



BRASS

BIRMINGHAM

UMA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Brass: Birmingham conta a história de empreendedores em competição nas Midlands Ocidentais durante a revolução industrial inglesa, entre os anos de 1770-1870. Durante a partida, você irá expandir seu império, estabelecendo canais e ferrovias, construindo e desenvolvendo várias indústrias, incluindo Fábricas de Algodão, Minas de Carvão, Siderúrgicas, Manufaturas, Olarias e Cervejarias.

TUTORIAIS EM VÍDEO

Você tem mais facilidade com aprendizado visual? Nós temos o que você precisa. Abra seu navegador e vá no link abaixo tutoriais de como jogar: conclaveweb.com.br/brass

CRÉDITOS

Design de Jogo: Martin Wallace

Desenvolvimento de Jogo: Gavan Brown & Matt Tolman

Ilustração & Design Gráfico: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Experiente Conselheiro de Jogo: Edward Chen, Jim Drinkle

Escrita & Edição de Livro de Regras: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Comentários & Críticas do Livro de Regras: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Wernert, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Grondal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jenna Marion

Conselheira Histórica: Judith Bennett

Tradutores Principais do Livro de Regras: Alexandre Limoges (Francês), Ketty Galleguillos (Espanhol), Daniel Danzer (Alemão), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italiano), Gui Landgraf (Português).

Comentários & Críticas na Tradução do Livro de Regras: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Fergeau, Kleber Bertazzo, Cristiano Cuty, Marcelo Oliveira, Xabier Pérez, Daniel Gómez, Pedro Souza e Anderson Butilheiro

COMPONENTES



1 × Tabuleiro



4 × Tabuleiros de Jogador



4 × Peças de Personagem



56 × Peças de Conexão (14 por cor)

Copyright 2018 Roxley Games.
Todos os Direitos Reservados
Mundialmente.



8 × Cartas Curinga
(4 × Locais Curinga,
4 × Indústrias Curinga)



64 × Cartas de
Local e Indústria



4 × Guias de Jogador



4 × Marcadores de PV



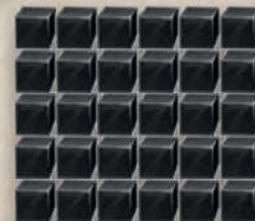
18 × Cubos de Ferro



15 × Barris de Cerveja



4 × Marcadores de Renda



30 × Cubos de Carvão



77 × Marcadores de Dinheiro
(Ou Edição de Luxo: 78 Iron Clays)



11 Manufaturas



11 Fábricas de
Algodão



7 Cervejarias



5 Olarias



4 Siderúrgicas



7 Minas de Carvão



9 × Peças de Mercador



180 × Indústrias (45 por cor)

Nota: Existem 3 peças brancas em um dos papéis de peças. Elas não são usadas.

FIGURAS HISTÓRICAS



RICHARD ARKWRIGHT

Sir Richard Arkwright

(23 de Dezembro 1732 – 3 de Agosto 1792)

Ensinado a ler e a escrever por seu primo, Arkwright iniciou como um aprendiz de barbeiro, mas após um enviuvamento precoce suas ambições de negócio cresceram e seu segundo casamento proveu os fundos necessários para o negócio de feitura de perucas. Quando perucas saíram de moda, ele investiu em têxteis e fez melhorias no tear giratório com o relojoeiro John Kay. Movendo sua empresa para a pequena vila de Cromford, Arkwright encorajou tecelões com grandes famílias a se mudar para lá e trabalhar no seu moinho, incluindo crianças com idade de sete anos. Arkwright foi pioneiro no uso do motor a vapor com maquinário têxtil, um precursor do desenvolvimento do tear elétrico de Edmund Cartwright. Em sua avançada idade, Arkwright perdeu muitas de suas patentes e seu domínio da indústria têxtil, mas pouco tempo depois foi nomeado cavaleiro. Ambicioso, devoto, e às vezes difícil de trabalhar, a genialidade e capacidade de organização de Arkwright o tornaram conhecido como o “pai do sistema industrial da modernidade”.



ELIZA TINSLEY

Eliza Tinsley

(17 de Janeiro 1813 – 17 de Janeiro 1882)

Após a morte de seu marido, Thomas, e de sogro, e também a morte dos seus seis filhos mais velhos, Tinsley continuou o negócio de ambos os falecidos no Black Country com seu próprio nome. A companhia Eliza Tinsley produzia pregos para ferraduras, além de correntes e âncoras para navios, os quais viriam a se tornar o foco, uma vez que veículos motorizados iriam substituir cavalos. A feitura de correntes era uma indústria particularmente masculina, mas Tinsley sobressaiu-se, empregando cerca de 4.000 trabalhadores, além de estabelecer uma filial na Austrália. Muitos dos funcionários da Tinsley eram mulheres e meninas, e ela lutou contra os esforços do governo para restringir mulheres e meninas abaixo dos 14 de trabalhar nas indústrias de pregos e correntes, argumentando que “as condições de ambas as indústrias eram favoráveis à saúde moral e física.” Conhecida como “A Viúva”, Tinsley era respeitada por sua perícia na indústria. Ela vendeu a companhia com 58 anos, mas o negócio continuaria operando sob seu nome século XXI adentro.

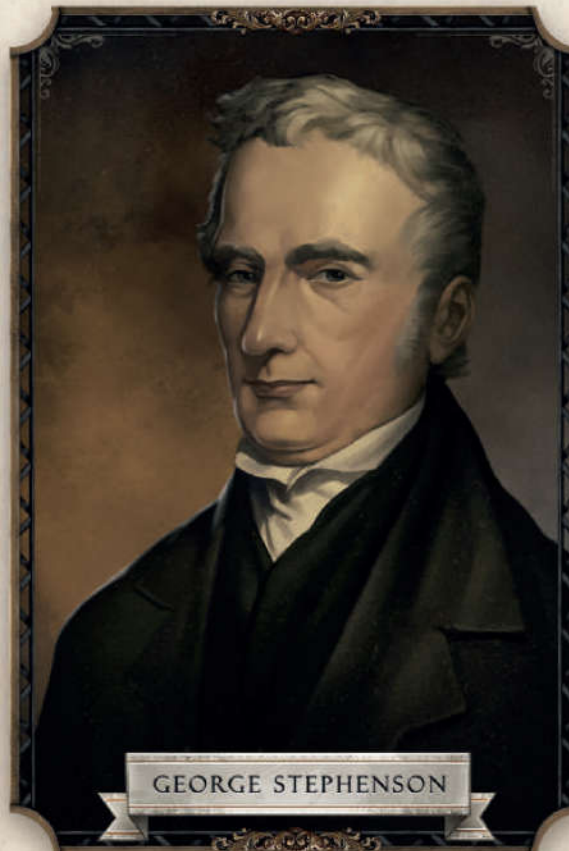


ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

Isambard Kingdom Brunel

(9 de Abril 1806 – 15 de Setembro 1859)

