart, Christophe Fergeau, Xabier Pérez y Daniel Gómez

### COMPONENTES



1 x Tablero Principal

(en adelante "tablero")



4 x Tableros de Jugador



4 x Losetas de Personaje



56 x Losetas de Enlace

(14 por color)



8 x Cartas Comodín

(4 Comodín de Ubicación / 4 Comodín de Industria)



64 x Cartas de Ubicación e Industria



4 x Ayudas de Jugador



4 x Marcadores de Puntos de Victoria



30 x Cubos de Carbón



15 x Barriles de Cerveza



4 x Marcadores de Ingresos



30 x Cubos de Hierro



67 x Fichas de Dinero

Edición de Lujo:  
70 Fichas de Hierro



11 Fábricas



11 Algodoneras



7 Cervecerías



5 Alfarrerías



4 Fundiciones de Hierro



7 Minas de Carbón



180 x Losetas de Industria (45 por color)



9 x Losetas de Mercader

Este reglamento es un documento vivo.

Descarga la última versión en [roxley.com/brass-birmingham-rulebook](http://roxley.com/brass-birmingham-rulebook)

Copyright 2018 Roxley Games.  
Todos los Derechos Mundiales Reservados

# FIGURAS HISTÓRICAS DE



## Sir Richard Arkwright

(23 de diciembre de 1732 - 3 de agosto de 1792)  
Después de que su primo le enseñara a leer y escribir, Arkwright comenzó como un aprendiz de barbero, pero después de una viudez temprana sus ambiciones de negocios crecieron. Su segundo matrimonio le proporcionó los fondos suficientes para fabricar pelucas. Cuando las pelucas ya no estuvieron de moda se volvió a los textiles y mejoró la Hiladora Jenny con la ayuda del relojero John Kay. Cuando llevó su negocio al pequeño pueblo de Cromford, Arkwright animó a los tejedores con grandes familias a mudarse allí y trabajar en su fábrica de algodón, incluyendo niños de tan sólo siete años. Arkwright fue pionero en introducir el motor de vapor con maquinaria textil, siendo precursor al desarrollo del telar eléctrico de Edmund Cartwright. En sus últimos años, después de una larga batalla judicial, Arkwright perdió muchas de sus patentes y su dominio en la industria textil, pero poco después de esto fue nombrado caballero. Ambicioso, religioso devoto, con un carácter complicado para trabajar con él. El ingenio y las habilidades de organización de Arkwright lo harían conocido como el "padre del sistema moderno de fabricación industrial".

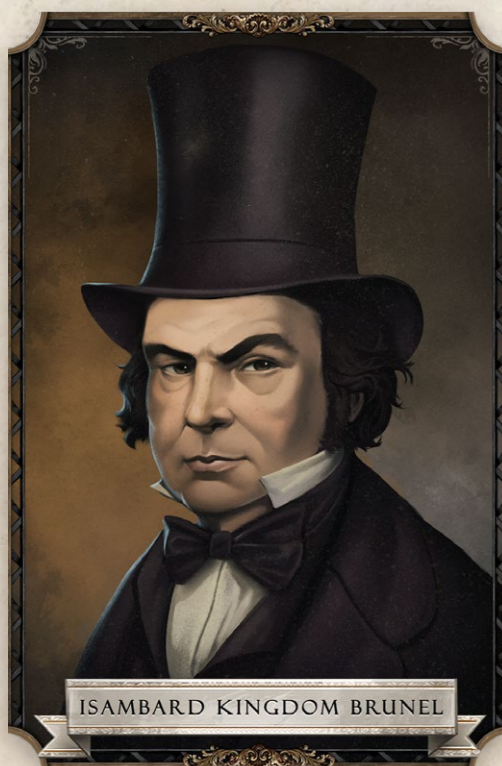
RICHARD ARKWRIGHT



## Eliza Tinsley

(17 de enero de 1813 - 17 de enero de 1882)  
Tras la muerte de su marido Thomas y del padre de él, junto a la muerte del mayor de sus seis hijos, Tinsley continuó con el negocio de su difunto esposo y con los de su difunto suegro en Black Country, ahora unidos bajo su propio nombre. La compañía Eliza Tinsley produjo clavos para herraduras, cadenas y anclas para buques, siendo estos últimos dónde volaría el negocio a medida que los vehículos de motor reemplazaban a los caballos. La producción de cadenas era una industria especialmente dominada por hombres, pero Tinsley sobresalió empleando a cerca de 4000 trabajadores y estableciendo una filial en Australia. Muchos de los empleados de Tinsley eran mujeres y niñas pequeñas, y por ello luchó contra los esfuerzos que hacía el gobierno por restringir el trabajo a las mujeres y a las niñas menores de 14 años en las industrias de clavos y cadenas, argumentando que "las condiciones de ambos oficios son favorables a la salud moral y física". Conocida como "La Viuda", Tinsley fue respetada por su experiencia en la industria. A los 58 vendió la compañía, pero continúa operando bajo su nombre en el siglo XXI.

