BRASS

LANCASHIRE

2-4 60-120 14+

UNA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

Brass: Lancashire recrea la historia de los emprendedores que compitieron en Lancashire y sus alrededores durante la Revolución Industrial en Inglaterra, entre los años 1770 y 1870. Durante la partida, ampliarás tu imperio estableciendo canales y líneas de ferrocarril, y construirás y desarrollarás varios tipos de industrias, tales como fábricas de algodón, minas de carbón, fundiciones de hierro, astilleros y puertos.

TUTORIALES Y VÍDEOS DE AYUDA

¿Aprendes más fácilmente con medios visuales? Hemos pensado en ti. ¡Abre tu navegador web y dirígete a roxley.com/brass-tutorial para aprender 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, Jørgen Grøndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jered Biard.

Asesor Histórico: Judith Bennett.

Revisión/Edición de texto de la versión en español: Jaime Devesa "Almilcar"

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, Daniel Gómez y Pablo Martino.

COMPONENTES

1 × Tablero de Juego

4 × Tableros de Jugador

4 × losetas de personaje

56 × fichas de Enlace (14 en cada color)

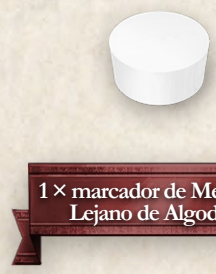
12 x losetas de Mercado Lejano de Algodón

66 × cartas de Localización e Industria

4 x Ayudas de Jugador

4 × marcadores de Puntos de Victoria

24 × cubos de Carbón



1 × marcador de Mercado Lejano de Algodón

4 × marcadores de Ingresos

16 × cubos de Hierro

67 × Monedas (Edición Deluxe: 70 fichas de póquer)

12 Fábricas de Algodón
8 Puertos
6 Astilleros
7 Fundiciones de Hierro
7 Minas de Carbón

148 × losetas de Industria (37 en cada color)

1 × loseta de Mazo

Copyright 2018 Roxley Games.
Todos los derechos reservados
a nivel mundial.

Este reglamento es un documento en constante actualización.
Descarga la última versión en roxley.com/brass-lancashire-rulebook

FIGURAS HISTÓRICAS DE LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

RICHARD ARKWRIGHT

Sir Richard Arkwright

(23 de diciembre de 1732 - 3 de agosto de 1792)
Habiéndole enseñado a leer y a escribir su primo, Arkwright comenzó como aprendiz de barbero, pero tras enviudar rápidamente, sus ambiciones empresariales aumentaron y su segundo matrimonio le proporcionó el capital para dedicarse a la fabricación de pelucas. Cuando estas pasaron de moda, orientó el negocio hacia los textiles e hizo mejoras en la hiladora Jenny junto con el relojero John Kay. Al trasladar su negocio a la pequeña villa de Cromford, Arkwright animó a los tejedores de familia numerosa a mudarse allí y que trabajaran en su fábrica, incluyendo niños de tan solo siete años. Arkwright fue pionero en el uso de la máquina de vapor junto con maquinaria textil, convirtiéndose en precursor del desarrollo de la tejedora mecánica de Edmund Cartwright. En sus últimos años, tras una larga batalla judicial, Arkwright perdió muchas de sus patentes y su dominio en la industria textil, pero poco después fue nombrado caballero. Ambicioso, devoto religioso y, a veces, alguien difícil con quien trabajar, el ingenio y sus dotes organizativas le harían ser conocido como "el padre del sistema moderno de fabricación industrial."

ELIZA TINSLEY

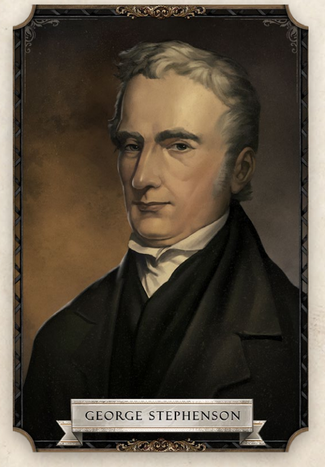
Eliza Tinsley

(17 de enero de 1813 - 17 de enero de 1882)
Tras el fallecimiento de su esposo Thomas y del padre de este, junto a la muerte del mayor de sus seis hijos, Tinsley continuó con los negocios de su difunto esposo y de su difunto suegro en la región de Black Country, unidos en un sello único bajo su propio nombre. La compañía de Eliza Tinsley producía clavos para herraduras, cadenas y anclas para barcos, siendo en estos últimos dónde pondría el foco, a medida que los vehículos de motor remplazaban a los caballos. La fabricación de cadenas era una industria dominada sobre todo por hombres, pero Tinsely destacó empleando a cerca de 4.000 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 eran favorables a la salud moral y física". Conocida como "La Viuda", Tinsley fue respetada por su experiencia de la industria. A los 58 vendió la compañía, pero seguiría operando bajo su nombre en el Siglo XXI.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

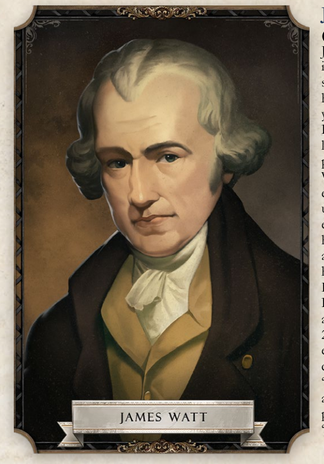
Isambard Kingdom Brunel

(9 de abril de 1806 - 15 de septiembre de 1859)
Cuando tenía 15 años, Marc, padre de Brunel, fue enviado a la prisión de deudores, pero sus deudas fueron pagadas por el gobierno británico cuando él mismo dio a conocer que el Zar le había ofrecido un empleo 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 de la historia, construyendo túneles, puentes, ferrocarriles, un hospital móvil, y un "ferrocarril atmosférico" propulsado por un sistema de 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. Brunel murió de un derrame cerebral a los 53 años, justo antes de su viaje inaugural. Hoy en día Brunel es conocido como un gigante de la ingeniería.