Aos 15 anos, o pai de Brunel, Marc, foi enviado a uma prisão de devedores, mas suas dívidas foram pagas pelo governo britânico quando ele tornou conhecido o fato de que o Tsar havia lhe oferecido um cargo como engenheiro na Rússia. Brunel estudou na França sob a tutela do relojoeiro Abraham Louis Breguet. Ao retornar para a Inglaterra, ele se tornou assistente no projeto de Marc para criar um túnel sob o Tâmesa, mas um alagamento quase fatal colocou o jovem de 22 anos fora de atividade por vários meses. Isto não impediu Brunel de tornar-se um dos engenheiros mais prolíficos da história, criando túneis, pontes, ferrovias, um hospital portátil e uma “ferrovia atmosférica” movida à vácuo, embora para esta, as abas de couro que selariam os tubos de vácuo foram comidas por ratos. Seu “Great Western” foi o primeiro navio a vapor a conduzir um serviço transatlântico, além de ser o maior navio construído até seu tempo. Mas Brunel faleceu de derrame aos 53 anos, nas vésperas de sua viagem inaugural. Brunel é conhecido hoje em dia como um gigante da engenharia.



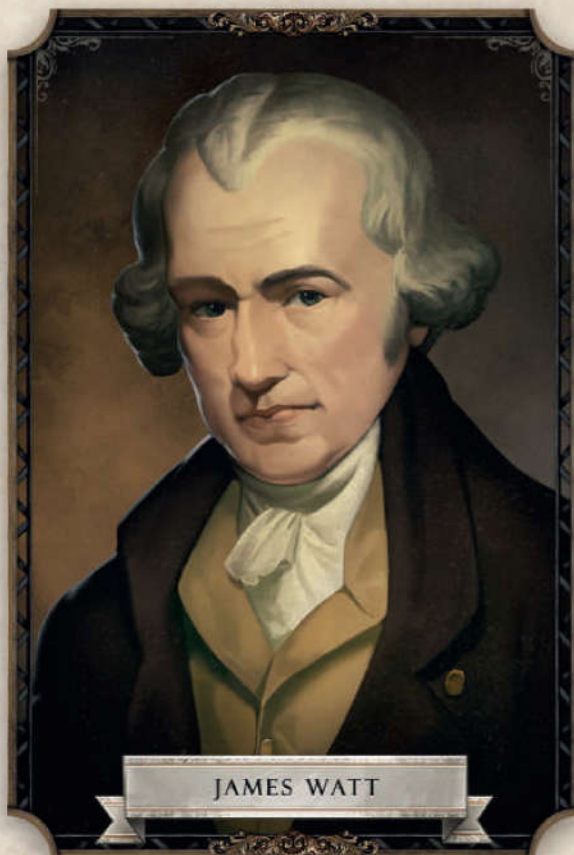
GEORGE STEPHENSON

George Stephenson

(9 de Junho 1781 – 12 Agosto 1848)

Depois da morte de sua filha e de sua esposa, Stephenson, com 25 anos e nenhuma educação formal, mudou-se para a Escócia para encontrar trabalho, mas retornou para West Moor quando seu pai ficou cego, após um acidente nas minas. Quando ele se ofereceu para aprimorar o motor de bombeamento deficiente da mina, Stephenson foi nomeado mecânico e tornou-se um especialista em tecnologia de motor a vapor. Seu sotaque de Northumberland o tornava impopular com a comunidade científica, e quando ele apresentou seu projeto de uma lâmpada de mineração mais segura que não causaria explosões, a Sociedade Real o acusou de roubar o conceito de outro inventor, Humphry Davy. O seu grande salto para a fama, contudo, foi sua contribuição ao transporte ferroviário. Aos 40 anos de idade, começou a trabalhar na primeira ferrovia pública e sua locomotiva conhecida como “Stephenson’s Rocket” ganhou uma competição ao alcançar a velocidade recorde de aproximadamente 58 Km/h, o que causou certo temor de que tal velocidade poderia, literalmente, fazer os úteros das mulheres se soltarem de seus corpos. Felizmente, isto não aconteceu.

DA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL



JAMES WATT

James Watt

(30 de Janeiro 1736 – 25 de Agosto 1819)

Curioso com modelos e instrumentos de navio na mesa de trabalho de seu pai desde criança, Watt foi para Glasgow aos 17 para aprender a criar instrumentos de medida, como balanças e bússolas, onde construiu uma amizade com o químico Joseph Black. Com cerca de 30 anos, enquanto consertava um modelo do motor a vapor Newcomen, usado largamente para bombear água para fora de minas, Watt percebeu que o design perdia energia ao esfriar e reaquecer o cilindro, e o melhorou ao adicionar um condensador separado, o que iria revolucionar o motor a vapor. Contudo, ele não teve oportunidade de fazer progresso neste projeto, por estar ocupado no seu trabalho diário de supervisionar canais escoceses. Isto mudou quando o fabricante inglês Matthew Boulton interessou-se em sua patente e Watt mudou-se para Birmingham para formar uma sociedade que duraria 25 anos e espalharia seu motor de vapor melhorado por todo o mundo da indústria. Embora fosse um empresário incapaz (Watt disse uma vez que “preferia enfrentar um canhão carregado a liquidar uma conta ou fazer uma barganha”), era muito respeitado por seus colegas, e a unidade básica de energia, o “*Watt*,” tem seu nome.

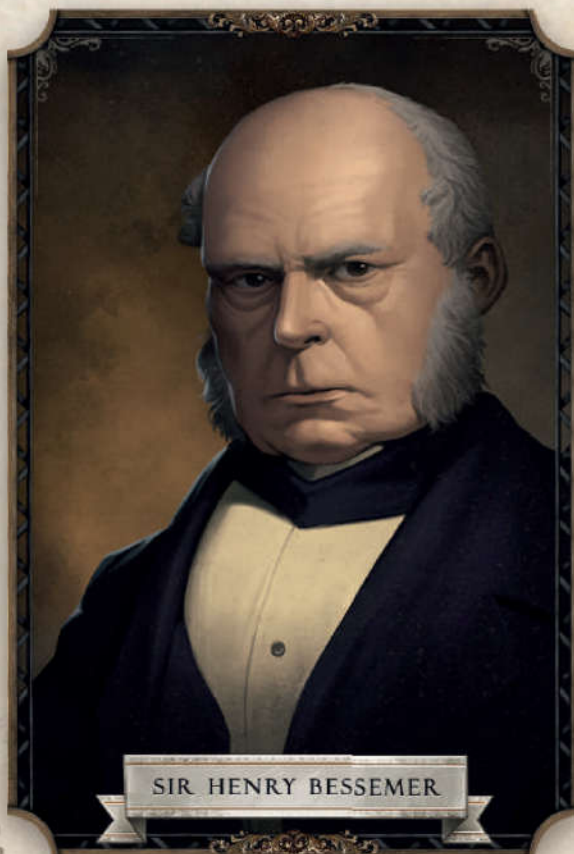


ROBERT OWEN

Robert Owen

(14 de Maio 1771 – 17 de Novembro 1858)

