



BRASS

LANCASHIRE



UNA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Brass: Lancashire racconta la storia di industriali in competizione nel Lancashire e nell'area circostante durante la rivoluzione industriale inglese, tra gli anni 1770-1870. Nel corso del gioco espanderai il tuo impero progettando canali e ferrovie, costruendo e sviluppando varie fabbriche tra le quali cotonifici, carbonaie, ferriere, cantieri navali e porti.

GUIDE DIGITALI E VIDEO

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

RICONOSCIMENTI

Progettazione: Martin Wallace

Sviluppo del gioco: Gavan Brown & Matt Tolman

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

Consulente giocatore esperto: Edward Chen

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

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

Consulente storico: Judith Bennett

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

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

CONTENUTO



1 × Tabellone



4 × Plance Giocatore



4 × Tessere Personaggio



56 × Tessere Collegamento a doppia faccia

(14 per colore)



12 × Tessere Mercato Lontano



66 × Carte località e industria

(41 Carte Località / 25 Carte Industria)



4 × Promemoria



4 × Segnalini Punti Vittoria



24 × Cubetti Carbone (neri)



1 × Segnalino Mercato Lontano



4 × Segnalini Rendita



16 × Cubetti Ferro (arancioni)



68 × Gettoni denaro

Per la Deluxe Edition:
70 Fiches



148 × Tessere Industria (37 per colore)



1 × Tessera Mazzo

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

Questo regolamento è un documento vivo.
Scarica l'ultima versione da roxley.com/brass-lancashire-rulebook

RIVOLUZIONE INDUSTRIALE



Sir Richard Arkwright

(23 Dicembre 1732 – 3 Agosto 1792)

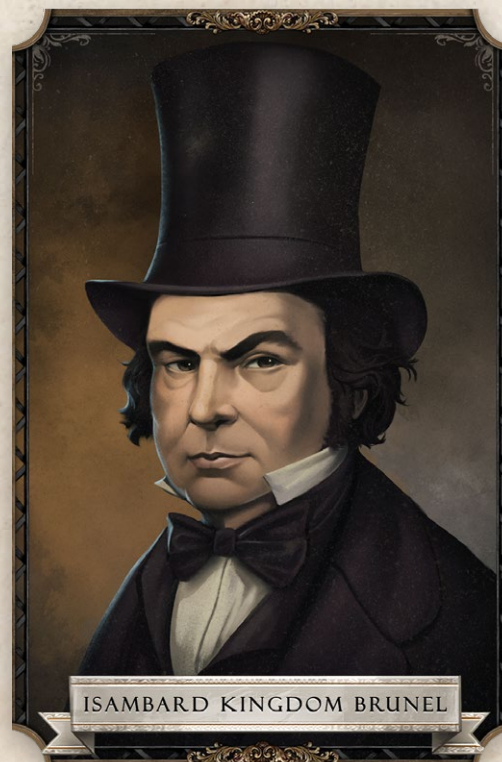
Istruito in lettura e scrittura da suo cugino, Arkwright iniziò da apprendista barbiere, ma, precocemente vedovo, le sue ambizioni imprenditoriali crebbero ed il secondo matrimonio fornì i fondi necessari ad avviare un'attività di produzione di parrucche. Quando le parrucche andarono fuori moda, si dedicò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



Eliza Tinsley

(17 Gennaio 1813 – 17 Gennaio 1882)

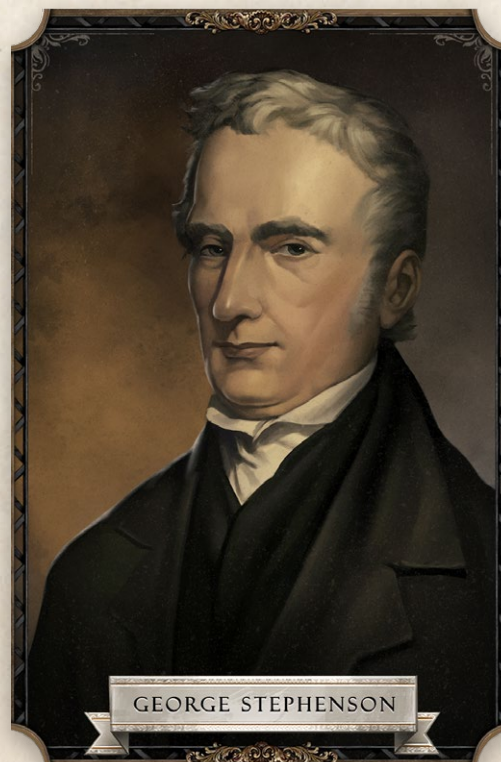
A seguito della morte del marito Thomas e del padre, oltre alla morte del suo primo di sei figli, Tinsley proseguì entrambe le attività dei due nella Black Country come un'unica impresa sotto il suo nome. La società di Eliza Tinsley produceva chiodi per la ferratura dei cavalli e catene, oltre ad ancore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



