



B R A S S

B I R M I N G H A M



IPARI FORRADALOM

A Brass: Birmingham elmeséli a versengő West Midlands-i vállalkozók történetét az angol ipari forradalom idején, 1770–1870 között. A játék során kiterjeszted a birodalmadat csatornák és vasútvonalak létrehozásával, valamint különböző gyárak építésével, mint például pamutgyár, szénbánya, öntőde, fazekasműhely és sörfőzde.

OKTATÓVIDEOÓ

Inkább vizuális típus vagy? Erre is van megoldás. Nyisd meg a böngésződet, és menj a roxley.com/brass-tutorial oldalra a „hogyan játszunk” oktatóvideóért (angol nyelvű, magyar felirattal).

KÉSZÍTŐK

Játékterv: Martin Wallace

Játékfejlesztés: Gavan Brown & Matt Tolman

Illusztrációk és grafikai terv: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Haladó játékos tanácsadó: Edward Chen

Játékszabályírás és -szerkesztés: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Játékszabály-visszajelzések és kritikák: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Grondal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert

Történelmi tanácsadó: Judith Bennett

Játékszabály vezető fordítók: Alexandre Limoges (francia), Ketty Galleguillos (spanyol), Daniel Danzer (német), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (olasz), Rozványi Ágoston (magyar)

Játékszabály-fordítási visszajelzések és kritikák: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Fergeau, Xabier Pérez, & Daniel Gómez

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemker.hu, info@gemker.hu

TARTOZÉKOK



1 × játéktábla



4 × játéktábla



4 × karakterlapka



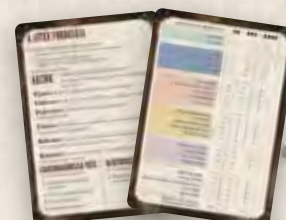
56 × útvonallapka (14/szín)



8 × dzsókercártya
(4 × város, 4 × ipar)



64 × város-
és iparkártya



4 × játékossegédlet



4 × GYP-jelölő



18 × vaskocka



15 × söröshordó



4 × bevételjelző



30 × szénkocka



77 × pénzjelölő



180 × iparlapka (színenként 45 db.)



9 × kereskedőlapka

Megjegyzés: a kinyomóíven három üres lapka található.

IPARI FORRADALOM



Sir Richard Arkwright

(1732. december 23.–1792. augusztus 3.)

Az unokatestvérétől tanult írni, olvasni, és borbélysegédként kezdte a pályáját. Első felesége korai halála után alakult ki komolyabb üzleti ambíciói, amelyhez a második házassága már megfelelő anyagi háttérrel biztosított: parókakészítéssel kezdett foglalkozni. Miután a parókák kimentek a divatból, átváltott a textiliparra, és John Kay órásmesterrel együtt szabadalmaztatta a Spinning Jenny továbbfejlesztett változatát. Egy Cromford nevű kis faluba költözött, és arra bátorította a szövőmunkásokat, hogy népes családjukkal együtt költözzenek oda, és dolgozzanak az üzemében akár már a 7 éves gyerekek is. Arkwright úttörője volt a gőzgép használatának a pamutiparban, és az ő fejlesztése volt az előfutára Edmund Cartwright vetélős szövőgépének. Későbbi perek során több szabadalmát is elveszítette, és textilipari dominanciája is csökkent, viszont lovaggá ütötték. Ambíciózus, bigott, és általában véve nehéz ember volt, de zsenialitása és szervezőkészsége révén az utókor a modern gyári munka megteremtőjeként tekint rá.

RICHARD ARKWRIGHT



Eliza Tinsley

(1813. január 17.–1882. január 17.)

Miután elvesztette férjét, Thomast és apósát, illetve 6 gyermeke közül a legidősebbet, saját neve alatt folytatta férje és apósa üzletét Black megyében. Az Eliza Tinsley Company patkószegeket, illetve láncokat és horgonyokat gyártott – ez utóbbi került a fókuszba, ahogy a lovakat fokozatosan leváltották a gépi erővel hajtott járművek. Eliza Tinsley remekül helyt állt a férfiak által dominált acéliparban: nagyjából 4000 alkalmazottja volt, és Ausztráliában is indított egy vállalkozást. Sok nőt és fiatal lányt foglalkoztatott, és küzdött a kormány abbéli erőfeszítései ellen, amely korlátozta a nők és 14 év alattiak munkavállalását a szög- és láncgyárakban. Azt nyilatkozta, hogy mind a fizikai, mind a lelki egészségre jó hatással van ez a munka. Eliza Tinsley, vagy ahogy akkoriban emlegették: „az özvegy” szakértelmével és jártasságával általános megbecsülést vívott ki magának. 58 éves korában eladta cégét, de az még a 21. század elején is az ő neve alatt működött.

ELIZA TINSLEY

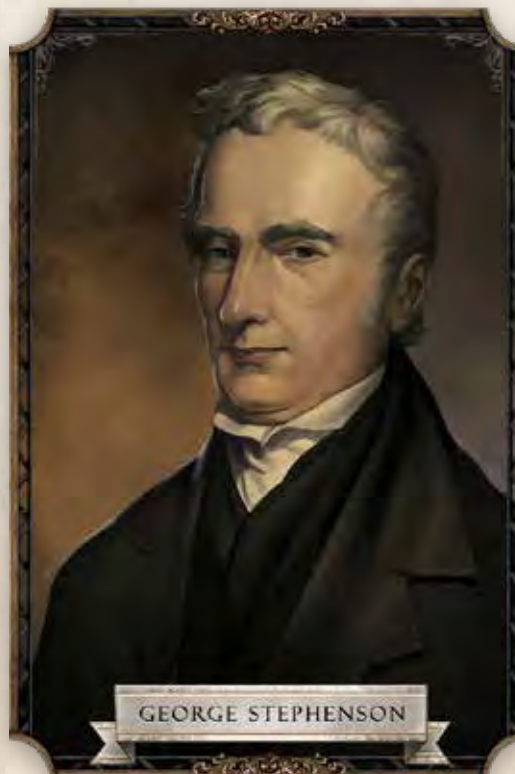


Isambard Kingdom Brunel

(1806. április 9.–1859. szeptember 15.)

