



BRASS

BIRMINGHAM

PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE

Brass: Birmingham vypráví příběh konkurenčních podnikatelů ve West Midlands během anglické průmyslové revoluce v letech 1770-1870. Během hry rozšíříte své impérium zakládáním průplavů a železnic a budováním a rozvojem různých průmyslových odvětví, vč. přádelen, uhelných dolů, železáren, manufaktur, hrnčičství a pivovarů.

VIDEO & DIGITÁLNÍ VÝUKA

Jste spíše vizuální student? Máme pro vás to pravé. Otevřete webový prohlížeč a přejděte na roxley.com/brass-tutorial.

PODĚKOVÁNÍ

Game Design: Martin Wallace
Game Development: Gavan Brown & Matt Tolman
Illustration & Graphic Design: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown, Gui Landgraf
Expert Player Advisor: Edward Chen, Jim Drinkle
Rulebook Writing & Editing: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbroeck, 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 Grondal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jenna Marion
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: Raphael Biolluz, Marielle Dessel, André Trépanier, Marco Ghiotti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De Les Essarts, Christophe Fergeau, Xabier Pérez, and Daniel Gómez

SOUČÁSTI



1 × Herní plocha



4 × Hráčské desky



4 × žetonů Postav



56 × dílky Spojení (14 na hráče)



8 × Žollikové karty
(4 × lokace, 4 × průmysl)



64 × karet Lokací
a Průmyslu



4 × Hráčův pomocník



4 × ukazatele VB



18 × kostek Železa



15 × sudů Piva



4 × ukazatele Příjmu



30 × kostek Uhlí



77 × žetonů Peněz
Deluxe edice: 78 kovových mincí



180 × dílků Průmyslu (45 na hráče)

9 × dílků Kupu

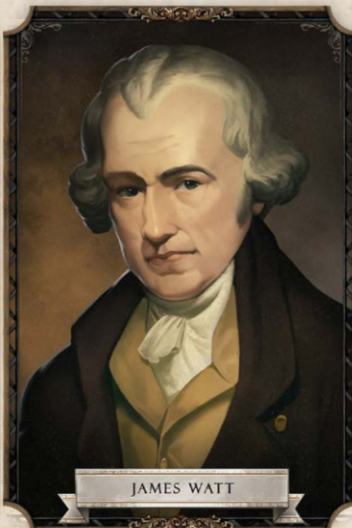
Copyright 2018 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

Pozn.: Na jednom z archů jsou 3 prázdné dílky. Tyto se ve hře nikde nepoužijí.

HISTORICKÉ POSTAVY

James Watt

(30. ledna 1736-25. srpna 1819)
Watt, který si odmalička pohrával s modely a lodními nástroji na pracovním stole svého otce, odešel v 17 letech do Glasgow, aby se zde naučil vyrábět měřicí přístroje jako váhy a kompas, a sprátečil se s chemikem Josephem Blackem. Ve svých 30 letech si Watt při opravách modelu parního stroje Newcomen, který se široce používal k čerpání vody z dolů, všiml, že konstrukce plytvala energií na chlazení a ohřívání válce, a vylepšil to přidáním samostatného kondenzátoru, který znamenal revoluci v parním stroji. Několik let však nebyl schopen v této oblasti pokročit, protože byl zaneprázdněn každodenním průzkumem skotských kanálů. To se změnilo, když se o jeho patent začal zajímat anglický výrobce Matthew Boulton a Watt se přestěhoval do Birminghamu, aby zde uzavřel partnerství, které trvalo 25 let a rozšířilo jeho vylepšený parní stroj do celého průmyslového světa. Ačkoli sám o sobě poněkud chabý obchodník (Watt kdysi řekl, že „by raději čelil nabitému dělu, než by si zařídil účet nebo vyjednával“), jeho vrstevníci ho velmi respektovali a základní jednotka výkonu „watt“ nese jeho jméno.



JAMES WATT

Robert Owen

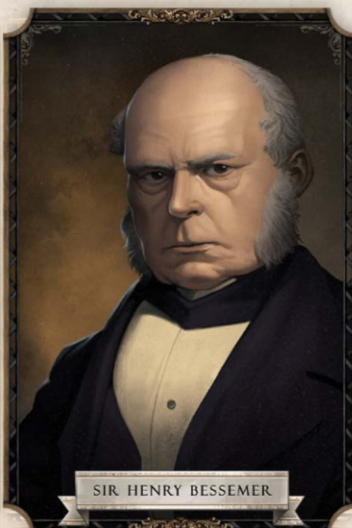
(14 května 1771-17. listopadu 1858)
Zamilován do Caroline Dale, dcery majitele mlýna v New Lanarku, který spoluzaložil Richard Arkwright, Owen přesvědčil své obchodní partnery, aby mlýn koupili. Provozoval ho s velkými úspěchy, ale jeho partnerům se nelíbilo rovnostářské aktivity, jako vyplácení mezd pracovníkům během čtyřměsíčního období, kdy byly mlýny během války v roce 1812 uzavřeny. Owen, který byl vášnivým učencem, kritizoval převládající náboženské myšlení na lidské sebeurčení a definoval vlastní filozofii, že okolnosti utvářející člověka jsou z velké části výsledkem vnějších sil, a proto by ve společnosti měla být prováděna výchova a filantropie. Založil řadu projektů sociálních reforem, jako lobbování za práva pracovníků a děti a 8hodinový pracovní den. Dočasně také opustil Británii, aby v Americe založil socialistickou komunu nazvanou New Harmony. Experiment byl ekonomickým neúspěchem, který Owena zruinoval, ale přinesl jednu z prvních veřejných knihoven a bezplatnou školu otevřenou jak pro chlapce, tak pro dívky, a jeho filozofie je hluboce propletena do socialistických hnutí ve Spojených státech.