Isambard Kingdom Brunel

(9 Aprile 1806 – 15 Settembre 1859)

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

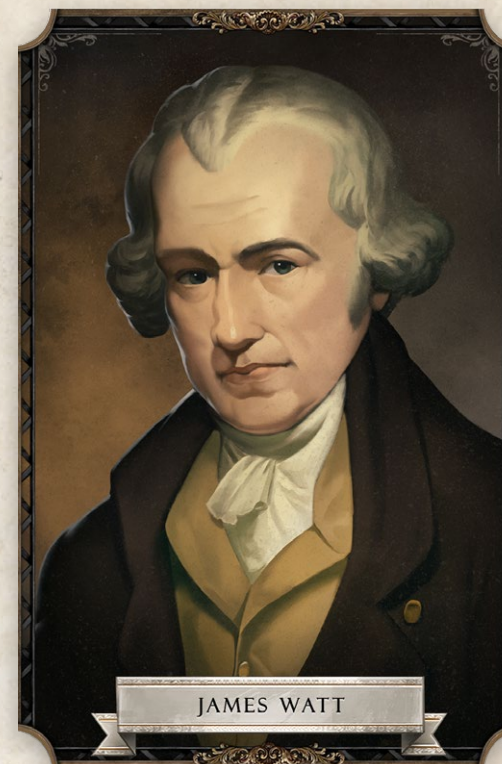


George Stephenson

(9 Giugno 1781 – 12 Agosto 1848)

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

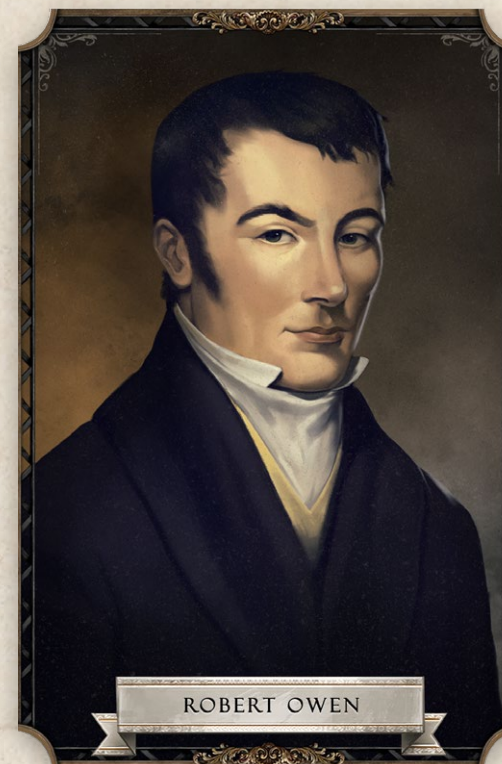
FIGURE STORICHE



James Watt

(30 Gennaio 1736 – 25 Agosto 1819)