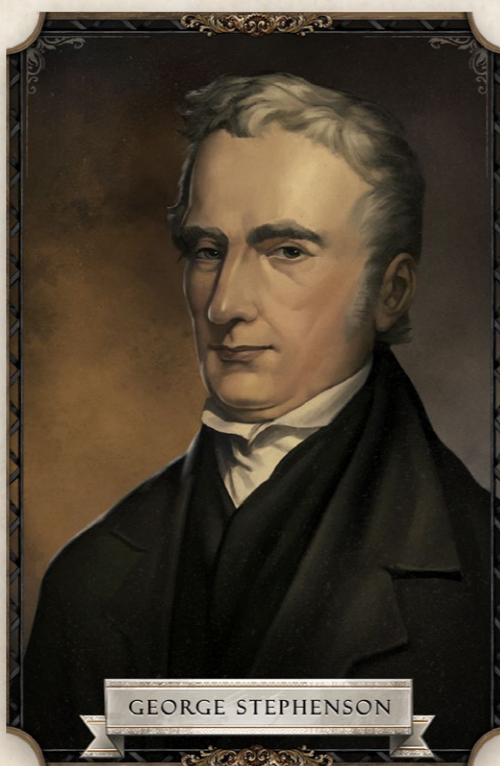
ELIZA TINSLEY



## Isambard Kingdom Brunel

(9 de abril de 1806 - 15 de septiembre de 1859)  
A la edad de 15 años, Marc, padre de Brunel, fue enviado a la prisión de deudores, pero sus deudas fueron pagadas por el gobierno británico cuando él dio a conocer que el Zar le había ofrecido una posición como ingeniero en Rusia. Brunel estudió en Francia bajo la tutela del relojero Abraham Louis Breguet. Al regresar a Inglaterra, se convirtió en ayudante del proyecto de Marc para crear un túnel bajo el Támesis, pero una inundación que casi le cuesta la vida dejó al veinteañero fuera de servicio durante varios meses. Esto no impidió que Brunel se convirtiese en uno de los ingenieros más prolíficos en la historia creando túneles, puentes, ferrocarriles, un hospital portátil, y un "ferrocarril atmosférico" accionado por vacío, aunque desafortunadamente en este último las solapas de cuero que sellaban los tubos de vacío fueron roídas por ratas. Su "Great Western" fue el primer buque de vapor en llevar a cabo servicios transatlánticos, y su "Great Eastern" fue el buque más grande jamás construido hasta ese momento, pero Brunel murió de un derrame cerebral a los 53 años, justo antes de su viaje inaugural. Brunel es conocido hoy en día como un gigante de la ingeniería.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

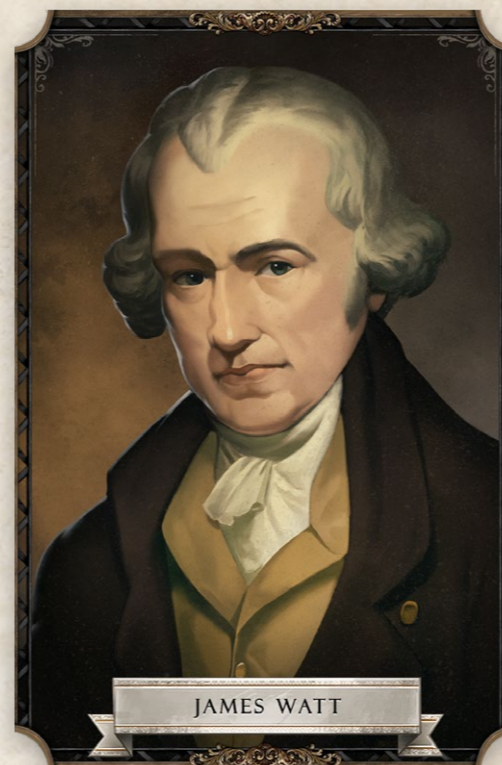


## George Stephenson

(9 de junio de 1781 - 12 de agosto de 1848)  
Después de la muerte de su esposa e hija, Stephenson, de 25 años, sin educación formal, se fue a Escocia a buscar trabajo, pero regresó a West Moor cuando su padre quedó ciego en un accidente minero. Cuando se ofreció a mejorar el deficiente motor de bombeo de la mina, Stephenson fue nombrado ingeniero y se convirtió en un experto en tecnología de motores de vapor. Su acento de Northumberland lo hizo impopular en la comunidad científica, y cuando presentó su diseño para una lámpara de minería más segura que no causara explosiones, la Royal Society lo acusó de robar el concepto del inventor paralelo Humphry Davy. Pero el gran salto a la fama de Stephenson fue su contribución al transporte ferroviario y la revitalización de la industria ferroviaria. A los 40 años, comenzó a trabajar en el primer ferrocarril público y su locomotora conocida como el "Cohete de Stephenson" ganó una competencia al alcanzar la velocidad récord de 36 millas por hora, lo que llevó a algunos a temer que tales velocidades causarían que el útero de las mujeres volara literalmente fuera de sus cuerpos. Afortunadamente esto no ocurrió.

GEORGE STEPHENSON

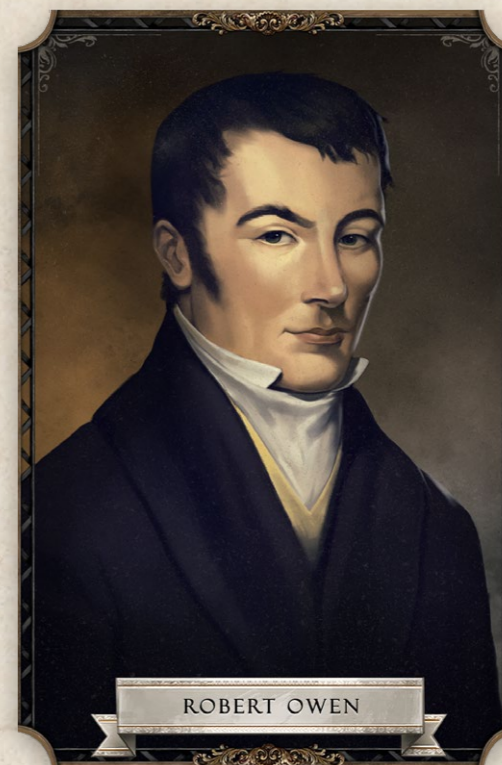
# LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL



## James Watt

(18 de enero de 1736 - 25 de agosto de 1819)  
Juguetando desde temprana edad con modelos e instrumentos de barcos en el taller de su padre, Watt se marchó a Glasgow a los 17 años para aprender a hacer instrumentos de medición tales como balanzas y brújulas, y se hizo amigo del químico Joseph Black. En sus 30, mientras reparaba un modelo de la máquina de vapor Newcomen usada ampliamente para bombear agua de las minas, Watt notó que el diseño desperdiciaba energía al enfriar y recalentar el cilindro, y lo mejoró agregando un condensador separado que revolucionaría el motor de vapor. Sin embargo, fue incapaz de hacer progresos en esta empresa durante varios años, ya que estaba ocupado en su trabajo diurno haciendo topografía de los canales de Escocia. Esto cambió cuando el fabricante inglés Matthew Boulton se interesó por su patente, y Watt se trasladó a Birmingham para formar una sociedad que duraría 25 años y extendió su motor de vapor mejorado en el mundo de la industria. Aunque era un hombre de negocios algo débil por cuenta propia (Watt una vez dijo que "preferiría hacer frente a un cañón cargado que resolver una cuenta o hacer un trato"), fue muy respetado por sus compañeros, y la unidad básica de potencia, el "watt", lleva su nombre.