ROBERT OWEN

Sir Henry Bessemer

(19. ledna 1813 - 15. března 1898)
Stejně jako otec Isambard Kingdom Brunela, i Bessemerův otec Anthony byl během francouzské revoluce nucen uprchnout z Francie. Anthony se v 26 letech stal členem Académie des sciences za vylepšení optického mikroskopu a zbohatl v Británii procesem výroby zlatých řetězů. Bessemerova první inovace odrážela náklonnost jeho otce ke zlatu. Poté, co pečlivě analyzoval bronzový prášek z Norimberku, který se používal při výrobě zlaté barvy, provedl reverzní inženýrství procesu a vytvořil soustavu šesti parních strojů, které prášek vyráběly. Později vyvinul levný systém výroby oceli, kdy foukáním vzduchu roztaveným surovým železem spaloval nečistoty. Cílem bylo původně snížit náklady na vojenskou výzbroj, ale tato technika cenově dostupné oceli způsobila revoluci v konstrukčním inženýrství a zajistila mnohem bezpečnější mosty a železniční tratě dřívě závislé na tepané a litinové oceli. Bessemer sestavil více než 100 vynálezů v oblasti zpracování kovů a skla, vč. lodní kabiny na kardanech určené k udržení úrovně (proti mořské nemoci), která se bohužel ztratila na moři. Díky svým inovacím získal značný obchodní úspěch.



SIR HENRY BESSEMER

Eleanor Coade

(3. června 1733 - 16. listopadu 1821)
Její rodiče, úspěšní obchodníci, ji vychovali jako oddanou baptistku. Její babička Sarah Enchmarch řídila rodinný textilní podnik v Tivertonu s 200 zaměstnanci, pomoci špiónů získávala nové výrobní techniky a byla známá tím, že cestovala po městě v nosítkách. Poté, co se Coadenina rodina přestěhovala do Londýna, ve věku 30 let začala provozovat vlastní podnikání v oboru soukenictví. O šest let později koupila obchod s umělým kamenem od Daniela Pincoata, ale do dvou let ho propustila kvůli tomu, že „vystupoval jako hlavní vlastník“. Její keramické kameniny s názvem „Coade's Lithodipyras“ se používaly ve více než 700 sochách po celém světě, na mnoho z nich dohlížel sochař John Bacon. Spolupracovala s řadou významných designérů a architektů, což jí umožnilo vytvořit mnoho jejich návrhů. The South Bank Lion je asi jejím nejznámějším dílem, ale její výrobky byly také použity v gotických obrazech kaple sv. Jirí a při restaurování Buckinghamského paláce.



ELEANOR COADE

PRŮMYSLOVÉ REVOLUCE



Sir Richard Arkwright

(23. prosince 1732 - 3. srpna 1792)
Arkwright, kterého naučil učil číst jeho bratranec, začínal jako holičský učeň, ale po brzkém odvození jeho obchodní ambice vzrostly. Jeho druhé manželství mu poskytlo finanční prostředky na výrobu paruky. Když paruky vypadly z módy, zaměřil se na textil a spolu s hodinářem Johnem Kayem vylepšil rotující Jenny. Arkwright, který podnikal v malé vesnici Cromford, vyzval tkalce s velkými rodinami, aby se tam přestěhovali a včetně dětí od sedmi let pracovali v jeho prádelně. Společnost Arkwright byla průkopníkem v používání parního stroje pro textilní výrobu, což bylo předchůdcem strojnho stavu Edmunda Cartwrighta. V dalších letech, po delší soudní bitvě, Arkwright ztratil mnoho svých patentů a nadvládu nad textilním průmyslem, ale krátce poté byl povýšen do rytířského stavu. Ambiciózní, nábožensky oddaný a občas nesnesitelný se díky své vynalézavosti a organizačním schopnostem stal známým jako „otec moderního systému průmyslových továren“.

RICHARD ARKWRIGHT



Eliza Tinsley

(17. ledna 1813-17. ledna 1882)
Po smrti manžela Thomase a jeho otce a po smrti svého nejstaršího syna ze šesti dětí pokračovala Tinsley v obchodech svého zesnulého manžela a jejího tchána v Black County pod svým vlastním jménem. Společnost Eliza Tinsley vyráběla hřebíky pro podkovy a poté, když koně nahradili motorová vozidla, řetězy a kotvy pro lodě. Výroba řetězů byla v té době výločné mužským odvětvím, ale Tinsley se dokázala prosadit. Zaměstnávala přibližně 4 000 pracovníků, a založila dceřinou společnost v Austrálii. Mnoho zaměstnanců společnosti Tinsley byly ženy a mladé dívky. Ona sama bojovala proti vládním snahám omezovat ženám a dívkám pod 14 let pracovat v průmyslové výrobě hřebíků a řetězů s argumenty, že „podmínky obou odvětví jsou příznivé pro morální a fyzické zdraví.“ Tinsley, známa pod přezdívkou „Vdova“, si získala respekt pro své odborné znalosti ve svém oboru. Společnost prodala ve věku 58 let, ale pod jejím jménem stále prosperuje i ve 21. století.