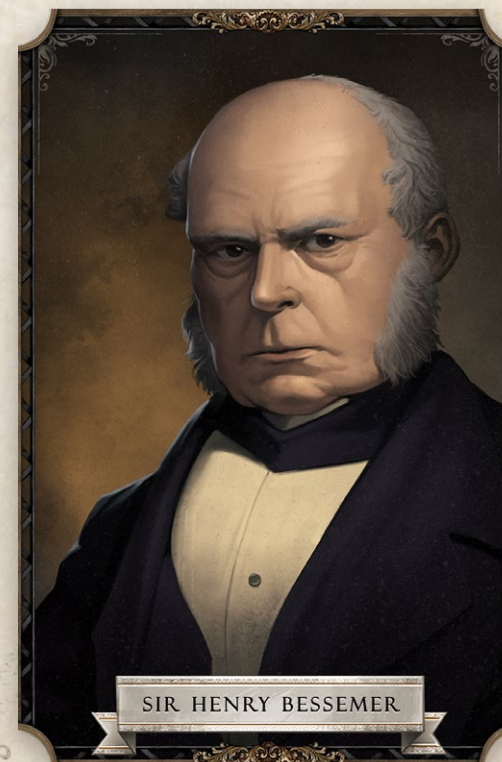
Dopo avere sperimentato con i modelli e gli strumenti di navigazione al banco da lavoro del padre fin da piccolo, Watt partì per Glasgow a 17 anni per imparare a costruire strumenti di misura come scale e compassi, dove divenne amico del chimico Joseph Black. Quando era sulla trentina, mentre riparava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



Robert Owen

(14 Maggio 1771 – 17 Novembre 1858)

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



Sir Henry Bessemer

(19 Gennaio 1813 – 15 Marzo 1898)

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



Eleanor Coade

(3 Giugno 1733 – 16 Novembre 1821)

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

PREPARAZIONE DEL TABELLONE

- 1 Piazza il Tabellone **A** a faccia in su, in modo che sia visibile la Mappa Completa, che è usata con qualsiasi numero di giocatori (2-4).

Non usare la Mappa Alternativa, che dispone di un numero minore di località e presenta l'icona **I** in alto a sinistra.

- 2 Rimuovi tutte le Carte e le Tessere Mercato Lontano che non mostrano il numero di giocatori partecipanti e riponile nella scatola.

Il numero di giocatori è visibile nell'angolo in basso a destra sul fronte delle carte **B** e sul lato sinistro del fronte delle Tessere **C**. Assicurati di rimuovere le 2 carte che riportano l'icona **I**.



- 3 Mischia le carte rimanenti e piazzale a faccia in giù nella Zona di Pesca Carte **D**, formando il Mazzo di Pesca.

- 4 Prendi la Tessera Mazza e inseriscila nel Mazza di Pesca con la faccia raffigurante la Stephenson's Rocket rivolta verso l'alto **E**, in modo che sotto di essa ci siano un numero di carte pari al numero dei giocatori (es. 3 carte per una partita a 3 giocatori). Queste carte non sono usate durante il Periodo dei Canali.



STENDARDI LOCALITÀ

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

- 2 giocatori: le Carte Località blu **L** e turchesi **M** non sono presenti nel Mazza di Pesca.
- 3 giocatori: le Carte Località turchesi **M** non sono presenti nel Mazza di Pesca.
- 4 giocatori: tutte le Carte Località sono presenti nel Mazza di Pesca.

- 5 Mischia le restanti Tessere Mercato Lontano e piazzale a faccia in giù nella Zona di Pesca Tessere **F**.
- 6 Piazza il Segnalino Mercato Lontano nello spazio più in alto della Traccia Mercato Lontano **G**.
- 7 Piazza 1 cubetto nero in ogni spazio del Mercato del Carbone **H**.
- 8 Piazza 1 cubetto arancione in ogni spazio del Mercato del Ferro **I**.
- 9 Piazza i restanti cubetti vicino al Tabellone. Questa è la Riserva Generale **J**.
- 10 Piazza il denaro vicino al Tabellone. Questa è la Banca **K**.



PREPARAZIONE DELL'AREA GIOCATORE

- 1 Prendi una Plancia Giocatore.
- 2 Prendi £30 dalla Banca **N**.
- 3 Scegli una Tessera Personaggio di un colore.
- 4 Piazza le Tessere Collegamento del colore scelto nella tua Area Giocatore **O**.
- 5 Impila le Tessere Industria del colore scelto (formate da Cotonifici **P**, Porti **Q**, Cantieri Navali **R**, Ferriere **S** e Carbonaie **T**) negli appositi spazi sulla Plancia Giocatore, rivolgendo verso il basso il lato tessera con la metà superiore di colore nero.