GEORGE STEPHENSON

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 y al no tener educación formal, se fue a Escocia a buscar trabajo, pero regresó a West Moor cuando su padre se 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 Northumbría lo hizo impopular entre la comunidad científica, y cuando presentó su diseño para una lámpara minera más segura que no causara explosiones, la Royal Society lo acusó de robar el concepto a Humphry Davy, que la inventó en paralelo. Pero el gran salto a la fama de Stephenson fue su contribución al transporte por ferrocarril y la revitalización de la industria ferroviaria. A los 40 años, comenzó a trabajar en el primer ferrocarril público y en su locomotora, conocida como "El Cohete de Stephenson". Hizo honor a su nombre al ganar una competición en la que alcanzó la velocidad récord de 36 millas por hora, lo que llevó a algunos a temer que tales velocidades causarían, por ejemplo, que el útero de las mujeres volara literalmente fuera de sus cuerpos. Afortunadamente, esto nunca ocurrió.


JAMES WATT

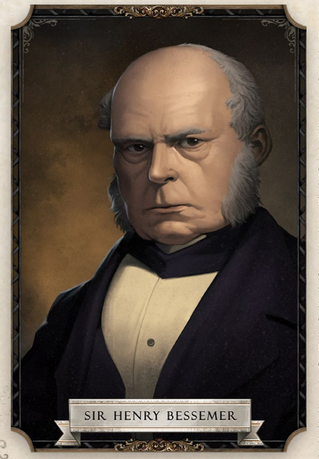
James Watt

(18 de enero de 1736 - 25 de agosto de 1819)
Jugueteando 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, haciéndose amigo del químico Joseph Black. A los 30, mientras reparaba un modelo de la máquina de vapor Newcomen, que se usaban principalmente 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 independiente que revolucionaría el motor de vapor. Sin embargo, fue incapaz de hacer progresos en este negocio 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 débil para los negocios (Watt dijo una vez que "preferiría hacer frente a un cañón cargado que ajustar cuentas o hacer un trato"), fue muy respetado por sus compañeros. La unidad básica de potencia, el "vatio", lleva su nombre.

ROBERT OWEN

Robert Owen

(14 de mayo de 1771 - 17 de noviembre de 1858)
Enamorado de Caroline Dale, hija del dueño del molino de New Lanark cofundado por Richard Arkwright, Owen convenció a sus socios comerciales para comprar la fábrica. La dirigió con gran éxito, pero disgustó a sus compañeros al llevar a cabo actos en favor de la igualdad, como el pago de salarios a sus trabajadores durante un período de cuatro meses en el que los molinos estuvieron cerrados durante la Guerra de 1812. Un ávido erudito, Owen se volvió crítico del pensamiento religioso predominante, el autodeterminismo humano, y desarrolló su propia filosofía en la que establecía que las circunstancias personales son en gran parte el resultado de factores externos y que, por lo tanto, la educación y la filantropía deberían ser primordiales en la sociedad. Emprendió varios proyectos de reformas sociales, presionando para mejorar los derechos de trabajadores y niños, y para el establecimiento de una jornada laboral de 8 horas. Dejó temporalmente Inglaterra para fundar una comuna socialista en América llamada New Harmony. El experimento fue un fracaso económico que arruinó a Owen, pero creó una de las primeras bibliotecas públicas y una escuela gratuita abierta a niños y niñas. Su ideología está profundamente vinculada a los movimientos socialistas de los Estados Unidos.


SIR HENRY BESSEMER

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 Academia de las Ciencias a los 26 años por sus mejoras al microscopio óptico e hizo su fortuna en Inglaterra con un proceso para hacer cadenas de oro. Esta 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. El objetivo inicial era reducir el coste de la artillería militar, pero esta técnica de acero asequible revolucionó la ingeniería estructural e hizo que los puentes y las vías ferroviarias, antes dependientes del hierro forjado y fundido, fueran mucho más seguras. Bessemer introdujo más de 100 inventos en el campo del metal y el vidrio, incluyendo una cabina de vapor de cardanes que intentaba mantenerse a nivel para prevenir el mareo, pero que tristemente se perdió en el mar. Sus innovaciones obtuvieron un considerable éxito comercial.