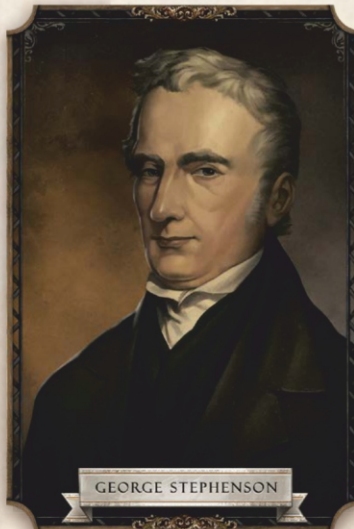
ELIZA TINSLEY



Isambard Kingdom Brunel

(9. dubna 1806 - 15. září 1859)
Ve věku 15 let byl jeho otec Marc poslán do vězení pro dlužníky, ale jeho dluhy zaplatila britská vláda, když oznámil, že mu car nabídl místo inženýra v Rusku. Brunel studoval ve Francii u hodináře Abrahama Louise Bregueta. Po návratu do Anglie se stal asistentem Marcova projektu na vybudování tunelu pod Temží, ale náhlá povodeň způsobila, že se 22letý mladík ocitl na několik měsíců mimo službu. To však nezabránilo tomu, aby se Brunel stal jedním z neplodnějších inženýrů v historii. Vytvořil tunely, mosty, železnice, přenosnou nemocnici a vakuovou „atmosférickou železnici“, i když bohužel kožené klapky utěšující vakuové potrubí sežraly krysy. Jeho „Great Western“ byl první parník provádějící transatlantické služby a jeho „Great Eastern“ byla největší loď, která byla do té doby postavena. Brunel však zemřel na mrtvici v 53 letech těsně před její první plavbou. Brunel je dodnes známý jako velikan mezi inženýry.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL



George Stephenson

(9. června 1781 - 12. srpna 1848)
Po smrti své manželky a dcery odešel 25letý Stephenson bez formálního vzdělání do Skotska, aby si našel práci. Ale poté, co byl jeho otec oslepen při těžbě, se vrátil do West Moor. Když Stephenson nabídl zlepšení nedostatečného čerpacího motoru dolu, stal se z něj projektant a odborník na technologie parních strojů. Jeho Northumberlandský přízvuk ho učinil nepopulárním u vědecké komunity, a když představil svůj návrh bezpečnější těžební lampy, která by nezpůsobovala výbuchy, Královská společnost ho obvinila z krádeže konceptu od paralelního vynálezce Humphry Davyho. Stephensonovým velkým úspěchem však byl jeho příspěvek k železniční dopravě a oživení železničního průmyslu. Ve věku 40 let začal pracovat na první veřejné železnici a jeho lokomotiva známá jako Stephensonova raketa zvítězila v soutěži tím, že dosáhla rekordní rychlosti 36 mil za hodinu, což některé vedlo k obavám, že takové rychlosti způsobí, že ženské dělohy doslova odletí z jejich těl. Naštěstí k tomu nedošlo.

GEORGE STEPHENSON

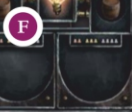
PŘÍPRAVA HERNÍ DESKY

- Umístěte herní desku na denní či noční stranu.
- Pro počet hráčů menší než 4 odeberte všechny karty a dílky Kupců, které ukazují vyšší počet hráčů, než hraje a vraťte je do krabice.

Počet hráčů je na kartách uveden v pravém dolním rohu **A** a na dílkách Kupců nahore uprostřed **B**.



- Dějte stranou Žolíkové karty Lokací **C** a Průmyslu **D** a položte je odkryté na 2 z vyznačených oblastí pro dobírání karet.
- Zamíchejte zbylé karty a umístěte je skryté na zbývající oblast pro dobírání karet **B**; toto bude dobírací balíček.
- Zamíchejte zbylé dílky Kupců a umístěte je odkryté po jednom na každé pole Kupce u kraje desky označené stejným počtem hráčů, kolik jich hraje **F**.



Výsledek: Ve hře 2 hráčů se žádný dílek Kupce neumísť do Warringtonu **C** a Nottinghamu **H**. Ve hře 3 hráčů nebude dílek Kupce umístěn do Nottinghamu **H**.

- Umístěte 1 sud piva na každé jeho pole u neprázdného dílku Kupce **L**.
- Umístěte 1 černou kostku na každé pole Trhu s uhlím **I**, přičemž ponechte 1 z polí o ceně £1 prázdné.
- Umístěte 1 oranžovou kostku na každé pole Trhu se železem **K**, přičemž ponechte obě pole o ceně £1 prázdné.
- Umístěte zbývající kostky a sudy piva poblíž desky, čímž vytvoříte Zásobu **L**.
- Umístěte peníze poblíž desky, čímž vytvoříte Bank **M**.

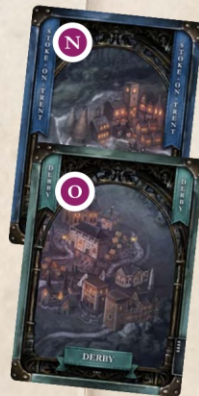
Pozn.: Zásoba je neomezená. Pokud by měly zdroje dojít, nahraďte je nečím jiným.

