BRASS

LANCASHIRE

ROXLEY

2-4 | 60-120 | 14+

PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE

Brass: Lancashire vypráví příběh konkurenčních podnikatelů v Lancashire a okolí během Anglické průmyslové revoluce, v letech 1770-1870. Během hry rozšíříte své impérium tím, že vytvoříte kanály a koleje, budujete a rozvíjíte různé průmyslové odvětví včetně prádelen na zpracování bavlny, uhelných dolů, železáren, loděnic a přístavů.

VIDEO & DIGITÁLNÍ NÁVODY

Naučíte se snáze z videí? Myslíme i na Vás! Otevřete prohlížeč a zamiřte na roxley.com/brass-tutorial, kde naleznete návody, jak hru hrát.

TVŮRCI

Game Design: Martin Wallace

Game Development: Gavan Brown & Matt Tolman

Illustration & Graphic Design: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Expert Player Advisor: Edward Chen

Rulebook Writing & Editing: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Rulebook Feedback & Criticism: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jørgen Grøndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert

Historical Advisor: Judith Bennett

Rulebook Lead Translators: Alexandre Limoges (French), Ketty Galleguillos (Spanish), Daniel Danzer (German), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italian)

Rulebook Translation Feedback & Criticism: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Fergeau, Xabier Pérez and Daniel Gómez

KOMPONENTY

1 × Herní plán

4 × Hráčská deska

4 × Žeton postav

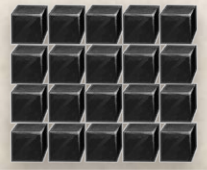
56 × Žeton spojů (14 od barvy)

12 × Žeton vzdáleného obchodu s bavlnou

66 × Karta lokací a průmyslu

4 × karta pomůcek

4 × Ukazatel VB



24 × kostička uhlí

1 × Ukazatel vzdáleného obchodu s bavlnou

4 × Ukazatel příjmu

16 × kostička železa

67 × Žeton peněz
(v Deluxe verzi: 70 Iron Clays)

12 Prádelna | 8 Přístav | 6 Loděnice | 4 Železárna | 7 Uhelný důl

148 × Destiček průmyslu (37 od barvy)

1 × Palubní destička

Copyright 2018 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

Tyto pravidla jsou neustále zdokonolovány.
Aktuální verzi naleznete na roxley.com/brass-lancashire-rulebook

PŮMYSLOVÁ REVOLUCE

Sir Richard Arkwright

(23. Prosinec 1732 – 3. Srpen 1792)

Naučil se číst a psát od svého bratrance, Arkwright začal jako učeň holiče, ovšem po brzkém ovdovění jeho ambice rostly a jeho druhé manželství mu poskytlo finance nutné pro rozjezd výroby paruk. Když paruky vyšly z módy, změnil zaměření na textilie a vylepšování spinning jenny (modernější verze kolovratu pro spřádání textilních vláken - pozn. překladatele) společně s výrobcem hodin Johnem Kayem. Přesunutím svého podnikání do malé vesnice Cromford Arkwright podporoval tkalce s velkými rodinami k tomu, aby se tam přestěhovali a pracovali v jeho továrně, včetně malých dětí ve věku sedmi let. Arkwright byl průkopníkem v použití parních strojů v textilovém průmyslu, předchůdce pozdějšího mechanického stavu, vymyšleného Edmundem Cartwrightem. V pozdějších letech, po dlouhé soudní při ztratil mnoho ze svých patentů a své dominance v textilním průmyslu, avšak krátce poté byl pasován na rytíře. Ambiciózní, nábožensky oddaný a v těžkých dobách, Arkwrightova vynalézavost a organizační schopnosti ho udělali známým jako "Otec moderního průmyslového továrního systému".

Eliza Tinsley

(17. Ledna 1813 – 17. Ledna 1882))

Po smrti svého manžela Thomase, jeho otce a také svého nejstaršího ze šesti dětí, Tinsley pokračovala dále v podnikání po svém zesnulém muži a tchánovi v regionu Black Country pod svým vlastním jménem. Společnost Eliza Tinsley vyráběla hřebíky pro koňské podkovy, řetězy a kotvy pro lodě, což se později stalo hlavním zaměřením firmy, protože automobily pomalu nahradili koně. Výroba řetězů byla hlavně mužskou dominantou, ale Tinsley excelovala. Zaměstnávala okolo 4000 pracovníků a založila pobočku v Austrálii. Mnoho jejích zaměstnanců byly ženy a mladé dívky. Bojovala proti vládním pokusům znemožnit ženám a dívkám pod 14 let pracovat v průmyslu zabývajícím se hřebíky a řetězy, argumentujíc tím, že "Podmínky obou odvětví jsou příznivé pro psychické i fyzické zdraví." Známá jako "Vdova" Kinsley byla respektována pro její znalosti průmyslu. Když dovršila věku 58 let, prodala společnost, ta pokračuje ve fungování pod jejím jménem až do dneška.

Isambard Kingdom Brunel

(9. Duben 1806 – 15. Září 1859)

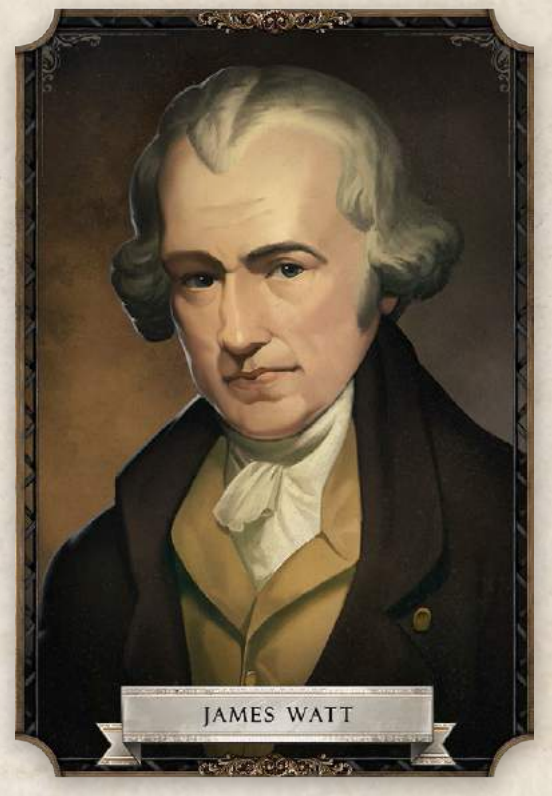
Ve věku 15 let, Brunelův otec Marc byl poslán do vězení pro dlužníky, nicméně jeho dluhy byly zaplaceny Britskou vládou, když prozradil, že Car mu nabídl pozici inženýra v Rusku. Brunel studoval ve Francii, pod dohledem hodináře Abrahama Luis Bregueta. Po návratu do Anglie se stal otcovo asistentem v projektu, který měl vybudovat tunel pod Temží, ale téměř fatální záplava vyřadila 22 letého Brunela na několik měsíců. To mu ale nezabránilo stát se jedním z nejplodnějších inženýrů v historii. Vytvářel tunely, mosty, přenosné nemocnice a vakuem poháněné "atmosférické železnice", bohužel u tohoto zařízení byli kožené chlopně těsnící vakuové potrubí často sežrány krysami. Jeho "Great Western" byla první parní loď, která provozovala zámořskou službu a jeho "Great Eastern" byla největší postavená loď té doby, bohužel Brunel zemřel na infarkt ve věku 53 let, těsně před tím, než loď poprvé vyplula. Brunel je dnes znám jako inženýrský obr.