ELEANOR COADE

Eleanor Coade

(3 de junio de 1733 - 16 de noviembre de 1821)
Criada como bautista devota, los padres de Coade eran ambos comerciantes de éxito. Su abuela, Sarah Enchmarch, había dirigido el negocio textil familiar en Tiverton con 200 empleados, en el que usaba espías para adquirir nuevas técnicas de fabricación y era conocida por viajar por la ciudad en una litera. Después de que la familia de Coade se trasladara a Londres, dirigió su propio negocio de telas de lino a los 30 años. Seis años más tarde compró un negocio de piedra artificial a Daniel Pincot que estaba en apuros, pero le despidió en menos de dos años por "presentarse a sí mismo como el principal propietario" del negocio. Su piedra cerámica, llamada "La piedra de Coade", fue utilizada en más de 700 esculturas en todo el mundo, muchas de ellas supervisadas por el escultor John Bacon. Trabajó con varios diseñadores y arquitectos de renombre, lo que le permitió producir múltiples copias de sus diseños. El León de la Ribera Sur (situada en el puente de Westminster, en Londres) puede que sea la pieza más emblemática de Coade, pero su material también se utilizó para la portada gótica de la Capilla de San Jorge y en la restauración del Palacio de Buckingham.

PREPARACIÓN DEL TABLERO

1. Coloca el tablero (A) bocarriba mostrando el mapa completo, que se usa para cualquier número de jugadores (2-4).

   No utilices el mapa alternativo que contiene menos localizaciones y muestra el icono ! arriba a la izquierda.

2. Retira todas las cartas y las losetas de mercado lejano de algodón que no se correspondan con la cantidad de jugadores y devuélvelas a la caja.

   Los iconos para 2 jugadores (👤👤), 3 jugadores (👤👤👤) y 4 jugadores (👤👤👤👤) se muestran en la esquina inferior derecha del anverso de las cartas (B) y en la parte izquierda del anverso de las losetas (C). Asegúrate de retirar las dos cartas con el icono !.

3. Baraja las cartas restantes y colócalas bocabajo en el área de robo de cartas (D). Este es el mazo de robo.

4. Inserta la loseta de mazo con el lado del Cohete de Stephenson bocarriba (E), casi al final del mazo de robo, de manera que haya una carta por jugador debajo de ella (por ejemplo, 3 cartas para una partida de 3 jugadores). Estas cartas no se usarán durante la Era de los Canales.

5. Baraja las losetas restantes de mercado lejano de algodón y colócalas bocabajo en el área de robo de losetas (F).

6. Coloca el marcador de mercado lejano de algodón en la casilla superior de la tabla de mercado lejano de algodón (G).

7. Coloca 1 cubo negro en cada casilla del mercado de carbón (H).

8. Coloca 1 cubo naranja en cada casilla del mercado de hierro (I).

9. Coloca los cubos restantes junto al tablero: esta es la reserva general (J).

10. Coloca el dinero junto al tablero (K) para formar el banco.

INDICADORES DE LOCALIZACIÓN

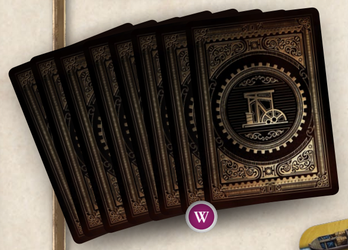
Además de ayudar a los jugadores a encontrar las localizaciones en el tablero, los colores de los indicadores también indican qué cartas de localización están en el mazo de robo. Esto variará según el número de jugadores:

- 2 jugadores: las cartas de las localizaciones de color azul (L) y turquesa (M) no se incluyen en el mazo de robo.
- 3 jugadores: las cartas de las localizaciones de color turquesa (M) no se incluyen en el mazo de robo.
- 4 jugadores: todas las cartas de localización estarán incluidas en el mazo de robo.

PREPARACIÓN DEL ÁREA DEL JUGADOR

1. Coge un tablero de jugador.
2. Coge £30 del banco (N).
3. Elige una loseta de personaje del color que prefieras.
4. Coloca las fichas de enlace del color elegido en tu área de juego (O).
5. Apila las losetas de industria del color elegido (consistentes en fábricas de algodón (P), puertos (Q), astilleros (R), fundiciones de hierro (S) y minas de carbón (T) en las casillas correspondientes de tu tablero de jugador. El lado de las losetas con la mitad superior negra debe estar bocabajo.
6. Coloca tu marcador de puntos de victoria (PV) en la casilla "0" de la tabla de progreso (U).
7. Coloca tu marcador de ingresos en la casilla "10" de la tabla de progreso (V).
8. Para formar tu mano inicial, roba 8 cartas del mazo de robo. No reveles tu mano al resto de jugadores (W).
9. Deja un espacio en tu área de juego para tus cartas descartadas. Esta será tu pila de descarte.

Una vez que todos los jugadores han preparado su área de juego, baraja todas las losetas de personaje y colócalas en orden aleatorio en la tabla de orden de turno (X).



CÓMO JUGAR

OBJETIVO DEL JUEGO

La partida se juega en 2 eras: la Era de los Canales (1770-1830) y la Era del Ferrocarril (1830-1870). El ganador es el jugador que tenga más puntos de victoria (PV) al final de la Era del Ferrocarril. Los PV se obtienen al final de cada era por tus fichas de enlace y por las losetas de industria que consigas voltear.

4

RONDAS

Cada era se divide en rondas y continúa hasta que se agoten tanto el mazo de robo como las cartas de los jugadores. Se juegan exactamente 8/9/10 rondas por era en partidas de 4/3/2 jugadores. En cada ronda, los jugadores se turnan siguiendo el orden de sus losetas de personaje en la tabla de orden de turno.

TURNO DEL JUGADOR

En tu turno, debes realizar 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 bocarriba sobre tu pila de descarte.