- 6 Piazza il Segnalino Punti Vittoria (PV) del tuo colore sullo spazio "0" della Traccia Progresso **U**.
- 7 Piazza il Segnalino Rendita del tuo colore sullo spazio "10" della Traccia Progresso **V**.
- 8 Pesca 8 Carte dal Mazza di Pesca. Questa è la tua Mano. Non rivelare la tua Mano agli altri giocatori **W**.
- 9 Lascia uno spazio nella tua Area Giocatore per le tue carte scartate, che formeranno la tua Pila degli Scarti.

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



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

OBIETTIVO

La partita si svolge su 2 Periodi: il Periodo dei Canali (1770-1830) e il Periodo delle Ferrovie (1830-1870). Il vincitore è il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV) dopo la fine del Periodo delle Ferrovie. 1 PV sono assegnati al termine di ogni periodo per le tue Tessere Collegamento piazzate sul tabellone e per le Tessere Industria girate.

TURNI

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



TURNI DEL GIOCATORE

Nel tuo turno, esegui un totale di 2 azioni:

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

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

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

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

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

Nota: Nel corso del Periodo dei Canali le carte al di sotto della Tessera Mazza non sono considerate parte del Mazza di Pesca e non sono utilizzate.

LISTA DELLE AZIONI

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

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



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



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



4 Vendita - Gira le tue Tessere Cotonificio vendendo al Mercato Lontano o girando una Tessera Porto.



5 Prestito - Prendi £10 / £20 / £30 in prestito dalla Banca e muovi il tuo Segnalino Rendita di 1 / 2 / 3 livelli (non spazi) indietro.



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

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



FINE DEL TURNO

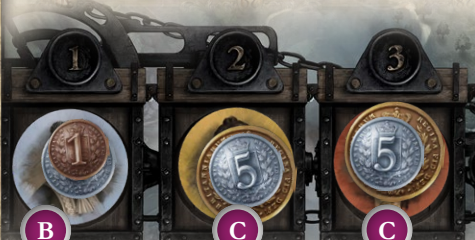
Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le proprie azioni, esegui i seguenti passaggi prima di passare al turno successivo:

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

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

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

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



2 Riscuotere la Rendita - Prendi denaro dalla Banca pari al tuo livello di Rendita.

**** Eccezione:** La Rendita non viene riscossa al termine dell'ultimo turno della partita. **

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



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



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

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

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

MANTENIMENTO DI FINE PERIODO

PERIODO DEI CANALI E PERIODO DELLE FERROVIE

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

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

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

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



SOLO PERIODO DEI CANALI

Alla fine del Periodo dei Canali svolgi questi passaggi aggiuntivi:

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



4 Ripristina il segnalino Mercato Lontano - Piazza di nuovo il segnalino Mercato Lontano nello spazio più in alto della Traccia Mercato Lontano **K**. Unisci le Tessere Mercato Lontano scartate con quelle nella Zona di Pesca Tessere, mischia e piazzale a faccia in giù nella Zona di Pesca Tessere **L**.

5 Mischia il Mazza di Pesca - Unisci le carte al di sotto della Tessera Mazza con quelle nelle Pile degli Scarti di tutti i giocatori, mischia e piazzale a faccia in giù nella Zona di Pesca Carte **M**.

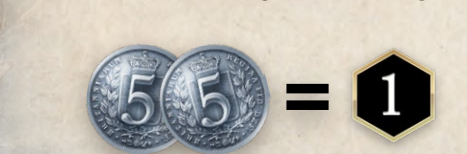
6 Inserisci la Tessera Mazza - Inserisci la Tessera Mazza, con il lato che mostra Nathan Rothschild a faccia in su, in fondo al mazzo in modo che sotto di essa ci siano 2 carte per ogni giocatore **N**. (es. 6 carte in una partita a 3 giocatori).



SOLO PERIODO DELLE FERROVIE

Alla fine del Periodo delle Ferrovie svolgi questi passaggi aggiuntivi:

3 Totalizza il Denaro - Segna 1 PV per ogni £10 nella tua Area Giocatore avanzando il tuo Segnalino Punti Vittoria lungo la Traccia Progresso.



