

Brass: Birmingham – skrót zasad, przypomnienie pomijanych reguł, wyjaśnienia z BGG

Przygotowanie ogólne:

1. Wybierz dzienną albo nocą stronę planszy (poza porą doby są takie same).
2. Grając w mniejszym składzie odłóż karty i tarcze kupców, które nie mają oznaczeń dla liczby grających.
3. Odłóż oddzielnie na planszę karty jokerów miejsc i przedsiębiorstw (tyle ilu graczy).
4. Potasuj karty miejsc i przedsiębiorstw.
5. Pomieszaj tarcze kupców i umieść **po 1 tarczy** na miejscach oznaczonych liczbą graczy. Odkryj je.
6. Umieść **po 1 beczce** (dalej stale - **piwo**) obok tych tarcz kupców, które mają symbole przedsiębiorstw.
7. Zapełnij rynek węgla, zostawiając **1 wolne pole** w cenie **£1**.
8. Zapełnij rynek żelaza, zostawiając **2 wolne pola** w cenie **£1**.
9. Pozostałe kostki węgla, żelaza oraz piwa tworzą zasoby ogólne.
10. Pieniądze tworzą Bank.

Kolorowe oznaczenia kart pomagają zorientować się w położeniu miast na mapie. Każda kolorowa grupa to kilka miast.

Uwaga z BGG (temat na forum: Wild Location Card usage in 2 or 3 player game?):

Brak kart miast w danym kolorze nie oznacza, że nie wolno tam budować! Po prostu musisz użyć karty przedsiębiorstwa.

Uwaga z BGG (temat na forum: Limited supply of coal/iron/beer?):

kostki węgla i żelaza oraz beczki piwa można zastąpić w razie potrzeby własnymi znacznikami.

Przygotowanie graczy:

1. Weź planszетkę gracza.
 2. Weź **£17** z Banku.
 - 3.-5. Weź komponenty w swoim kolorze: żetony postaci, połączeń oraz przedsiębiorstw, znaczniki dochodu i punktów.
 6. Umieść znacznik punktów ● na **0**.
 7. Umieść znacznik dochodu ● na **10**.
 8. Dobierz **8 kart** z talii.
 9. Dobierz **1 dodatkową kartę** z talii i **odrzuć zakrytą** (tworzy twój stos kart odrzuconych).
- Losowo wyznacz kolejność graczy, umieść żetony postaci na torze kolejności.

Cel gry

2 ery: kanałowa i kolejowa. Na koniec każdej ery punktujemy za **połączenia** oraz **odwrócone żetony przedsiębiorstw**.

Tura gracza

Gracz wykonuje **2 akcje**. **Wyjątek: w pierwszej turze ery kanałowej gracze wykonują tylko po 1 akcji!**

Po wykonaniu swoich akcji gracze dobierają do **8 kart** (o ile talia się nie wyczerpała).

Wydane pieniądze gracze umieszczają na żetonie swojej postaci.

Koniec rundy

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje należy:

1. Ustalić nową kolejność. Gracz, który wydał najmniej będzie **1. itd. W razie remisu, kolejność się nie zmienia.**
2. Pobrać dochód wskazany znacznikiem dochodu ● (na koniec gry nie pobieramy dochodu).
Jeśli gracz ma dochód ujemny, to musi płacić odsetki. Jeśli brak pieniędzy, to należy sprzedać **za ½ ceny** (zaokrąglając w dół) żetony przedsiębiorstw z planszy (ew. resztę gracz zostawia dla siebie).
Jeśli nadal brak pieniędzy, to za każdy brakujący **£1** należy obniżyć znacznik punktów ●, jeśli to możliwe.
Uwaga: nie wolno sprzedawać żetonów przedsiębiorstw w innym celu niż spłata odsetek.

Na koniec ery kanałów i kolei

Era kończy się, gdy wszyscy gracze zagrają **wszystkie karty z ręki**.

1. Punkty za połączenia kanałowe/kolejowe:
1PZ ● za każdy symbol ● widoczny na obu końcach twojego połączenia (miasta kupieckie, przedsiębiorstwa).
Usuń z planszy podliczone połączenia.
2. PZ za odwrócone przedsiębiorstwa (● w lewym dolnym rogu żetonu).

Ponadto, tylko na koniec ery kanałów

3. **Usuń z planszy** (nie z planszетки graczy!) przestarzałe **przedsiębiorstwa poziomu I** (do pudełka).
4. Umieść **1 piwo** obok tych tarcz kupców, które mają symbole przedsiębiorstw i nie mają piwa.
5. Potasuj wszystkie karty (*pamiętaj, że na spodzie każdego stosu jest zakryta karta!*)

Wygrana w grze

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. **W razie remisu** decyduje większy dochód, a potem pozostałe pieniądze.