Brunel 15 éves volt, amikor apja, Marc az adósok börtönébe került, de a brit kormány kifizette adósságait, amikor elmondta, hogy az orosz cár mérnöki pozíciót ajánlott fel számára. Brunel Franciaországban tanult Abraham Louis Breguet órásmester pártfogása alatt. Amikor visszatért Angliába, apjának segédkezett a La Manche csatorna alatt fúrándó alagút építésében, de alig 22 évesen egy majdnem halálos kimenetelű vízbetöréses baleset után több hónapos lábadozásra kényszerült. Ez sem akadályozhatta meg Brunelt abban, hogy a történelem egyik legtermékenyebb mérnökévé váljon: alagutakat, hidakat, vasutakat, egy előregyártott tábori kórházat, sőt egy vákuumvasutat is tervezett (bár ez nem volt hosszú életű, mert a csövek bőrből készült szigetelését megették a patkányok). Az általa épített Great Western volt az első gőzhajó, amely rendszeresen közlekedett az Atlanti-óceánon Anglia és az Egyesült Államok között. A Great Eastern pedig korának legnagyobb gőzhajója volt, de Brunel 53 éves korában agyvérzés általi halála miatt már nem láthatta a vízre bocsátását. Brunelt ma mérnökóriásként tartjuk számon.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL



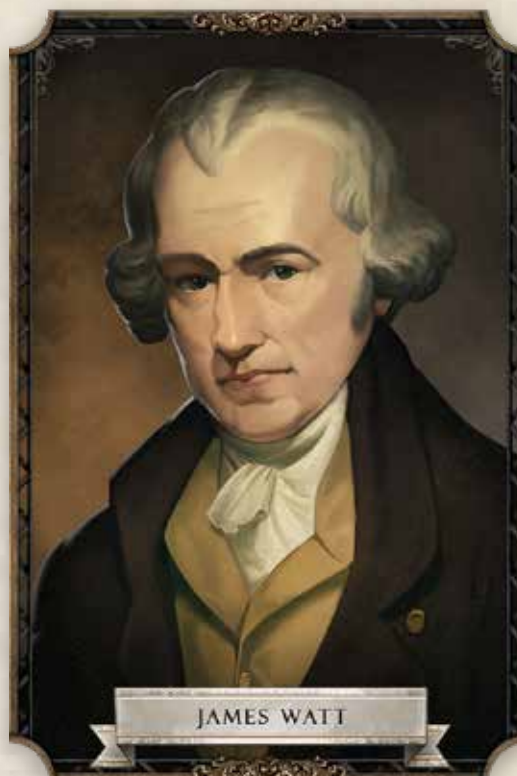
George Stephenson

(1781. június 9.–1848. augusztus 12.)

Felesége és lánya halála után az iskolai képzésben nem részesült Stephenson 25 évesen elhagyta Skóciát, de visszatért West Moorba, amikor apja egy bányász-balesetben elvesztette látását. Miután sikeres fejlesztést javasolt a bánya szivattyúján, mérnökként dolgozhatott, és a gőzgépek szakértőjévé vált. Amikor az északi akcentusa miatt a tudományos körökben népszerűtlen Stephenson bemutatta egy sokkal biztonságosabb, nem robbanásveszélyes bányáslámpa tervét, a Királyi Természettudományos Társaság azzal vádolta, hogy ötletét Humphry Davy feltalálótól lopta. Stephenson halhatatlanságát azonban a vasúti közlekedés fejlesztésében elért eredményeinek köszönheti. 40 éves korában kezdett dolgozni az első gőzmozdonyán, és a híres „Stephenson's Rocket” 36 mérföld/órás sebességi rekordot állított fel. Ez akkoriban olyan szédítő tempónak számított, hogy sokan attól tartottak, leszakítja a nők méhét – szerencsére ilyen baleset soha nem történt.

GEORGE STEPHENSON

TÖRTÉNELMI SZEMÉLYEK



James Watt

(1736. január 30.–1819. augusztus 25.)

Már egész fiatalon modellekkel és hajóalkatrészekkel bütykölt apja műhelyében. 17 évesen elhagyta Glasgow-t, hogy beletanuljon különféle mérőeszközök gyártásába, és összebarátkozott a kémikus Joseph Black-kel. A 30-as éveiben Newcomen gőzgépének (amit a bányákban víz pumpálására használtak) modelljét javítgatva észrevette, hogy a szerkezet energiát pazarol azzal, hogy lehűti, majd újramelegíti a hengereket. Egy elkülönített kondenzátor hozzáadásával fejlesztette tovább a szerkezetet, amivel forradalmasította volna a gőzgépet. Azonban munkája, a skóciai csatornák felügyelete annyi teendőt adott neki, hogy még évekig nem tudott elegendő időt szakítani találmányának tökéletesítésére. Végül egy angol gyárosnak, Matthew Boultonnak megtetszett a találmány, Watt Birminghambe költözött, és 25 éves együttműködésük eredményeképp a gőzgépeket világszerte forradalmasították. Bár Watt nem volt rámenős üzletember (egyszer azt mondta, inkább néz szembe egy töltött ágyúval, mintsem üzletet kössön vagy számlaügyeket rendezzen), már kortársai körében rendkívüli tisztelet övezte, olyannyira, hogy róla nevezték el a teljesítmény mértékegységét, a wattot.

JAMES WATT



Robert Owen

(1771. május 14.–1858. november 17.)

Amikor szerelmes lett a Richard Arkwright által épített New Lanark-i posztógyár tulajdonosának lányába, Caroline Dale-be, Owen meggyőzte üzlettársait, hogy vásárolják meg a posztógyárat. Bár sikeresen irányította a gyárat, egalitárius törekvéseivel bosszúságot okozott üzlettársainak: 1812-ben a háború miatt a gyár 4 hónapig nem működött, ám Owen erre az időre is kifizette dolgozóit. Nagy tudásszomja volt, és kritikus annak, ahogy a vallást az ember szabad akaratára főlé helyezi. Saját filozófiája szerint az egyes ember erkölcsi állapota nagyrészt a külső körülményeitől függ, amiből az következik, hogy megfelelő oktatásra és a társadalmi viszonyok javítására van szükség. Szociális reformok sokaságán dolgozott: lobbizott a munkások és a gyerekek jogaiért és a 8 órás munkanap bevezetéséért. Ideiglenesen Amerikába utazott, és megalapította a New Harmony nevű szocialista, kommunisztikus gyülekezetet. Ezek a gazdaságilag sikertelenségre ítélt vállalkozások az évek során csődbe vitték, de neki köszönhető az egyik első könyvtár, ingyenes iskolák fiúknak és lányoknak, és a nézeti erősen hatottak az amerikai szocialista mozgalmakra.