Tendo se apaixonado por Caroline Dale, filha do dono da fábrica de algodão New Lanark co-fundada por Richard Arkwright, Owen convenceu seus sócios a comprar a Fábrica de Algodão. Ele a geriu com muito sucesso, mas desagradou seus sócios com atividades igualitárias, como pagar os salários dos funcionários num período de quatro meses em que a fábrica permaneceu fechada durante a Guerra de 1812. Um estudioso ávido, Owen tornou-se crítico do pensamento religioso dominante sobre autodeterminismo. Além disso, desenvolveu sua própria filosofia na qual as circunstâncias do indivíduo são em grande parte o resultado de forças externas, e que, portanto, educação e filantropia deveriam ser prioridades da sociedade. Ele se comprometeu com uma gama de projetos de reforma social, tais como pressionar pelos direitos de crianças e trabalhadores por uma jornada de trabalho de 8 horas, e temporariamente deixou a Inglaterra para fundar uma comuna socialista nos Estados Unidos chamada New Harmony. O experimento foi uma falha econômica que levou Owen à falência, mas criou uma das primeiras bibliotecas públicas e uma escola pública aberta para meninos e meninas. Suas ideias e suas filosofias são reconhecidas até hoje nos movimentos socialistas dos EUA.



SIR HENRY BESSEMER

Sir Henry Bessemer

(19 de Janeiro 1813 – 15 de Março 1898)

Assim como o pai de Isambard Kingdom Brunel, o pai de Bessemer, Anthony, foi forçado a fugir da França durante a Revolução Francesa. Anthony havia se tornado membro da Académie des Sciences aos 26 pelas suas melhorias no microscópio óptico e fez sua fortuna na Inglaterra com um processo de criação de correntes de ouro. A primeira inovação de Bessemer espelhava a afinidade de seu pai com ouro. Depois de cuidadosamente analisar bronze em pó de Nuremberg, usado na manufatura de tinta dourada, ele fez a engenharia reversa do processo e criou uma série de seis máquinas à vapor que eram capazes de produzir o pó. Mais tarde, ele desenvolveu um barato sistema para criar aço ao assoprar ar em ferro gusa derretido para queimar impurezas. O objetivo inicial era reduzir o custo de artilharia militar, mas esta técnica de aço acessível revolucionou a engenharia estrutural, tornando pontes e trilhos de ferrovias, anteriormente dependentes de ferro forjado e fundido, muito mais seguros. Bessemer foi pioneiro em mais de 100 invenções nos campos de siderurgia e vidraria, incluindo uma cabine de navio com sistema de nivelamento para evitar enjoos que foi, infelizmente, perdida no mar. Além disso, teve um sucesso comercial considerável aproveitando suas inovações.



ELEANOR COADE

Eleanor Coade

(3 de Junho 1733 – 16 de Novembro 1821)

Criando-a para ser uma Batista devota, os pais de Coade eram ambos mercadores de sucesso. Sua avó, Sarah Enchmarch, havia tocado o negócio têxtil da família em Tiverton, com 200 empregados. Usando espões para adquirir novas técnicas de manufatura, era conhecida por viajar pela cidade em uma liteira. Depois que a família de Coade mudou-se para Londres, ela geriu seu próprio negócio de roupões de linho aos 30 anos. Seis anos depois ela comprou a companhia de pedras artificiais de Daniel Pincot, que estava com problemas financeiros. Mas o demitiu em dois anos, pois ele “apresentava a si mesmo como o proprietário principal.” Sua grés cerâmica chamada “Litodipira de Coade” veio a ser usada em mais de 700 esculturas em todo o mundo, muitas delas supervisionadas pelo escultor John Bacon, ainda que também trabalhasse com um vasto número de designers e arquitetos influentes por permitir-lhes produzir múltiplas cópias de suas criações. O “South Bank Lion” é provavelmente a peça mais icônica de Coade, mas seu produto também foi usado para a tela Gótica na Capela de São Jorge e na restauração do Palácio de Buckingham.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

- 1 Coloque o tabuleiro no lado diurno ou no lado noturno, à sua escolha.
- 2 Quando jogando com menos de 4 jogadores, remova todas as cartas e Peças de Mercador que mostrem uma quantidade de jogadores maior que o número de jogadores presentes e devolva-as para a caixa.

As quantidades de 2 jogadores (2/2), 3 jogadores (3/3), e 4 jogadores (4/4) são mostradas no canto inferior direito na frente das cartas **A** e no topo das Peças de Mercador **B**.

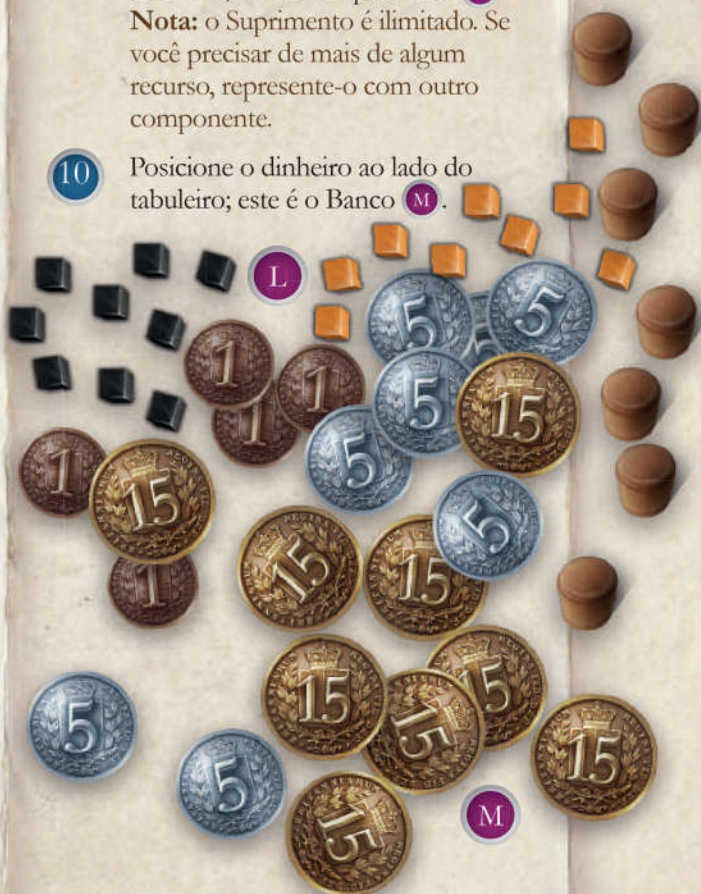


- 3 Separe as cartas de Local Curinga **C** e Indústria Curinga **D** e as coloque abertas em 2 das Áreas de Saque de Cartas.
- 4 Embaralhe as cartas remanescentes e posicione-as com a face para baixo na Área de Saque de Cartas restante **E**; este é o Baralho de Saque.
- 5 Embaralhe as Peças de Mercador remanescentes, e posicione 1 (com a face para cima) em cada um dos espaços de Mercador marcados com o número de jogadores presentes **F**, localizados nas bordas do tabuleiro.