Una vez completadas todas tus acciones, roba cartas del mazo de robo hasta que vuelvas a tener 8 cartas en tu mano.

Coloca todo el dinero que hayas gastado durante tu turno sobre la loseta de tu personaje (A) en la tabla de orden de turno.

Una vez se agote el mazo de robo, tu mano irá disminuyendo en cada ronda hasta que no te queden cartas.

Nota: durante la Era de los Canales, las cartas que quedan bajo la loseta de mazo no se consideran parte del mazo de robo y por lo tanto no podrán usarse.

ACCIONES DISPONIBLES

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

1. **Construir** – Coloca una de tus losetas de industria en el tablero, pagando el coste correspondiente y gastando la cantidad requerida de carbón/hierro.
2. **Enlazar** – Amplía tu red de canales o red ferroviaria añadiendo fichas de enlace al tablero.

3. **Desarrollar** – Obtén acceso a industrias de nivel superior retirando losetas de industria de tu tablero de jugador.

4. **Vender** – Voltea tus losetas de fábrica de algodón ya construidas, vendiendo al mercado lejano de algodón o volteando una loseta de puerto.

5. **Pedir un Préstamo** – Pide un préstamo de £10/£20/£30 al banco y retrocede tu marcador de ingresos 1/2/3 niveles de ingresos (no casillas).

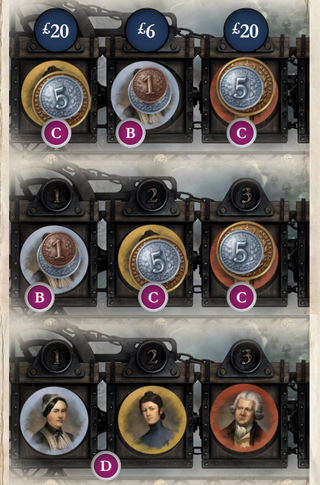
Pasar - Puedes elegir pasar en lugar de realizar una acción, pero aún así debes descartar una carta por cada acción que no realices.

Gastar Dinero - Cada vez que gastes dinero para realizar una acción, debes colocarlo sobre la loseta de tu personaje (A) en la tabla de orden de turno. Colocar el dinero gastado sobre la loseta de personaje 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

Una vez que todos los jugadores han completado su turno, haz lo siguiente antes de pasar a la próxima ronda:

1. **Determina el Orden de Turno para la siguiente ronda**
   Reordena las losetas de personaje en la tabla 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 forma que el jugador que haya gastado más será el último (C).
   - Si varios jugadores han gastado la misma cantidad de dinero, 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, quedando listos para la siguiente ronda.



2. **Recibe Ingresos**
   Recibe tanto dinero del banco como indique 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 impreso en la moneda junto a la posición actual de tu marcador de ingresos en la tabla de progreso (E).

   - Si tu nivel de ingresos es negativo (F), debes pagar esa cantidad de dinero al banco.

   - Si no dispones de dinero para pagar los ingresos negativos, debes obtener dinero retirando del tablero de juego una o más de tus losetas de industria (pero no fichas de enlace). Cada una vale la mitad de su coste, redondeado hacia abajo. Quédate con cualquier exceso de dinero.

   - Si no tienes forma de pagar lo que debes, pierdes 1 PV (si es posible) por cada £1 que te falte.

Nota: puedes retirar cualquiera de tus losetas de industria, pero debes parar tan pronto hayas obtenido suficiente dinero para cubrir la deuda. No puedes vender losetas de industria por ningún otro motivo que no sea pagar el déficit.

MANTENIMIENTO DE FIN DE ERA

FIN DE LA ERA DE LOS CANALES Y DE LA ERA DEL FERROCARRIL

Cada era finaliza después de la ronda en la cual todos los jugadores han usado las últimas cartas de su mano. Cuando esto ocurra, lleva a cabo los siguientes pasos:

1. **Puntúa los Enlaces de Canal / Ferrocarril**
   Por cada una de tus fichas de enlace (G), obtén 1 PV por cada ⊖ que se muestre en las localizaciones adyacentes, avanzando tu marcador de PV en la tabla de progreso (H). Retira las fichas de enlace del tablero a medida que se puntúen.
2. **Puntúa las Losetas de Industria volteadas**
   Después de que todos los jugadores hayan retirado sus fichas de enlace, anota los PV indicados en la esquina inferior izquierda de tus losetas de industria que hayas volteado (aquellas con la mitad superior negra), avanzando tu marcador de PV en la tabla de progreso (H). Las losetas de industria a las que no se le haya dado la vuelta (I) no puntúan.

Nota: si obtienes más de 100 PV, contabiliza los puntos adicionales iniciando una nueva vuelta en la tabla 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 del tablero de juego (no de los tableros de jugador) todas las losetas de industria de nivel 1 y devuélvelas a la caja. Todas las losetas de nivel 2 o superior permanecen en el tablero (J).

4. **Restablece el Mercado Lejano de Algodón**
   Coloca el marcador del mercado lejano de algodón en la casilla superior de la tabla de este mercado (K). Baraja las losetas descartadas de mercado lejano de algodón junto con las del área de robo de losetas, y colócalas bocabajo en el área de robo de losetas (L).
5. **Baraja el mazo de robo**
   Baraja las cartas que están debajo de la loseta de mazo con las de las pilas de descarte de todos los jugadores, y colócalas boca abajo en el área de robo de cartas (M). Cada jugador roba 8 cartas del mazo de robo para formar una nueva mano inicial.
6. **Coloca la Loseta de Mazo**
   Coloca la loseta de mazo con la cara de Nathan Rothschild bocarriba, casi al final del mazo de robo, de modo que queden 2 cartas por jugador debajo de ella (N) (por ejemplo, 6 cartas en una partida de 3 jugadores).