ROBERT OWEN



Sir Henry Bessemer

(1813. január 19.–1898. március 15.)

Csakúgy, mint Brunel apja, Bessemeré, Anthony is Franciaországból menekült haza Angliába a francia forradalom idején. Az optikai mikroszkóppal kapcsolatos fejlesztései révén 26 éves korára már a Francia Tudományos Akadémia tagja lett, és komoly vagyona is szert tett aranyláncok készítésével. Bessemer első találmánya is az arannyal kapcsolatos: az aranyfestésre használt nürnbergi bronzpor alapos áttanulmányozása után megalkotott egy 6 gőzgépből álló gépsort, amivel az aranyszínű bronzport sokkal hatékonyabban és olcsóbban tudta előállítani. Később kifejlesztett egy olcsó módszert acél előállítására közvetlenül nyersvasból, amellyel a folyékony nyersvason levegőt fújnak át. Eredeti célja az volt, hogy olcsóbbá tegye az ágyúcsövek gyártását, de ez a technológia valósággal forradalmasította a szerkezetgyártást: az addig öntöttvasból és kovácsoltvasból épült szerkezetek sokkal megbízhatóbbak lettek. Bessemernek több mint 100 találmányt köszönhetünk az acél- és üvegyártásban. Tervezett egy gőzhajókat, ami – a tengeribetegséget megelőzendő – mindig vízszintben marad, de sajnos odaveszett a tengeren. Bessemer komoly kereskedelmi sikereket is elkönyvelhetett találmányainak köszönhetően.

SIR HENRY BESSEMER



Eleanor Coade

(1733. június 3.–1821. november 16.)

A szigorú baptista nevelésben részesült Coade szülei mindketten sikeres kereskedők voltak. Nagyanyja több mint 200 alkalmazottat foglalkoztató textilüzletet vezetett Tivertonban, ipari kémeket alkalmazott új technológiák elterjesztésére, és arról is ismert volt, hogy gyaloghintóján járta a várost. Miután a család Londonba költözött, Coade 30 évesen saját vászonkereskedelmi üzletbe kezdett. 6 évvel később megvásárolta egy szorult helyzetben lévő üzletet, Daniel Pincott vállalkozását, amely mesterséges kövek előállítására szakosodott, de 2 év után kirúgta őt, mert tulajdonosnak adta ki magát. A Coade által kifejlesztett kiégett kerámia műkövet, az ún. Coade-követ világszerte több mint 700 szobor elkészítéséhez használták, melyből rengeteget az angol szobrász, John Bacon készített el, de Coade sok nagynevű építésszel is együttműködött. Coade talán legismertebb darabja a South Bank oroszlánja, de a Szent György-kápolna gótikus falait vagy a Buckingham-palota restaurált részeit is Coade-kövek díszítik.

ELEANOR COADE

TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Tegyétek a táblát a nappali vagy az éjszakai oldalával felfelé.
- 2 Ha 4-nél kevesebben játszatok, távolítsátok el az összes olyan kártyát és kereskedőlapkát, amin nagyobb játékosszám van, mint ahányan játszatok, és tegyétek vissza a dobozba.

Két (2), három (3) vagy négy (4) játékos látszik a kártyák előlapjának jobb alsó sarkában (A) és a kereskedőlapkák tetején. (B)



- 3 Vegyétek ki a dzsóker város- és iparkártyákat (C), és tegyétek ezeket képpel felfelé a kártyahúzó területekre.
- 4 A többi kártyát keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé az üres kártyahúzó területre. (E) Ez lesz a húzópakli.
- 5 A megmaradt kereskedőlapkákat keverjétek össze, és rakjatok egyet képpel felfelé minden, a játékoszámmal megfelelő kereskedőmezőre a játéktáblán. (F)



Kétfős játékban nem kerül kereskedőlapka Warringtonba (G) és Nottinghamba (H). Háromfős játéknál nem kerül kereskedőlapka Nottinghamba (H).

- 6 Rakjatok 1 söröshordót minden lerakott (nem üres) kereskedőlapka mellett lévő söröshordó mezőre. (I)
- 7 Rakjatok fekete kockát minden szénpiac mezőre, az egyik £1-os mezőt kivéve. (J)
- 8 Rakjatok narancsszínű kockát minden vaspiac mezőre, mindkét £1-os mezőt kivéve. (K)
- 9 A maradék kockákat és söröshordókat tegyétek a tábla mellé. Ez lesz a közös készlet. (L)
Megjegyzés: a közös készlet korlátlan. Ha több nyersanyagra van szükség, mint ami elérhető, helyettesítsd valami mással.
- 10 Tegyétek a pénzeket a tábla mellé. Ez lesz a bank. (M)

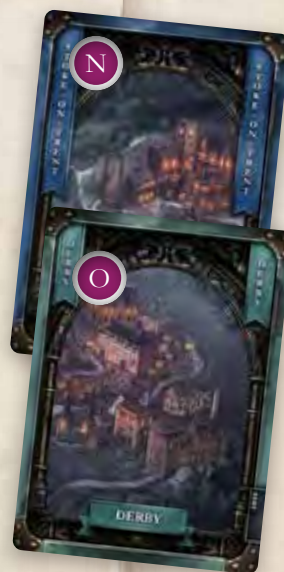


VÁROSJELZŐ ZÁSZNOK

Segítenek a játékosoknak könnyebben megtalálni a városokat. Azt is jelöli, hogy mely kártyák vannak a húzópakliban, ami játékoszámmal változik:

- 2 játékos: kék (N) és türkiz (O) városkártyák nincsenek a pakliban
- 3 játékos: türkiz (O) városkártyák nincsenek a pakliban
- 4 játékos: az összes városkártya a pakliban van.

Megjegyzés: Azok a városok, amelyek kikerültek a húzópakliból, a játékosok számára elérhetők maradnak.





JÁTÉKTERÜLET ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Vegyél el egy játékosábrát.
- 2 Vegyél el £17-ot a bankból. **P**
- 3 Válassz egy színes karakterlapkát.
- 4 Rakd a választott színű útvonallapkákat a játéktérre. **Q**
- 5 Rakd a választott színű iparlapkákat (pamutgyárak **R**, szénbányák **S**, öntödék **T**, manufaktúrák **U**, fazekasműhelyek **V** és sörfőzdék **W**) a játékosábrád megfelelő mezőire. A lapkák félig fekete oldala legyen lefelé.

