

Brass: Birmingham: короткі правила

Підготовка

1. Покласти на стіл **поле** б/я стороною.
2. **Забрати** в коробку **карти** (у т.ч. джокерів) і жетони комерсантів, не позначені поточною к-стю гравців.
3. Карти **джокерів** локацій і підприємств відкрито покласти на відп. місця на полі.
4. Решту карт перетасувати і закрито покласти **колодою** на відп. місце на полі.
5. **Жетони комерсантів** перемішати і відкрито викласти по 1 на кожну клітинку комерсанта, позначену поточною к-стю гравців.
6. Покласти по діжці **пива** на кожну клітинку пива біля жетонів комерсантів зі зображенням підприємств.
7. Покласти по 1 кубіку вугілля на кожну клітинку **ринку вугілля**, залишивши вільною 1 в нижньому рядку.
8. Покласти по 1 кубіку заліза на кожну клітинку **ринку заліза**, залишивши вільним нижній рядок.
9. Решту кубиків і діжок, а також монети поставити коло поля в **резерв**.
10. Кожен гравець бере **планшет гравця** і ставить б/я стороною.
11. Кожен бере по **17 монет** з банку.
12. Кожен вибирає **жетон персонажа**.
13. Кожен бере **сполучення** відп. кольору.
14. Кожен бере **підприємства** відп. кольору (*фабрики, шахти, ливарні, мануфактури, майстерні, броварні*) і розкладає стосами на відп. клітинках планшета гравця світлою стороною.
15. Кожен кладе **фішку очок** (6-кутну) на "0" на трек прогресу (зовн.).
16. Кожен кладе **фішку прибутку** (круглу) на "10" на трек прогресу (зовн.).
17. Кожен закрито бере **в руку** по **8 карт** з колоди.
18. Кожен бере по ще **1 карті** з колоди і закрито кладе її коло себе в **відбій**.
19. Викласти жетони персонажів у випадковому порядку на **трек черговості ходів**.

Гра

Гра триває **2 епохи**: каналів і залізниць. Кожна склад. з 8/9/10 раундів для 4/3/2 гравців і завершується, коли в колоді та на руках гравців не залиш. карт. Щораунду гравці ходять згідно з треком черговості ходів.

У свій хід кожен виконує по **2** (у 1-му раунді 1-ї епохи - по 1) б/я дії, можна однакові. За кожну виконану дію гравець відкрито кладе карту з руки в відбій (джокерів - на їх місця на полі), тоді доповнює руку до 8, якщо є чим. Можна пасувати, але карту віддавати все одно. Усі витрачені протягом ходу гроші класти на жетон персонажа.

Фабрики, мануфактури та майстерні перевертаються, коли виконується дія продажу.

Шахти, броварні та ливарні перевертаються, коли з них забирається ост. ресурс. Щоразу, коли підприємство **перевертається**, перемістити фішку **прибутку** його власника треком прогресу (зовн.) на к-сть поділок, вказану в правому нижньому кутку жетона. Макс. рівень прибутку (внутр. трек) - 30.

Локація на полі є частиною **мережі** гравця, якщо виконується хоча б 1 з умов:

- у локації є хоча б 1 підприємство гравця;
- до локації прилягає хоча б 1 сполучення гравця.

Локації **сполучені**, якщо між ними прокладений безперервний шлях жетонів сполучення б/я гравців (які можуть проходити через порожні локації).

Щоб витратити **вугілля**, розміщений жетон повинен після викладення сполучатися з джерелом вугілля:

1. Найближча за к-стю жетонів сполучення неперевернута **шахта** б/я гравця. Якщо їх кілька - вибирає поточний гравець. Якщо там замало вугілля - взяти все і перейти до наст.
2. Якщо нема сполучення з неперевернутими шахтами - клітини **комерсантів** (незалежно від наявності жетонів комерсантів), що дозволяють купувати на **ринку вугілля**, починаючи з найдешевшої ціни, вказаної на ринку зліва. Якщо ринок порожній, то ціна 8 монет.

Щоб витратити **залізо**, можна викор.:

1. Б/я будь-чю неперевернуту **ливарню**. Якщо потрібно > 1, можна викор. різні ливарні.
2. Якщо нема неперевернутих ливарень - **ринок заліза**, починаючи з найдешевшої ціни, вказаної на ринку зліва. Якщо ринок порожній, то ціна 6 монет.

Щоб витратити **пиво**, можна викор.:

- б/я **свою** неперевернуту **броварню**;
- **сполучену** з потрібною локацією неперевернуту **броварню суперника**;
- **клітинку пива** поруч із жетоном **комерсанта**, якому продаються товари. Якщо потрібно > 1 пива, можна викор. різні джерела.

Опис дій

1. Будівництво

а. Відкрито **скинути** з руки **карту**:

- **локації** - для побудови підприємства на цій локації незалежно від мережі гравця;
- **джокера-локації** - для побудови підприємства будь-де, крім 2 фермерських броварень;
- **підприємства** - для побудови цього підприємства будь-де в своїй мережі;
- **джокера-підприємства** - для побудови б/я підприємства будь-де в своїй мережі.

б. Взяти з планшета гравця **підприємство** найнижчого рівня в обраному типі.

Воно має бути зображене та вільне на вибраній локації. **Покласти** його світлою стороною на клітинку зі зображенням лише цього підприємства, а якщо це неможливо - на клітинку зі зображенням цього та ін. підприємства.

с. **Заплатити** вказану зліва на планшеті гравця ціну в монетах і ресурсах.