George Stephenson

(9. Červen 1781 – 12. Září 1848)

Po smrti své ženy a dcery, 25 letýStephenson, který neměl žádné formální vzdělání, odešel do Skotska hledat práci, avšak vrátil se do West Mooru poté, co jeho otec oslepl po nehodě v dolech. Poté co nabídl vylepšení nedostatečného důlního odčerpáváním stal se Stephenson mechanikem a expertem na parní technologii. Jeho Northumberlandský akcent ho udělal nepopulárním ve vědecké komunitě a když prezentoval svůj návrh bezpečnější důlní lampy, která by nevyvolala explozi, Royal Society (akademie pro podporu věd v Británii - pozn. překladatele) ho obvinila z ukradení konceptu jiného investora, Humphry Davyho. Ovšem největší slávu získal jeho přínos k železniční dopravě a oživením železničního průmyslu. Ve věku 40 let začal pracovat na první veřejné železnici a jeho lokomotiva známá jako "Stephensonova Raketa" vyhrála závod dosáhnutím rekordní rychlosti 36 mil za hodinu, což spustilo lavinu strachu, že takováto rychlost může těhotné ženě způsobit doslova vylétnutí plodu z těla. Naštěstí se nic takového nestalo.

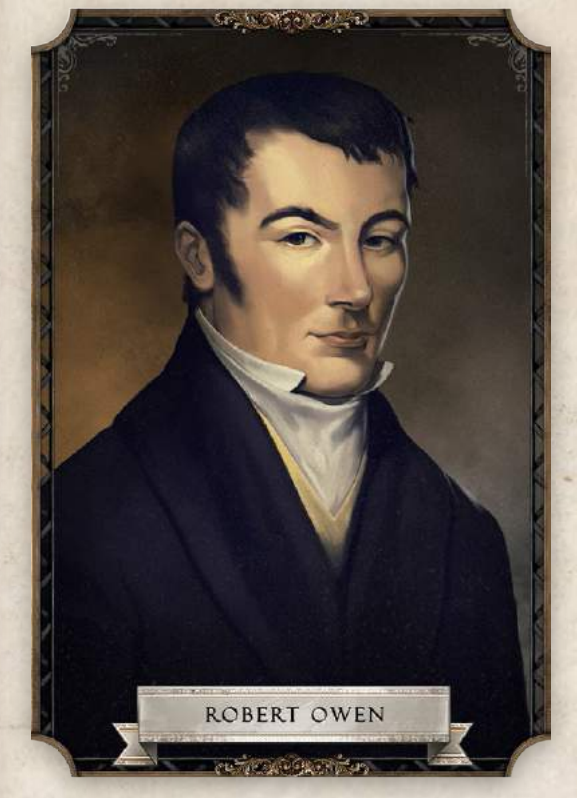
HISTORICKÉ OSOBNOSTI



James Watt

(30. Leden 1736 – 25. Srpen 1819)

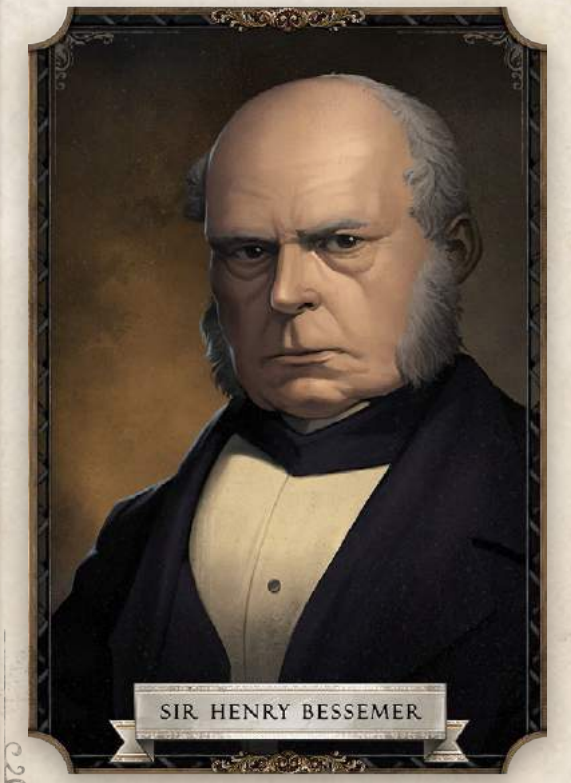
Pracujíc s modelovacími a lodními nástroji na otcově pracovním stole od útlého věku, Watt odešel do Glasgow v sedmnácti letech, aby se naučil pracovat s měřícími nástroji jako váhy a kompasy. V Glasgow se spřátelil s chemikem Josephem Blackem. Ve svých třiceti, když opravoval model Newcomenovo parního motoru, používaného ve velké míře pro pumpování vody z dolů, si Watt všiml, že celé řešení plýtvá energií na chlazení a znovu zažehnutí válce. Upravil design přidáním samostatného kondenzátoru, což by byl převrat v technologii parního motoru. Bohužel nebyl schopen několik let na tomto poli dosáhnout pokroku, protože trávil čas průzkumem Skotských kanálů. To se změnilo, když se anglický výrobce Matthew Boulton začal zajímat o jeho patent a Watt se přestěhoval do Birminghamu, kde uzavřel partnerství, které trvalo 25 let a rozšířilo jeho vylepšený parní motor napříč světem průmyslu. Ačkoliv byl sám poněkud slabým obchodníkem (Watt jednou prohlásil "Raději bych se postavil nabitému kanónu, nežli urovnával účty nebo smlouval"), nicméně byl svými kolegy velmi respektován a základní jednotka síly "watt" nese jeho jméno.