- 6 Rakd a győzelmi pont (GYP) jelződet az iparosodásáv „0”-s mezőjére. **X**
- 7 Tedd a bevételjelződet az iparosodásáv 10-es mezőjére. **Y**
- 8 Húzz 8 kártyát a húzópakliból. Ezek lesznek a kezdő lapjaid. Ne mutasd meg a kártyáidat a többi játékosnak.
- 9 Húzz még egy kártyát a húzópakliból, és tedd képpel lefelé a játéktérre. Ez lesz a dobópaklid.

Miután az összes játékos előkészítette a játéktérét, keverjétek össze a játékosok karakterlapkait, és rakjátok le véletlenszerű sorrendben a játékosorrendszárvra. **Z**



JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉLJA

A játék két korszakon át játszódik: a csatornakorszakban (1770–1830) és a vasútkorszakban (1830–1870). A játék győztese az a játékos, aki legtöbb győzelmi pontot (GYP) gyűjti a vasútkorszak végére. GYP-okat mindkét korszak végén szerezhetsz az útvonallapkaidért és az átfordított iparlapkaidért.

4

FORDULÓK

Minden korszak fordulóból áll, amelyek addig folytatódnak, amíg a húzópakliból és a játékosok kezéből is elfogynak a kártyák. Ez pontosan 8/9/10 forduló korszakonként 4/3/2 játékos esetén. Minden fordulóban a játékosok a karakterlapkák sorrendjében hajtják végre a körüket.



A JÁTÉKOS KÖRE

A körödben 2 akciót hajtasz végre.

***Kivétel:** A csatornakorszak első fordulójában minden játékos csak egy akciót hajt végre.

- Minden végrehajtott akciót el kell dobnod egy kártyát a kezedből, és képpel felfelé a dobópaklid tetejére kell tenned.



***Kivétel:** A dzsókerkártyákat a megfelelő kártyahúzó helyre kell visszatenni.

- Miután végrehajtottad az összes akciód, húzd fel a kezdet 8 kártyára a húzópakliból.
- Rakd a köröd során elköltött összes pénzt a karakterlapkádra a játékosorrendszávon.
- Miután minden játékos végrehajtotta az akciót, új forduló kezdődik.
- Miután a húzópakli elfogyott, a lapjaid száma folyamatosan csökken minden fordulóban, amíg teljesen el nem fogy.



AKCIÓLISTA

A körödben az alábbi akciók állnak a rendelkezésedre (végrehajthatod ugyanazt az akciót kétszer):

- 1 Építés** – Rakd le egy iparlapkádat a játéktáblára, kifizetve annak árát és felhasználva a szükséges szemet/vasat. **Megjegyzés:** Csak az építés akciónál számít a kártya típusa.



- 2 Hálózat** – Bővítsd a csatorna- vagy vasúthálózatodat egy útvonallapka táblára rakásával.



- 3 Fejlesztés** – Szerezz hozzáférést a magasabb szintű iparágakhoz iparlapkák eltávolításával a játéktábládról.



- 4 Eladás** – Fordítsd meg egy felépített pamutgyár, manufaktúra és/vagy fazekasműhely lapkádat, eladva egy kereskedőnek, és használj hozzá sörte, ha szükséges.



- 5 Kölcsön** – Kapsz £30 kölcsönt a banktól, és mozgasd a bevételjelződet 3 bevételszinttel (nem mezővel!) vissza.



- 6 Kutatás** – Dobj el két kártyát a kezedből (azon a kártyán felül, amit az akció elvégzéséhez használsz), és vegyél el helyette 1 dzsóker ipar- és 1 dzsóker városkártyát. ***Kivétel:** Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha már van dzsóker a kezvedben.

Passzolás – Passzolhatsz is akciót végrehajtása helyett, de ekkor is el kell dobnod egy kártyát minden passzolt akciódért.

Pénz elköltése

– Valahányszor pénzt költesz el egy akció végrehajtásakor, azt a karakterlapkádra tetejére kell tenned a játékosorrendszávon. Az, hogy a pénzt ide költitek a bank helyett, lehetővé teszi, hogy megváltozzanak a játékosok sorrendjét a következő fordulóra.



FORDULÓ VÉGE

A játékosok körei után hajtásatok végre az alábbi lépéseket, mielőtt elkezditek a következő fordulót:

- 1 Játékosorrend meghatározása a következő fordulóra** Rendezzétek újra a karakterlapkákat a játékosorrendszávon.

- Az a játékos lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos, aki a legkevesebb pénzt költötte a forduló folyamán, és így tovább. A legtöbb pénzt költő játékos lesz az utolsó.
- Ha két játékos is ugyanannyit költött, a relatív sorrendjük nem változik.
- Azután a karakterlapkákon lévő összes pénzt tegyétek vissza a bankba. Ez lenullázza az elkötött pénzt, és készen álltok a következő fordulóra.

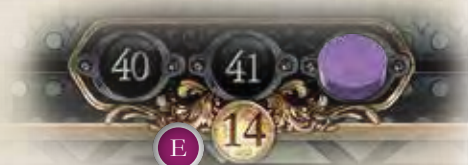


- 2 Bevétel begyűjtése**

Vedd el a bankból a bevételszintednek megfelelő pénzt.

***Kivétel:** Nincs bevételgyűjtés a játék utolsó fordulójának végén.

- A bevételszintet az a szám, ami a bevételjelző pillanatnyi helye mellett látható az iparosodásszávon.



- Ha a bevételszintet negatív, fizetned kell a banknak.



- Ha nincs elég pénzed, amikor a bevétel mínuszban van, pénzt kell szerezned azzal, hogy eltávolítsz egy vagy több iparlapkát (nem útvonalapkákat!) a tábláról. Minden lapka a költségének felét éri, lefelé kerekítve. A megmaradt pénzt megtartod.



- Ha semmiképpen nem tudod kifizetni a pénzt, veszítesz 1 GYP-t (ha lehetséges) minden £1-ért, amit nem tudsz kifizetni.

-1

Megjegyzés: Bármennyi iparlapkádat eltávolíthatod, de csak annyit, amennyire a hiány kifizetésére szükség van. Iparlapkát csak azért adhatsz el, hogy a hiányt fedezni tudd, más okból nem!