Resultado: em uma partida de 2 jogadores, nenhuma Peça de Mercador é colocada em Warrington **G** nem em Nottingham **H**. Em um jogo de 3 jogadores, nenhuma peça de Mercador é colocada em Nottingham **H**.

- 6 Posicione 1 barril de cerveja em cada espaço de barril de cerveja ao lado de uma Peça de Mercador (não vazia) **I**.
- 7 Posicione 1 cubo de Carvão em cada espaço do Mercado de Carvão **J**, deixando 1 dos espaços de £1 aberto.
- 8 Posicione 1 cubo de Ferro em cada espaço do Mercado de Ferro **K**, deixando ambos os espaços de £1 abertos.
- 9 Posicione os cubos e barris de cerveja remanescentes ao lado do tabuleiro; este é o Suprimento **L**. **Nota:** o Suprimento é ilimitado. Se você precisar de mais de algum recurso, represente-o com outro componente.
- 10 Posicione o dinheiro ao lado do tabuleiro; este é o Banco **M**.

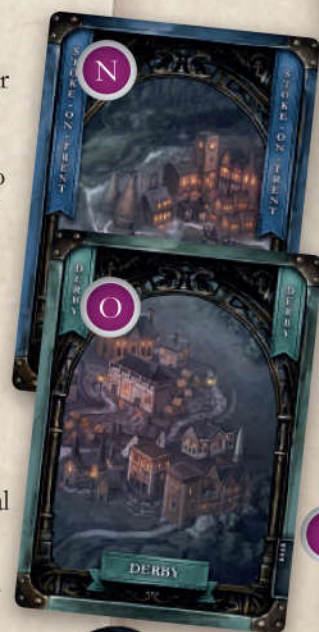


ESTANDARTES DE LOCAL

Além de auxiliar jogadores a encontrar locais no tabuleiro, as cores dos estandartes de local também indicam quais cartas de Local estão no Baralho de Saque. Isto varia com a quantidade de jogadores:

- 2 jogadores: cartas de Local azuis **N** e verde-azuladas **O** não estão no Baralho de Saque.
- 3 jogadores: cartas de Local verde-azuladas **O** não estão no Baralho de Saque.
- 4 jogadores: todas as cartas de Local estão no Baralho de Saque.

Nota: ainda é possível construir em Locais removidos do Baralho de Saque.





PREPARAÇÃO DA ÁREA DO JOGADOR

- 1 Pegue um tabuleiro de jogador.
- 2 Pegue £17 do Banco (P).
- 3 Escolha uma peça de Personagem colorida.
- 4 Posicione as peças de Conexão com a mesma cor na sua área de jogador (Q).
- 5 Empilhe as Indústrias com a mesma cor (que consistem de Fábricas de Algodão (R), Minas de Carvão (S), Siderúrgicas (T), Manufaturas (U), Olarias (V) e Cervejarias (W)) nos seus espaços apropriados no tabuleiro de jogador.
- 6 Posicione seu Marcador de Pontos de Vitória (PV) no espaço "0" da Trilha de Progresso (X).
- 7 Posicione seu Marcador de Renda no espaço "10" da Trilha de Progresso (Y).
- 8 Compre 8 cartas do Baralho de Saque; esta é sua Mão. Não revele sua Mão para outros jogadores.
- 9 Compre 1 carta adicional do Baralho de Saque e posicione-a com a face para baixo na sua área de jogador; esta é sua Pilha de Descarte.

Depois que todos os jogadores tiverem preparado suas áreas, embaralhe todas as Peças de Personagem e posicione-as em ordem aleatória na Trilha de Ordem de Turno (Z).



JOGANDO A PARTIDA

OBJETIVO

A partida é jogada em 2 eras: a Era dos Canais (1770-1830) e a Era das Ferrovias (1830-1870). O vencedor é o jogador que acumular o maior número de Pontos de Vitória (PV) ao final da Era das Ferrovias. PVs são ganhos ao final de cada era pelas suas Peças de Conexão e Indústrias viradas.

4

RODADAS

Cada era é jogada em rodadas, que continuam até que o Baralho de Compra e a Mão dos jogadores estejam exauridos. Serão exatamente 8/9/10 rodadas por era em partidas com 4/3/2 jogadores. Em cada rodada, jogadores agirão em turnos na ordem das suas Peças de Personagem na Trilha de Ordem de Turno.



TURNOS DOS JOGADORES

No seu turno, execute o total de 2 ações.

Exceção: Na primeira rodada da Era dos Canais, cada jogador executa somente uma ação.

- Para cada ação que você executar, você precisa descartar uma carta da sua Mão e colocá-la aberta no topo da sua Pilha de Descarte.



Exceção: curingas são colocadas de volta em suas Áreas de Saque de Cartas.

- Depois que todas as suas ações forem completadas, compre cartas do Baralho de Saque até possuir 8 cartas novamente em sua Mão.
- Posicione todo o dinheiro gasto em seu turno sobre sua Peça de Personagem na Trilha de Ordem de Turno.
- Uma vez que o Baralho de Compra for exaurido, sua Mão vai reduzir-se a cada rodada até que você não possua mais cartas.



LISTA DE AÇÕES

Em seu turno, você pode escolher executar as seguintes ações (você pode executar a mesma ação duas vezes):

- 1 Construir** - Posicione uma de suas Indústrias no tabuleiro, pagando o custo apropriado e consumindo qualquer carvão/ferro requeridos.
Nota: Somente Construir requer uma carta correspondente.



- 2 Conectar** - Expanda sua rede de canais ou ferrovias adicionando peças de Conexão ao tabuleiro.



- 3 Desenvolver** - Ganhe acesso à indústrias de maior nível removendo Indústrias do seu Tabuleiro de Jogador.



- 4 Vender** - Vire suas peças construídas de Fábrica de Algodão, Manufatura e/ou Olaria, vendendo para um Mercador e consumindo cerveja se necessário.



- 5 Empréstimo** - Pegue um empréstimo de £30 do Banco e mova seu Marcador de Renda 3 níveis de renda (não espaços) para trás.



- 6 Prospectar** - Descarte 2 cartas da sua Mão (além da carta necessária para executar a ação) e substitua-as por 1 Indústria Curinga e 1 Local Curinga.
Exceção: você não pode executar esta ação se já possuir uma carta Curinga na sua Mão.

Passar - Você pode escolher passar ao invés de executar uma ação, mas ainda necessita descartar uma carta para cada ação que passar.

Gastando Dinheiro

Sempre que você gastar dinheiro executado uma ação, coloque-o sobre sua Peça de Personagem **A** na Trilha de Ordem de Turno. Ao colocar o dinheiro ali, ao invés de no Banco, permitirá determinar a ordem do turno dos jogadores na próxima rodada.



FIM DE RODADA

Depois que todos os jogadores terminarem seus turnos, execute os seguintes passos antes de dar continuidade à próxima rodada:

- 1 Determine a ordem de turno para a próxima rodada**
Reordene as Peças de Personagem na Trilha de Ordem de Turno.