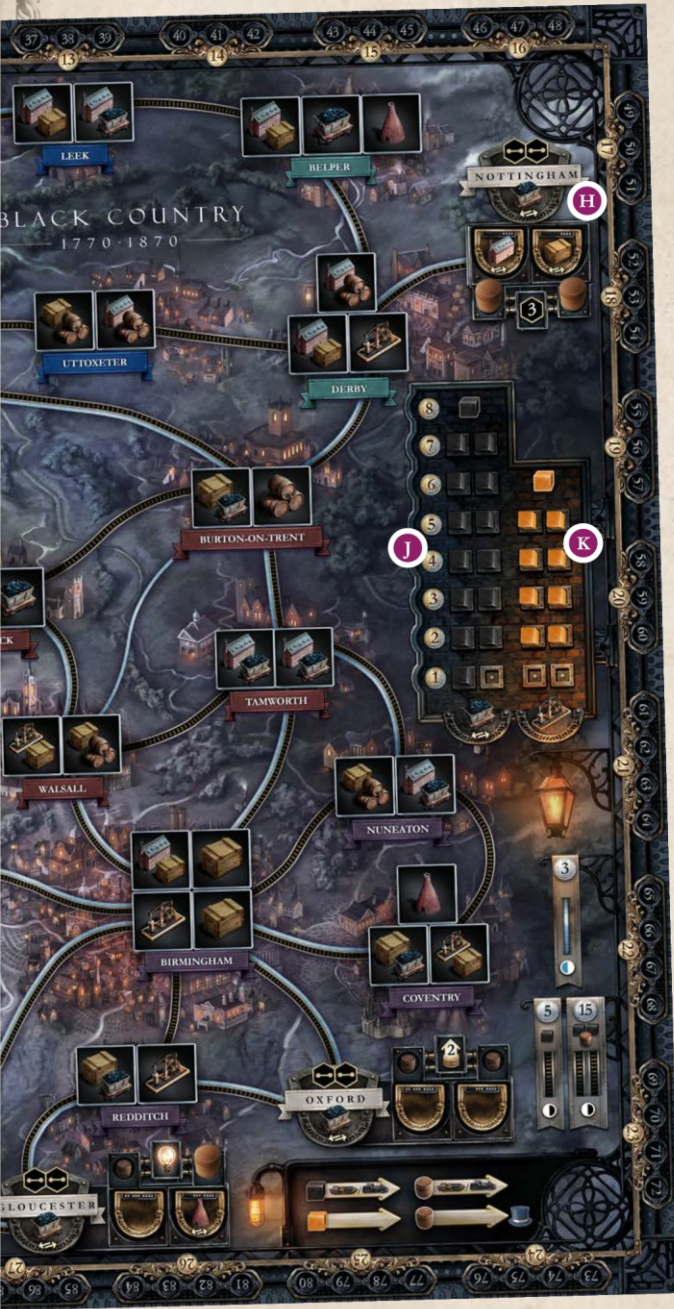


PRAPORY LOKACÍ

Barvy praporů Lokací pomáhají hráčům najít lokace na hrací ploše a také označují, které karty Lokací jsou v dobíracím balíčku. To se liší podle počtu hráčů:

- 2 hráči: modré karty **N** a zelenomodré **O** nejsou v balíčku Lokací.
- 3 hráči: zelenomodré **O** karty Lokací nejsou v balíčku Lokací.
- 4 hráči: všechny karty Lokací jsou v balíčku Lokací.





PŘÍPRAVA HRÁČE

- 1 Vezměte si Hráčskou desku.
- 2 Vezměte si £17 z Banku **P**.
- 3 Vyberte si barevný žeton Postavy.
- 4 Umístěte si do své herní oblasti barevné dílky Spojů **Q**.
- 5 Umístěte si odpovídající barevné dílky Průmyslu (Přádelny **R**, Uhelné doly **S**, Železárny **T**, Manufaktury **U**, Hrnčířství **V** a Pivovary **W**) na jejich naznačená místa na Hráčské desce. Dílky by měly být položeny stranou s černou horní polovinou dolů.

- 6 Umístěte svůj ukazatel VB na pole „0“ na stupnici Postupu **X**.
- 7 Umístěte svůj ukazatel Příjmu na pole „10“ na stupnici Postupu **Y**.
- 8 Doberte si 8 karet z balíčku. To bude vaše ruka. Obsah své ruky neodhalujte ostatním hráčům.
- 9 Doberte si 1 další kartu z balíčku a umístěte ji skrytě do své herní oblasti. To bude vaše odhazovací hromádka.

Poté, co si všichni hráči připraví svou herní oblast, zamíchejte žetony Postav všech hráčů a umístěte je v náhodném pořadí na stupnici Pořadí kola **Z**.





ÚDRŽBA NA KONCI ÉRY



KONEC ÉRY PRŮPLAVŮ & ŽELEZNIC

Každá éra končí po kole, kdy všichni hráči použijí poslední karty ze svých rukou. Až k tomu dojde, provedte následující kroky:

1 Obodujte Spoje

Každý váš dílek Spoje vám přinese 1 VB za každý  zobrazený v sousedících lokacích. Postupte se svým ukazatelem VB na stupnici Postupu . Ihned po jejich obodování odeberte dílky Spojů z desky.

2 Obodujte otočené dílky Průmyslu



Poté, co všichni hráči odeberou své dílky Spojů, získáte VB zobrazené v levém dolním rohu vašich otočených dílků Průmyslu (s černou horní polovinou) na desce - posuňte svůj ukazatel VB na stupnici Postupu . Neotočené dílky Průmyslu  se nebudují.

Pozn.: Získáte-li více než 100 VB, zaznamenejte je dalším okruhem na stupnici Postupu.



KONEC ÉRY PRŮPLAVŮ

Na konci Éry průplavů proveďte následující dodatečné kroky:


3 Odeberte zastaralý Průmysl

Z hrací plochy (ne z Hráčské desky) odstraňte všechny dílky Průmyslu úrovně 1  a vraťte je do krabice. Všechn Průmysl úrovně 2 a vyšší zůstává na desce .

4 Doplňte Pivo u Kupců

Umístěte 1 sud piva  na každé prázdné pole u neprázdných dílků Kupců .

5 Zamíchejte dobírací balíček

Zamíchejte odhazovací hromádky všech hráčů a karty dejte skryté na oblast pro Dobírání karet . Pamatujte: Spodní karta odhazovacích hromádek je lícem dolů a před mícháním je třeba ji otočit. (Éru železnic nezačínáte s kartou odhozenou lícem dolů).

6 Doberte si nové karty

Každý hráč si dobere 8 karet z nově vytvořeného balíčku.

VÍTEZSTVÍ VE HŘE

Po vyhodnocení Éry železnic:

- Hráč s nejvíce VB je vítězem.
- Při shodě vítězí hráč s nejvyšším příjmem, příp. s nejvíce penězi.
- Je-li shoda i poté, hráči vítězství sdílí.



HERNÍ KONCEPTY

OTÁČENÍ DÍLKŮ PRŮMYSLU

Otočené dílky Průmyslu přinášejí VB na konci každé éry. Otočená strana má vrchní polovinu černou a v levém dolním rohu má ikonku VB.