FIN DE LA ERA DEL FERROCARRIL

Realiza el siguiente paso adicional al final de la Era del Ferrocarril:

3. **Puntúa el Dinero:**
   Obtén 1 PV por cada £10 en tu área de juego, avanzando tu marcador de PV en la tabla de progreso.

CÓMO GANAR

Tras realizar la puntuación de la Era del Ferrocarril:

- El jugador con más PV es declarado ganador.
- En caso de empate, el jugador con los ingresos más altos obtendrá la victoria. Si continúa la igualdad, el jugador con la mayor cantidad de dinero restante será declarado ganador.
- Si persiste el empate, los jugadores comparten la victoria.

CONCEPTOS DEL JUEGO

VOLTEAR LOSETAS DE INDUSTRIA

Al final de cada era, las losetas de industria volteadas otorgan PV. Al darles la vuelta, tienen la mitad superior negra y un icono de PV en la esquina inferior izquierda.

Las losetas de industria se voltean de diferentes maneras:

- **Fábricas de algodón y puertos:** se voltean cuando se realiza la acción Vender.

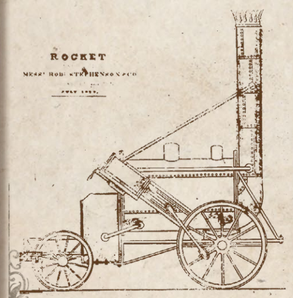
- **Minas de carbón y fundiciones de hierro:** se voltean cuando se retira el último cubo de la loseta. Esta circunstancia ocurre a menudo durante el turno de un oponente.

- **Astilleros:** se voltean inmediatamente al construirlos.

AUMENTAR TUS INGRESOS

Siempre que voltees una de tus losetas de industria, avanza inmediatamente tu marcador de ingresos en la tabla de progreso (A) la cantidad de casillas (no de niveles de ingresos) indicada en la esquina inferior derecha de la propia loseta.

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



TU RED

Se considera que una localización del tablero forma parte de tu red si cumple al menos una de las siguientes condiciones:

- La localización contiene una o más de tus losetas de industria (B), o
- La localización es adyacente a una o más de tus fichas de enlace (C).

LOCALIZACIONES CONECTADAS

Dos localizaciones se consideran "conectadas" si puedes trazar una ruta de fichas de enlace (pertenecientes a cualquier jugador) entre una localización (D) y la otra (E).

CONSUMO DE HIERRO

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

Para hacer uso de hierro, una loseta de industria **no requiere** una conexión a una fuente de hierro.

El hierro debe ser usado de:

1. Cualquier fundición de hierro sin voltear (F) (de cualquier jugador). Además, no necesita ser la más cercana. Si necesitas más de 1 hierro, puedes consumir cada hierro de una fundición diferente. El consumo de hierro de esta forma es gratuito.
2. Si no hay fundiciones de hierro sin voltear, puedes comprar hierro del mercado de hierro (G), comenzando por el precio más bajo. Si el mercado de hierro está vacío, puedes comprar hierro por £5/ .

Los cubos de hierro consumidos se devuelven a la reserva general.

Nota Histórica: por lo general, estas industrias requerían hierro en poca cantidad, por lo que también podía ser transportado mediante caballos y carretas.

CONSUMO DE CARBÓN

El carbón es necesario para construir enlaces ferroviarios y ciertas losetas de industria.

Para consumir carbón, el enlace ferroviario o la loseta de industria deben estar conectados a una fuente de carbón (después de colocar la loseta).

El carbón debe ser usado de:

1. La mina de carbón más cercana (menor número de fichas de enlace) conectada sin voltear (de cualquier jugador) (H). Si varias minas están a la misma distancia, elige una. Si una mina se queda sin carbón y necesitas más, elige la siguiente más cercana. El consumo de carbón de esta forma es gratuito.
2. Si no estás conectado a una mina de carbón sin voltear, puedes comprar carbón del mercado de carbón (I) comenzando por el precio más bajo. Esto requiere una conexión con el icono de comercio (presente en todas las fichas de puerto, estén volteadas o no (J), y en algunas localizaciones del borde del tablero de juego (K)). Si el mercado de carbón está vacío, puedes comprar carbón por £5/ .

Los cubos de carbón consumidos se devuelven a la reserva general.

Nota Histórica: el carbón se necesitaba en grandes cantidades, por lo que era vital disponer de una red de transporte sólida.

ACCIONES

CONSTRUIR

Realizar la acción Construir te permite colocar losetas de industria en una localización del 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 descartes bocarriba una carta adecuada a tu pila de descarte.

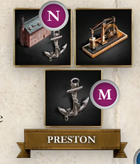
- **Carta de Localización**
  Puedes utilizarla para construir cualquier loseta de industria en la localización que aparece en la carta, incluso si la localización no forma parte de tu red.

- **Carta de Industria**
  Puedes utilizarla para construir la loseta de industria correspondiente, conforme se indica en la esquina superior de la carta, en una localización que forme parte de tu red.