Robert Owen

(14. Květen 1771 – 17. Listopad 1858)

Zamilovaný do Caroline Dale, dcery majitele New Lanark mill, spolufinancovaného Richardem Arkwrightem, Owen přesvědčil své obchodní partnery, aby koupili tuto společnost. Provozoval ji s obrovským úspěchem, avšak rozhořčil své partnery rovnostářskými aktivitami jako například placení mezd svým zaměstnancům během čtyř měsíců. kdy byly továrny zavřeny kvůli válce v roce 1812. Jako nadšený učenec se Owen stal kritický vůči převládajícímu náboženskému smýšlení na lidském sebeurčení a vyvinul svoji vlastní filozofii, která říká, že poměry člověkajsou do značné míry výsledkem vnějších sil, a proto by vzdělávání a filantropie měly být ve společnosti nejdůležitější. Podnikl řadu sociálních reforem, jako třeba lobování za práva zaměstnanců a dětí, osmi hodinovou pracovní dobu a dočasně opustil Anglii, aby v Americe nalezl socialistickou komunitu zvanou Nová Harmonie. Experiment byl ekonomickým selháním, které ho zbankrotovalo, ale výsledkem byla jedna z prvních veřejných knihoven a školy zdarma pro hochy i dívky. Jeho názory jsou hluboce zakořeněny v socialistických hnutích po celé Americe.



Sir Henry Bessemer

(19. Leden 1813 – 15. Březen 1898)

Podobně jako otec Isambard Kingdom Brunela i Bessemerův otec byl přinucen uprchnout z Francie během francouzské revoluce. Anthony se stal členem Académie des sciences ve svých 26 letech za jeho vylepšení optického mikroskopu a vydělal jmění v Británii procesem výroby zlatých řetězů. Bessemerova první inovace zrcadlila otcovo sympatii ke zlatu. Po pečlivé analýze bronzového prášku z Norimberku, používaný k výrobě zlaté barvy, reverzním inženýrstvím analyzoval proces a vytvořil sérii šesti parou poháněných strojů, které prášek mohli vyrábět. Později vyvinul levný systém výroby oceli foukáním vzduchu skrz roztavené surové železo a tím se spálily nečistoty. Původní účel byl snížit cenu vojenské munice, ale tato technika dostupné oceli způsobila převrat v konstrukčním inženýrství a mosty či železnice, dříve závislé na tavené litině železa o dost bezpečnější. Bessemer byl průkopníkem více než 100 vynálezů v oboru kovoobrábění a sklářství, včetně kabiny na stabilizátorech pro parní lodě, které měly zabránit mořské nemoci. Bohužel tento vynález skončil na dně moře. Získal také značný komerční úspěch využitím svých inovací.

Eleanor Coade

(3. Červen 1733 – 16. Listopad 1821)

Vychovávaná jako oddaná Baptistka,Coadini rodiče byli oba úspěšníobchodníci. Její babička SarahEncharchová provozovala malý rodinnýbyznys v Tivertonu se zhruba 200zaměstnanci. Používala špiony kzískávání nových výrobních postupů abyla známá tím, že cestovala po městě vluxusním křesle. Poté co se rodinapřestěhovala do Londýna, založila vlastnípodnikání s ložním prádlem, v té době jíbylo 30 let. O šest let později koupila odprosazujícího se Daniela Pincota obchods kameny. Pincota propustila během dvou let, protože dle jíjch slov sám sebereprezentoval jako hlavního majitelepodnikání. Její keramicka kameninanazvaná "Coadina Lithodipyra" bylapoužita pro více než 700 soch po celémsvětě, mnohé z nich pod dohledemsochaře Johna Bacona, protože ačkolivspolupracovala s mnoha uznávanýmiarchitekty a návrháři, toto jí dovolovalovytvářet více kopií jejich návrhů. SouthBank Lion je její ikonické dílo, ale jejíprodukty byly použity i pro Gotickoufasádu kostela Sv. George a přirekonstrukci Buckinghamského paláce.

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte desku (A) směrem nahoru stranou zobrazující celou mapu, která se používá pro **všechny** hráče (2-4).

   Nepoužívejte alternativní mapu, která obsahuje méně loakcí a ikonu ! vlevo nahoře.

2. Odstraňte všechny karty a žetony vzdálených obchodů, které zobrazují vyšší počet hráčů nežli je ve hře a vrat'te je do krabice.

   Ikony 2 hráčů (👤👤), 3 hráčů (👤👤👤) a pro 4 hráče (👤👤👤👤) se zobrazují v pravém dolním rohu na přední straně karet (B) a na levé straně přední části žetonů. (C)
   Ujistěte se, že jste odstranili také 2 karty s ikonou !

3. Zamíchejte zbývající karty a umístěte je lícem dolů do oblasti na herním plánu (D); tyto karty tvoří dobírací balíček.

4. Vložte palubní destičku „Stephenson´s Rocket“ stranou (E) směrem nahoru do spodní části dobíracího balíčku tak, aby pod ní byla vždy 1 karta na hráče (např. 3 karty pro hru pro 3 hráčů). Tyto karty se během „věku kanálů“ nepoužívají.

5. Zamíchejte zbývající žetony vzdáleného obchodu s bavlnou a položte je lícem dolů na herním plánu (F)

6. Umístěte ukazatel vvzdáleného obchodu s bavlnou na nejvyšší pozici na stupnici obchodu s bavlnou (G)

7. Umístěte 1 černou kostku na každé místo na trhu s uhlím (H)

8. Umístěte 1 oranžovou kostku na každé místo na trhu se železem (I)

9. Vytvořte obecnou zásobu ze zbývajích kostek uhlí a železa vedle herního plánu (J)

10. Vytvořte obecnou zásobu peněz vedle herního plánu; tzv. bank (K)

NÁZVY LOKACÍ

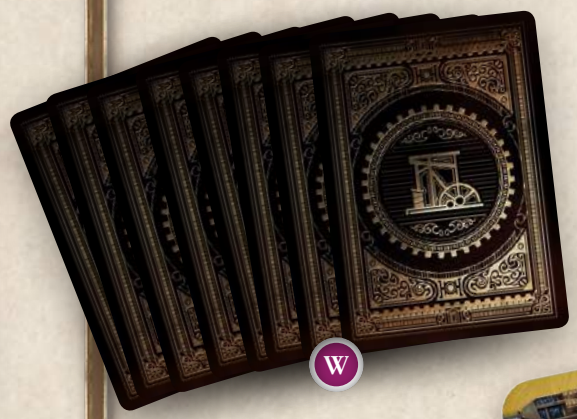
Barvy lokací na kartách pomáhají hráčům s nalezením lokace na herním plánu; určují ale také, které karty se nachází v dobíracím balíčku - tento se liší podle počtu hráčů.