KORSZAK VÉGI RENDEZÉS

A CSATORNA- ÉS VASÚTKORSZAK VÉGE

A korszak akkor ér véget, amikor a játékosok kijátsszák az utolsó kártyájukat a kezükből. Ha ez bekövetkezik, hajtsátok végre az alábbiakat:

1 Csatornák és vasutak pontozása

Minden útvonallapkádért **G** 1 GYP-ot kapsz minden szomszédos városban lévő **H** jelért, amit a GYP-jelződdel lépi le az iparosodás-sávon. **H** Pontozás után vedd le az útvonallapkákat a tábláról.

2 Megfordított iparlapkák pontozása

Miután minden játékos levette az útvonallapkáit, megkapjátok a játéktáblán átfordított iparlapkáitok (amiknek a felső fele fekete) **H** bal alsó sarkában lévő GYP-okat, ezeket a GYP-jelzőkkel lépjétek le az iparosodás-sávon. Az át nem fordított iparlapkák **I** nem érnek pontot.
Megjegyzés: Ha több, mint 100 GYP-d van, egyszerűen indíts új kört a iparosodás-sávon.

A CSATORNAKORSZAK VÉGE

A csatornakorszak végén hajtsd végre az alábbi plusz lépéseket:

3 Elavult gyárak eltávolítása

Az 1-es szintű iparlapkákat **J** vedd le a játéktábláról (de a saját tábládról ne!), és tedd vissza őket a dobozba. A 2-es és magasabb szintű iparlapkák a játéktáblán maradnak. **K**

4 Új sörszállítmány

Tegy 1 sörszordót **L** minden üres sörmezőre, ami (nem üres) kereskedőlapka mellett van. **M**

5 Húzópakli keverése

Keverd össze az összes játékos dobópakliját, és képpel lefelé tedd a megfelelő kártyahúzó helyre. **N**

Emlékeztető: Minden dobópakli legalsó lapja képpel lefelé van, ezért azt meg kell fordítani a keverés előtt.

6 Új kártyák húzása

Minden játékos kapjon 8 kártyát az újakevert kártyapakliból.

A JÁTÉK GYŐZTESE

A vasútkorszak pontozása után:

- A legtöbb GYP-tal rendelkező játékos a győztes.
- Egyenlőség esetén a legnagyobb bevétel, utána a legtöbb megmaradt pénz a döntő.
- Ha ezután is egyenlőség van, az érintett játékosok mind győztesek.



J Á T É K A L A P F O G A L M A I

IPARLAPKÁK ÁTFORDÍTÁSA

A korszakok végén az átfordított iparlapkák GYP-ot érnek. Miután átfordítod, a felső fele fekete lesz, és a bal alsó sarokban GYP ikon látható.



Különböző iparlapkák eltérő módon fordíthatók át:

- **Manufaktúrák, pamutgyár, fazekasműhelyek:** Eladás akció végrehajtásakor fordulnak át.
- **Szénbányák, öntödék, sörfőzdék:** Akkor fordulnak át, amikor az utolsó nyersanyag is lekerül róluk. Ez megtörténhet az ellenfél körében is.



BEVÉTEL NÖVELESE

Amikor egy iparlapkád megfordul, a bevételed növekedni fog. Hogy megnöveled a bevételed, lépj előre az iparosodássávon a bevétel-jelződdel (A) adott számú mezőt (nem szintet!).



***Kivétel:** A fordulónkénti bevétel 30 fölé nem növelhető.

A HÁLÓZATOD

Egy játéktáblán lévő város a hálózatod részének számít, ha az alábbiak legalább egyike teljesül:

- A városon van egy vagy több iparlapkád. (B)
- A város szomszédos egy vagy több útvonallapkával. (C)

ÖSSZEKÖTÖTT VÁROSOK

Két város összekötöttnek számít, ha van az egyik várostól (D) a másik városig (E) útvonallapkákból álló útvonal. Az útvonallapkáknál nem számít, hogy saját vagy ellenfél.



SZÉN FELHASZNÁLÁSA

Vasútépítéshez és bizonyos iparlapkák építéséhez szükség van szénre.

A szén felhasználásához a vasútvonalnak vagy iparlapkának kapcsolódnia kell egy szénforráshoz.

A felhasznált szénforrás legyen:

- 1 A legközelebb (legkevesebb útvonallapka távolságra) lévő, nem átfordított szénbánya (F) (bárkié). Ha több egyforma távol lévő bánya van, válassz egyet. Ha kifogyott, és még szükséged van szénre, vedd a következő legközelebbiből. Az így felhasznált szén ingyen van.
- 2 Ha nem kapcsolódsz egy szénbányához sem, vehetsz szenet a szénpiacon (G), a legolcsóbbal kezdve. Ehhez kapcsolatban kell lenned egy (ami a tábla széli Warringtonban, Shrewsburyben, Nottinghamban, Gloucesterben és Oxfordban látható). Ha a szénpiac üres, vehetsz szenet £8/ -ért.

A felhasznált szénkockákat tegyék vissza a közös készletbe.

Történelmi megjegyzés: A szénre nagy mennyiségben volt szükség, ezért a nagy kapacitású szállítóhálózat létfontosságú volt.

VAS FELHASZNÁLÁSA

Fejlesztéshez és bizonyos iparlapkák építéséhez szükség van vasra.

A vas felhasználásához az iparlapkának nem kell kapcsolódnia vasforráshoz.

A felhasznált vasforrás legyen:

- 1 Bármelyik nem átfordított öntöde (H) (bárkié); nem kell a legközelebbinek lennie. Ha 1 vasnál többre van szükséged, felhasználhatod mindegyik vasat másik öntödéből is. Az így felhasznált vas ingyen van.
- 2 Ha nincs nem átfordított öntöde, vehetsz vasat a vaspiacon, (I) kezdve a legolcsóbbal. Ha a vaspiac kiürült, vehetsz vasat £6/ -ért.

A felhasznált vaskockákat tegyék vissza a közös készletbe.

Történelmi megjegyzés: Ezek az iparágak kevés vasat igényeltek, ezért a szállítást lovas szekérrel oldották meg.

SÖR FELHASZNÁLÁSA

Szükséged lehet sörre, amikor eladsz pamutot, kézműves termékeket vagy edényeket, vagy ha hálózatakiót hajtasz végre a vasútkorszakban. A szükséges mennyiség (ha van ilyen) az iparlapka jobb felső sarkában látható.