- **Construcción de Acción Doble**
  Puedes utilizarla en lugar de las dos acciones de tu turno. Descarta 2 cartas cualesquiera y considéralas como 1 carta de localización cualquiera. Si es posible, aún debes rellenar tu mano con 2 cartas.

2. Coge la loseta de nivel más bajo de la industria elegida de tu tablero de jugador (L) y colócala (el lado con la mitad superior negra bocabajo) en una casilla sin desarrollar de la localización de construcción elegida, respetando las siguientes reglas:

- Si es posible, colócala en una casilla que muestre solo el icono de dicha industria (M).
- En cualquier otro caso, colócala en una casilla que muestre el icono de esa industria con un icono de otra industria (N).
- Si ninguna de las casillas sin desarrollar muestra el icono de tu industria, no puedes colocarla en esa localización.
  ** **Excepción:** consulta "Sobreedificación" **



3. El coste de la loseta de industria que estás construyendo se indica a la izquierda de su casilla en tu tablero de jugador (O). Pon el dinero que has utilizado sobre la loseta de tu personaje en la tabla de orden de turno, y haz uso del hierro y carbón necesario (O).

Recuerda: si se requiere carbón, la localización en la que estás construyendo debe estar conectada a una fuente de carbón (consulta "Consumo de Carbón" y "Localizaciones Conectadas").

4. Si construyes una mina de carbón o fundición de hierro: coloca tanto carbón o hierro de la reserva general sobre la loseta de industria como se indique en la esquina inferior derecha de la misma.

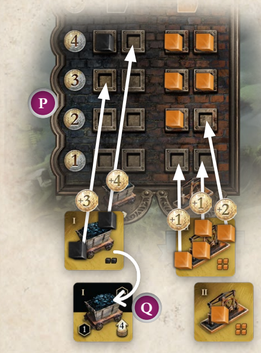
Mover carbón y hierro al mercado

Si construyes una:

- **Mina de Carbón** conectada al icono de comercio (presente en todas las losetas de puerto, estén volteadas o no, y en algunas localizaciones alrededor del borde del tablero); o una

- **Fundición de Hierro**, independientemente de si está o no conectada al icono de comercio, **debes hacer lo siguiente:**

1. Mueve inmediatamente tantos cubos como sea posible desde la loseta de industria a los espacios disponibles en su mercado asociado (cubriendo primero las casillas de más valor).
2. Por cada cubo que muevas, obtén la cantidad de dinero indicada en la moneda que está a la izquierda de su casilla de mercado (P).
3. Si mueves el último cubo de tu loseta de industria al mercado, voltea la loseta de industria (Q) y avanza tu marcador de ingresos en la tabla de progreso tantas casillas como se indique 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. En ningún caso podrán ser vendidos 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 descartar (como una acción) una carta de industria para construir la loseta de industria correspondiente en cualquier localización donde haya una casilla sin desarrollar que muestre el icono de dicha industria.

Construir un Astillero

Las losetas de astillero que muestren un no se pueden construir. Estas losetas solo se pueden retirar de tu tablero de jugador usando la acción Desarrollar. Deben ser retiradas para poder acceder a las losetas de astillero de mayor nivel.

Construir en la Era de los Canales

- Puedes tener como máximo 1 loseta de industria por localización. Sin embargo, sí puedes tener una loseta de industria en la misma localización que otros jugadores.

- **No puedes construir** las losetas de astillero con un a la izquierda de su casilla en tu tablero de jugador.

Construir en la Era del Ferrocarril

- Puedes construir varias losetas de industria en una misma localización.

- **No puedes construir** las losetas de industria con un a la izquierda de su casilla en tu tablero de jugador. Debes realizar la acción Desarrollar para eliminar estas losetas y así acceder a las losetas de nivel superior.

CONSTRUIR (CONTINUACIÓN)

Sobreedificación

En ocasiones podrás reemplazar una loseta de industria ya construida por otra loseta de nivel superior del mismo tipo de industria (debes pagar los costes de construcción). Esto se conoce como Sobreedificación. Al sobreedificar:

Si la loseta que estás reemplazando es tuya (A):

- Puedes sobreedificar cualquier loseta de industria.
- Si hay algún cubo de hierro/carbón en la loseta que estás reemplazando, devuélvelos a la reserva general.

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

- Sólo puedes sobreedificar una mina de carbón o una fundición de hierro.
- No debe haber cubos de recurso del mismo tipo de industria que estés sobreedificando en ningún lugar del tablero, incluyendo su mercado.

Retira las losetas de industria sobreedificadas del juego y devuélvelas a la caja (no otorgarán más PV). Los jugadores no pierden ingresos o PV que hayan obtenido previamente si sus losetas de industria son sobreedificadas.

VENDER

Realizar la acción Vender te permite voltear las losetas ya construidas de fábricas de algodón y, en ocasiones, las losetas de puerto.

Para realizar la acción Vender:

1. Descarta **cualquier** carta de tu mano y colócala bocarriba en tu pila de descarte.
2. Elige una de tus fábricas de algodón que no esté volteada (C) y lleva a cabo una de las siguientes opciones:

Vender usando un Puerto

Puedes vender algodón a una loseta de puerto sin voltear (de cualquier jugador). La fábrica de algodón debe estar conectada a la loseta de puerto sin voltear (D).