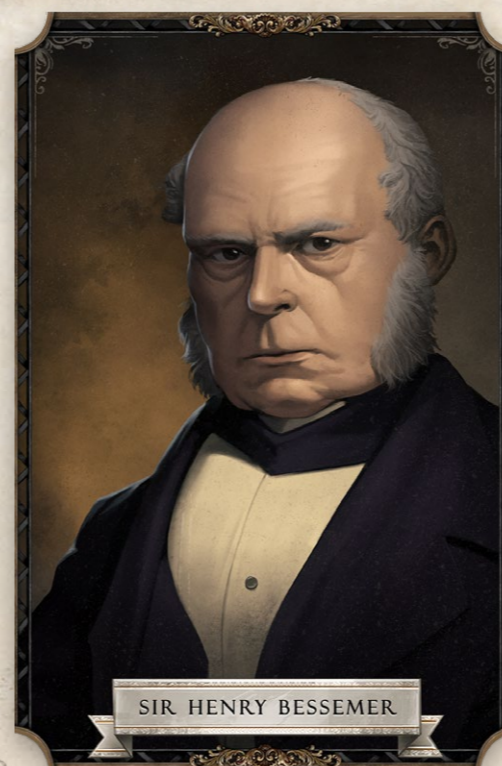
JAMES WATT



## Robert Owen

(14 de mayo de 1771 - 17 de noviembre de 1858)  
Enamorándose de Caroline Dale, hija del dueño del molino de New Lanark, cofundado por Richard Arkwright, Owen convenció a sus socios comerciales de comprar la fábrica. La dirigió con gran éxito, pero disgustó a sus compañeros con actividades igualitarias tales como el pago de salarios a sus trabajadores durante un período de cuatro meses en el que los molinos fueron cerrados durante la Guerra de 1812. Un erudito ávido, Owen se volvió crítico del pensamiento religioso predominante en el autodeterminismo humano, y desarrolló su propia filosofía de que las circunstancias de uno son en gran parte el resultado de fuerzas externas, y que, por lo tanto, la educación y la filantropía deben ser primordiales en la sociedad. Él emprendió una variedad de proyectos de reformas sociales tales como el cabileo para los derechos de trabajadores y niños y para un día laboral de 8 horas, y dejó temporalmente Inglaterra para fundar una comuna socialista en América llamada New Harmony. El experimento fue un fracaso económico que puso en bancarrota a Owen, pero produjo una de las primeras bibliotecas públicas y una escuela gratuita abierta a niños y niñas, y sus filosofías están profundamente enlazadas a los movimientos socialistas dentro de los Estados Unidos.

ROBERT OWEN



## Sir Henry Bessemer

(19 de enero de 1813 - 15 de marzo de 1898)  
Al igual que el padre de Isambard Kingdom Brunel, el padre de Bessemer, Anthony, se vio obligado a huir de Francia durante la Revolución Francesa. Anthony se había convertido en miembro de la Académie des sciences a los 26 años por sus mejoras al microscopio óptico, e hizo su fortuna en Inglaterra con un proceso para hacer cadenas de oro. La primera innovación de Bessemer reflejó la afinidad de su padre por el oro. Después de analizar cuidadosamente el polvo de bronce de Nuremberg, utilizado en la fabricación de pintura de oro, realizó la ingeniería inversa del proceso y creó una serie de seis máquinas de vapor que podían fabricar el polvo. Posteriormente desarrolló un sistema barato de creación de acero mediante el soplado de aire a través de arrabio fundido para quemar las impurezas. La meta inicial era reducir el costo de la ordenanza militar, pero esta técnica de acero asequible revolucionó la ingeniería estructural e hizo que los puentes y las vías ferroviarias, antes dependientes de hierro forjado y fundido, fueran mucho más seguras. Bessemer fue pionero de más de 100 inventos en el campo del metal y el vidrio, incluyendo una cabina de vapor de cardanes destinada a mantenerse a nivel para prevenir el mareo marítimo que tristemente se perdió en el mar, y ganó un éxito comercial considerable aprovechando sus innovaciones.

SIR HENRY BESSEMER



## Eleanor Coade

(3 de junio de 1733 - 16 de noviembre de 1821)  
Criada como bautista devota, los padres de Coade eran ambos comerciantes exitosos. Su abuela Sarah Enchmarch había dirigido el negocio textil familiar en Tiverton con 200 empleados, usando espías para adquirir nuevas técnicas de fabricación, y era conocida por viajar por la ciudad en un palanquín. Después de que la familia de Coade se trasladó a Londres, dirigió su propio negocio de ropa de lino a los 30 años. Seis años más tarde compró un negocio de piedra artificial del esforzado Daniel Pincot, pero le despidió en menos de dos años por "representarse a sí mismo como el principal propietario". La piedra cerámica llamada "Lithodipyra de Coade" fue utilizada en más de 700 esculturas en todo el mundo, muchas de ellas supervisadas por el escultor John Bacon, aunque ella trabajó con varios diseñadores y arquitectos de alto perfil, ya que le permitía producir múltiples copias de sus diseños. El León de la Riviera Sur puede ser la pieza más emblemática de Coade, pero su producto también se utilizó para la portada gótica de la Capilla de San Jorge y en la restauración del Palacio de Buckingham.

ELEANOR COADE

## PREPARACIÓN DEL TABLERO

- Coloca el tablero por el lado de día o de noche.
- Para partidas de menos de 4 jugadores, quita todas las cartas y las losetas de Mercader que muestren un número de jugadores mayor a la cantidad de jugadores y devuélvelas a la caja.

Los iconos para 2 jugadores (2), 3 jugadores (3), y 4 jugadores (4) se muestran en la esquina inferior derecha del anverso de las cartas A y en la parte superior de las losetas de Mercader B.



3. Separa las cartas Comodín de Ubicación C y Comodín de Industria D y colócalas boca arriba en 2 de las Áreas de Robar Cartas.
4. Baraja las cartas restantes y colócalas boca abajo en el Área de Robo de Cartas restante E; este es el Mazo.
5. Baraja las losetas de Mercader restantes y coloca 1 (boca arriba) en cada uno de los espacios de Mercader marcado con la cantidad de jugadores en la partida F. Estos están situados cerca de los bordes del tablero.

**Resultado:** En una partida de 2 jugadores no se colocan losetas de Mercader en Warrington G y Nottingham H. En una partida de 3 jugadores no se colocan losetas de Mercader en Nottingham H.



## CARTELES DE UBICACIÓN

Además de ayudar a los jugadores a encontrar las ubicaciones en el tablero, los colores de los carteles de ubicación también indican qué cartas de Ubicación están en el Mazo. Esto varía con la cantidad de jugadores:

- 2 jugadores: Las cartas de las Ubicaciones de color azul N y turquesa O no estarán en el Mazo.
- 3 jugadores: Las cartas de las Ubicaciones de color turquesa O no estarán en el Mazo.
- 4 jugadores: Todas las cartas de Ubicación estarán en el Mazo.