VINCERE LA PARTITA

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

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

GIRARE LE TESSERE INDUSTRIA

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

Tessere Industria diverse vengono girate in modi diversi:

- **Cotonifici e Porti:** Vengono girate eseguendo un'azione di vendita.
- **Carbonaie e Ferriere:** Vengono girate quando l'ultima risorsa viene rimossa dalla Tessera. Questo spesso accade durante il turno di un avversario.
- **Cantieri Navali:** Vengono girati immediatamente quando costruiti.

AUMENTARE LA PROPRIA RENDITA

Ogni qualvolta una delle tue Tessere Industria viene girata, avanza immediatamente il tuo Segnalino Rendita lungo la Traccia Progresso **A** per il numero di spazi (non livelli di rendita) mostrato nell'angolo in basso a destra della Tessera.

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

LA TUA RETE

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

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

LOCALITÀ COLLEGATE

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



CONSUMARE IL CARBONE

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

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

Il carbone deve essere consumato da:

- 1 La più vicina (minor numero di Tessere Collegamento di distanza) Carbonaia non girata collegata **H** (posseduta da qualunque giocatore). Se più Carbonaie si trovano alla stessa distanza, il giocatore che consuma il carbone ha facoltà di scegliere la Carbonaia che preferisce. Se esaurisci il carbone presente su una Carbonaia e te ne serve ancora, continua dalla successiva più vicina. **Consumare il carbone in questo modo è gratuito.**
- 2 Se non sei collegato ad una Carbonaia non girata, puoi comprare il carbone dal Mercato del Carbone **I**, a partire dal prezzo più basso. Fare ciò richiede un collegamento all'icona del Mercato (mostrata su tutte le Tessere Porto, girate e non **J**), e in qualche località intorno ai margini del tabellone (**K**). Se il Mercato del Carbone è vuoto, puoi comunque acquistare carbone per £5 / **I**.

I cubetti di carbone consumati vengono riposti nella Riserva Generale.

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

CONSUMARE IL FERRO

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

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

Il ferro deve essere consumato da:

- 1 Qualunque Ferriera non girata **F** (di qualunque giocatore); non deve necessariamente essere la più vicina. Se necessiti di più di 1 ferro puoi scegliere di consumare diversi pezzi di ferro da diverse Ferriere. **Consumare il ferro in questo modo è gratuito.**
- 2 Se non ci sono Ferriere non girate, puoi comprare il ferro dal Mercato del Ferro **G**, iniziando dal più economico. Se il Mercato del ferro è vuoto puoi comprarne comunque a £5 / **G**.

I cubetti di ferro consumati vengono riposti nella Riserva Generale.

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

AZIONE - COSTRUZIONE

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

Per eseguire un'azione di Costruzione:

- 1 Scarta la carta appropriata. A differenza delle altre azioni, che ti consentono di utilizzare una qualunque carta della Mano, l'azione di Costruzione richiede che la carta appropriata sia scartata **a faccia in su**, nella Pila degli Scarti:
- **Carta Località** - Può essere usata per costruire una qualunque Tessera Industria nella località indicata dalla carta, anche se quella località non fa parte della tua rete.
- **Carta Industria** - Può essere usata per costruire la corrispondente Tessera Industria, come mostrata nell'angolo in alto a sinistra della carta, in una qualunque località che faccia parte della tua rete.
- **Doppia Azione di Costruzione** - Può essere usata spendendo **entrambe** le azioni del tuo turno. Scarta 2 carte qualsiasi e usale come se fossero 1 località qualsiasi. Ripristinerai la tua Mano con 2 carte, se possibile.

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

- Se possibile, piazzala in uno spazio che mostri solo l'icona della corrispondente Industria **M**.
 - Altrimenti, piazzala in uno spazio che mostri l'icona corrispondente insieme ad un'icona di un'altra Industria **N**.
 - Se non ci sono spazi liberi con l'icona della Tessera scelta, non puoi piazzare quella tessera.
- ** Eccezione:** (vedi "Cementificare") ******
- 3 Il costo della Tessera Industria che stai costruendo è mostrato a sinistra del suo spazio sulla Plancia Giocatore **O**. Paga il denaro mettendolo sulla tua Tessera del Personaggio nella Traccia Ordine di Turno, e consuma il ferro e il carbone richiesto **P**.

Ricorda: Se è richiesto del carbone, la località in cui stai costruendo deve essere collegata ad una fonte di produzione di carbone (vedi "Consumare il carbone" e "Località collegate").