Odwracanie żetonów przedsiębiorstw

- Przędzalnie, manufaktury oraz garnrcarnie odwracasz po akcji **SPRZEDAŻ**.
- Kopalnie, browary oraz huty odwracasz, gdy zdjęty zostanie ostatni znacznik surowca (często po akcji innego gracza)

Wzrost dochodu

Znacznik przesuwamy o odpowiednią liczbę pól na torze, a nie poziomów dochodu! **Maksymalny dochód to £30.**

Twoja sieć (network)

Miejsce na planszy jest w twojej sieci, jeśli **choć jeden z poniższych warunków jest prawdziwy**.

- Miejsce zawiera chociaż **1 żeton twojego przedsiębiorstwa**
- Miejsce przylega do chociaż **1 żetonu twojego połączenia**

Połączone miejsca

Miejsca są połączone, jeśli można wskazać trasę przez połączenia na planszy (**dowolnych graczy**).

Zużycie surowców (węгля, żelaza i piwa)

Uwaga z BGG (temat na forum: Lack of orange iron cubes):

kostki węgla i żelaza oraz beczki piwa można zastąpić w razie potrzeby własnymi znacznikami.

Węgiel jest niezbędny do budowy **POŁĄCZEŃ** kolejowych oraz **BUDOWY** niektórych przedsiębiorstw. **Połączenie kolejowe** lub **przedsiębiorstwo musi być połączone** ze źródłem węgla (**ale po tym jak zostanie położone na planszy**).

Węgiel bierzemy z:

1. Najbliższej (licząc liczbę połączeń) **kopalni** dowolnego gracza.
Jeśli mają równą odległość, to gracz wybiera. Jeśli braknie, to z kolejnej kopalni. **Taki węgiel jest darmowy.**
2. Jeśli nie ma połączenia z żadną kopalnią, to można kupić na **rynku węgla**, zaczynając od najtańszych.
Wymaga to połączenia z kupcami 📧. Jeśli rynek węgla jest pusty, to nadal można kupować węgiel **po £8**.

Żelazo jest niezbędne dla akcji **ROZWÓJ** oraz **BUDOWY** niektórych przedsiębiorstw. **Nie jest wymagane połączenie.**

Żelazo bierzemy z:

1. Dowolnej **huty**, jeśli trzeba więcej to można każde żelazo brać z innej huty. Takie żelazo jest darmowe
2. Jeśli nie ma żelaza w z żadnej hucie, to można kupić na **rynku żelaza**, zaczynając od najtańszych.
Nie wymaga to połączenia z kupcami 📧. Jeśli rynek żelaza jest pusty, to nadal można kupować żelazo **po £6**.

Piwo jest potrzebne przy sprzedaży produkcji przedsiębiorstw oraz intensywnej budowie połączeń kolejowych.

Piwo bierzemy z (jeśli trzeba więcej to można każde z innego źródła):

1. **Własnego browaru** (nie wymaga to połączenia!)
2. **Cudzego browaru**, ale wymaga to połączenia
3. **Pola kupców**, ale tylko podczas akcji **SPRZEDAŻY**.

Akcje

• BUDOWA

Ta akcja pozwala na wystawienie żetonu przedsiębiorstwa na planszę:

1. Odrzuć **odpowiednią kartę**.
 - **Miejsce** pozwala zbudować dowolne przedsiębiorstwo w danym mieście, nawet jeśli nie jest ono w twojej sieci.
 - Karta **miejsca joker** działa jak wyżej, w **dowolnym mieście** (ale **nie pozwala budować Farm Breweries**).
 - **Przedsiębiorstwo** pozwala zbudować wskazany typ przedsiębiorstwa, tylko **w mieście, które jest w twojej sieci**.
 - Karta **przedsiębiorstwa joker** działa jak wyżej i pozwala na budowę **dowolnego typu przedsiębiorstwa**.
2. Weź żeton przedsiębiorstwa z najniższego poziomu swojej planszетки i umieść na pustym polu wybranego miasta:
 - Jeśli to możliwe na polu mającym tylko symbol przedsiębiorstwa.
 - A jeśli się nie da, to na polu z tym symbolem i jakimś innym.
 - Jeśli nie ma wolnego pola, to nie możesz tu budować (**Wyjątek: Przebudowa! p. niżej**)
3. Koszt budowy żetonu przedsiębiorstwa widoczny na lewo na planszette. **Uwaga: Węgiel musi być dowieziony!**
4. Jeśli budujesz kopalnię albo hutę, to umieść na żetonie odpowiednią liczbę kostek.
Na browarze umieść **1 piwo (era kanałów)** albo **2 piwa (era kolei)**.