6. Coloca 1 barril de cerveza en cada espacio de barril de cerveza junto a una loseta (no vacía) de Mercader I.
7. Coloca 1 cubo negro en cada espacio del Mercado de Carbón J, dejando 1 de los espacios de £1 libre.
8. Coloca 1 cubo naranja en cada espacio del Mercado de Hierro K, dejando ambos espacios de £1 libres.
9. Coloca los cubos y los barriles de cerveza restantes al lado del tablero; esta es la Reserva General L.
10. Coloca el dinero al lado del tablero; este es el Banco M.



## PREPARACIÓN DEL ÁREA DEL JUGADOR

1. Toma un Tablero Personal.
2. Toma £17 del Banco P.
3. Elige una loseta coloreada de personaje.
4. Coloca las losetas de Enlace del color elegido en tu área de juego Q.
5. Apila las losetas de Industria del color elegido (que consisten en Algodoneras R, Minas de Carbón S, Fundiciones de Hierro T, Fábricas U, Alfarerías V, y Cervecerías W) en las casillas correspondientes de tu Tablero Personal. El lado de las losetas con la mitad superior negra debe estar boca abajo.



6. Coloca tu Marcador de Puntos de Victoria (PV) en la casilla "0" del Registro de Progreso X.
7. Coloca tu Marcador de Ingresos en la casilla "10" del Registro de Progreso Y.
8. Roba 8 cartas del Mazo; esta es tu Mano. No enseñes tu Mano a otros jugadores.
9. Roba una carta adicional del Mazo y colócala boca abajo en tu área de juego; esta es tu Pila de Descarte.

Después de que todos los jugadores hayan preparado su área de juego, baraja todas las losetas de Personaje y colócalas en un orden aleatorio en el Registro de Orden de Turno Z.

# CÓMO JUGAR

## OBJETIVO

El juego se juega en 2 eras: La Era de los Canales (1770-1830) y la Era Ferroviaria (1830-1870). El ganador es el jugador que tiene la mayor cantidad de Puntos de Victoria (PV) al final de la Era Ferroviaria. Los PV los obtienes al final de cada era por tus losetas giradas de Enlace e Industria.

4

## RONDAS

Cada era se juega en rondas, que continúan hasta que tanto el Mazo como las Manos de los jugadores se agoten. Hay exactamente 8/9/10 rondas por era en partidas de 4/3/2 jugadores. Durante cada ronda, los jugadores se turnan siguiendo el orden de sus losetas de Personaje en el Registro de Orden de Turno.

## TURNO DEL JUGADOR

En tu turno, realiza un total de 2 acciones.

\*\* Excepción: Durante la primera ronda de la Era de los Canales, cada jugador realiza solo 1 acción. \*\*

• Por cada acción que realices, debes descartar una carta de tu Mano y colocarla boca arriba sobre tu Pila de Descarte.

\*\* Excepción: Las cartas Comodín se devuelven a su Área de Robo de Cartas. \*\*

• Una vez completadas todas tus acciones, roba cartas del Mazo hasta que vuelvas a tener 8 cartas en tu Mano.

• Coloca todo el dinero que has gastado en tu turno sobre tu loseta de Personaje en el Registro de Orden de Turno.

• Una vez que el Mazo se haya agotado, tu Mano irá disminuyendo en cada ronda hasta que no te queden cartas.

## LISTADO DE ACCIONES

Para cada acción, puedes elegir realizar una de las siguientes (puedes realizar la misma acción dos veces):

- 1 Construir** – Coloca una de tus losetas de Industria en el tablero, pagando el coste apropiado y consumiendo la cantidad requerida de carbón/hierro.
- 2 Enlazar** – Amplía tu red de canales o red ferroviaria añadiendo losetas de Enlace al tablero.
- 3 Desarrollar** – Obtén acceso a industrias de nivel superior retirando losetas de Industria de tu Tablero Personal.
- 4 Vender** – Gira tus losetas construidas de Algodoneras, Fábricas y/o Alfarerías, vendiendo a un Mercader, y consumiendo cerveza si es necesario.
- 5 Pedir Préstamo** – Pide un préstamo de £30 al Banco, y retrocede tu Marcador de Ingresos 3 niveles de ingresos (no espacios).
- 6 Explorar** – Descarta 2 cartas adicionales de tu Mano y reemplázalas por 1 carta Comodín de Industria y 1 carta Comodín de Ubicación.

\*\* Excepción: No puedes realizar esta acción si ya tienes una carta Comodín en tu Mano. \*\*

**Pasar** - Puedes elegir pasar en lugar de realizar una acción, pero aun así debes descartar una carta por cada acción que no realices.

**Gastar Dinero** - Cada vez que gastes dinero para realizar una acción, debes colocarlo sobre tu loseta de Personaje **A** en el Registro de Orden de Turno. Colocar el dinero gastado ahí, en lugar de hacerlo en el Banco, te permitirá determinar el Orden de Turno de los jugadores para la siguiente ronda.

## FIN DE LA RONDA

Después de que todos los jugadores hayan tomado su turno, haz lo siguiente antes de pasar a la siguiente ronda:

- 1 Determina el Orden de Turno para la siguiente ronda** Reordena las losetas de Personaje en el Registro de Orden de Turno.
  - El jugador que haya gastado menos dinero en esta ronda será el primero en la siguiente **B** y así sucesivamente, de tal forma que el jugador que haya gastado más será el último **C**.
  - Si varios jugadores han gastado la misma cantidad, su orden de turno relativo permanece igual **C**.
  - Después, retira todo el dinero de las losetas de Personaje y devuélvelo al Banco **D**. Esto restablece el dinero gastado, listo para la siguiente ronda.
- 2 Recibe Ingresos** Recibe dinero del Banco igual a tu nivel de ingresos. \*\* Excepción: No se obtienen ingresos al final de la última ronda del juego. \*\*
  - Tu nivel de ingresos es el número que aparece en la moneda junto a la ubicación actual de tu Marcador de Ingresos en el Registro de Progreso **E**.

Si no te alcanza para pagar los ingresos negativos, debes obtener dinero retirando una o más de tus losetas de Industria (no losetas de Enlace) del tablero; cada una vale la mitad de su coste, redondeado hacia abajo. La loseta retirada es sacada del juego. Conservas el exceso de dinero.

• Si tu nivel de ingresos es negativo **F**, debes pagar esa cantidad de dinero al Banco.



Si no tienes forma de pagar el déficit pierdes 1 PV (si es posible) por cada £1 que te falte.