- 4 Se hai costruito una Carbonaia o una Ferriera: Piazza carbone **I** o ferro **G** sulla Tessera Industria, in quantità pari a quella mostrata nell'angolo in basso a destra sulla tessera.

Spostare il carbone ed il ferro al Mercato

Se hai costruito

- Una Carbonaia collegata ad un'icona Mercato **Q** (visibile su tutte le Tessere Porto e in alcune località lungo i bordi del tabellone); o
- Una Ferriera, che sia o meno collegata ad un'icona Mercato:

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



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

Costruire se non possiedi Tessere sul Tabellone

Se non possiedi Tessere Industria o Collegamento sul Tabellone, puoi (come azione) scartare una Carta Industria per costruire la Tessera Industria corrispondente in una qualsiasi località con uno spazio libero che mostri la corrispondente icona.

Costruire un Cantiere Navale

Le Tessere Cantiere Navale che mostrano un **Q** non possono essere costruite. Queste tessere possono solo essere rimosse dalla tua Plancia Giocatore attraverso l'utilizzo di un'azione di Sviluppo. Devono essere rimosse prima che tu possa avere accesso a Tessere Cantiere Navale di livello più alto.

Costruire durante il Periodo dei Canali

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



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

Costruire durante il Periodo delle Ferrovie

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



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

AZIONI

AZIONE - COSTRUZIONE (CONTINUA)

Cementificazione

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

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

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

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

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

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

AZIONE - VENDITA

Eseguire l'azione di Vendita ti permette di girare una Tessera Cotonicificio che hai costruito, e talvolta Tessere Porto.

Per eseguire l'azione di Vendita:

- 1 Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su sulla Pila degli Scarti.
- 2 Scegli 1 delle tue Tessere Cotonicificio non girate **C** ed esegui una delle seguenti:

Vendere usando un Porto

Puoi vendere cotone ad una **Tessera Porto non girata** (posseduta da un qualsiasi giocatore). Il Cotonicificio deve essere collegato alla Tessera Porto non girata **D**.

1. Gira la Tessera Porto e avanza il Segnalino Rendita **E** del giocatore che la possiede in avanti lungo la Traccia Progresso del numero di spazi indicato nell'angolo in basso a destra della tessera. Procedi al punto **3**.

Vendere al Mercato Lontano

Puoi vendere cotone al Mercato Lontano se il Segnalino Mercato Lontano non si trova sullo spazio con la "X" **F**. Il Cotonicificio deve essere collegato al Mercato Lontano visibile su tutte le Tessere Porto e in alcune località lungo i bordi del tabellone).

Nota: Se stai usando una Tessera Porto non girata per vendere al Mercato Lontano, non girare la Tessera Porto.

1. Gira la Tessera Mercato Lontano più in alto **G** e piazzala nella Zona Scarti Tessere.
2. Muovi il Segnalino Mercato Lontano lungo la Traccia Mercato Lontano **H** del numero di spazi indicato in basso al centro della tessera girata **I**.
3. Avanza il tuo Segnalino Rendita lungo la Traccia Progresso del numero di spazi indicato nell'icona alla sinistra del Segnalino Mercato Lontano. **Procedi al punto 3**.
4. Se il Segnalino Mercato Lontano raggiunge lo spazio con la "X", termina immediatamente l'azione di Vendita. **Non procedere al passo 3**.



- 3 Gira la tua Tessera Cotonicificio e avanza il tuo Segnalino Rendita lungo la Traccia Progresso del numero di spazi indicato nell'angolo in basso a destra della Tessera.

- 4 Puoi tornare al passo **2** e ripetere il procedimento per ogni Cotonicificio non girato.

AZIONI

AZIONE - PRESTITO

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

- Non puoi prendere un prestito nel corso degli ultimi 4 turni del Periodo delle Ferrovie (quando non ci sono più carte nel Mazza di Pesca).
- Per aiutarti a ricordarlo, il turno precedente terminerà con l'ultimo giocatore che ripristinando la sua Mano rivelerà la Tessera Mazza, con la faccia che mostra Nathan Rothschild a faccia in su.
- Quando compare la Tessera Mazza, piazzala accanto alla Banca per indicare che il turno successivo sarà l'ultimo nel quale si potranno prendere prestiti.
- Al termine dell'ultimo turno in cui è possibile prendere prestiti, gira la Tessera Mazza sul lato che mostra la Stephenson's Rocket, per indicare che non possono più essere presi prestiti.