- 2 hráči: modré (L) a tyrkysové (M) karty lokací **nejsou** v dobíracím balíčku.
- 3 hráči: tyrkysové (M) karty lokací **nejsou** v dobíracím balíčku.
- 4 hráči: veškeré karty lokací **jsou** v dobíracím balíčku.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

1. Vezměte si hráčskou desku.
2. Vezměte si £30 z banku (N)
3. Vyberte si barvu charakteru.
4. Umístěte odpovídající barevné žetony spojů do své herní oblasti (O)
5. Vezměte si odpovídající barevné destičky průmyslu (jako jsou Prádelny (P), Přístavy (Q), Loděnice (R), Železárny (S), Uhelné doly (T) a umístěte je na své hráčské desce na odpovídajících polích otočené stranou s černou horní polovinou směrem dolů.
6. Umístěte ukazatel vítězných bodů **(VB)** na hodnotu "0" na bodovací stupnici VB (U)
7. Umístěte ukazatel příjmu na stupnici příjmu na pole "10" (V)
8. Doberte 8 karet z dobíracího balíčku. Tyto karty si ponechte v ruce a neodhalujte ostatním hráčům (W)
9. Utvořte prostor v blízkosti vaší hráčské desky pro vyřazené karty. To bude váš odhazovací balíček.

Jakmile mají všichni hráči připraveno výše uvedené, zamíchejte všechny žetony postav a náhodně je umístěte na stupnici pořadí hráčů (X)



HRANÍ HRY

CÍL HRY

Hra se hraje skrze 2 éry:
Věk vodních kanálů (1770-1830)
a **Věk Kolejnic** (1830-1870).
Vítězem je hráč, který má po ukončení věku kolejnic nejvíce bodů vítězství **(VB)**.
VB jsou na konci každé éry zaznamenány za vaše žetony spojů a otočené destičky průmyslu.

KOLA

Každý věk se hraje na kola a to do doby, než dojdou hráčům karty na ruce a v dobíracím balíčku. Přesněji je 8/9/10 kol v každém věku při hře 4/3/2 hráčů. Během každého kola se hráči střídají ve svých tazích v pořadí, v jakém jsou jejich žetony postav na ukazateli pořadí kola.

TAHY HRÁČŮ

Hráči mohou ve svém tahu provést **2 akce**.
****Vyjímka:** během prvního kola věku kanálů každý hráč provede pouze 1 akci.**

Za každou akci, kterou provedete, musíte odhodit kartu z ruky a umístit ji lícem nahoru na svůj odhazovací balíček.

Po dokončení všech vašich akcí doplňte počet karet v ruce na 8 z dobíracího balíčku.

Umístěte všechny peníze, které jste utratili během svého tahu na žeton postavy (A) na ukazateli pořadí kola.

Jakmile dojdou karty v dobíracím balíčku, hráči si již další nedobírají a každé kolo jim budou na ruce ubývat.

Poznámka:
Během věku kanálů se karty pod palubní destičkou nepovažují za součást dobíracího balíčku a nesmějí tak být použity.

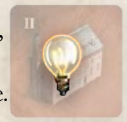
SEZNAM AKCÍ

Pro každou akci (celkem 2) můžete zvolit jednu z následujících možností (stejnou akci můžete provést 2x):

1. **Stavba -** Umístěte jednu svou destičku průmyslu na herní plán. Zaplať te odpovídající cenu a odhoďte potřebné železo/uhlí.

2. **Síť -** rozšiřte svou síť kolejnic nebo vodních kanálů přidáním žetonu spoje.

3. **Rozvoj -** získáte přístup k vyšší úrovni průmyslu tím, že odstraníte destičku průmyslu ze své desky hráče.



4. **Prodej -** otočte vaši postavenou prádelnu prodejem na vzdáleném bavlněném trhu nebo otočením destičky přístavu.

5. **Půjčka -** Vezměte od banky bankovní úvěr ve výši 10 £ / 20 £ / 30 GBP a přesuňte ukazatele příjmů o 1/2/3 úrovně (ne pole) příjmu zpět.

Passing - můžete se rozhodnodnout nedělat nic a "pasovat". Stále ale musíte odhodit kartu z ruky za každou akci pasování.

Utrácení peněz - Kdykoli vynaložíte peníze na provedení akce, musíte je umístit na horní část žetonu postavy (A) na ukazateli pořadí kola. Namísto uložení vyčerpaných peněz bance vám toto umožní zjistit pořadí hráčů v dalším kole.

KONEC KOLA

Poté co všichni hráči dokončí své tahy, proveďte následující kroky, než se přesunete do dalšího kola:

1. **Určení pořadí pro příští kolo**
Změňte uspořádání žetonů postav na ukazateli pořadí kola.

• Hráč který v posledním kole utratil nejméně peněz, bude v dalším kole začínat (B), a tak postupně dále. Hráč, který utratil nejvíce pak bude poslední. (C)

• Pokud více hráčů utratilo stejné množství peněz, jejich vzájemné (C) pořadí zůstane stejné.

• Poté vezměte všechny peníze z žetonů postav a umístěte je zpět do banky (D). Tím se vynaložené peníze vynulují a jsou připraveny na další kolo.

2. **Příjem**
Vezměte si peníze z banky podle úrovně svého příjmu. **Vyjímka: v posledním kole příjem neobdržíte.**

• Vaše úroveň příjmu je číslo zobrazené na obrázku mince vedle aktuální pozice Vašeho žetonu příjmu na stupnici příjmu (E)

• Pokud je Váš příjem záporný (F), musíte zaplatit odpovídající obnos peněz bance.

• Pokud nemáte dostatek peněz při placení záporného příjmu, musíte získat peníze tím, že odstraníte jeden či více svých destiček průmyslu (ne žetonů spojů) z herní desky. Každý v hodnotě poloviny své ceny, zaokrouhleno dolů. Přebytek si ponechte.

• Pokud nemáte jak doplatit záporný příjem, ztratíte VB (pokud je to možné) za každou £1, která Vám chybí.

Poznámka: Můžete odstranit libovolný počet destiček průmyslu, ale nesmíte pokračovat v momentě, kdy máte dostatek financí k pokrytí nedostatku. Nesmíte prodávat destičky průmyslu z žádného jiného důvodu, kromě pokrytí nákladů při nedostatku financí k zaplacení záporného příjmu.

KONEC VĚKU

KONEC VĚKU KANÁLŮ A KOLEJNIC

Každý věk končí v momentě, kdy hráči vyčerpají všechny své karty na ruce.
V momentě kdy k tomu dojde, proveďte následující kroky:

1 Bodování spojů kanály/koleje

u každého žetonu spojů (G) získáte 1 VB za každý symbol znázorněný v takto propojených lokacích. Posuňte svůj žeton VB na ukazateli (H). Po sečtení bodů odstraňte všechny žetony spojů z herní desky.