**Nota:** Puedes retirar cualquiera de tus losetas de Industria, pero debes detenerte tan pronto como hayas obtenido suficiente dinero para cubrir el déficit. No puedes vender losetas de Industria por razones distintas a pagar por un déficit.

# MANTENIMIENTO DE FIN DE ERA

## FIN DE LA ERA DE LOS CANALES Y ERA FERROVIARIA

Cada era termina después de la ronda en la cual todos los jugadores hayan usado las últimas cartas de su Mano. Cuando esto ocurra, sigue los siguientes pasos:

- 1 Puntúa los Enlaces de Canal / Ferrocarril** Por cada una de tus losetas de Enlace **G** obtén 1 PV por cada **H** indicado en las ubicaciones adyacentes, avanzando tu Marcador de PV a lo largo del Registro de Progreso **H**. Retira las losetas de Enlace del tablero a medida que puntúan.
- 2 Puntúa las Losetas de Industria Giradas** Después de que todos los jugadores hayan retirado sus losetas de Enlace, puntúa los PV indicados en la esquina inferior izquierda de tus losetas de Industria giradas (aquellas con la mitad superior negra), avanzando tu Marcador de PV en el Registro de Progreso **H**. Las losetas de Industria sin girar **I** no puntúan.

**Nota:** Si obtienes más de 100 PV, registra los puntos adicionales iniciando una nueva vuelta en el Registro de Progreso.

## FIN DE LA ERA DE LOS CANALES

Realiza los siguientes pasos adicionales al final de la Era de los Canales:

- 3 Retira las Industrias Obsoletas** Retira todas las losetas de Industria de nivel 1 del tablero **J** (no de los Tableros Personales) y devuélvelas a la caja. Todas las losetas de nivel 2 o superior permanecen en el tablero **K**.
- 4 Restablece la Cerveza Mercante** Coloca 1 barril de cerveza **L** en cada espacio vacío de barril de cerveza junto a una loseta (no vacía) de Mercader **M**.

- 5 Baraja el Mazo** Junta todas las Pilas de Descarte de los jugadores, barájalas y colócalas boca abajo en el Área de Robo de Cartas que corresponda **N**.
- Recuerda:** La carta inferior de cada Pila de Descartes estará boca abajo, por lo que necesita ser girada antes de barajar.

## CÓMO GANAR

Después de realizar la puntuación de la Era Ferroviaria:

- El jugador con más PV es declarado ganador.
- En caso de empate, se desempata primero por quien tenga los ingresos más altos, y luego por la mayor cantidad de dinero restante.
- Si persiste el empate, esos jugadores simplemente empatan.



6

7

## GIRAR LOSETAS DE INDUSTRIA

Al final de cada era, las losetas de Industria giradas otorgan PV. Cuando se giran, tienen la mitad superior negra y un icono de PV en la esquina inferior izquierda.



Las diferentes losetas de Industria son giradas de diferentes maneras:

- **Algodoneras, Fábricas y Alfarerías:** Se giran cuando se realiza la acción Vender.
- **Minas de Carbón, Fundiciones de Hierro y Cervecerías:** Se giran cuando el último recurso es retirado de la loseta. Esto ocurre a menudo durante el turno de un oponente.



## AUMENTAR TUS INGRESOS

Siempre que incrementes tus ingresos, avanza inmediatamente tu Marcador de Ingresos a lo largo del Registro de Progreso (A) la cantidad de espacios (no niveles de ingresos) que se indican.



\*\* Excepción: No puedes aumentar tu nivel de ingresos por encima de 30. \*\*

## TU RED

Se considera que una ubicación en el tablero forma parte de tu red si al menos una de las siguientes condiciones se cumple:

- La ubicación contiene una o más de tus losetas de Industria (B);
- La ubicación es adyacente a una o más de tus losetas de Enlace (C).

## UBICACIONES CONECTADAS

Dos ubicaciones se consideran "conectadas" si puedes trazar una ruta de losetas de Enlace (pertenecientes a cualquier jugador) entre una ubicación (D) y la otra (E).

## CONSUMIR CARBÓN

El carbón es necesario para construir Enlaces ferroviarios y ciertas losetas de Industria.

Para consumir carbón, un Enlace ferroviario o loseta de Industria debe estar conectada a una fuente de carbón (después de ser colocada la loseta).

El carbón se debe consumir de:

- 1 La Mina de Carbón conectada sin girar (de cualquier jugador) más cercana (por la menor distancia en cantidad de losetas de Enlace) (F). Si varias Minas están a la misma distancia, elige una. Si una Mina se queda sin carbón, y necesitas más, busca en la siguiente más cercana. Consumir carbón de esta forma es gratis.
- 2 Si no estás conectado a una Mina de Carbón sin girar, puedes comprar carbón del Mercado de Carbón (G), comenzando por el precio más bajo. Esto requiere una conexión al icono (presente en los Mercaderes de los bordes del tablero ubicados en Warrington, Shrewsbury, Nottingham, Gloucester y Oxford). Si el Mercado de Carbón está vacío, aún puedes comprar carbón por £8 /

Los cubos de carbón consumidos se devuelven a la Reserva General.

**Nota Histórica:** El carbón era requerido en grandes cantidades, por lo que era vital una red de transporte robusta.

## CONSUMIR HIERRO

El hierro es necesario para realizar la acción Desarrollar y para construir ciertas losetas de Industria.

Para consumir hierro, una loseta de Industria no requiere una conexión a una fuente de hierro.

El hierro debe ser consumido de:

- 1 Cualquier Fundición de Hierro sin girar (H) (de cualquier jugador); no necesita ser la más cercana. Si necesitas más de 1 hierro, puedes consumir cada hierro de una Fundición diferente. Consumir hierro de esta forma es gratis.
- 2 Si no hay Fundiciones de Hierro sin girar, puedes comprar hierro del Mercado de Hierro (I), comenzando por el precio más bajo. Si el Mercado de Hierro está vacío, aún puedes comprar hierro por £6 /

Los cubos de hierro consumidos se devuelven a la Reserva General.

**Nota Histórica:** Estas Industrias generalmente requerían hierro en volúmenes bajos, por lo que también podía ser transportado mediante caballos y carretas.

## CONSUMIR CERVEZA

Es posible que necesites consumir cerveza cuando vendas algodón, bienes manufacturados o alfarería, o cuando realices la acción Enlazar durante la Era Ferroviaria. La cantidad requerida, si la hay, se indicará en la esquina superior derecha de la loseta de Industria.