Per eseguire l'azione di Prestito:

- 1 Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su nella Pila degli Scarti.
- 2 Prendi £10 / £20 / £30 dalla banca, e fai indietreggiare di 1 / 2 / 3 livelli (non spazi) il tuo Segnalino Rendita sulla Traccia Progresso. Piazza il tuo Segnalino Rendita nello spazio più in alto all'interno del livello di rendita inferiore.

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



AZIONE - SVILUPPO

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

Per eseguire un'azione di Sviluppo:

- 1 Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su nella Pila degli Scarti.
- 2 Rimuovi 1 o 2 Tessere Industria dalla tua Plancia Giocatore, e riponile nella scatola. Ogni Tessera Industria è rimossa separatamente e non deve necessariamente essere dello stesso tipo d'industria, ma deve essere del livello più basso presente sulla plancia, per il tipo d'industria scelto, al momento della rimozione **K**.
- 3 Consuma 1 ferro per ogni tessera rimossa (vedi "Consumare il ferro").



AZIONE - ESPANSIONE DELLA RETE

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

Per eseguire un'azione di Espansione della Rete:

- 1 Scarta una qualunque carta dalla tua mano a faccia in su nella Pila degli Scarti.
- 2 Piazza 1 Tessera Collegamento su una linea libera sul tabellone **L**. La tessera deve essere piazzata adiacente ad una località facente parte della tua rete.

Espansione della Rete durante il Periodo dei Canali:

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

Espansione della Rete durante il Periodo delle Ferrovie:

- Non puoi costruire Collegamenti Fluviali.
- Puoi costruire Collegamenti Ferroviari sulle linee ferroviarie libere **N**.
- Puoi costruire 1 Collegamento Ferroviario per £5.
- Puoi costruire un massimo di 2 Collegamenti Ferroviari per £15.
- Devi consumare 1 carbone per ogni Collegamento Ferroviario costruito (vedi "Consumare il carbone").

Ricorda: Ogni Collegamento Ferroviario viene piazzato separatamente e deve essere collegato ad una sorgente di carbone (dopo che è stato piazzato).



SUGGERIMENTI E VARIANTI

COSE DA RICORDARE

- Scarta 1 carta per ogni singola azione che esegui, compresa l'azione passare.
- Puoi eseguire la stessa azione due volte nel turno. Per esempio, puoi piazzare 1 solo Collegamento Fluviale con l'azione di Espansione della Rete, ma puoi eseguire l'azione di Espansione della Rete una seconda volta per piazzare un secondo Collegamento Fluviale.
- Puoi anche scartare 2 carte per usare entrambe le azioni del tuo turno contemporaneamente. Questo ti permette di costruire una qualsiasi Tessera Industria in una qualsiasi località che abbia ancora spazio per quel tipo di Industria.
- Nel Periodo dei Canali, ogni giocatore può piazzare un massimo di 1 Tessera Industria per località.
- Puoi Cementificare una tua Tessera Industria in ogni momento.
- Puoi anche Cementificare una Carbonaia/Ferriera di un avversario, ma solo se non sono presenti cubetti carbone/ferro né su alcuna Tessera Industria né nel relativo Mercato.
- Devi essere collegato a  per vendere cotone al Mercato e per consumare carbone (ma non il ferro) dal Mercato.
- Una località deve essere parte della tua rete, per poterci costruire sopra (a meno di usare una carta di quella specifica Località o l'azione di Doppia Costruzione).