A sör felhasználható az alábbi forrásokból:

- 1 Egy saját, nem átfordított sörfőzdéből (J). Ennek nem kell összeköttetésben lennie a várossal, ahol a sörre szükség van.
- 2 Egy ellenfeled nem átfordított sörfőzdéjéből (K). Ennek összeköttetésben kell lennie a várossal, ahol a sörre szükség van.
- 3 Az eladni kívánt kereskedőlapka melletti mezőről (lásd: Akciók – Eladás).

Ha több sörshordóra van szükséged, felhasználhatod mindegyiket más-más forrásból.

A felhasznált sörshordókat tegyék vissza a közös készletbe.

Történelmi megjegyzés: A növekvő népesség hiányt szenvedett egészséges vízben, ezért gyakran a sör volt az elérhető tiszta és egészséges ital.

AKCIÓK

ÉPÍTÉS AKCIÓ

Az építés akció lehetővé teszi, hogy letegyél egy iparlapkát egy városba a játéktáblán.

Építés akció végrehajtása:

- 1 Dobj el egy megfelelő kártyát. A többi akciótól eltérően, ahol bármilyen kártyát eldobhatsz, az építés akciónál meghatározott kártyát kell eldobnod a dobópaklira:

***Kivétel:** A dzsókerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell visszatenned.

Városkártya

Használható bármelyik iparlapka felépítésére a kártyán feltüntetett városban, akkor is, ha a város nem része a hálózatonak.

Dzsóker városkártya

Kijátszható bármelyik városkártya helyett, kivéve a 2 farm sörfőzdet (lásd: „Farm sörfőzdek”).

Iparkártya

Olyan iparlapka építésére használható, ami megegyezik a kártya felső sarkában lévő ikonnal, olyan városba, ami része a hálózatonak.

Dzsóker iparkártya

Kijátszható bármelyik iparkártya helyett.

Megjegyzés: 2–3 játékos esetén is bármelyik városba építhetsz.

- 2 Vedd el a kiválasztott iparághoz tartozó, legalacsonyabb szintű lapkát (L) a játéktábláról, és tedd le a félig fekete felével lefelé az általad választott városra, figyelembe véve az alábbiakat:

- Ha lehetséges, olyan helyre kell tenni, ahol csak az adott iparikon van. (M)
- Egyébként tedd olyan helyre, ahol a mezőn az adott iparikon (N) is látható másik ikonnal együtt.
- Ha nincs elérhető terület a kiválasztott iparág ikonjával, nem teheted le arra a városra.

***Kivétel:** (lásd: „Felülépítés”)

- 3 Az iparlapka építési költsége a játéktáblán a mezőtől balra látható. (O) Az elköltött pénzt a játékosorrendszávon lévő karakterlapkára helyezd, és használd fel a szükséges vasat és szenet.

Emlékeztető: Ha olyan helyre építesz, ahol szén is szükséges, annak összeköttetésben kell lennie egy szénforrással (lásd: „Szén felhasználása” és „Összekötött városok”).

- 4 Ha felépítettél egy **szénbányát vagy öntödét:**

Tégy annyi szenet vagy vasat, amennyi az iparlapka jobb alsó sarkában látható.

Sörfőzdet

Tégy 1 sörshordót az iparlapkára, ha azt a csatornakorszakban építetted, illetve 2 sörshordót, ha a vasútkorszakban.

Szén és vas eladása a piacra

Ha építetted egy:

- **Szénbányát**, ami összeköttetésben áll egy kereskedőmezővel (akár kereskedőlap nélkül); VAGY
- **Öntödét**, függetlenül attól, hogy összeköttetésben áll kereskedőmezővel:

- 1 Azonnal mozgass át annyi kockát az iparlapkáról a megfelelő piacon lévő szabad helyekre (a legdrágább hellyel kezdve), amennyit csak lehet.

- 2 Minden kockáért, amit átmozgattál, gyűjtsd be a piac adott mezője mellett baloldalt feltüntetett pénzösszeget. (P)

- 3 Ha az utolsó kockát is átmozgattad az iparlapkáról a piacra, fordítsd át a iparlapkát (Q), és mozgasd a bevételjelződet a iparosodássávon annyi lépéssel, amekkora szám a lapka jobb alsó sarkában látható.

Megjegyzés: A szén- és vaskocka csak a saját piacra adható el, és csak abban az akcióban, amikor az iparlapka felépült. Későbbi körökben soha nem lehet eladni.

Építkezés, ha nincs lapkád a játéktáblán

Ha nincs se ipar-, se útvonallapkád a táblán, akcióként eldobhatsz:

- egy iparkártyát, hogy felépíts egy megfelelő iparlapkát bármelyik városba, amelyiken az iparág ikonja található;
- bármilyen kártyát, hogy letégy egy útvonallapkát bármelyik szabad csatornára/vasútvonalra a táblán.

Farm sörfőzdek

Van két név nélküli város, mindegyik egy mezővel, amin sörfőzde ikon van; ezek a farm sörfőzdek.

- Ezekre a helyszínekre csak sörfőzde iparkártyával vagy dzsóker-iparkártyával építhetsz.
- Egy útvonallapka szükséges, hogy összekösse Cannockot a tőle balra lévő farm sörfőzdevel.

- A Kidderminster és Worcester közé lerakott útvonallapka összeköti mindkét várost a tőlük balra lévő farm sörfőzdevel. Második összeköttetés nem szükséges, és nem is lehet lerakni ide.

AKCIÓK

ÉPÍTÉS AKCIÓ (FOLYTATÁS)

Építkezés a csatornakorszakban

- Városokként legfeljebb 1 iparlapkád lehet, de lehet iparlapkád olyan városban, ahol más játékosnak van iparlapkája.



- Olyan iparlapkákat, amik mellett balra a játékosabládon jel van, nem építhetsz fel.

Építkezés a vasútkorszakban

- Több saját iparlapkát is felépíthetsz ugyanabban a városban.



- Olyan iparlapkákat, amik mellett balra a játékosabládon jel van, nem építhetsz fel. Ezen lapkák eltávolításához (és a magasabb szintű lapkához való hozzáféréshez) fejlesztés akciót kell végrehajtanod.

Felülépítés

Bizonyos esetekben lecserélhetsz egy már lerakott iparlapkát egy ugyanolyan típusú magasabb szintűre (az építési költséget ki kell fizetned). Ezt felülépítésnek nevezzük. Amikor felülépítesz:

Ha saját lapkádat cseréled ki:

- Bármilyen iparlapkát felülépíthetsz.
- Ha van a lecserélendő lapkán szén-, vaskocka vagy sörös hordó, tedd vissza a közös készletbe.