Různé dílky Průmyslu se otáčejí různými způsoby:

- **Prádelny, Manufaktury a Hrnčířství:** Otáčejte při provedení akce Prodej.
- **Uhelné doly, Železárny a Pivovary:** Otáčejte, když je poslední zdroj odstraněn z příslušného dílku. K tomu často dochází během tahů soupeřů.



ZVYŠOVÁNÍ PŘÍJMU

Váš příjem se zvýší, kdykoli je 1 z vašich dílků Průmyslu otočen. Zaznamenejte to tak, že okamžitě posuňte svůj ukazatel Příjmu na stupnici Postupu **A** o zobrazený počet polí (ne úroveň příjmu).
Výjimka: Svůj příjem nemůžete nikdy zvýšit nad úroveň 30.



VAŠE SÍŤ

Lokace na desce je považována za součást vaší sítě, pokud platí alespoň jedna z následujících možností:

- Lokace obsahuje jeden nebo více vašich dílků Průmyslu **B**;
- Lokace sousedí s jedním nebo více vašimi dílky Spojů **C**.

PROPOJENÉ LOKACE

Dvě lokace se považují za vzájemně „propojené“, pokud je cesta z jednoho místa **D** do druhého **E** plně obsazena dílky Spojů (libovolných hráčů).

SPOTŘEBA UHLÍ

Uhlí je potřeba pro výstavbu dílků železničních Spojů a některých dílků Průmyslu.

Pro spotřebování uhlí je třeba, aby místo stavěného dílku bylo propojeno se zdrojem uhlí.

Uhlí se spotřebovává z:

- 1 Nejbližšího (vzdáleného nejméně dílků Spojů) propojeného neotočeného Uhelného dolu **F** (libovolného hráče). Je-li více dolů stejně daleko, zvolte podle sebe. Dojde-li v dole zásoba uhlí a vy potřebujete další, zvolte další nejbližší propojený důl. Takováto spotřeba uhlí je zdarma.
- 2 Nejsou-li připojeni k neotočenému Uhelnému dolu, můžete si uhlí koupit na Trhu s uhlím **G** (od nejlevnějšího). Musíte však být připojeni k ikoně (zobrazené u Kupců měst Warrington, Shrewsbury, Nottingham, Gloucester a Oxford u okrajů hrací plochy). Je-li Uhelný trh prázdný, můžete stále koupit uhlí za £8/ks.

Spotřebované kostky uhlí se vrací zpět do zásoby.

Historická pozn.: Uhlí bylo zapotřebí ve velkém množství, proto byla rozhodující robustní dopravní síť.

SPOTŘEBA ŽELEZA

Železo je potřeba pro provádění akce Rozvoj a pro výstavbu některých dílků Průmyslu.

Pro spotřebování železa **není třeba** propojení ke zdroji železa.

Železo se spotřebovává z:

- 1 Jakékoli neotočené Železárny **H** (libovolného hráče); nemusí být nejbližší. Potřebujete-li více než 1 železo, můžete každé železo spotřebovat z jiné Železárny. Takováto spotřeba železa je zdarma.
- 2 Nejsou-li na ploše žádné neotočené Železárny, můžete si železo koupit na Trhu se železem **I** (od nejlevnějšího). Je-li Trh se železem prázdný, můžete stále koupit železo za £6/ks.

Spotřebované kostky železa se vrací zpět do zásoby.

Historická pozn.: Průmysl obecně vyžadoval železo v menších množstvích, takže jej bylo možné přepravovat také prostřednictvím koňských povozů.

SPOTŘEBA PIVA

Když prodáváte Prádelny, Manufaktury nebo Hrnčířství, nebo když provádíte akci Síť během Éry železnic, může být nutné spotřebovat pivo. Potřebné množství je uvedeno v pravém horním rohu dílku Průmyslu.

Pivo je možné spotřebovat z těchto zdrojů (dle vaší volby):

- 1 Vašich neotočených Pivovarů **J**. Tyto **musí** být propojeny s lokací, kde se pivo spotřebovává.
- 2 Soupeřových neotočených Pivovarů **K**. Tyto **musejí** být propojeny s lokací, kde se pivo spotřebovává.
- 3 Místa u dílku Kupce, kterému právě prodáváš (viz akce Prodej).

Je-li zapotřebí více sudů piva, každý může být spotřebován z jiného zdroje. Spotřebované sudy piva se vrací zpět do zásoby.

Historická pozn.: Neznečištěné pitné vody byl v rozšiřujících se osadách nedostatek, takže pivo bylo často nejčistším a nejbezpečnějším nápojem, který byl k dispozici.



STAVBA

Provedení akce Stavba vám umožní umístit dílek Průmyslu do lokace na desce.

Provedení akce Stavba

- 1 Odhodte příslušnou kartu. Na rozdíl od ostatních akcí, které vám dovolují použít libovolnou kartu z ruky, akce Stavba vyžaduje, aby na vaši odhazovací hromádku byla odkrytá odhazena konkrétní karta:

Výjimka: Žolíkové karty se vrací zpět do jejich oblasti pro Dobírání.

- Karta Lokace

Může být použita pro stavbu libovolného dílku Průmyslu v lokaci uvedené na kartě, a to i když tato lokace není součástí vaší sítě.



- Žolíková karta

Lokace Lze ji hrát jako kartu libovolné Lokace, ale nelze ji použít pro Farmářské pivovary (viz „Farmářské pivovary“).



- Karta Průmyslu

Může být použita pro stavbu dílku Průmyslu odpovídající ikoně v levém horním rohu karty, a to v lokaci ve vaší síti.



- Žolíková karta Průmyslu

Lze ji hrát jako kartu libovolného Průmyslu.



Pozn.: 1 ve hře 2 nebo 3 hráčů je možné stavět v jakékoli lokaci.