Sprzedaż węgla albo żelaza na rynek

Jeśli budujesz:

- **Kopalnię**, która **jest połączona z polem kupców** 📧 (nawet **bez tarcz kupców**, przy grze 2-3 osobowej) albo
 - **Hutę** (**bez znaczenia czy jest połączona** z polem kupców), to
1. Musisz natychmiast sprzedać kostki na odpowiedni rynek (zapewniaj najdroższe pola)
 2. Za każdą kostkę pobierasz od razu zapłatę wskazaną na lewo od pola kostki.
 3. Jeśli w ten sposób sprzedasz wszystkie kostki z **kopalni/huty**, to odwróć ten żeton i przesun znacznik dochodu ●.
- Uwaga:** taka sprzedaż jest możliwa wyłącznie w czasie akcji **BUDOWA**. Nie ma możliwości późniejszej sprzedaży.

Farm Breweries (wiejskie browary)

Na planszy są dwa miejsca (bez nazwy) na wiejskie browary

- Tylko karta browaru albo karta przedsiębiorstwa joker pozwala na budowę wiejskiego browaru.
- Niezbędny jest żeton połączenia, aby móc transportować piwo przez *Cannock*.
- Żeton połączenia między wiejskim browarem a miastami *Kidderminster* oraz *Worcester* łączy te trzy miejsca. Nie może tam być kolejnego żetonu połączenia.

BUDOWA, gdy nie masz na planszy żadnych żetonów przedsiębiorstw ani połączeń

- Karta przedsiębiorstwa pozwala na budowę przedsiębiorstwa w dowolnym mieście.
- Dowolna karta pozwala na budowę dowolnego połączenia.

Uwagi wyjaśniające z BGG (temat na forum *Farm Brewery as first build*):

Jeśli gracz **nie ma żadnych żetonów na planszy**, to może użyć dowolnej karty, aby zbudować połączenie (kanałowe albo kolejowe) do **wiejskiego browaru**. W ten sposób pozostali gracze **nie będą mieć dostępu do wiejskiego browaru**. Analogicznie, jeśli gracz **nie ma żadnych żetonów na planszy**, to może użyć karty browaru albo karty przedsiębiorstwa joker, aby zbudować wiejski browar.

BUDOWA w erze kanałowej – zasady szczegółowe

- Gracz może mieć **tylko 1 przedsiębiorstwo** w danym mieście, ale może to być ten sam typ co innego gracza.
- Przedsiębiorstwa oznaczone **●** **nie mogą być budowane w erze kanałowej**.

BUDOWA w erze kolejowej – zasady szczegółowe

- Gracz może mieć kilka przedsiębiorstw w danym mieście.
- Przedsiębiorstwa oznaczone **●** **nie mogą być budowane w erze kolejowej**.
Tylko akcja **ROZWÓJ** pozwala je usunąć z planszетки.

Przebudowa

Możliwe jest przebudowanie istniejącego przedsiębiorstwa żetonem tego samego typu, ale wyższego poziomu (wciąż płacąc wszelkie koszty).

Jeśli zastępujesz **własny żeton**, to:

- Możesz przebudować dowolny żeton
- Jeśli na przebudowywanym żetonie są jakieś kostki **albo piwo**, to należy je odrzucić do zasobów ogólnych.

Jeśli zastępujesz **żeton innego gracza**, to:

- Możesz przebudować wyłącznie **kopalnię** albo **hutę**.
- Warunkiem koniecznym jest zupełny brak kostek danego typu na planszy (na żetonach oraz na rynku).

Przebudowany żeton należy odrzucić do pudełka. Gracz nie traci ani punktów, ani dochodu z powodu **Przebudowy**.

● SPRZEDAŻ

Ta akcja pozwala odwrócić (zapunktować) żetony przędzalni, manufaktur oraz wytwórni ceramiki. **Wymaga ona:**

- Połączenia z polem kupców.
- A także zwykle użycia piwa.

Procedura akcji SPRZEDAŻ:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Wybierz **1 własny, nieodurócony żeton** przędzalni, manufaktury albo wytwórni ceramiki, który ma połączenie z odpowiednią tarczą kupca.
3. Zużyj piwo (widoczne w prawym, górnym rogu żetonu). Jeśli obok tarczy kupca, któremu sprzedajesz, jest piwo, to możesz go użyć w tej akcji **SPRZEDAŻY** i zdobyć ew. premię za Piwo Kupieckie.
4. Odwróć żeton i podnieś swój dochód ●.
5. Możesz wrócić do punktu 2. i powtórzyć **SPRZEDAŻ** (także dla innego typu przedsiębiorstwa).

