

BRASS – Aide de jeu

1. Cartes

Distribuer 8 cartes à chaque joueur :

A 4 joueurs : dans la période du canal, écarter 6 cartes ; dans celle du rail, écarter 2 cartes.

A 3 joueurs : dans la période du canal, écarter 9 cartes ; dans celle du rail, écarter 6 cartes.

2. Action des joueurs

ETAPE - Collecter des revenus : Si revenu négatif et manque d'argent pour payer, revendre une entreprise pour 50 % de son coût d'achat arrondi à l'inférieur.

ETAPE – Jouer des cartes : 2 cartes sont jouées (donc 2 actions), à l'exception du premier tour de la période du canal où chaque joueur ne joue qu'une carte

Construire une entreprise :

Carte localisation = pas besoin d'avoir relié cette localisation par ses liaisons

Carte entreprise = construire l'entreprise indiquée, reliée à son réseau de canal ou de rail

Acheminer du charbon: acheminer en priorité à partir de la mine la plus proche en empruntant les liaisons (Si plus de cube sur la tuile, retourner le marqueur et augmenter les revenus). Si votre entreprise est reliée à un port ou à une localisation externe, possibilité d'acheminer un charbon depuis la piste de demande de charbon en payant le coût correspondant. Si plus de charbon sur la piste correspondante, payer 5 £.

Acheminer du fer: acheminer en priorité depuis une entreprise de sidérurgie. On peut prendre le cube où l'on veut sans avoir à être relié (si plus de cube sur la tuile, retourner le marqueur et augmenter les revenus). Sinon, prendre un fer depuis la piste de demande de fer en payant le coût correspondant. Si la piste correspondante est vide, payer 5 £.

Payer le coût de construction requis: l'argent dépensé doit être placé dans sa case « Amount spent »

Restrictions de constructions et précisions:

Toujours prendre le marqueur d'entreprise du sommet de la pile

On ne peut pas construire d'entreprise de niveau 1 en période de rail

On ne peut pas construire de marqueur possédant le symbole rail dans la période du canal

On ne peut posséder qu'un seul marqueur dans une localisation dans la période du canal

Si on construit une mine de charbon reliée à un port, on doit combler les cases vides de la piste de demande avec les cubes de charbon et encaisser l'argent (pièces). Idem pour les entreprises de sidérurgie sauf que l'on n'a pas l'obligation d'être relié à un port.

Chantiers navals : sont de simples générateurs de PV. On ne peut construire un CN qu'à Liverpool dans la période du canal

Recouvrir un marqueur d'entreprise déjà en jeu : à condition que ce soit du même type et d'un niveau de technologique plus élevé. L'ancien marqueur est retiré du jeu ainsi que les cubes encore placés sur lui

Recouvrir un marqueur mine de charbon ou sidérurgie d'un joueur adverse : si aucun cube de charbon ou de fer, dans le cas d'une sidérurgie, n'est disponible sur le plateau (y compris piste de demande)

Jouer 2 cartes simultanément = 1 action qui permet de construire n'importe où.

Construire une liaison de canal ou de rail : défausser n'importe quelle carte et payer le coût (cf tableau sur plateau) + acheminer du charbon pour les rails.

Se développer : défausser une carte et enlever 1 ou 2 marqueurs de la même pile ou de 2 différentes. Pour chaque marqueur défaussé, retirer un cube de fer du plateau.

Vendre du coton : défausser une carte pour vendre du coton depuis une ou plusieurs filatures. Retourner le(s) marqueur(s) et augmenter les revenus sur la piste de revenus.

Si vente par un port relié non encore retourné (adverse ou non), retourner les deux marqueurs et augmenter en fonction les revenus sur la piste (si port adverse, les revenus du port vont à celui-ci).

Si vente au marché extérieur, la filature doit être reliée à un port (retourné ou non) ou à une localisation externe. Retourner la première tuile de marché extérieur et déplacer vers le bas le marqueur de demande de coton. Encaisser le montant indiqué sur la piste de revenu. Si le marqueur de demande de coton atteint la dernière case de la piste, alors la vente est impossible et l'action s'arrête immédiatement.

Contracter un emprunt : défausser une carte et prendre de 10 £ à 30 £ selon besoin. Reculer le disque de bois d'une zone colorée par tranche de 10 £. Positionner celui-ci jusqu'à la case la plus en avant d'une tranche colorée donnée. Si la pile de cartes est épuisée, un emprunt est impossible.

ETAPE – Déterminer l'ordre du tour pour le prochain round : celui ayant dépensé le moins devient premier joueur. En cas d'égalité, aucun changement dans l'ordre.

ETAPE – Refaire sa main : compléter à 8 cartes. Si la pioche est épuisée, jouer les cartes qui restent en main.

3. Points de victoire

Tuiles marqueur retournées : PV = valeur dans l'hexagone

Liaison de canal/rail = 1 PV pour chaque disque doré présent à l'extrémité (y compris marqueur adverses et localisation externe)

1 PV pour chaque tranche de 10 £ encore en main uniquement en fin partie

4. Fin de période : canal

Retirer tous les marqueurs de niveau 1

Mélanger les tuiles du marché extérieur

Marqueur de demande de coton en haut

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin de la période du rail. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'argent en main est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, déterminer l'ordre du tour pour le prochain tour : celui qui jouerait avant est alors considéré comme le gagnant.