La cerveza puede consumirse de cualquiera de las siguientes fuentes:

- 1 Tus Cervecerías no giradas (J). No necesitan estar conectadas a la ubicación donde se requiere la cerveza.
- 2 Una Cervecería no girada de un oponente (K). Estas deben estar conectadas a la ubicación donde se requiere la cerveza.
- 3 El espacio al lado de la loseta de Mercader a la cual estás vendiendo (consulta "Acciones - Vender").

Si son necesarios varios barriles de cerveza, cada cerveza puede ser consumida de una fuente diferente.

Los barriles de cerveza consumidos se devuelven a la Reserva General.

**Nota histórica:** El agua potable no contaminada era escasa en los asentamientos en expansión, por lo que la cerveza era a menudo la bebida más pura y segura disponible.



## CONSTRUIR

Realizar la acción Construir te permite colocar losetas de Industria en una ubicación en el tablero.

Para realizar la acción Construir:

- 1 Descarta una carta adecuada. A diferencia de otras acciones, que te permiten usar cualquier carta de tu Mano, la acción Construir requiere que una carta adecuada sea descartada boca arriba en tu Pila de Descarte:

\*\* Excepción: Las cartas Comodín se devuelven a su Área de Robo de Cartas. \*\*

• **Carta de Ubicación**

Puedes utilizarla para construir cualquier loseta de Industria en la ubicación que aparece en la carta, incluso si la ubicación no forma parte de tu red.



• **Carta Comodín de Ubicación**

Puedes jugarla como cualquier carta de Ubicación. Esto no incluye las dos Cervecerías Artesanales (consulta "Cervecerías Artesanales").



• **Carta de Industria**

Puedes utilizarla para construir la loseta de Industria correspondiente, indicada en la esquina superior de la carta, en una ubicación que forme parte de tu red.



• **Carta Comodín de Industria**

Puedes jugarla como cualquier carta de Industria.



- 2 Toma la loseta de nivel más bajo de la Industria elegida de tu Tablero Personal (L) y colócala (con la cara con la mitad superior negra boca abajo) en un espacio sin desarrollar de la ubicación de construcción elegida, respetando las siguientes reglas:

- Si es posible, colócala en un espacio que muestre solo el icono de dicha Industria (M).
- De lo contrario, colócala en un espacio que muestre el icono de esa Industria con un icono de otra Industria (N).
- Si ningún espacio sin desarrollar muestra el icono de tu Industria, no puedes colocarla en esa ubicación. \*\* Excepción: (Consulta "Reedificar") \*\*



- 3 El coste de la loseta de Industria que estás construyendo se indica a la izquierda de su casilla en tu Tablero Personal (O). Pon el dinero que has utilizado sobre la loseta de tu Personaje en el Registro de Orden de Turno, y consume el hierro y carbón requeridos (P).

**Recuerda:** Si se requiere carbón, la ubicación en la que estás construyendo debe estar conectada a una fuente de carbón (consulta "Consumir Carbón" y "Ubicaciones Conectadas").

- 4 Si construyes una: **Mina de Carbón o Fundición de Hierro:**

Coloca carbón o hierro desde la Reserva sobre la loseta de Industria, igual a la cantidad indicada en la esquina inferior derecha de la loseta.



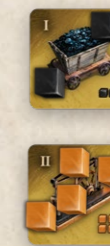
**Cervecería:**

Coloca 1 barril de cerveza en la loseta de Industria si se construye durante la Era de los Canales, o 2 barriles de cerveza si se construye durante la Era Ferroviaria.

## Mover Carbón y Hierro al Mercado

Tanto si construyes una:

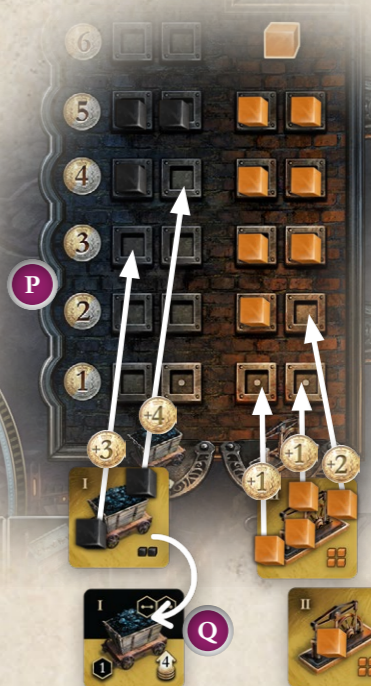
- **Mina de Carbón** que está conectada a cualquier espacio de Mercader (incluso aquellos sin loseta de Mercader); **o una**
- **Fundición de Hierro**, independiente de si está o no conectada a un espacio de Mercader:



- 1 Debes mover inmediatamente tantos cubos como sea posible desde la loseta de Industria a los espacios disponibles en su Mercado asociado (llenando primero los espacios más caros).

- 2 Por cada cubo movido, obtén la cantidad de dinero correspondiente indicada en la moneda al lado izquierdo de su espacio de Mercado (P).

- 3 Si el último cubo de tu loseta de Industria es movido al Mercado, gira la loseta de Industria (Q) y avanza tu Marcador de Ingresos en el Registro de Progreso la cantidad de espacios indicada en la esquina inferior derecha de la loseta.



**Nota:** Los cubos de carbón y hierro solo se pueden vender a sus Mercados durante la acción en que se construye la loseta de Industria. Nunca se venden a sus Mercados en turnos posteriores.

## Construir Si No Tienes Losetas en el Tablero

Si no tienes losetas de Industria o de Enlace en el tablero, puedes (como una acción) descartar:

- Una carta de Industria para construir la loseta de Industria correspondiente en cualquier ubicación con un espacio sin desarrollar que muestre el icono de dicha Industria.
- Cualquier carta para construir una loseta de Enlace en cualquier línea no desarrollada del tablero.



## Cervecerías Artesanales

Hay 2 ubicaciones sin nombre, cada una con 1 espacio que muestra un icono de Cervecería; estas son Cervecerías Artesanales.

- Solo puedes construir en estas ubicaciones utilizando una carta de Industria Cervecera o una carta Comodín de Industria.
- Se necesita una loseta de Enlace para conectar Cannock a la Cervecería Artesanal a su izquierda.



- Una loseta de Enlace colocada entre Kidderminster y Worcester también conecta ambas ubicaciones a la Cervecería Artesanal a su izquierda. No se requiere de una segunda loseta de Enlace; ni puede ser colocada allí.



## CONSTRUIR (CONTINUACIÓN)

### Construir en la Era de los Canales

- Puedes tener un máximo de 1 loseta de Industria por ubicación. Sin embargo puedes tener una loseta de Industria en la misma ubicación que otros jugadores.