Uwaga: Jeśli **SPRZEDAŻ** wymaga użycia **piwa**, a nie masz do niego dostępu, to **nie możesz wykonać** tej akcji.

Premia za Piwo Kupieckie

Piwo Kupieckie może być zużyte wyłączenie podczas **SPRZEDAŻY**. Jego wykorzystanie od razu daje premię:

- **Rozwój** (Gloucester) – usuń z planszетки **1 żeton** (najniższy poziom danego typu).

Uwagi wyjaśniające z BGG (temat na forum *Merchant Beer Bonuses*): Nie wymaga żelaza!

- **Dochód** (Oxford) – podnieś swój dochód ● o **2 pola**.
- **Punkty zwycięstwa** (Nottingham oraz Shrewsbury) – przesun swój znacznik punktów ● o **4 punkty**.
- **Gotówka** (Warrington) – weź z Banku **£5**.

● POŻYCZKA

Nie spłacamy jej, ale obniża nasz poziom dochodu.

Procedura akcji POŻYCZKA:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. weź z Banku **£30** i przesun swój znacznik dochodu ● o **3 sekcje** (nie pola!) w dół.
Zatrzymaj znacznik dochodu ● na najwyższym polu tej sekcji.

Uwaga: Nie możesz wykonać akcji **POŻYCZKA**, jeśli twój dochód ● miałby spaść **poniżej -10**.

● ROZPOZNANIE

Ta akcja pozwala zdobyć karty jokerów, co zwiększa możliwości budowy przedsiębiorstw.

Procedura akcji ROZPOZNANIE:

1. Odrzuć **3 dowolne karty**.
2. Weź **1 kartę miejsca joker** oraz **1 kartę przedsiębiorstwa joker**.

Uwaga: Nie możesz wykonać akcji **ROZPOZNANIE**, jeśli masz jakąś kartę joker na ręce.


● ROZWÓJ

Ta akcja pozwala usunąć z planszетки żetony przedsiębiorstw. Dzięki temu można szybciej budować lepsze.

Procedura akcji Rozwój:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Usuń **1 albo 2 żetony** z planszетки. Usuwane żetony mogą być różnego typu, ale zawsze z najniższego poziomu.
Zużyj **po 1 kostce żelaza** za każdy usuwany żeton przedsiębiorstwa.

Wytwórnice ceramiki i ikona

Niektóre wytwórnice ceramiki mają ikonę . Oznacza ona, że nie można tych żetonów usunąć akcją **ROZWÓJ**. Muszą one być wybudowane, aby mieć dostęp do wyższych poziomów żetonów tego typu.

● POŁĄCZENIA

Ta akcja pozwala ustanowić nowe połączenia, co rozszerza twoją sieć (network) oraz daje dostęp do nowych miejsc.

Procedura akcji POŁĄCZENIA:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Umieść na planszy swój żeton połączenia. Żeton **musi przylegać do miejsca**, które jest w twojej **sieci** (network).

Wyjątek: Jeśli na planszy nie ma żadnych twoich żetonów (połączeń ani przedsiębiorstw), to możesz umieścić żeton połączenia w dowolnym miejscu (nadal jednak musisz zużyć węgiel do połączenia kolejowego).


POŁĄCZENIA W ERZE KANAŁOWEJ – zasady szczegółowe

- Nie wolno budować na połączeniach kolejowych (np. Cannock ↔ Burton-on-Trent).
- Możesz wybudować dokładnie **1 połączenie** za **£3**.

POŁĄCZENIA W ERZE KOLEJOWEJ – zasady szczegółowe

- Nie wolno budować na połączeniach kanałowych (np. Walsall ↔ Burton-on-Trent).
 - Możesz wybudować dokładnie **1 połączenie za £5 oraz 1 kostkę węgla** albo
 - Możesz wybudować dokładnie **2 połączenie za £15 oraz 2 kostki węgla oraz 1 piwo** (z browaru, nie od kupców).
 - **Piwo oraz węgiel dostarczamy dopiero po położeniu** żetonów połączenia.
 - Budowa dwóch połączeń jest niezależna, każde może być w innym rejonie planszy.
-

Przypominajki

- Każda akcja wymaga odrzucenia **1 karty**, nawet pasowanie.
- W erze kanałowej możesz mieć **tylko 1 przedsiębiorstwo w danym miejscu**.
- Zawsze, w każdej akcji możesz Przebudować swoje przedsiębiorstwo.
- Musisz mieć połączenie do kupców , aby sprzedać produkcję swoich przędzalni, manufaktur oraz wytwórni ceramiki, a także by pozyskać węgiel z rynku!
- Nie musisz mieć połączenia z własnym browarem aby użyć własnego piwa, ale aby użyć piwa innych graczy połączenie musi istnieć.