2 Bodování otočených destiček průmyslu

poté, co všichni hráči odstraní své žetony spojů, sečtěte VB zobrazené v levém spodním rohu svých **otočených** destiček průmyslu (ty s černou barvou v horní polovině dílku) a posuňte svůj žeton VB na ukazateli (H). Neotočené destičky (I) nejsou bodovány.

Poznámka: Pokud dosáhnete více než 100 VB, zaznamenejte další body pokračováním od 0 na ukazateli VB.

KONEC VĚKU VODNÍCH KANÁLŮ

Proveďte následující dodatečné kroky na konci věku kanálů:

3 Odstranění zastaralého odvětví průmyslu

Odstraňte z herní desky všechny destičky průmyslu 1. úrovně (ne z desek hráčů) a vraťte je zpět do krabice. Všechny dílky 2. a vyšší úrovně zůstávají ve hře (J)

4 Obnovení vzdálených trhů s bavlnou

Umístěte ukazatel vzdáleného obchodu s bavlnou zpět na nejvyšší pozici na stupnici obchodu s bavlnou (K). Zkombinujte odhozené žetony vzdáleného obchodu s bavlnou s nevyužitými žetony na herním plánu, promíchejte je a položte lícem dolů na herním plánu (L)

5 Zamíchání dobíracího balíčku

Zkombinujte karty pod palubní destičkou se všemi odhozenými kartami, zamíchejte je a vytvořte nový dobírací balíček (M)

6 Vložení palubní destičky

Vložte palubní destičku „Nathan Rothschild“ stranou směrem nahoru do spodní části dobíracího balíčku tak, aby pod ní byly vždy 2 karty na hráče (N) (např. 6 karet pro hru 3 hráčů).

KONEC VĚKU KOLEJNIC

Proveďte následující dodatečné kroky na konci věku železnic:

3 Součet hotovosti

získáte 1 VB za každých £10 umístěných na desce hráče. Posuňte svůj žeton VB na ukazateli stupnice VB.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Po dokončení bodování věku kolejnic:
- Vítězí hráč s nejvyšším počtem VB.
- V případě remízy vítězí hráč s nejvyšší úrovní příjmu, případně podle zbývajících peněz.
- Pokud je nadále remíza, výhru sdílejí.

HERNÍ KONCEPTY

OTÁČENÍ DESTIČEK PRŮMYSLU

Na konci každého věku lze z otočených destiček průmyslu přičíst VB. Pokud jsou otočené, mají černou horní polovinu a v levém spodním rohu ikonu VB.

Různé destičky průmyslu se otáčí různými způsoby:

- Prádelny a přístavy: Otočí se, když provedete akci prodej

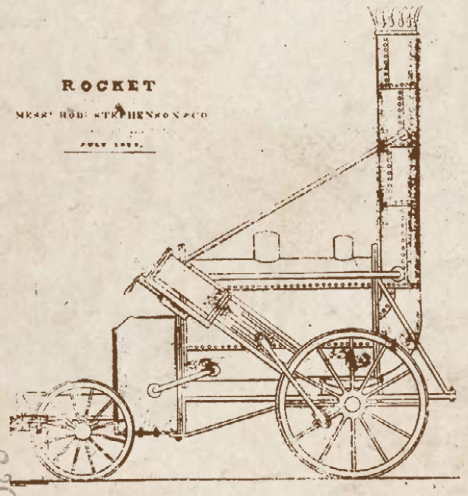
- Uhelné doly a železárny: Otočí se, když je poslední kostka odstraněna z destičky. To se často děje během tahu soupeře.

- Loděnice: Otočí se okamžitě při stavbě.

ZVYŠOVÁNÍ PŘÍJMŮ

Kdykoli je otočena jedna z vašich průmyslových destiček, okamžitě přesuňte ukazatel příjmů na stupnici příjmů (A) o daný počet polí (nikoli úrovní) zobrazených v pravém dolním rohu destičky.

****Vyjímka:** Nemůžete zvýšit hodnotu svých příjmů nad úroveň 30.**



VAŠE SÍŤ

Lokace na herním plánu je považována za součást Vaší sítě, pokud je splněna alespoň jedna z podmínek:

- Lokace obsahuje jednu nebo více vašich destiček průmyslu (B)
- Lokace sousedí s jedním nebo více vašich žetonů spojů (C)

PROPOJENÉ LOKACE

Dvě lokace se považují za navzájem propojené, pokud existuje souvislé spojení pomocí žetonů spojů (vlastněných kterýmkoli hráčem) z jedné lokace (D) do druhé (E)

SPOTŘEBA ŽELEZA

Železo je potřebné k provedení akce rozvoj a ke stavbě destiček průmyslu.

Ke spotřebě železa není potřeba spojení mezi destičkou průmyslu a zdrojem železa.

Železo musí být spotřebováno z:

1. Jakékoli neotočené železárny (F) (vlastněné kterýmkoliv hráčem); není nutné volit nejbližší. Pokud potřebujete více než 1 železo, můžete každé další železo spotřebovat z různé železárny. Spotřeba železa tímto způsobem je zdarma.
2. Pokud nejsou k dispozici žádné neotočené železárny, můžete si na železném trhu (G) zakoupit železo za nejnižší dostupnou cenu. Pokud je železný trh prázdný, stále si můžete zakoupit železo za cenu £5 / .

Spotřebované kostky železa jsou umístěny zpět do společné zásoby.

Historická poznámka: Průmyslové odvětví vyžadovalo železo v menším objemu, takže se snadno přepravovalo pomocí koňských spřežení.

SPOTŘEBA UHLÍ

Uhlí je nutné pro výstavbu železničních spojů a určitých destiček průmyslu.

Ke spotřebě uhlí je potřeba, aby železniční spojení nebo destička průmyslu byly propojeny se zdrojem uhlí. (poté, co jsou umístěny)

Uhlí musí být spotřebováno z:

1. Nejbližšího (nejméně žetonů spojů) spojeného neotočeného uhel. dolu (H) (vlastněný kterýmkoliv hráčem). Pokud je více uhelných dolů stejně blízko, vyberte jeden. Pokud je uhlí v dole vyčerpáno a potřebujete více, vyberte další nejbližší uhelný důl. Spotřeba uhlí tímto způsobem je zdarma.
2. Pokud nejsou k dispozici žádné spojené neotočené uhelné doly, můžete si na uhelném trhu (I) zakoupit uhlí za nejnižší dostupnou cenu. To vyžaduje spojení s obchodní lokací označené (vyobrazeno na všech otočených nebo neotočených destičkách přístavů (J) a u některých lokací kolem okraje desky (K)). Pokud je trh s uhlím prázdný, stále si můžete zakoupit uhlí za cenu £5 / .