Ha egy ellenfeled lapkáját cseréled ki:

- Csak szénbánya- vagy öntödelapkát építhetsz felül.
- Nem lehet az adott iparlapkához tartozó erőforráskocka az egész táblán, beleértve a piacot is.

Távolítsd el a felülépített iparlapkát a játékból, és tedd vissza a dobozba (nem ad GYP-ot). A játékosok nem veszítenek bevételt vagy GYP-ot, ha az iparlapkájukat felülépítik.



ELADÁS AKCIÓ

Az eladás akció lehetővé teszi, hogy átfordíts egy felépített pamutgyár-, manufaktúra- vagy fazekasműhely-lapkát. Az eladás feltételei:

- Kapcsolódás egy kereskedőlapkához,
- Sör (általában).

Eladás akció végrehajtásához:

- Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklira képpel felfelé.

***Kivétel:** A dzsókerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni.

- Válaszd ki egy nem átfordított pamutgyár-, manufaktúra- vagy fazekasműhely-lapkát, ami kapcsolódik egy olyan kereskedőlapkához, amin az adott ipar ikonja található.

- Használd fel a szükséges sörmennyiséget, ami az iparlapka jobb felső sarkában látható. Ha van sör a kereskedőlapka mellett , ahol éppen eladsz, felhasználhatod a sört az eladás akció részeként, és begyűjtheted a kereskedő sörbónuszát (lásd: „Kereskedői sörbónuszok”).

- Fordítsd át az iparlapkát, és mozgassd előre a bevételjelződet annyi mezővel a iparosodássávon, amennyi a lapka jobb alsó sarkában látszik.

- Visszatérhetsz a ponthoz, és megismételheted a folyamatot minden át nem fordított iparlapkáddal (akár más típusúakkal is).

Megjegyzés: Nem hajthatod végre az eladás akciót, ha nincs meg a szükséges mennyiségű söröd (lásd „Sör felhasználása”).

Kereskedői sörbónuszok

A kereskedő söre csak az eladás akcióval használható fel. Ha felhasználod a kereskedő sörét, megkapod a bónuszt is, ami a kereskedőmező mellett látható:

• Fejlesztés (Gloucester)

Távolítsd el egy bármelyik iparhoz tartozó, legalacsonyabb szintű iparlapkát a játékosabládról. (A vas költség megfizetése nélkül.)

***Kivétel:** Nem távolíthatod el olyan fazekasműhelylapkát, amin ikon van (lásd „Fazekasműhely és izzóikon”).

• Bevétel (Oxford)

Mozgassd 2 mezővel előre a bevételjelződet a iparosodássávon.

• Győzelmi pontok (Nottingham és Shrewsbury)

Mozgassd a GYP-jelződet a iparosodássávon a mutatott számú mezővel.

• Pénz (Warrington)

Kapsz £5-öt a bankból.

AKCIÓK

KÖLCSÖN AKCIÓ

A kölcsön akció végrehajtásával pénzhez jutsz. A kölcsönt nem kell visszafizetni, viszont csökkenti a bevételszintedet.

Kölcsön akció végrehajtásához:

- 1 Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklidra képpel felfelé.
 - 2 Vegyél el £30-ot a bankból, és mozgasd vissza a bevételjelződet 3 szinttel (nem mezővell!) a iparosodássávon **F**. Tedd a bevételjelződet az új bevételi szint legmagasabb mezőjére.
- *Kivétel:** A dzsóker-kártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni.
- *Kivétel:** Nem hajthatod végre a kölcsön akciót, ha emiatt a bevételjelződ a –10 szint alá kerülne.

KUTATÁS AKCIÓ

A kutatás akció végrehajtásával szerezheted meg a dzsóker-kártyákat, amik nagyobb rugalmasságot nyújtanak az építkezésnél. A dzsóker iparkártya bármilyen iparkártyaként kijátszható. A dzsóker városkártya bármilyen városkártyaként kijátszható. Amikor dzsókerkártyát dobssz el, az a saját kártyahúzóhelyére kerül, nem a saját dobópaklidra.

Kutatás akció végrehajtásához:

- 1 Dobj el egy bármilyen kártyát az akció végrehajtásához, plusz még kettőt, a dobópaklira.
- 2 Vegyél el 1 dzsóker város- és 1 dzsóker iparkártyát.

Megjegyzés: Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha már van a kezekben dzsókerkártya.

FEJLESZTÉS AKCIÓ

A fejlesztés akcióval eltávolíthatsz iparlapkákat a játékos-tábláról. Ez lehetővé teszi, hogy hozzáférj a magasabb szintű iparlapkákhöz anélkül, hogy az összes alacsonyabb szintűt felépítenéd egy adott típusból.

Fejlesztés akció végrehajtásához:

- 1 Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklidra képpel felfelé.
- *Kivétel:** A dzsókerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni.

HÁLÓZAT AKCIÓ

A hálózat akcióval lerakhatsz útvonallapkákat, ami bővíti a hálózatodat, és hozzáférést nyújt új városokhoz.

Hálózat akció végrehajtásához:

- 1 Dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd a dobópaklidra képpel felfelé.
- *Kivétel:** A dzsókerkártyákat a megfelelő kártyahúzóhelyre kell tenni.
- 2 Tegy útvonallapkát egy üres vonalra a játéktáblán. **H**
A helynek, ahová a lapkát rakod, szomszédosnak kell lennie olyan várossal, ami része a hálózatodnak.
- *Kivétel:** Ha nincs ipar- vagy útvonallapkád a játéktáblán, bármelyik üres vonalra leteheted az útvonallapkát (ennek ellenére a szemet fel kell használnod, ha vasútvonalat építesz).

- 2 Távolíts el 1 vagy 2 iparlapkát a játékos-tábláról, és tedd vissza a dobozba. (Minden iparlapkát külön-külön kell levenni, és nem kell egyforma iparhoz tartozniuk, de mindig az adott ipartípus legalacsonyabb szintű lapkáját kell levenni.) **G**
- 3 Használd fel 1 vasat minden levett lapkéért (lásd „Vas felhasználása”).

Fazekasműhely és izzóikon

Az olyan fazekasműhely-lapkákat, amiken **II** ikon található, nem lehet fejleszteni. Ezek a lapkák csak építés akcióval kerülhetnek le a játékos-tábláról. Amíg ezeket nem épít meg, nem férsz hozzá a magasabb szintű fazekasműhely-lapkához.