CONSIGLI PER INIZIARE

- Non aver paura di prendere prestiti. Il tuo livello di rendita alla fine del gioco non vale PV. Non è inusuale che giocatori esperti vincano la partita nonostante un basso livello di rendita.
- Le Tessere Industria di livello 2 o più alto non vengono rimosse alla fine del Periodo dei Canali, ed i PV possono essere totalizzati due volte, se vengono costruite presto. Un Cotonificio di livello 3 girato totalizza ben 18 PV, sui due periodi. L'azione di Sviluppo è tua amica.
- Le Tessere con l'icona  alla sinistra del proprio spazio sulla Plancia Giocatore non possono essere costruite durante il Periodo delle Ferrovie. Cerca di costruire o sviluppare almeno 1 Carbonaia e 1 Ferriera nel Periodo dei Canali, così da non dover usare un'azione di Sviluppo durante il Periodo delle Ferrovie per rimuoverle dalla tua Plancia Giocatore.
- A nessuno piace passare. Durante il Periodo delle Ferrovie, quando compare la Tessera Mazza con il lato raffigurante Nathan Rothschild verso l'alto, è l'ultimo turno in cui puoi prendere prestiti. Se sei a corto di denaro, assicurati di prendere almeno un prestito, o potresti trovarti nell'impossibilità di compiere azioni negli ultimi turni di gioco.
- La pianificazione dell'espansione della rete all'inizio del Periodo delle Ferrovie può essere complicata per un principiante. Espandi la tua rete costruendo Collegamenti alle sorgenti di carbone. Se non hai accesso al carbone, costruisci una Carbonaia.

REGOLE CLASSICHE

Roxley raccomanda fortemente di giocare con le regole aggiornate che trovate in questo manuale, ma nel caso vi sentiate nostalgici, potete giocare al gioco originale implementando le seguenti variazioni alle regole.

Collegamento Virtuale

Le regole originali includevano la stramba e raramente usata, regola del Collegamento Virtuale:

- Se almeno una tra Liverpool e Birkenhead fa parte della tua rete, puoi usare una Carta Industria per costruire nell'altra. **Ricorda:** se è richiesto carbone, la località in cui stai costruendo deve essere collegata ad una fonte di carbone. Il carbone non viaggia attraverso il Collegamento Virtuale .



Preparazione classica del mazzo per 3-4 giocatori

Le regole originali non avevano una lista di carte che venivano rimosse durante la preparazione. Per giocare con la preparazione classica del mazzo, applica le seguenti variazioni alle regole:

- Ignora il passo 2 nella "Preparazione del Tabellone".
- Invece del passo 4 nella "Preparazione del Tabellone": Inserisci la Tessera Mazza in fondo al Mazzo di Pesca, in modo che ci siano 9 carte sotto di essa in una partita a 3 giocatori, o 6 carte in una partita a 4 giocatori.
- Dopo aver mescolato il Mazzo di Pesca durante la preparazione del Periodo delle Ferrovie (passo 5 del "Mantenimento di fine Periodo - Solo Periodo dei Canali"), rimuovi 6 carte in una partita a 3 giocatori, o 2 carte in una partita a 4 giocatori, e riponile nella scatola.

Variante per 2 giocatori della Comunità

Brass è stato originariamente progettato da Martin Wallace per essere giocato da 3 o 4 giocatori. Tuttavia, nel 2009, una variante per 2 giocatori è stata sviluppata dai membri della Comunità di Brass. Questa variante usava una mappa e una preparazione della partita personalizzate, con il resto delle regole che rimaneva invariato. Il presente regolamento Roxley del 2017 rende questa variante per 2 giocatori della Comunità obsoleta, ma l'abbiamo inclusa per preservare la storia del gioco. **Per giocare la variante per 2 giocatori della comunità, eseguite i seguenti cambiamenti alla preparazione del gioco (il resto delle regole rimane invariato):**

- Piazza il Tabellone con la Mappa Alternativa rivolta verso l'alto, che comprende meno località e l'icona in alto a sinistra .



- Ignora il numero di giocatori sulle carte. Crea invece un Mazzo di Pesca di 40 carte, rimuovendo tutte le carte che non riportano l'icona  nell'angolo in basso a destra .
- Ignora il numero di giocatori sulle Tessere Mercato Lontano. Rimuovi invece tutte le tessere che non riportano l'icona  sul lato sinistro (1 Tessera "-1", 1 Tessera "-3" ed entrambe le Tessere "0") .
- Inizia con £25 anziché £30.



PARTITA INTRODUTTIVA

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

Per giocare una partita introduttiva, per prima cosa gioca l'intero Periodo dei Canali, compresa la totalizzazione dei PV. Poi i giocatori ottengono ulteriori PV come segue:

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