- 2 Vezměte dílek zvoleného Průmyslu nejnižší úrovně (P) ze své herní desky a umístěte ho (stranou s černou horní polovinou dolů) na volné místo ve vámi zvolené lokaci s respektováním těchto pravidel:

- Je-li to možné, umístěte ho na pole s ikonou koupeze tohoto průmyslu (M).

- V opačném případě ho umístěte na místo s ikonou tohoto průmyslu spolu s jiným průmyslem (N).

- Pokud žádná volná místa nezobrazují ikonu zvoleného průmyslu, nemůžete ho umístit do takové lokace.

Výjimka: (viz „Přestavba“)

- 3 Cena dílku Průmyslu, který stavíte, je zobrazena nalevo od jeho místa na vaší Hráčské desce (C). Dejte peníze na svůj žeton Postavy na stupnici Pořadí kola a spotřebujte veškeré potřebné železo a uhlí (O). **Pamatujte: Je-li zapotřebí uhlí, musí být lokace, kde stavíte, připojena ke zdroji uhlí (viz „Spotřeba uhlí“ a „Propojené lokace“).**

- 4 Pokud stavíte:

Uhelny důl nebo Železářnu

Umístěte odpovídající množství (uvedeno v pravém dolní rohu dílku) uhlí / železa ze zásoby na dílek Průmyslu.



Pivovar

Umístěte 1 sud piva na dílek Průmyslu, je-li Pivovar postaven v Ěře průplavů, 2 sudy piva v Ěře železnic.



Přesun Uhlí a Železa na Trh

Pokud stavíte **buď**:

- **Uhelny důl**, který je propojen s libovolným místem Kupce s (↔) (i bez dílku Kupce);



nebo

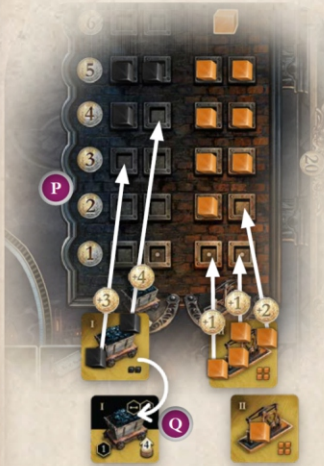
- **Železářnu** (bez ohledu na propojení s místem Kupce);



- 1 Musíte okamžitě přesunout co nejvíce kostek z dílku Průmyslu na dostupná místa na odpovídajícím Trhu (nejprve vyplňujte nejdražší místa).

- 2 Za každou přesunutou kostku si vezměte odpovídající množství peněz zobrazené na minci vlevo od jejího místa na Trhu (P).

- 3 Pokud bude poslední kostka z vašeho dílku Průmyslu přesunuta na odpovídající Trh, otočte dílek Průmyslu (C) a posuňte svůj ukazatel příjmu na stupnici Postupu o počet polí zobrazených v pravém dolním rohu dílku.



Pozn.: Kostky uhlí / železa mohou být prodávány na Trh pouze ve chvíli, kdy je postaven jejich dílek Průmyslu. Nikdy je nelze prodávat na Trh v pozdějších kolech.

Stavba v situaci, kdy nemáte žádné dílky na desce

Nemáte-li žádné dílky Průmyslu/Spojů na desce, lze také (jako akcí) odhodit:

- Kartu Průmyslu pro postavení odpovídajícího Průmyslu v libovolné lokaci s volným místem s ikonou takového průmyslu;
- Libovolnou kartu pro postavení dílku Spoju na volnou linku na desce.



Farmářské Pivovary

Na desce jsou 2 lokace bez názvu, každá s ikonou Pivovaru - to jsou Farmářské Pivovary.

- V těchto lokacích lze stavět pouze za použití karty Průmyslu Pivovar, nebo Žolíkové karty Průmyslu.
- Pro propojení Cannocku s Farmářským Pivovarem vlevo je potřeba dílek Spoju.



- Dílek Spoju umístěný mezi Kidderminster a Worcester propojuje obě tyto lokace s Farmářským Pivovarem vlevo. Další dílek Spoju zde není potřeba a ani není povoleno ho sem umístit.



A K C E

STAVBA (pokračování)

Stavba v Ěře průpravů

- V každé lokaci může mít hráč maximálně 1 dílek Průmyslu, ale je možné mít dílek Průmyslu ve stejné lokaci jako ostatní hráči.



- Dílek Průmyslu s nalevo od svého místa na Hráčské desce nemohou být postaveny.

Stavba v Ěře železnic

- Hráči mohou stavět více svých dílků Průmyslu v každé lokaci.



- Dílek Průmyslu s nalevo od svého místa na Hráčské desce nelze postavit. Pro odebrání těchto dílků (a získání přístupu k pokročilejším) musíte provést akci Rozvoj.

Přestávba

Čas od času bude efektivní nahradit již postavený dílek Průmyslu pokročilejším (vždy musíte zaplatit stavební náklady). Toto se nazývá Přestávba. Když přestavujete:

Je-li nahrazovaný dílek váš

- Můžete Přestavět libovolný dílek.
- Je-li na dílku nějaké železo / uhlí / pivo, vraťte ho do zásoby.

Je-li nahrazovaný dílek cizí

- Můžete Přestavět pouze Uhelný důl nebo Železářnu.
- Na celé herní desce (vč. Trhu) nesmí být žádné kostky zdrojů stejného typu, jaký produkuje Průmysl, který má být nahrazen.

Přestavěné dílky Průmyslu odeberte ze hry a vraťte je do krabice (nebudují se). V důsledku Přestavby hráči neztrácí dříve získaný Příjem ani VB.



PRODEJ

Provedení akce Prodej vám umožní otočit dílky Prádelen, Manufaktur a Hrnčářství. Podmínky prodeje:

- Propojení s dílkem Kupce.
- Pivo (většinou).