- O jogador que menos gastou dinheiro nesta rodada será o primeiro na próxima rodada **B**, e assim por diante, de modo que o jogador que mais gastou será o último **C**.
- Se diversos jogadores gastaram a mesma quantidade, sua ordem de turno relativa um ao outro permanece a mesma **C**.
- Depois, pegue todo o dinheiro das Peças de Personagem e devolva-o ao Banco **D**. Isto zera o dinheiro gasto, pronto para a próxima rodada.



- 2 Receba Renda**
Pegue dinheiro do Banco igual ao seu nível de Renda.
Exceção: renda não é coletada no final da última rodada do partida.

- Seu nível de renda é o número mostrado na moeda no espaço atual do seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso **E**.



- Se seu nível de renda for negativo **F**, você deve pagar ao Banco aquela quantidade de dinheiro.



- Se você não for capaz de pagar completamente uma renda negativa, você deverá adquirir dinheiro vendendo uma ou mais de suas Indústrias (não Peças de Conexão) do tabuleiro; cada uma valendo metade do seu custo, arredondado para baixo. A peça é removida do jogo. Você mantém qualquer dinheiro em excesso.
- Se ainda assim não for capaz de pagar a renda negativa, perca 1 PV (se possível) para cada £1 que faltar.



-1

Nota: você pode remover qualquer uma das suas Indústrias, mas precisa parar no momento em que tiver adquirido dinheiro o suficiente para cobrir a dívida da renda negativa. Você não pode vender Indústrias por qualquer outra razão que não seja para pagar uma dívida por renda negativa.

MANUTENÇÃO DE FIM DE ERA



FIM DAS ERAS DOS CANAIS & DAS FERROVIAS

Cada era acaba ao final da rodada em que todos os jogadores usaram as cartas finais de suas Mãos. Quando isto ocorrer, execute os seguintes passos:

1 Pontue Conexões de Canal/Ferrovia Para cada uma das suas Peças de Conexão **G**, pontue 1 PV para cada **H** presente em locais adjacentes, avançando seu Marcador de PV na Trilha de Progresso **H**. Remova as Peças de Conexão do tabuleiro conforme são pontuadas.

2 Pontue Indústrias Viradas Depois que todos os jogadores tiverem removido suas Peças de Conexão, pontue os PVs mostrados no canto inferior esquerdo das suas Indústrias viradas (as com a metade superior preta) no tabuleiro, avançando seu Marcador de PV na Trilha de Progresso **H**. Indústrias desviradas **I** não pontuam.

Nota: se você pontuar mais de 100 PVs, marque os pontos adicionais começando uma nova volta na Trilha de Progresso.

FIM DA ERA DOS CANAIS

Execute os seguintes passos adicionais ao final da Era dos Canais:

3 Remova Indústrias Obsoletas Remova todas as Indústrias de nível 1 do tabuleiro **I** (não do Tabuleiro de Jogador) e devolva-as para a caixa. Todas as Indústrias de nível 2 ou mais permanecem no tabuleiro **K**.

4 Restabeleça Cerveja dos Mercadores Posicione 1 barril de cerveja **L** em cada espaço de barril de cerveja vazio ao lado de uma Peça de Mercador (não vazia) **M**.



5 Embaralhe o Baralho de Saque Embaralhe todas as Pilhas de Descarte dos jogadores e posicione as cartas com a face para baixo na Área apropriada de Saque de Cartas **N**. **Lembrete:** a carta do fundo de cada Pilha de Descarte estará virada para baixo, e necessita ser virada antes de ser embaralhada. (Não inicie a Era das Ferrovias com uma carta fechada na sua Pilha de Descarte).

6 Saque para Novas Mãos Saque 8 cartas do Baralho de Saque recém embaralhado.

VENCENDO O PARTIDA

Depois de pontuar a Era das Ferrovias:

- O jogador com a maior quantidade de PVs é declarado o vencedor.
- Empates são decididos primeiramente por maior renda e então por maior quantidade de dinheiro restante.
- Se ainda estiverem empatados, estes jogadores compartilham a vitória.

CONCEITOS DO JOGO

VIRANDO INDÚSTRIAS

No final de cada era, Indústrias viradas pontuam PVs. Quando viradas, elas possuem a metade superior preta e um ícone de PV no canto inferior esquerdo.



Indústrias são viradas de formas diferentes:

Fábricas de Algodão, Manufaturas e Olarias:

Vire ao executar a ação de Vender.



Minas de Carvão, Siderúrgicas e Cervejarias:

Vire quando o último recurso for removido da peça. Isto acontece com frequência no turno de um oponente.



AUMENTANDO SUA RENDA

Sempre que uma de suas Indústrias for virada, sua renda aumenta. Para aumentar sua renda imediatamente avance seu Marcador de Renda na Triha de Progresso **A** o número de espaços (não níveis de renda) mostrado. **Exceção:** você não pode aumentar a sua renda acima do nível 30.



SUA REDE

Um local no tabuleiro é considerado como sendo parte da sua rede se ao menos um dos seguintes for verdade:

- O local possui uma ou mais de suas Indústrias **B**;
- O local está adjacente a uma ou mais de suas Peças de Conexão **C**.

LOCAIS CONECTADOS

Dois locais são considerados “conectados” um ao outro se você for capaz de traçar uma rota de Peças de Conexão (de qualquer jogador) de um local **D** até o outro **E**.

CONSUMINDO CARVÃO

Carvão é necessário para construir Conexões de ferrovias e certas Indústrias.

Para consumir carvão, a Conexão de ferrovia ou Indústria precisa estar conectada a uma fonte de carvão (depois de ser posicionada).

Carvão precisa ser consumido:

- Da mais próxima Mina de Carvão conectada **F** (de qualquer jogador) não virada (menor distância de Conexões). Se várias Minas de Carvão estiverem igualmente próximas, escolha uma. Se o carvão acabar em uma Mina de Carvão e você ainda necessitar de mais, escolha a Mina de Carvão mais próxima seguinte. Consumir carvão desta forma é gratuito.
- Se você não estiver conectado a uma Mina de Carvão não virada, você pode comprar carvão do Mercado **G**, iniciando pelo menor preço. Isto requer uma conexão ao ícone (presente nos Mercadores em Warrington, Shrewsbury, Nottingham, Gloucester e Oxford nas bordas no tabuleiro). Se o Mercado estiver vazio, você ainda pode comprar carvão por £8 / .

Cubos de carvão consumidos são postos de volta no Suprimento.

Nota Histórica: carvão era necessário em grandes quantidades, então uma rede de transporte robusta era necessária.

CONSUMINDO FERRO

Ferro é necessário para executar a ação de Desenvolver e para construir certas Indústrias.

Para consumir ferro, uma Indústria não precisa estar conectada a uma fonte de ferro.