Spotřebované kostky uhlí jsou umístěny zpět do společné zásoby.

Historická poznámka: Uhlí bylo spotřebováváno ve velkých množstvích, takže stabilní dopravní síť byla nevyhnutelná.

A K C E

AKCE STAVBA

Provedení akce **stavba** umožňuje umístit destičku průmyslu na lokaci na herním plánu.

K provedení akce stavba:

1. Odhoďte odpovídající kartu z ruky. Na rozdíl od ostatních akcí, které vám umožňují použít jakoukoliv kartu v ruce, akce stavba vyžaduje odhození příslušné karty lícem nahoru na odhazovací balíček:

- **Karty lokací**
  Může být použita ke stavbě jakékoliv destičky průmyslu na místě uvedeném na kartě, a to i v případě, že lokace není součástí vaší sítě.

- **Karty průmyslu**
  Může být použita ke stavbě odpovídající destičky průmyslu, zobrazené v horním rohu karty, v lokaci, ktera je součástí vaší sítě.

- **Dvojí akce stavba**
  Může být použito spotřebou obou vašich akcí. Odhozením kterýchkoliv 2 karet z ruky získáte efekt 1 libovolné karty lokace. Stále dobíráte 2 karty do ruky, pokud je to možné.

2. Vezměte destičku nejnižší úrovně vybraného průmyslu ze své hráčské desky (L) a umístěte ji (stranou s černou horní polovinou dolů) na prázdné místo ve zvolené lokaci podle následujících pravidel:

- Je-li to možné, umístěte destičku na pole zobrazující pouze ikonu daného průmyslu (M)

- V opačném případě destičku umístěte na pole s ikonou daného průmyslu a ikonou jiného odvětví (N)

- Pokud nejsou dostupná žádná prázdná pole s ikonou daného průmyslu, nemůžete destičku umístit.
  ****Vyjímka:** (viz dále "Přestavba")**

3. Cena za destičku průmyslu, kterou stavíte, je zobrazena vlevo od její pozice na vaší hráčské desce. (O) Utracené peníze umístěte na svůj žeton postavy na ukazateli pořadí kola a spotřebujte požadované uhlí či železo (O)
   Nezapomeňte: Pokud je vyžadováno uhlí, lokace na které stavíte musí být spojena se zdrojem uhlí (více v "Spotřeba uhlí" a "Propojené lokace").

4. Pokud jste postavili uhelný důl nebo železárny: Umístěte uhlí nebo železo na destičky průmyslu v počtu zobrazeném v pravém dolním rohu destičky.

Přesun uhlí a železa na trh

Pokud postavítete buď:

- Uhelný důl, který je spojený s obchodní lokací (na všech otočených i neotočených destičkách přístavů a u některých lokací kolem okraje desky);

nebo

- Železárny, bez ohledu na to, zda jsou nebo nejsou spojeny s obchodní lokací; musíte provést následující:

1. Okamžitě přemístěte co nejvíce kostek z destičky průmyslu na volná pole trhu (vyplňujte postupně pole od nejvyšší ceny).

2. Za každou přesunutou kostku obdržíte odpovídající částku peněz zobrazenou na minci na levé straně trhu. (P)

3. Když je přesunuta poslední kostka z destičky průmyslu na trh, otočte destičku průmyslu (Q) a posuňte ukazatel příjmu na stupnici příjmu o hodnotu uvedenou v pravém dolním rohu destičky.

Poznámka: kostky uhlí a železa mohou být na trhy prodávány pouze během akce, poté, co je postavena destička průmyslu. Prodej nelze uskutečnit později.

Stavba; bez destiček či žetonů na herním plánu

Pokud na herním plánu nemáte žádné destičky průmyslu nebo žetony spojů, můžete (jako akci) odhodit kartu průmyslu a umístit tak odpovídající destičku průmyslu na prázdné pole ve zvolené lokaci s ikonou daného průmyslu.

Stavba loděnic

Destičky loděnic s ikonou nemohou být postaveny. Tyto destičky mohou být pouze odstraněny z vaší hráčské desky pomocí akce rozvoj. Musí být odstraněny, aby jste získali přístup k destičkám vyšší úrovně.

Věk vodních kanálů

- Můžete mít maximálně 1 destičku průmyslu v každé lokaci. V jedné lokaci však může mít 1 destičku více hráčů.

- Destičky loděnic, které jsou ozanečeny nalevo od jejich umístění na hráčské desce **nemohou být postaveny.**

Věk kolejnic

- V každé lokaci můžete umístit více destiček průmyslu.

- Destičky průmyslu, které jsou ozanečeny nalevo od jejích umístění na hráčské desce **nemohou být postaveny.** Chcete-li odstranit tyto destičky (a získat přístup k destičkám vyšší úrovně), musíte provést akci rozvoj.

AKCE STAVBA (POKRAČOVÁNÍ)

Přestavba

V některých případech je dovoleno nahradit již umístěnou destičku průmyslu stejným typem průmyslu s vyšší úrovní (stále však musíte zaplatit cenu za postavení). Tomu se říká přestavba.
Při přestavbě:

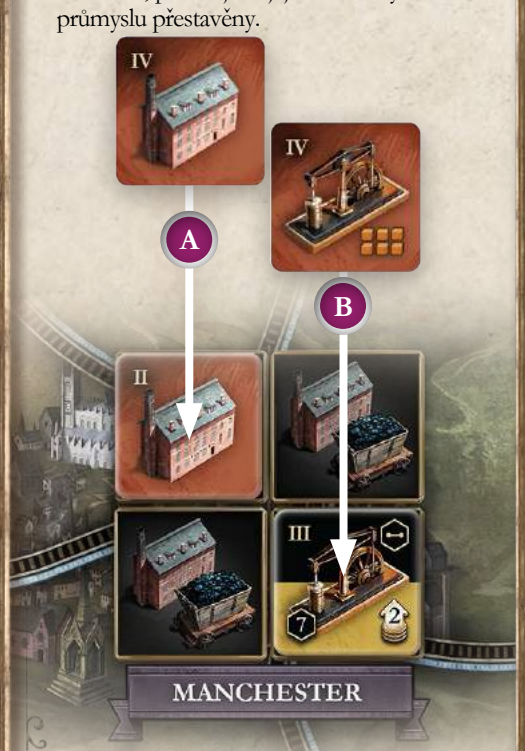
Pokud destička, kterou nahradíte, je vaše vlastní (A):

- Můžete přestavět jakékoli destičky průmyslu.
- Pokud jsou na nahrazované destičce nějaké kostky železa či uhlí, vrátí se zpět do společné zásoby

Pokud destička, kterou nahradíte, patří soupeři (B):

- Můžete přestavět pouze uhelný důl nebo železárny.
- Na herním plánu, včetně trhu, nesmějí být žádné kostky zdrojů (uhlí či železo) stejného typu produkce, jako je nahrazovaná destička průmyslu.