Provedení akce Prodej

1 Odhoďte libovolnou kartu z ruky a dejte ji odkryté na svou odhazovací hromádku.

2 Zvolte 1 z neotočených dílků Prádelen, Manufaktur , nebo Hrnčářství, který je propojen s dílkem Kupcem s ikonou odpovídajícího průmyslu .

3 Spotřebujte množství piva zobrazené v pravém horním rohu dílku Průmyslu. Je-li na místě v dílku Kupce, kde prodáváte, sud piva , můžete toto pivo spotřebovat jako součást akce Prodej a získat tak Kupecký pivní bonus (viz „Kupecké pivní bonusy“).

4 Otočte dílek Průmyslu a posuňte svůj ukazatel Příjmu na stupnici Postupu a počet míst uvedených v pravém dolním rohu dílku.

5 Můžete se vrátit k bodu 2 a opakovat proces pro každý svůj neotočený dílek Průmyslu (vč. různých druhů průmyslu).
Pozn.: Akci Prodej nelze provést, pokud nemůžete spotřebovat pivo (viz „Spotřeba piva“).

Kupecké pivní bonusy

Kupecké pivo lze spotřebovat pouze v rámci akce Prodej. Pokud ho spotřebováváte, získáte také bonus zobrazený v lokaci dílku Kupce.

- Rozvoj (Gloucester)

Odeber 1 dílek Průmyslu nejnižší úrovně ze své Hráčské desky (zdarma).

Výjimka: Není možné odebrat dílek Hrnčářství s ikonou (viz „Hrnčářství a ikona žárovky“).

- Příjem (Oxford)

Posuň svůj ukazatel Příjmu o 2 pole na stupnici Postupu.

- Vítězné body (Nottingham & Shrewsbury)

Posuň svůj ukazatel Příjmu o příslušný počet polí na stupnici Postupu.

- Peníze (Warrington)

Získáte £5 z Banky.

PŮJČKA

Provedení akce Půjčka vám umožní získat více peněz. Půjčky se nesplácí, místo toho se snižují úroveň vašeho příjmu.

Provedení akce Půjčka

- 1 Odhoďte libovolnou kartu z ruky a dejte ji odkrytě na svou odhazovací hromádku.

Výjimka: Žolíkové karty se vrací zpět do jejich oblasti pro Dobírání.

- 2 Vezměte si £30 z Banku a posuňte svůj ukazatel Příjmu o 3 úrovně příjmu (ne místa) zpět po stupnici Postupu **F**. Umístěte ukazatel Příjmu na nejvyšší místo v rámci nové nižší úrovně příjmu.

Výjimka: Půjčku si nemůžete vzít, pokud by to mělo snížit váš příjem pod -10.



PRŮZKUM

Provedení akce Průzkum vám umožní získat Žolíkové karty, které poskytují více možností v tom, kde můžete stavět. Žolíkovou kartu Průmyslu lze hrát jako kartu jakéhokoli Průmyslu. Žolíkovou kartu Lokace lze hrát jako kartu jakéhokoli Lokace. Po odhození je Žolíková karta vrácena zpět na svou oblast pro dobírání karet, nikoli na svou odhazovací hromádku.

Provedení akce Průzkum

- 1 Odhoďte libovolnou kartu z ruky + další 2 a umístěte je odkrytě na svou odhazovací hromádku.

- 2 Vezměte si 1 Žolíkovou kartu Lokace a 1 ŽK Průmyslu.

Pozn.: Tuto akci nelze provést, pokud již v ruce máte 1 či více Žolíkových karet.

ROZVOJ

Provedení akce Rozvoj vám umožní odebrat dílky Průmyslu z vaší Hráčské desky. Takto získáte přístup k pokročilejším dílkům Průmyslu, aniž byste museli postavit všechny dílky nižší úrovně takového průmyslu.



Provedení akce Rozvoj

- 1 Odhoďte libovolnou kartu z ruky a dejte ji odkrytě na svou odhazovací hromádku.

Výjimka: Žolíkové karty se vrací zpět do jejich oblasti pro Dobírání.

SÍŤ

Provedení akce Síť vám umožní umístit dílky Spojů (Průplavů a Železnic, čímž bude růst vaše síť a získáte tak přístup do nových lokací.



Provedení akce Síť

- 1 Odhoďte libovolnou kartu z ruky a dejte ji odkrytě na svou odhazovací hromádku.

Výjimka: Žolíkové karty se vrací zpět do jejich oblasti pro Dobírání.

- 2 Umístěte dílek Spoju na volnou linku na desce **I**. Umístěný dílek Spoju musí sousedit s lokací, které je součástí vaší sítě (viz „Vaše síť“).

Výjimka: Pokud na desce nemáte žádné dílky Průmyslu ani Spojů, můžete umístit dílek Spoju na jakoukoli volnou linku (při stavbě Železnice musíte stále spotřebovat uhlí).

- 2 Odeberte ze své Hráčské desky 1 nebo 2 dílky Průmyslu a vraťte je do krabice. Každý dílek Průmyslu je odstraňován samostatně (nemusí být stejného typu), ale musí to být dílek nejnižší úrovně zvoleného průmyslu (který je odstraňován) **G**.

- 3 Spotřebujte 1 železo za každý odebraný dílek (viz „Spotřeba železa“).

Hrnčířství a ikona žárovky

Díky Hrnčířství s ikonou žárovky nelze rozvíjet. Tyto dílky lze z vaší Hráčské desky odstranit pouze pomocí akce Stavba. Pro přístup k pokročilejším dílkům Hrnčířství musí být tyto odstraněny.



Akce Síť v ěře průplavů

- Nelze stavět Železnice.
- Lze stavět Průplavy na volné linky průplavů **I**.
- V 1 akci lze stavět max. 1 Průplav za £3.