Ferro precisa ser consumido:

- De qualquer Siderúrgica não virada **H** (de qualquer jogador); não precisa ser a mais próxima. Se você necessitar de mais de 1 ferro, você pode consumir cada ferro de Siderúrgicas diferentes. Consumir ferro desta forma é gratuito.
- Se não houver Siderúrgicas não viradas, você pode comprar ferro do Mercado **I**, iniciando pelo menor preço. Se o Mercado estiver vazio, você ainda pode comprar ferro por £6 / .

Cubos de ferro consumidos são postos de volta no Suprimento.

Nota Histórica: as indústrias geralmente requeriam ferro em pequenos volumes, então podiam ser transportados a cavalo ou por carroças.

CONSUMINDO CERVEJA

Pode ser que você necessite consumir cerveja quando estiver vendendo algodão, bens manufaturados ou cerâmica; ou ao executar a ação de Conectar durante a Era das Ferrovias. A quantidade requerida, se houver, será mostrada no canto superior direito da Indústria.

Cerveja pode ser consumida de qualquer uma das seguintes fontes:

- Suas Cervejarias não viradas **J**. Estas não precisam estar conectadas ao local onde a cerveja é requerida.
- A Cervejaria não virada de um oponente **K**. Estas precisam estar conectadas ao local onde a cerveja é requerida.
- O espaço ao lado de uma Peça de Mercador para a qual você está vendendo (veja “Ação - Vender”).

Quando múltiplos barris de cerveja são requeridos, cada cerveja pode ser consumida de uma fonte diferente.

Barris de cerveja consumidos são postos de volta no Suprimento.

Nota Histórica: água potável estava em falta em assentamentos em expansão, então cerveja era com frequência a bebida mais pura e segura disponível.



AÇÕES

AÇÃO DE CONSTRUIR

Executar a ação de Construir permite que você posicione Indústrias em um local do tabuleiro.

Para executar a ação de Construir:

- 1 Descarte uma carta apropriada. Diferentemente de outras ações, que permitem que você use qualquer carta da sua Mão, a ação de Construir requer que uma carta apropriada seja descartada com a face para cima em sua Pilha de Descarte:

Exceção: curingas são colocados de volta em sua Área de Saque de Cartas

• Carta de Local

Pode ser usada para construir qualquer Indústria no local escrito na carta, mesmo que o local não faça parte da sua rede.



• Local Curinga

Pode ser jogado como qualquer carta de Local. Isto não inclui as 2 Fazendas Cervejeiras (veja "Fazendas Cervejeiras").



• Carta de Indústria

Pode ser usada para construir a Indústria correspondente ao ícone presente no canto superior da carta, em um local que faça parte da sua rede.



• Indústria Curinga

Pode ser jogada como qualquer carta de Indústria.



Nota: em jogos com 2/3 jogadores, você ainda pode construir em qualquer local.



- 2 Pegue a peça de menor nível **I** da indústria escolhida do seu Tabuleiro de Jogador e a posicione (o lado com a metade superior preta deve estar com a face para baixo) em um espaço não desenvolvido no local escolhido para a construção, obedecendo as seguintes regras:

- Se possível, posicione-a em um espaço mostrando somente o ícone daquela indústria **M**.

- Do contrário, posicione-a em um espaço mostrando o ícone daquela indústria com o ícone de outra indústria **N**.



- Se nenhum espaço não desenvolvido mostra o ícone da indústria, você não pode posicionar neste local.

Exceção: (veja "Reconstruir")

- 3 O custo da Indústria que você está construindo é mostrado no seu Tabuleiro de Jogador, à esquerda da peça **O**. Pague o dinheiro e oposicione sobre sua Peça de Personagem na Trilha de Ordem de Turno e consuma qualquer carvão ou ferro requeridos **O**.

Lembrete: Se carvão é requerido, o local em que está construindo deve estar conectado a uma fonte de carvão (veja "Consumindo Carvão" e "Locais Conectados")

- 4 Se você construir uma:

Mina de Carvão ou Siderúrgica

Posicione carvão **II** ou ferro **III** (do Suprimento) sobre a Indústria, igual à quantidade mostrada no canto inferior direito da peça.



Cervejaria

Posicione 1 barril de cerveja na Indústria se for construída na Era dos Canais, ou 2 barris de cerveja se for construída durante a Era das Ferrovias.



Movendo Carvão e Ferro para o Mercado

Se você construir:

- Uma Mina de Carvão que esteja conectada a qualquer espaço de Mercador **II** (mesmo aqueles sem Peças de Mercador)



OU

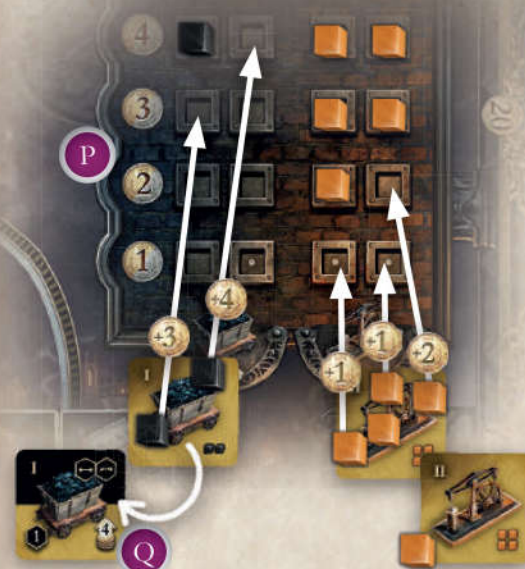
- Uma Siderúrgica, independentemente de estar conectada com um espaço de Mercador:



- 1 Você deve imediatamente mover o maior número de cubos possível da Indústria para espaços disponíveis no seu Mercado associado (preenchendo os de maior custo primeiro).

- 2 Para cada cubo movido, colete a quantidade correspondente de dinheiro mostrada na moeda no lado esquerdo do espaço do Mercado **P**.

- 3 Se o último cubo for movido da sua Indústria para o Mercado, vire-a **Q** e avance seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso o número de espaços mostrados no canto inferior direito da peça.



Nota: cubos de carvão e ferro somente são vendidos para o mercado na ação em que suas Indústrias são construídas. Nunca são vendidos para o Mercado em turnos subsequentes.

Construindo Se Você Não Possuir Peças no Tabuleiro

Se você não possuir Indústrias ou Conexão você também pode (como uma ação) descartar:

- Uma carta de Indústria para construir a Indústria correspondente em qualquer local com um espaço não desenvolvido mostrando o ícone daquela indústria;
- Qualquer carta para construir uma Peça de Conexão em qualquer linha não desenvolvida no tabuleiro.



Fazendas Cervejeiras

Existem 2 locais não nomeados, cada com 1 espaço mostrando um ícone de Cervejaria; estas são as Fazendas Cervejeiras.

- Você só pode construir nestes locais usando uma carta de Indústria de Cervejaria ou uma Indústria Curinga.
- Uma Peça de Conexão é necessária para conectar Cannock com a Fazenda Cervejeira à sua esquerda.