Hálózat a csatornakorszakban:

- Nem építhetsz vasútvonalat.
- Csatornát építhetsz egy üres csatornavonalra. **I**
- Legfeljebb 1 csatorna útvonalapkát építhetsz £3-ért.

Hálózat a vasútkorszakban:

- Nem építhetsz csatornát.
- Vasutat építhetsz egy üres vasútvonalra. **J**
- Építhetsz 1 útvonalapkát £5-ért.
- Építhetsz legfeljebb 2 útvonalapkát £15-ért, ha 1 sört is felhasználasz. Ezt a sört sörfőzdéből kell használnod, (nem lehet kereskedő söre).
Emlékeztető: Ha egy másik játékos sörfőzdéjéből használod fel a sört, annak összeköttetésben kell állnia a második vasútlapkával (miután leraktad).
- Minden lerakott vasútvonalért fel kell használnod 1 szemet **I** (lásd „Szén felhasználása”).
Emlékeztető: Minden vasútvonalat külön kell lerakni, és mindegyiknek összeköttetésben kell állnia egy szénforrással (miután leraktad).



TIPPEK ÉS VARIÁNSOK

EMLÉKEZTETŐ

- Minden egyes akcióért dobj el 1 lapot, beleértve a passzolást is.
- Csak az építés akciónál számít a kártya típusa.
- Végrehajthatod ugyanazt az akciót kétszer egy körben. Például lerakhatsz egy vagy kettő útvonallapát a hálózat akcióval a vasútkorszakban, és használhatod a hálózat akciót, hogy még egy vagy kettő útvonallapát letegyél.
- A csatornakorszakban minden játékos csak egy iparlapkát tehet le egy adott városba.
- Bármikor felülépítheted bármelyik saját iparlapkád.
- Felülépítheted az ellenfeled szénbánya/öntöde iparlapkáját, de csak akkor, ha nincs szén/vaskocka egyik iparlapkán és piacon sem.
- Kapcsolódnod kell ➡-hez, hogy eladjd pamutot, kézműves termékeket vagy edényeket, illetve a szén felhasználásához (de a vaséhoz nem).
- A saját sör felhasználásához nem kell kapcsolódnod a sörfőzdéhez, viszont ellenfeled és a kereskedő sörenek felhasználásához (eladáskor) igen.
- A városnak a hálózatod részének kell lennie, hogy építhess ott (kivéve, ha egy adott városkártyát vagy dzsóker városkártyát használasz).
- A többi 1. szintű iparlapkától eltérően, az 1. szintű fazekasműhely-lapkákat akár vasútkorszak alatt is felépítheted.

TIPPEK KEZDŐKNEK

- Ne félj kölcsönt felvenni! A bevétel-szinted a játék végén nem ér pontot. Nem ritka, hogy a gyakorlott játékosok alacsony bevételsszinttel nyerik a játékot.
- A 2. vagy magasabb szintű épületeket nem kell levenni a csatornakorszak végén, így kétszer kapsz pontot értük, ha korán építed meg. Egy átfordított pamutgyár 18 GYP-ot ér a két korszakban. A fejlesztés akció a barátod.
- Légy óvatos, amikor a sörfőzdét fejleszted! Ne felejtssd, sör szükséges az eladás akcióhoz, így ha nincs sörutánpótlásod, az lerombolhatja a hosszú távú stratégiádat.
- Az olyan lapkák, amiktől balra  ikon van a játékos táblán, nem építhetők fel a vasútkorszakban. Próbálgd meg felépíteni vagy fejleszteni legalább 1 szénbányát és 1 öntödét a csatornakorszakban, így nem kell a fejlesztés akciókat használnod a vasútkorszakban, hogy eltávolítsd ezeket az iparlapkákat a játékos tábláról.
- A kezdők nehezen találják ki, hogyan érdemes bővíteni a hálózatukat a vasútkorszak elején. Bővítsd a hálózatodat vasútlapkákkal a szénforrásokhoz. Ha nincs hozzáférése a szénhez, építs szénbányát!

SEGÍTSÉG A HÁLÓZAT MEGÉRTÉSÉHEZ

Ezek a példák segíteni fognak a „saját hálózat” és a hálózat akció működésének megértésében.

- A piros lapok mutatják a játékos útvonallapkáját és épületeit.
- A kék négyzetek jelölik a te hálózatod; mert ugye a hálózat azok a városok, ahol bármelyik iparlapkád található, és minden olyan város, ami az útvonallapkáddal szomszédos. Ahogy például van egy útvonallapkád Birmingham és Redditch között, Redditch a hálózatod részét képezi, még úgy is, hogy ott nem található egy iparlapkád sem.
- A sárga formák jelölik a üres vonalakat, ahova útvonallapkákat helyezhetsz le, mert ezek a helyek a hálózatod szomszédai.
- Ha a hálózat akciót választod, hogy vasút útvonalat építs , lehetséges az akción belül egy újabb vonal építése  (a költségeit ki kell tudnod fizetni, beleértve a szenet és a sört).

Megjegyzés: Gyorsan szét tudsz terjeszkedni hálózattal a táblán útvonalak lehelyezésével az iparlapkák nélkül.



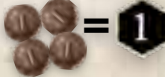
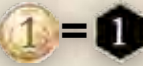
BEVEZETŐ JÁTÉK

Mivel a Brass egy nagyon komplex játék, javasoljuk, hogy először egy rövidebb, bevezető játékot játsszatok az első tapasztalatok megszerzése érdekében.

A bevezető játék megegyezik a teljes játékkal, kivéve, hogy csak a csatornakorszakot játsszatok le, és van néhány további pontozási szabály, ami jelzi, hogy a játékosok mennyire voltak sikeresek a csatornakorszakban.

A bevezető játékban játsszatok le a teljes csatornakorszakot, beleértve a csatornakorszak végi pontozást.

A játékosok ezután további pontokat kapnak az alábbiak szerint:

- 1 Pénz**
1 GYP minden £4-ért a játékterületeden (legfeljebb 15 GYP-ig). 
- 2 Bevételsszint**
A bevételsszinteddel megegyező GYP-ot kapsz. Ha a bevételsszinted negatív, GYP-ot veszítesz. 
- 3 Iparlapkák**
Újra pontot kapsz a 2. vagy magasabb szintű iparlapkaidért. 