Akce Síť v ěře železnic

- Nelze stavět Průplavy.
- Lze stavět Železnice na volné linky železnic **I**.
- V 1 akci lze stavět 1 Železnici za £5.
- V 1 akci lze také stavět až 2 Železnice za £15, spotřebujete-li současně 1 pivo. Toto pivo musí pocházet z Pivovaru (nelze od Kupce).
- Pamatujte: Při spotřebě piva z cizího Pivovaru musí být tento propojen s druhou Železnicí (poté, co ji umístíte).
- Musíte spotřebovat 1 uhlí za každý postavený dílek Železnice. Pamatujte: Každý dílek Železnice se umísťuje samostatně a musí být propojen se zdrojem uhlí (po umístění).




TIPY & VARIANTY



DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- Za každou akci, kterou provedete (vč. pasování), odhodíte 1 kartu.
- Konkrétní karta je třeba jen k akci Stavba.
- Stejnou akci lze provést 2x za sebou. Lze např. umístit 1 či 2 Železnice v akci Síť a pak opět použít stejnou akci Síť a umístit další 1 či 2 Železnice.
- Během Ěry průplavů mohou hráči umístit do každé lokace max. 1 svůj dílek Průmyslu.
- Můžete libovolně přestavovat kterýkoli ze svých dílků Průmyslu bez omezení.
- Můžete také přestavovat Uhelné doly / Železárnou soupeřů, ale pouze tehdy, pokud na celé desce nebudou žádné kostky uhlí / železa.
- Abyste mohli prodat Přádelnu, Manufakturu či Hrnčičství, nebo spotřebovávat uhlí (ale ne železo) z Trhu, musíte být propojeni s .
- Ke spotřebě piva z vlastních Pivovarů nemusíte s nimi být propojeni. Z cizích Pivovarů a od Kupců (při Prodeji) lze spotřebovávat pivo pouze tedy, jste-li s nimi propojeni.
- Lokace, kde chcete stavět, musí být součástí vaší sítě (nehrajete-li konkrétní kartu Lokace nebo Žolíkovou kartu Lokace).
- Na rozdíl od ostatních dílků úrovně 1, dílky Hrnčičství úrovně 1 mohou být postaveny i během Ěry železnic.

TIPY PRO NOVÁČKY

- Nebojte se půjček. Úroveň vašeho příjmu na konci hry nestojí za VB, které přinese. Pro zkušené hráče není neobvyklé, že hru vyhrají i přes nízkou úroveň příjmu.
- Dílky úrovně 2 a vyšší se na konci Ěry průplavů neodstraňují, takže mohou být obodovány 2x, pokud budou postaveny včas. Otočená Přádelna úrovně 3 může za obě Ěry získat skvělých 18 VB. Akce Rozvoj se často vyplácí.
- Při rozvoji Pivovarů buďte opatrní. Pamatujte, že k provedení akce Prodej je potřeba pivo, takže nemít přístup k pivu z vlastních Pivovarů může být pro vaši dlouhodobou strategii zničující.
- Dílky s  nalevo od jejich místa na vaší Hráčské desce nelze stavět v Ěře železnic. Pokuste se postavit nebo rozvinout alespoň 1 Uhelný důl a 1 Železárnou v Ěře průplavů, abyste nemuseli během Ěry železnic používat akci Rozvoj k vyčištění těchto průmyslů z vaší Hráčské desky.
- Pochopit, jak nejlépe rozšiřovat svou síť na začátku Ěry železnic, může být pro začátečníky obtížné. Rozšířte svou síť budováním Železnic ke zdrojům uhlí. Pokud nemáte přístup k žádnému uhlí, postavte Uhelný důl.

POCHOPENÍ SVÝCH SÍTÍ

- Tento diagram vám pomůže lépe pochopit koncept „vaší sítě“ a pravidel pro akci Síť.
- Červené dílky označují vaše Spoje a Průmysl.
 - Vaše síť je modře zvýrazněna; vaše síť zahrnuje lokace s vašimi dílky Průmyslu a také všechny lokace sousedící s vašimi dílky Spojů. Zde máte Železnici z Birminghamu do Redditch, tím pádem je Redditch součástí vaší sítě, i když tam nemáte dílek Průmyslu.
 - Žlutá zvýraznění označují možná umístění Spojů - jsou to všechny železniční linky sousedící s vaší sítí.
 - Když provedete akci Síť na vybudování Železnice , je možné postavit i další druhou Železnici  ve stejné akci Síť (pokud máte dost peněz na zaplacení nákladů a můžete spotřebovat potřebné uhlí a pivo).
- Poznámka: Po hrací ploše můžete rychle expandovat stavěním dílků Spojů, pokud zároveň omezíte stavění dílků Průmyslu.*



ÚVODNÍ HRA

Vzhledem k tomu, že hra Brass je dosti komplexní a hluboká, mohou někteří hráči při svém prvním setkání se hrou upřednostnit hraní kratší úvodní hry. Úvodní hra probíhá úplně stejně jako plná hra kromě toho, že se hraje pouze Ěra průplavů a jsou přidána další pravidla pro hodnocení, aby skóre hráčů lépe odráželo jejich úspěch v Ěře průplavů.

Chcete-li si zahrát kratší úvodní hru, nejprve odehrajte celou Ěru průplavů jako obvykle včetně bodování na konci Ěry průplavů.

Hráči poté získají další body podle níže uvedeného:

-  **Peníze** 
Získáte 1 VB za každé £4 ve vaší herní oblasti (až na max. 15 VB).
-  **Úroveň příjmu** 
Získáte VB podle vaší úrovně příjmu. Je-li záporná, VB ztratíte.
-  **Dílky Průmyslu** 
Znovu získáte VB za všechny vaše dílky Průmyslu úrovně 2 a vyšší.