- Uma Peça de Conexão posicionada entre Kidderminster e Worcester também conecta ambos os locais com a Fazenda Cervejeira à sua esquerda. Uma segunda peça de conexão não é requerida nem permitida de ser posicionada.



AÇÕES

AÇÃO DE CONSTRUIR (CONT.)

Construindo na Era dos Canais

- Você pode ter no máximo 1 Indústria por local, mas pode ter uma Indústria no mesmo local que outros jogadores.



- Indústrias com um **I** à esquerda da Peça no seu Tabuleiro de Jogador não podem ser construídas.

Construindo na Era das Ferrovias

- Você pode construir múltiplas Indústrias em cada local.



- Indústrias com um **I** à esquerda da Peça no seu Tabuleiro de Jogador não podem ser construídas. Para remover essas peças (e acessar as Peças de maior nível) você precisa executar a Ação de Desenvolver.

Reconstruir

Em certos casos, é permitido que você substitua uma Indústria já posicionada por uma peça de nível mais alto do mesmo tipo de indústria (você ainda deve pagar os custos necessários para a construção). Isto é chamado Reconstruir. Ao Reconstruir:

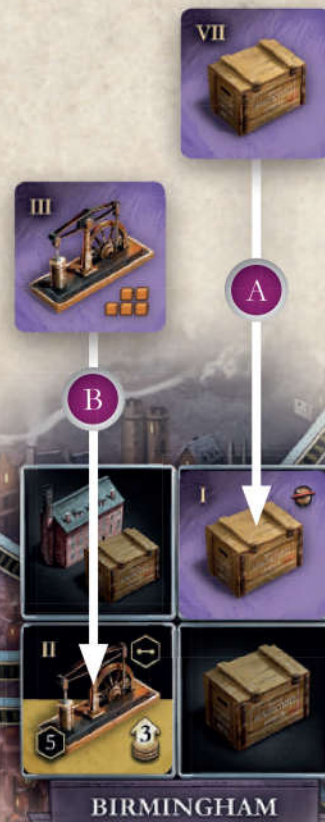
Se a peça substituída é sua **A**:

- Você pode Reconstruir qualquer Indústria.
- Se houver carvão / ferro / cerveja na peça que está sendo substituída, coloque-os de volta no Suprimento.

Se a peça substituída pertence a um oponente **B**:

- Você só pode Reconstruir Minas de Carvão ou Siderúrgicas.
- Não pode haver cubos de recurso em nenhum lugar no tabuleiro, incluindo no Mercado, do mesmo tipo que a Indústria que está sendo substituída.

Remova as Indústrias substituídas do jogo (elas não pontuarão PVs). Jogadores não perdem a renda ou PVs já ganhos se suas Indústrias forem substituídas.



AÇÃO DE VENDER

Executar a ação de Vender permite que você vire Fábricas de Algodão, Manufaturas e Olarias. Vender requer:

- Conexão com uma peça de Mercador.
- Cerveja (frequentemente)

Para executar a ação de Vender:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima em sua Pilha de Descarte.

Exceção: Curingas são posicionados de volta nas suas Áreas de Saque de Cartas.

- 2 Escolha 1 das suas Fábricas de Algodão, Manufaturas **C** ou Olarias conectadas à uma peça de Mercador mostrando o ícone daquela indústria **D**.

- 3 Consuma a quantidade requerida de cerveja, mostrada no canto superior direito da Indústria. Se houver um barril de cerveja **E** no espaço ao lado da peça de Mercador a qual você está vendendo, você pode consumir essa cerveja como parte da ação de Vender e coletar o bônus da cerveja Mercante. (veja "Bônus da Cerveja Mercante").

- 4 Vire a Indústria e avance seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso o número de espaços mostrado no canto inferior direito da peça.

- 5 Você pode voltar para o passo 2 e repetir o processo para cada uma das suas Indústrias não viradas (incluindo indústrias diferentes).

Nota: você não pode executar a ação de Vender se não puder consumir a cerveja requerida (veja "Consumindo Cerveja").

Bônus da Cerveja Mercante

Cerveja Mercante só pode ser consumida como parte de uma ação de Vender. Se você consumir uma cerveja Mercante, você também recebe o bônus mostrado ao lado da localização da peça de Mercador.

• Desenvolver (Gloucester)

Remova 1 das peças de menor nível de qualquer indústria do seu Tabuleiro de Jogador (sem custo de ferro).

Exceção: você não pode remover uma peça de Olaria mostrando o ícone (Veja "Olarias e o Ícone de Lâmpada").

• Renda (Oxford)

Avance seu Marcador de Renda 2 espaços na Trilha de Progresso.

• Pontos de Vitória (Nottingham and Shrewsbury)

Avance seu Marcador de PV na Trilha de Progresso pelo número de espaços indicado.

• Dinheiro (Warrington)

Receba £5 do Banco.

AÇÕES

AÇÃO DE EMPRÉSTIMO

Executar a ação de Empréstimo permite que você adquira mais dinheiro. Empréstimos nunca são pagos, mas diminuem seu nível de renda.

Para executar a ação de Empréstimo:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima na sua Pilha de Descarte.
Exceção: curingas são posicionadas de volta nas suas Áreas de Saque de Cartas.
- 2 Pegue £30 do Banco e reduza o nível (não espaços) do seu Marcador de Renda em 3 na Trilha de Progresso **F**. Posicione seu Marcador de Renda no mais alto espaço no novo nível de renda.
Exceção: você não pode pegar empréstimo se isto for tornar seu nível de renda menor que -10.

AÇÃO DE PROSPECTAR

Executar a ação de Prospectar permite que você adquira Curingas, que provêm maior flexibilidade onde você pode construir. A Indústria Curinga pode ser jogada como qualquer carta de Indústria. O Local Curinga pode ser jogado como qualquer carta de Local. Quando descartado, um Curinga é posto de volta na sua Área de Saque de Cartas, não em sua Pilha de Descarte.

Para executar a ação de Prospectar:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão, mais duas cartas adicionais e as coloque abertas na sua Pilha de Descarte.
- 2 Pegue 1 carta de Local Curinga e 1 carta de Indústria Curinga.
Nota: você não pode executar esta ação se já possuir uma carta de Curinga na Mão.

AÇÃO DE DESENVOLVER

Executar a ação de Desenvolver permite que você remova Indústrias do seu Tabuleiro de Jogador. Isto permite que você ganhe acesso a Indústrias de maior nível sem precisar construir todas as peças de menor nível desta indústria.



Para executar a ação de Desenvolver:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima na sua Pilha de Descarte.
Exceção: curingas são posicionadas de volta nas suas Áreas de Saque de Cartas.

AÇÃO DE CONECTAR

Executar a ação de Conectar permite que você posicione peças de Conexão, que expandem sua rede e lhe dão acesso a novas localizações.