Nahrazené destičky průmyslu odstraňte ze hry a vraťte je do krabice (nebudou započteny do skóre VB). Hráči neztrácejí příjmy nebo VB, pokud jsou jejich destičky průmyslu přestavěny.



AKCE PRODEJ

Akce prodej vám umožní otočit destičky prádelen; v některých případech přístavů.

Chcete-li provést akci prodej:

1. Odhoďte libovolnou kartu z vaší ruky a umístěte ji lícem nahoru na odhazovací balíček
2. Vyberte 1 z vašich neotočených prádelen (C) a proveďte jeden z následujících úkonů:

Prodej pomocí přístavu

Bavlnu můžete prodávat pomocí neotočených destiček přístavů (vlastněných jakýmkoliv hráčem). Prádelna musí být spojena s neotočenou destičkou přístavu (D)

1. Otočte destičku přístavu a posuňte ukazatel příjmu (E) na stupnici příjmu o hodnotu uvedenou v pravém dolním rohu destičky. Pokračujte krokem (3)

Prodej na vzdáleném trhu s bavlnou

Bavlnu můžete prodávat na vzdáleném trhu s bavlnou, pokud ukazatel pro vzdálený obchod s bavlnou není v pozici "X" (F). Prádelna musí být spojena s obchodní lokací (na všech otočených i neotočených destičkách přístavů a u některých lokací kolem okraje desky).

Poznámka: Pokud používáte neotočenou destičku přístavu k prodeji na vzdáleném trhu s bavlnou, destičku přístavu neotáčejte.

1. Otočte nejsvrchnější žeton vzdáleného obchodu s bavlnou (G) a umístěte jej do vedlejší oblasti.
2. Přesuňte ukazatel vzdáleného obchodu s bavlnou (H) o hodnotu vyobrazenou ve spodní středové části otočeného žetonu vzdáleného obchodu s bavlnou (I)
3. Posuňte ukazatel příjmu na stupnici příjmu o hodnotu uvedenou vlevo v úrovni ukazatele vzdáleného obchodu s bavlnou. Pokračujte krokem (3)
4. Pokud ukazatel vzdáleného obchodu s bavlnou dosáhne pozice "X" (F), okamžitě ukončete akci prodej. **Nepokračujte krokem 3.**

3. Otočte destičku prádelny a posuňte ukazatel příjmu na stupnici příjmu o hodnotu uvedenou v pravém dolním rohu destičky.

4. Můžete se vrátit ke kroku (2) a opakovat proces pro každou z vašich neotočených destiček prádelen.

A K C E

AKCE PŮJČKA

Provedení akce půjčka umožňuje získat více peněz. Úvěry nejsou nikdy spláceny, ale místo toho snížíte úroveň příjmů.

- Nesmíte si vzít půjčku v posledních čtyřech kolech éry kolejnic (pokud v dobíracím balíčku nejsou žádné karty).

- Připomínkou bude odhalení palubní destičky „Nathan Rothschild“ v předposledním kole půjček tím, že poslední hráč dobere karty do ruky a tuto destičku tím odhalí.
- Když se palubní destička v dobíracím balíčku objeví, umístěte ji vedle banky a uveďte, že další kolo je poslední, ve kterém lze získat půjčky.
- Po posledním kole půjček otočte palubní destičku stranou „Stephenson’s Rocket“ nahoru, abyste naznačili, že půjčku již nelze získat.

Chcete-li provést akci půjčka:

1. Odhoďte libovolnou kartu z vaší ruky lícem nahoru na odhazovací balíček.
2. Vezměte si z banky £10/£20/£30 a posuňte ukazatel příjmů o 1/2/3 úrovně příjmů (nikoli pole) zpět na stupnici příjmů. Umístěte ukazatel příjmů na nejvyšší místo v konečné úrovni příjmů (J)

****Vyjímka:** Nemůžete si vzít půjčku, pokud by byla vaše úroveň příjmů nižší než -10.**

AKCE ROZVOJ

Provedení akce rozvoj vám umožní odstranit destičky průmyslu z vaší hráčské desky. To vám umožní získat přístup k destičkám průmyslu vyšší úrovně, aniž byste museli vytvářet všechny destičky nižší úrovně daného odvětví.

Chcete-li provést akci rozvoj:

1. Odhoďte libovolnou kartu z vaší ruky lícem nahoru na odhazovací balíček.
2. Odstraňte 1 nebo 2 destičky průmyslu z vaší hráčské desky a vrát’te je do krabice. Každá destička průmyslu se odstraňuje zvlášť a nemusí být ze stejného odvětví, ale musí se jednat o nejnižší úrovně vybraného průmyslu (K)

3. Spotřebujte 1 železo za každou odstraněnou destičku průmyslu (viz dále "Spotřeba železa").

AKCE SÍŤ

Provedení akce síť umožňuje umístit žetony spojů, rozšířit tak dopravní síť a získat přístup k novým lokacím.

Chcete-li provést akci síť:

1. Odhoďte libovolnou kartu z vaší ruky lícem nahoru na odhazovací balíček.
2. Umístěte žeton spojů na dráhu nevybudovaného spojení na herním plánu (L) Umístěný žeton spojů musí sousedit s lokací, která je součástí vaší sítě.

Síť během věku vodních kanálů:

- Nemůžete stavět železniční spojení.
- Můžete stavět spojení vodními kanály na volných vodních dráhách (M)
- Jednorázově můžete postavit maximálně 1 vodní spoj za £3.

Síť během věku kolejnic:

- Nemůžete stavět vodní spojení.
- Můžete stavět železniční spojení na volných kolejnicích (N)
- Můžete postavit 1 železniční spoj za £5.
- Jednorázově můžete postavit maximálně 2 železniční spoje za £15.
- Musíte spotřebovat 1 uhlí za každé postavené železniční spojení (viz dále "Spotřeba uhlí").

Nezapomeňte: Každý železniční spoj je umístěn samostatně a musí být připojen ke zdroji uhlí (poté, co je postaven).

TIPY A VARIANTY HRY

VĚCI K ZAPAMATOVÁNÍ

• Za každou 1 provedenou akci odhazujete kartu, včetně pasování.