д. Якщо побудована **шахта** або **ливарня**, помістити на неї вказану в її нижньому правому куті к-сть **вугілля** або **заліза**.

е. Якщо побудована **броварня**, помістити на неї 1 діжку **пива** в епоху каналів і 2 в епоху залізниць.

- f. Якщо побудована **шахта** сполучена з клітинкою **комерсанта** (незалежно від наявності жетонів комерсантів) або побудована б/я **ливарня**, перемістити з побудованого жетона якнайбільше ресурсів на відп. **риннок**, заповнюючи згори донизу, й отримати за кожен ресурс вказані зліва на ринку монети.

Якщо на полі **нема підприємств і сполучень** гравця, то можна скинути карту підприємства, щоб побудувати його в б/я локації з його зображенням.
Фермерські броварні можна будувати лише в своїй мережі, для цього потрібно скинути карту броварні або джокера-підприємства. Для сполучення *Каннока* і фермерської броварні потрібний жетон сполучення; жетон сполучення між *Кіддермінстером* і *Вустером* сполучає їх з фермерською броварнею.

В епоху каналів:

- не можна будувати > 1 свого підприємства в 1 локації;
- не можна будувати підприємства зі символом залізниці (чорний правий півкруг).
В епоху залізниць:
- можна будувати кілька своїх підприємств в 1 локації;
- не можна будувати підприємства зі символом каналів (синій лівий півкруг).

Для заміни на полі підприємства нижчого рівня на вище можна зробити **перебудову**: за всіма правилами будівництва замінити свій жетон на такий же вищого рівня, повернувши ресурси/пиво, що залиш., в резерв, а жетон підприємства - в коробку. Якщо на всьому полі, включно з ринком, нема відп. ресурсів, то можна перебудувати шахту або ливарню суперника.

2. Сполучення

- a. **Скинути** з руки б/я карту.

В епоху каналів:

- b. Викласти **1 канал** на вільну лінію каналу. Він має прилягати до локації, що є частиною мережі гравця. Якщо на полі нема підприємств і сполучень гравця - то на б/я вільну лінію.
- c. Заплатити **3 монети**.

В епоху залізниць:

- b. Викласти **1 або 2 залізниці** на вільні лінії залізниць. Вони мають прилягати до локації, що є частиною мережі гравця (якщо на полі нема підприємств і сполучень гравця - то на б/я вільну лінію).
- c. Заплатити **5 монет + 1 вугілля** за **1 залізницю** або **15 монет + 1 пиво + 1 вугілля** за **2 залізниці**.

3. Продаж

- a. **Скинути** з руки б/я карту.
- b. **Вибрати** на полі *фабрику, мануфактуру* або *майстерню*, сполучену з комерсантом, жетон якого зображує це **підприємство**.
- c. **Витратити пиво**, вказане в правому верхньому кутку підприємства. Якщо витрачається пиво з комерсанта - отримати зазначений там бонус: безкоштовна модернізація, прибуток, очки, гроші.
- d. **Перевернути** підприємство.
Пункти *b - d* можна робити б/я к-сть р.

4. Модернізація

- a. **Скинути** з руки б/я карту.
- b. **Прибрати** з планшета гравця **1 або 2 жетони**, що мають найнижчий рівень у своїх типах (крім позначених перекресленою лампочкою).
- c. Витратити **1 залізо** за **кожен** прибраний жетон.

5. Позика

- a. **Скинути** з руки б/я карту.
- b. Взяти **30 монет**
- c. Перенести фішку прибутку на **3 рівні** треку прибутку (внутр.) **назад** на найвищу поділку прогресу (зовн.) на новому рівні (мін. рівень - -10).

6. Розвідка

- a. **Скинути** з руки б/я **3 карти**.
- b. Взяти по карті **джокера-локації** та **джокера-підприємства**.
Цю дію можна робити, лише якщо джокерів нема на руці.

Після раунду:

1. Визначити нову **послідовність ходів**: 1-м ходить той, хто витратив найменше і т.д. Якщо витратили однаково - не міняються. Тоді гроші з жетонів ідуть у банк.
2. Взяти з **банку** або віддати йому суму **грошей**, рівну рівню прибутку (внутр. трек) - крім ост. раунду гри. Якщо бракує грошей - продати підприємства з поля в коробку за округлену донизу половину ціни (лише стільки, ск. треба для виплати; решту грошей забрати собі). Якщо все ще бракує - втратити по 1 очку за кожну монету, поки це можливо.

Після кожної епохи:

1. Кожен отримує **очки за канали або залізниці**: кожне сполучення приносить 1 очко за кожен шестикутник зі символом сполучення у прилеглих локаціях. Тоді прибрати сполучення. Жетон сполучення, викладений між *Кіддермінстером* і *Вустером*, приносить очки за суму шестикутників у 2 містах і *фермерській броварні*.
2. Кожен отримує **очки за перевернуті** в б/я епосі **підприємства** - позначені на шестикутнику внизу зліва.

Після епохи каналів:

1. **Прибрати** з поля в коробку всі **підприємства рівня 1**.
2. Покласти по діжці **пива** на кожну клітинку пива біля **жетонів комерсантів** зі зображенням підприємств.
3. Перетасувати всі карти в нову **колоду**.
4. Кожен бере по **8 карт**.

Ресурси не лімітовані.

Кінець гри

Перемагає власник **найбільшої к-сті очків**, у разі нічиєї - найвищого **прибутку**, тоді - найбільшої к-сті **монет**.