Para executar a ação de Conectar:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima na sua Pilha de Descarte.
Exceção: Curingas são posicionadas de volta nas suas Áreas de Saque de Cartas.
- 2 Posicione uma peça de Conexão em uma linha não desenvolvida no tabuleiro **H**. A peça de Conexão posicionada necessita estar conectada a um local que seja parte da sua rede (veja "Sua Rede").
Exceção: se você não tiver Indústrias ou Conexão no tabuleiro, você pode posicionar uma peça de Conexão em qualquer linha não desenvolvida (você ainda precisa consumir carvão ao construir uma Conexão de ferrovia).

- 2 Remova 1 ou 2 Indústrias do seu Tabuleiro de Jogador e retorne-as para a caixa. Cada Indústria é removida independentemente e não precisa ser da mesma indústria, mas precisa ser a peça de nível mais baixo da indústria escolhida (no ato da remoção) **G**.
- 3 Consuma 1 ferro para cada peça removida (veja "Consumindo Ferro").

Olarias e o Ícone de Lâmpada

Peças de Olaria que mostram um ícone  não podem ser desenvolvidas. Essas peças só podem ser removidas do seu Tabuleiro de Jogador com o uso da ação de Construir. Elas precisam ser removidas antes que você possa acessar as peças de Olaria de maior nível.



Conectar na Era dos Canais:

- Você não pode construir Conexões de ferrovia.
- Você pode construir Conexões de canal em linhas de canal não desenvolvidas **I**.
- Você pode construir no máximo 1 Conexão de canal por £3.


Conectar na Era das Ferrovias:

- Você não pode construir Conexões de canal.
- Você pode construir Conexões de ferrovia em linhas de ferrovia não desenvolvidas **I**.
- Você pode construir 1 Conexão de ferrovia por £5.
- Em uma única ação de Conectar, você pode construir 2 Conexões de ferrovia por £15 se você também consumir 1 cerveja. Esta cerveja precisa ser consumida de uma Cervejaria (não uma cerveja Mercante).
Lembrete: se a cerveja consumida for de uma Cervejaria de outro jogador, ela precisa estar conectada à segunda Conexão de ferrovia (depois de posicionada).
- Você precisa consumir 1 carvão para cada Conexão de ferrovia construída (veja "Consumindo Carvão").
Lembrete: cada Conexão de ferrovia é posicionada independentemente e precisa estar conectada a uma fonte de carvão (depois de posicionada).




DICAS E VARIANTES

COISAS PARA LEMBRAR



- Descarte 1 carta para cada ação que executar, inclusive passar.
- Somente ações de Construir exigem uma carta correspondente.
- Você pode executar a mesma ação duas vezes em um turno. Por exemplo, você pode posicionar 1 ou 2 Conexões de ferrovia com a ação de Conectar, então usar a ação Conectar novamente para posicionar 1 ou 2 Conexões de ferrovia.
- Durante a Era dos Canais, cada jogador pode posicionar no máximo 1 de suas Indústrias em cada local.
- Você pode Reconstruir qualquer uma de suas Indústrias sem restrição.
- Você também pode Reconstruir as Minas de Carvão/Siderúrgicas dos seus oponentes, mas somente quando não houver mais cubos de carvão/ferro em Indústrias ou no Mercado.
- Você deve estar conectado a um  para vender algodão, bens manufaturados ou cerâmica e para consumir carvão (mas não ferro) do Mercado.
- Você não precisa estar conectado para consumir a cerveja das próprias Cervejarias, mas precisa estar conectado a Cervejarias de outros jogadores, ou a cerveja Mercante (somente disponível ao Vender).
- Um local precisa fazer parte da sua rede para que você construa lá (a não ser que você use a carta daquele Local específica ou uma carta de Local Curinga).
- Diferentemente das outras Indústrias de nível 1, a Olaria de nível 1 pode ser construída durante a Era das Ferrovias.

DICAS DE PRINCIPIANTE

- Não tenha medo de fazer empréstimos. Seu nível de renda no final do jogo não vale PVs. Não é incomum que jogadores experientes vençam a partida apesar de um baixo nível de renda.
- Indústrias de nível 2 ou maiores não são removidas no final da Era dos Canais, então poderiam pontuar duas vezes se construídas cedo. Uma Fábrica de Algodão virada de nível 3 poderia pontuar incríveis 18PVs em duas eras. A ação de Desenvolver é sua amiga.
- Seja cuidadoso ao desenvolver Cervejarias. Lembre-se que cerveja é necessária para executar a ação de Vender, então não ter acesso a cerveja que lhe pertença pode ser devastador para sua estratégia a longo prazo.
- Peças com  à sua esquerda no Tabuleiro de Jogador não podem ser construídas durante a Era das Ferrovias. Tente construir ou desenvolver ao menos 1 Mina de Carvão e 1 Siderúrgica durante a Era dos Canais, para que não precise usar uma ação de Desenvolver durante a Era das Ferrovias para limpar estas indústrias do seu Tabuleiro de Jogador.
- Descobrir como melhor expandir sua rede no começo da Era das Ferrovias pode ser difícil para iniciantes. Expanda sua rede construindo Conexões de ferrovia para fontes de carvão. Se você não tiver acesso a carvão, construa uma Mina de Carvão.

ENTENDENDO SUA REDE

Este diagrama irá auxiliar-lhe a entender melhor o conceito de “sua rede” e as regras por detrás da ação de Conectar.

- As peças vermelhas demonstram suas peças de Conexão e Indústria.
 - A cor azul demonstra sua rede; por sua rede ser uma localização que inclui qualquer uma de suas Indústrias e quaisquer locais adjacentes a uma de suas peças de Conexão. Como você tem uma peça de Conexão entre Birmingham e Redditch, esta é parte da sua rede, mesmo não possuindo uma Indústria lá.
 - A cor amarela demonstram posições válidas para o posicionamento de peças de Conexão, por serem ferrovias adjacentes à sua rede.
 - Se você executou a ação de Conectar para construir a Conexão de ferrovia , seria possível construir uma segunda Conexão de ferrovia  na mesma ação de Conectar (contanto que você pague os custos e consuma o carvão e cerveja necessários).
- Nota:** Você pode expandir rapidamente sua rede no tabuleiro posicionando Conexões e evitando posicionar Indústrias.



JOGO INTRODUTÓRIO

Por Brass ser um jogo relativamente pesado, alguns jogadores podem preferir jogar uma versão introdutória mais curta para sua primeira experiência. O jogo introdutório é jogado exatamente como o jogo completo, mas somente a **Era dos Canais** é jogada e existem regras adicionais de pontuação para fazer os pontos dos jogadores assemelharem-se ao seu sucesso na Era dos Canais.

Para jogar a partida introdutória, primeiramente jogue a Era dos Canais inteira normalmente, incluindo a pontuação do final da Era dos Canais.

Jogadores então marcam pontos adicionais:

- 1 Dinheiro**  = 1
Pontue 1 PV para cada £4 na sua área de jogo (a um máximo de 15 PVs).
- 2 Nível de Renda**  = 1
Pontue PVs igual ao seu nível de renda. Se seu nível de renda for negativo, você perde PVs.
- 3 Indústrias**  x2
Pontue novamente suas Indústrias de nível 2 ou maiores.