1. Voltea la loseta de puerto y avanza el marcador de ingresos (E) de su propietario en la tabla de progreso la cantidad de espacios indicados en la esquina inferior derecha de la loseta. **Dirígete al paso 3.**

Vender al Mercado Lejano de Algodón

Puedes vender algodón al mercado lejano de algodón si el marcador de este mercado no está en la casilla "X" (F). La fábrica de algodón debe estar conectada al icono de comercio (presente en todas las losetas del puerto, estén volteadas o no, y en algunas localizaciones alrededor del borde del tablero).

Nota: si estás usando una loseta de puerto que no está volteada para vender al mercado lejano de algodón, no voltees la loseta del puerto.

1. Da la vuelta a la loseta superior del mercado lejano de algodón (G) y colócala en el área de descarte de losetas.
2. Mueve el marcador de la tabla de mercado lejano de algodón (H) la cantidad de espacios que se indican en la parte inferior central de la loseta volteada (I).
3. Avanza tu marcador de ingresos en la tabla de progreso la cantidad de espacios indicados en el icono de ingresos mostrada a la izquierda del marcador de mercado lejano de algodón. **Dirígete al paso 3.**
4. Si el marcador de mercado lejano de algodón alcanza la casilla "X" (F), la acción Vender finaliza inmediatamente. **No continúes con el paso 3.**

3. Voltea tu loseta de fábrica de algodón y avanza tu marcador de ingresos en la tabla de progreso la cantidad de espacios indicados en la esquina inferior derecha de la loseta.

4. Puedes volver al paso 2 y repetir el proceso con cada una de tus fábricas de algodón que no hayan sido volteadas.

PEDIR UN PRÉSTAMO

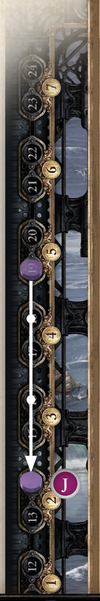
Realizar la acción Pedir un Préstamo te permite adquirir más dinero. Los préstamos nunca se devuelven, pero bajan tu nivel de ingresos.

- No puedes pedir un préstamo durante las 4 rondas finales de la Era del Ferrocarril (cuando no quedan cartas en el mazo de robo).
- Para ayudarte a recordarlo, la ronda anterior terminará con el último jugador rellenando su mano y revelando la loseta de mazo con la cara de Nathan Rothschild visible.
- Cuando aparezca la loseta de mazo, colócala junto al banco para indicar que la siguiente ronda será la última ronda en la que puedes pedir préstamos.
- Después de la ronda final de préstamos, voltea la loseta de mazo para mostrar el Cohete de Stephenson y así indicar que ya no se pueden pedir más préstamos.

Para realizar la acción Pedir un Préstamo:

1. Descarta cualquier carta de tu mano y colócala bocarriba en tu pila de descarte.
2. Coge £10/£20/£30 del banco y retrocede tu marcador de ingresos 1/2/3 niveles de ingresos (recuerda, no casillas) en la tabla de progreso. Coloca tu marcador de ingresos en la casilla de mayor valor que se corresponda con el nivel de ingresos al que has retrocedido (J).

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



DESARROLLAR

Realizar la acción Desarrollar te permite retirar losetas de industria de tu tablero de jugador. Esto te da acceso a losetas de industria de mayor nivel sin tener que construir todas las losetas de nivel inferior de ese tipo de industria.

Para realizar la acción Desarrollar:

1. Descarta cualquier carta de tu mano y colócala bocarriba en tu pila de descarte.
2. Retira 1 o 2 losetas de industria de tu tablero de jugador y devuélvelas a la caja. Cada loseta de industria se devuelve por separado y no necesitan ser del mismo tipo de industria, pero sí debe ser la loseta de nivel más bajo de la industria elegida (en el momento de retirarla) (K).

3. Consume 1 de hierro por cada loseta retirada (consulta "Consumo de Hierro").

ENLAZAR

Realizar la acción Enlazar te permite colocar fichas de enlace que amplían tu red y te permiten acceder a nuevas localizaciones.

Para realizar la acción Enlazar:

1. Descarta cualquier carta de tu mano y colócala bocarriba en tu pila de descarte.
2. Coloca una loseta de enlace en una línea sin desarrollar del tablero (L). La loseta de enlace colocada debe estar adyacente a una localización que forme parte de tu red.

Enlaces durante la Era de los Canales:

- No puedes construir enlaces ferroviarios.
- Puedes construir enlaces de canal en líneas de canal no desarrolladas (M).

- Puedes construir como máximo 1 enlace de canal por £3.

Enlaces durante la Era del Ferrocarril:

- No puedes construir enlaces de canal.
- Puedes construir enlaces ferroviarios en líneas de ferrocarril no desarrolladas (N).

- Puedes construir 1 enlace ferroviario por £5.
- Puedes construir como máximo 2 enlaces ferroviarios por £15 en una misma acción.
- Debes consumir 1 de carbón por cada enlace ferroviario construido (consulta "Consumo de 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 PARA RECORDAR

- Descarta 1 carta por cada acción que realices, incluso al pasar.
- Puedes realizar la misma acción dos veces en un turno. Por ejemplo, solo puedes colocar 1 enlace de canal con la acción Enlazar, pero puedes usar esta misma acción una segunda vez para colocar otro enlace de canal.
- También puedes descartar 2 cartas cualesquiera para realizar ambas acciones en una sola vez. Esto te permite construir cualquier loseta de industria en cualquier localización donde haya un espacio para esa industria.
- Durante la Era de los Canales, cada jugador puede colocar como máximo 1 de sus losetas de industria en cada localización.
- Puedes sobreedificar en cualquier momento cualquiera de tus losetas de industria.
- También puedes sobreedificar las minas de carbón/fundiciones de hierro de tus oponentes, pero solo cuando no queden cubos de carbón/hierro en las losetas de industria ni en el mercado correspondiente.
- Debes estar conectado a un icono para vender algodón y consumir carbón del mercado (pero no hierro).
- Una localización debe formar parte de tu red para que puedas construir allí (a menos que utilices la carta de localización específica o la construcción de acción doble).