BIRMINGHAM

- No puedes construir las losetas de Industria con un **I** a la izquierda de su casilla en tu Tablero Personal.

### Construir en la Era Ferroviaria

- Puedes construir varias losetas de Industria en cada ubicación.



BIRMINGHAM

- No puedes construir las losetas de Industria con un **I** a la izquierda de su casilla en tu Tablero Personal. Debes realizar la acción Desarrollar para eliminar estas losetas (y acceder así a las losetas de nivel superior).

## Reedificar

A veces puedes reemplazar una loseta de Industria ya colocada con una loseta de nivel superior del mismo tipo de industria (pagando los costes de construcción necesarios). Esto se conoce como Reedificar. Cuando Reedifiques:

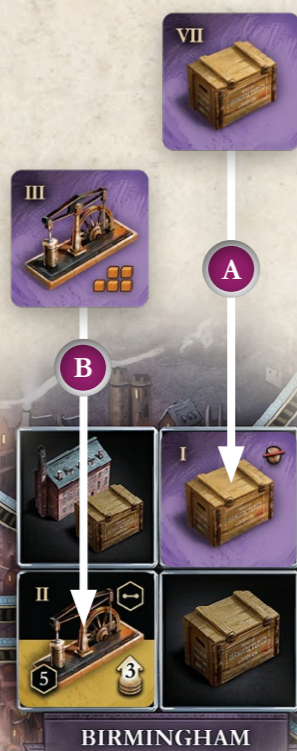
Si la loseta que estás reemplazando es tuya **A**:

- Puedes Reedificar cualquier loseta de Industria.
- Si hay algún cubo de hierro / carbón en la loseta que estás reemplazando, regrásalos a la Reserva General.

Si la loseta que estás reemplazando es de un oponente **B**:

- Puedes Reedificar solo una Mina de Carbón o una Fundición de Hierro.
- No debe haber cubos de recursos del mismo tipo que la loseta de Industria que estás reemplazando en ninguna parte del tablero (incluyendo su Mercado).

Retira las losetas de Industria reedificadas del juego y devuélvelas a la caja (no darán PV). Los jugadores no pierden ingresos o PV previamente adquiridos si sus losetas de Industria son reedificadas.



BIRMINGHAM

## VENDER

Realizar la acción Vender te permite girar las losetas de Algodoneras, Fábricas y Alfarerías ya construídas. Vender requiere:

- Una conexión a una loseta de Mercader.
- Cerveza (generalmente).

Para realizar la acción Vender:

- Descarta cualquier carta de tu Mano y colócala boca arriba en tu Pila de Descarte.

**\*\* Excepción:** Las cartas Comodín se devuelven a su Área de Robo de Cartas. **\*\***

- Elige 1 de tus losetas sin girar de Algodoneras, Fábricas **C** o Alfarerías que esté conectada a una loseta de Mercader con el icono de esa industria **D**.

- Consume la cantidad de cerveza requerida, indicada en la esquina superior derecha de la loseta de Industria. Si hay un barril de cerveza **E** en el espacio al lado de la loseta de Mercader a la que estás vendiendo,

- Gira la loseta de Industria y avanza tu Marcador de Ingresos en el Registro de Progreso la cantidad de espacios indicada en la esquina inferior derecha de dicha loseta.

- Puedes volver al paso 2 y repetir el proceso para cada una de tus losetas de Industria no giradas (incluso de industrias de otro tipo).

**Nota:** No puedes realizar la acción Vender si no puedes consumir la cerveza requerida (consulta "Consumir Cerveza").

## Bonificación de Cerveza Mercante

La cerveza Mercante solo puede consumirse como parte de la acción Vender. Si consumes una cerveza Mercante, también recibes el bono que se indica al lado de la ubicación de la loseta de Mercader:

### Desarrollar (Gloucester)

Retira una de las losetas de nivel más bajo de cualquier industria de tu Tablero Personal.

**\*\* Excepción:** No puedes retirar una Alfarería que muestre un (consulta "Alfarerías y el icono de Bombilla Eléctrica"). **\*\***

### Ingresos (Oxford)

Avanza tu Marcador de Ingresos 2 espacios a lo largo del Registro de Progreso.

### Puntos de Victoria (Nottingham y Shrewsbury)

Avanza tu Marcador de PV a lo largo del Registro de Progreso la cantidad de espacios indicados.

### Dinero (Warrington)

Recibe £5 del Banco.



## PEDIR PRÉSTAMO

Realizar la acción Pedir Préstamo te permite adquirir más dinero. Los Préstamos nunca se pagan, pero bajan tu nivel de ingresos.

Para realizar la acción Pedir Préstamo:

- Descarta cualquier carta de tu Mano, y colócala boca arriba en tu Pila de Descarte.

**\*\* Excepción:** Las cartas Comodín se devuelven a su Área de Robo de Cartas. **\*\***

- Toma £30 del Banco, y retrocede tu Marcador de Ingresos 3 niveles de ingresos (no espacios) en el Registro de Progreso **F**. Coloca tu Marcador de Ingresos en la casilla más alta dentro del nivel de ingresos al que ha llegado.

**\*\* Excepción:** No puedes pedir un préstamo si ello lleva tu nivel de ingresos a un valor inferior a -10. **\*\***

## EXPLORAR

Realizar la acción Explorar te permite adquirir cartas Comodín, que proporcionan una mayor flexibilidad en donde se puede construir. La carta Comodín de Industria puede ser jugada como cualquier carta de Industria. La carta Comodín de Ubicación puede ser jugada como cualquier carta de Ubicación. Cuando se descarta, una carta Comodín se coloca de nuevo en su Área de Robo de Cartas, no en tu Pila de Descarte.

Para realizar la acción Explorar:

- Descarta 3 cartas cualquiera de tu Mano y colócalas boca arriba en tu Pila de Descarte.
- Toma 1 carta Comodín de Ubicación y 1 carta Comodín de Industria.

**Nota:** No puedes realizar esta acción si ya tienes una carta Comodín en tu Mano.

## DESARROLLAR

Realizar la acción Desarrollar te permite retirar losetas de Industria de tu Tablero Personal. Esto te permite acceder a losetas de Industria de nivel superior sin tener que construir todas las losetas de nivel inferior de esa industria.

Para realizar la acción Desarrollar:

- Descarta cualquier carta de tu Mano, y colócala boca arriba en tu Pila de Descarte.