• Můžete provést stejnou akci dvakrát během tahu. Například, můžete umístit 1 žeton vodního spojení pomocí akce síť a poté opětovně touto akcí umístit další 1 žeton vodního spojení.

• Také můžete odhodit libovolné 2 karty z ruky, a spotřebovat tak obě své dostupné akce současně. To vám umožní umístit libovolnou destičku průmyslu v libovolné lokaci na pole s ikonou daného průmyslu.

• Během věku vodních kanálů může každý hráč umístit maximálně 1 ze svých destiček průmyslu v každé lokalitě.

• Můžete kdykoliv přestavět jakoukoliv z vašich umístěných destiček průmyslu.

• Můžete také přestavět soupeřovi uhelné doly / železárny, ale pouze tehdy, pokud se na herním plánu vč. trhu nenachází žádné kostky uhlí / železa (vždy dle daného průmyslu).

• Pro prodej bavlny a spotřebu uhlí (ale ne železa), musíte být propojeni s obchodní lokací označenou ikonou

• Jestliže chcete v určité lokaci stavět, lokace musí být součástí vaší sítě (pokud nepoužijete konkrétní kartu lokace nebo dvojí akci stavba).

TIPY PRO ZAČÁTEČNÍKY

• Nebojte se přijímat půjčky. Vaše úroveň příjmů nemá na konci hry hodnotu VB. Není výjimečné, aby zkušení hráči vyhráli hru, přestože mají nízkou úroveň příjmů.

• Destičky průmyslu 2 úrovně nebo vyšší nejsou na konci věku vodních kanálů odstraněny, takže mohou být bodovány dvakrát, pokud jsou postaveny brzy. Otočená destička prádelen úroveň 3 generuje znamenitých 18 VB za oba věky. Akce rozvoj je váš přítel.

• Destičky průmyslu, které jsou označeny nalevo od jejich umístění na hráčské desce nemohou být postaveny během věku kolejnic. Pokuste se pomocí akce stavba nebo rozvoj umístit alespoň 1 uhelný důl a 1 železárny během věku vodních kanálů, abyste později ve věku kolejnic nemuseli akcí rozvoj tyto destičky z hráčské desky odstraňovat.

• Nikdo nemá rád pasování. Během věků kolejnic, když je odhalena palubní destička stranou „Nathan Rothschild“, máte ještě jedno poslední kolo, abyste si vzali půjčky. Pokud máte nedostatek peněz, pokuste se získat alespoň jednu půjčku, protože jinak můžete zjistit, že v posledních kolech hry toho nebudete schopni příliš mnoho udělat.

• Promyslet jak nejlépe rozšířit vaši dopravní síť na začátku věku kolejnic může být pro začátečníky obtížné. Rozšiřte vaši síť budováním železničních spojů ke zdrojům uhlí. Pokud nemáte přístup k uhlí, postavte uhelný důl.

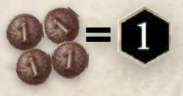
ÚVODNÍ HRA

Vzhledem k tomu, že Brass je hra s velkou hlubkou, mohou někteří hráči vyhledávat kratší úvodní hru pro získání svých prvních zkušeností. Úvodní hra se hraje přesně jako hra úplná s tím rozdílem, že procházíte pouze jedním věkem hry - věkem vodních kanálů. Přidaná pravidla pro skórování hráčům více reflektují jejich úspěch v průběhu jednoho věku hry.

V úvodní hře hrajte jako obvykle celý věk vodních kanálů, včetně bodování na konci věku hry.

Hráči poté získají další VB takto:

1. **Peníze**
Získáte 1 VB za každé 4£, které vám zůstaly ve hře. (Až do limitu 15 VB)



2. **Úroveň příjmů**
Získáte VB rovnající se úrovni příjmů. Pokud je vaše úroveň příjmu záporná, VB ztrácíte.

3. **Destičky průmylu**
Ještě jednou získáte VB za všechny vaše destičky průmyslu úrovně 2 nebo vyšší.

KLASICKÉ PRAVIDLA

Roxley důrazně doporučuje, abyste hráli pomocí aktualizovaných a přehledných pravidel uvedených v této příručce. Ale v případě, že chcete zažít pocit nostalgie, můžete hrát originální hru implementací níže uvedených změn pravidel.

Virtuální spojení

Původní pravidla zahrnovala výstřední, zřídka používané pravidlo virtuální spojení:

• Pokud je součástí vaší sítě Liverpool a nebo Birkenhead, pak můžete použít kartu průmyslu ke stavbě ve druhé z těchto dvou lokací.

Nezapomeňte: Pokud je vyžadováno uhlí, musí být lokace ve které stavíte, napojena na zdroj uhlí. Uhlí není přepravováno virtuálním spojením (A)

Klasický herní balíček pro 3-4 hráče

Původní pravidla neměla pevně dáno, které karty budou během přípravy hry odstraněny. Chcete-li hrát s klasickým balíčkem karet, aplikujte následující změny pravidel:

• Ignorujte krok 2 v "příprava hry".

• Namísto kroku 4 v "příprava hry": Vložte palubní destičku do spodní části dobíracího balíčku tak, aby pod ní bylo 9 karet ve hře pro 3 hráče nebo 6 karet ve hře pro 4 hráče.

• Při přípravě věků kolejnic promíchejte dobírací balíček (viz dále „Konec věků vodních kanálů“ krok 5) a z balíčku odeberte 6 karet ve hře pro 3 hráče nebo 2 karty ve hře pro 4 hráče a vraťte je do krabice.

Varianta pro 2 hráče (komunitní)

Původní Brass navrhl Martin Wallac jako hru pro 3-4 hráče. Nicméně v roce 2009 byla navrhnuta komunitou kolem této hry varianta pro 2 hráče, která používala přizpůsobenou mapu a nastavení, přičemž všechna ostatní pravidla zůstala stejná. Roxley v roce 2018 považuje tuto variantu hry za již zastaralou, ale k zachování historie hry byla přidána.

Chcete-li hrát variantu komunity pro 2 hráče, proveďte v přípravě následující změny (zbývající pravidla zůstávají stejná):

• Umístěte herní plán nahoru stranou zobrazující alternativní mapu obsahující méně lokací a ikonu manuálu v levém horním rohu. (B)

• Ignoruje ikony počtu hráčů na kartách. Místo toho vytvořte dobírací balíček 40 karet odstraněním všech karet, které neobsahují ikonu ozubeného kola v pravém dolním rohu (C)

• Ignoruje ikony počtu hráčů na žetonech vzdálených obchodů. Místo toho odstraňte všechny tyto žetony, které neobsahují ikonu na levé straně (1x "-1", 1x "-3" a 2x "0") (D)

• Začínáte s 25£ místo 30£.