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

- No tengas miedo de pedir préstamos. Tu nivel de ingresos al final del juego no otorga PV. No es raro que los jugadores experimentados ganen la partida 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 al inicio. Una fábrica de algodón de nivel 3 volteada sumaría un total de 18 PV entre las dos eras. La acción Desarrollar es tu aliada.
- Las losetas con un icono a la izquierda de su casilla en tu tablero de jugador no pueden ser construidas durante la Era del Ferrocarril. 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 del Ferrocarril para retirar dichas industrias de tu tablero de jugador.
- A nadie le gusta pasar. Durante la Era del Ferrocarril, cuando la loseta de mazo se revele por el lado de Nathan Rothschild, será la última ronda en la cual puedes pedir un préstamo. Si no tienes suficiente dinero, asegúrate de pedir al menos un préstamo, o podrías verte sin muchas opciones de hacer algo durante las rondas finales del juego.
- Encontrar la mejor manera de expandir la red al comienzo de la Era del Ferrocarril puede ser difícil para los principiantes. Amplía tu red construyendo enlaces ferroviarios a fuentes de carbón. Si no tienes acceso al carbón, construye una mina de carbón.

PRIMERA PARTIDA

Dado que Brass es un juego complejo, algunos jugadores podrían preferir jugar una partida más corta como una primera aproximación al juego. Esta primera partida se juega exactamente igual que una partida completa, excepto que solo se juega la **Era de los Canales** y hay reglas de puntuación diferentes que reflejan más fielmente el nivel de éxito de de los jugadores en la Era de los Canales.

Para jugar una partida de introducción, primero juega toda la Era de los Canales de manera normal y lleva a cabo la puntuación al final de la Era de los Canales.

Tras ello, los jugadores obtienen puntos adicionales según se indica a continuación:

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

2. **Nivel de Ingresos:**
Obtén tantos PV como indique tu nivel de ingresos. Si tu nivel de ingresos es negativo, perderás PV.

3. **Losetas de Industria:**
Vuelve a puntuar una segunda vez todas tus losetas de industria de nivel 2 o superior.

REGLAS CLÁSICAS

Roxley recomienda encarecidamente que juegues con las reglas actualizadas y simplificadas descritas en este manual. Pero en caso de que sientas nostalgia, puedes jugar la versión original aplicando los cambios a las reglas que se describen a continuación.

Enlace virtual

Las reglas originales incluían la peculiar y raramente utilizada regla del Enlace Virtual:

- Si Liverpool o Birkenhead forman parte de tu red, puedes utilizar una carta de industria para construir en la otra ciudad. **Recuerda:** si se requiere carbón, la localización en la que estás construyendo debe estar conectada a una fuente de carbón. El carbón no viaja a través de este Enlace Virtual (A).

Configuración Clásica del Mazo para 3-4 Jugadores

Las reglas originales no tenían una lista fija de cartas que se desechaban durante la preparación. Para jugar con la configuración clásica del mazo, aplica los siguientes cambios de reglas:

- Ignora el paso 2 en "Preparación del Tablero".
- En lugar del paso 4 en " Preparación del Tablero": Coloca la loseta de mazo cerca de la parte inferior del mazo de robo, de modo que haya 9 cartas debajo de ella en una partida de 3 jugadores o 6 cartas debajo de ella en una partida de 4 jugadores.
- Después de barajar el mazo de robo al preparar la Era del Ferrocarril (paso 5 de " Mantenimiento de Fin de Era - Era de los Canales"), quita 6 cartas en una partida de 3 jugadores, o 2 cartas en una de 4 jugadores; y devuélvelas a la caja.

Variante de la Comunidad para 2 Jugadores

Brass fue diseñado originalmente por Martin Wallace para 3 o 4 jugadores. Sin embargo, en 2009, miembros de la comunidad de Brass desarrollaron una variante para 2 jugadores. Esta variante utiliza un mapa y una preparación especial, manteniendo el resto de reglas. Las reglas de 2018 de Roxley descritas en este manual dejan obsoleta esta variante, pero las hemos incluido para preservar la historia del juego. **Para jugar la variante de la comunidad para 2 jugadores, realiza los siguientes cambios durante la preparación** (el resto de las reglas permanece igual):

- Coloca el tablero boca arriba mostrando el mapa alternativo, que tiene menos localizaciones y el icono "leer manual" arriba a la izquierda (B).

- Ignora el número de jugadores en las cartas. En lugar de ello, crea un mazo de 40 cartas retirando todas las cartas que no tengan el ícono en la esquina inferior derecha (C).

- Ignora el número de jugadores en las losetas de mercado lejano de algodón. Retira todas las losetas que no tengan el ícono a la izquierda (una "-1", una "-3" y ambas "0") (D).
- Comienza con £25 en lugar de £30.