**\*\* Excepción:** Las cartas Comodín se devuelven a su Área de Robo de Cartas. **\*\***

## ENLAZAR

Realizar la acción Enlazar te permite colocar losetas de Enlace, que amplían tu red y te permiten acceder a nuevas ubicaciones.

Para realizar la acción Enlazar:

- Descarta cualquier carta de tu Mano, y colócala boca arriba en tu Pila de Descarte.

**\*\* Excepción:** Las cartas Comodín se devuelven a su Área de Robo de Cartas. **\*\***

- Coloca una loseta de Enlace en una línea no desarrollada del tablero **H**. La loseta de Enlace colocada debe estar adyacente a una ubicación que forme parte de tu red (consulta "Tu Red").

**\*\* Excepción:** Si no tienes losetas de Industria o Enlace sobre el tablero, puedes colocar una loseta de enlace en cualquier línea no desarrollada (aún deberás consumir carbón si construyes un Enlace ferroviario). **\*\***

- Retira 1 o 2 losetas de Industria de tu Tablero Personal y devuélvelas a la caja. Cada loseta de Industria se retira por separado y no necesitan ser de la misma Industria, pero debe ser la loseta de nivel más bajo de la industria elegida (al momento de retirarla) **G**.

## Alfarerías y el Icono de la Bombilla Eléctrica

Las losetas de Alfarería que tengan el icono **I** no pueden ser desarrolladas. Estas losetas solo se pueden retirar de tu Tablero Personal a través del uso de la acción Construir. Deben ser retiradas antes de que puedas tener acceso a las losetas de Alfarería de nivel superior.

## Enlazar durante la Era de los Canales:

- No puedes construir Enlaces ferroviarios.
- Puedes construir Enlaces de canal en líneas de canal no desarrolladas **I**.

- Puedes construir un máximo de 1 Enlace de canal por £3.

## Enlazar durante la Era Ferroviaria:

- No puedes construir Enlaces de canal.
- Puedes construir Enlaces ferroviarios en líneas de ferrocarril no desarrolladas **J**.

- Puedes construir 1 Enlace ferroviario por £5.
- Usando una sola acción Enlazar puedes construir un máximo de 2 Enlaces Ferroviarios por £15 si adicionalmente consumes 1 cerveza. Esta cerveza debe ser consumida de una Cervecería (no una cerveza Mercante).


**Recuerda:** Si consumes cerveza de la Cervecería de otro jugador, debe estar conectada al segundo Enlace ferroviario (después de ser colocado).

- Debes consumir 1 carbón **K** por cada Enlace ferroviario construido (consulta "Consumir Carbón").
- Recuerda:** Cada enlace ferroviario se coloca por separado y debe estar conectado a una fuente de carbón (después de ser colocado)




# CONSEJOS Y VARIANTES

## COSAS A RECORDAR

- Descarta 1 carta por cada acción que realices, incluyendo pasar.
- Puedes realizar la misma acción dos veces en un turno. Por ejemplo, puedes colocar 2 Enlaces ferroviarios con la acción Enlazar, y luego usar la acción Enlazar una segunda vez para colocar 1 Enlace ferroviario.
- Durante la Era de los Canales, cada jugador puede colocar un máximo de 1 de sus losetas de Industria en cada ubicación.
- Puedes Reedificar cualquiera de tus losetas de Industria en cualquier momento.
- También puedes Reedificar las Minas de Carbón / Fundiciones de Hierro de los oponentes, pero solo cuando no queden cubos de carbón/hierro en las losetas de Industria o en el Mercado.
- Debes estar conectado a un  para vender algodón, bienes manufacturados o alfarería; y también para consumir carbón (pero no hierro) del Mercado.
- No necesitas estar conectado a tus Cervecerías para consumir cerveza de ellas. Pero para consumir la cerveza de Cervecerías de otros jugadores o del Mercader de cerveza (este solo disponible al vender) sí debes estar conectado.
- Una ubicación debe formar parte de tu red para que puedas construir allí (a menos que utilices la carta de ubicación específica o una carta Comodín de Ubicación).
- A diferencia de las otras losetas de Industria de nivel 1, las losetas de Alfarería de nivel 1 pueden ser construidas durante la Era Ferroviaria.

## CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES



- No tengas miedo de pedir préstamos. Tu nivel de ingresos al final del juego no da PV. No es raro que los jugadores experimentados ganen el juego a pesar de tener un nivel bajo de ingresos.
- Las losetas de Industria de Nivel 2 o superior no se retiran al final de la Era de los Canales, por lo que podrían puntuar dos veces si se construyeran temprano. Una Algodonera de nivel 3 girada sumaría un increíble total de 18 PV entre las dos eras. La acción Desarrollar es tu amiga.
- Sé cuidadoso al desarrollar las Cervecerías. Recuerda que se necesita cerveza para realizar la acción Vender, por lo que no tener acceso a cerveza que te pertenezca puede ser devastador para tu estrategia a largo plazo.
- Las losetas con un  a la izquierda de su casilla en tu Tablero Personal no pueden ser construidas durante la Era Ferroviaria. Trata de construir o desarrollar al menos 1 Mina de Carbón y 1 Fundición de Hierro durante la Era de los Canales, de modo que no tengas que usar la acción Desarrollar durante la Era Ferroviaria para limpiar dichas industrias de tu Tablero Personal.
- Encontrar la mejor manera de expandir tu red al comienzo de la Era Ferroviaria puede ser difícil para los principiantes. Amplía tu red construyendo Enlaces ferroviarios a fuentes de carbón. Si no tienes acceso a carbón, construye una Mina de Carbón.



## JUEGO INTRODUCTORIO



Dado que Brass es un juego muy profundo, algunos jugadores pueden preferir jugar un juego introductorio más corto para su primera experiencia. El juego introductorio se juega exactamente igual que el juego completo, excepto que solo se juega la **Era de los Canales** y hay reglas de puntuación adicionales para que las puntuaciones de los jugadores reflejen más fielmente su éxito en la Era de los Canales.

Para jugar el juego introductorio, primero juega toda la Era de los Canales de manera normal, incluyendo la puntuación al final de la Era de los Canales.

Tras ello, los jugadores anotan puntos adicionales como sigue:

**1 Dinero:**  =   
Obtén 1 PV por cada £4 en tu área de juego (hasta un máximo de 15 PV).

**2 Ingresos:**  =   
Obtén PV iguales a tu nivel de ingresos. Si tu nivel de ingresos es negativo, pierdes PV.

**3 Losetas de Industria:**    
Obtén puntos una segunda vez por todas tus losetas de Industria de nivel 2 o superior.

