

Brass: Birmingham



Set Up

Jugadores

- Tablero individual
- 17 libras
- Ficha personaje (color)
- Fichas barco/tren (color)
- Fichas industrias en tablero
- Marcador Puntos Victoria = 0 puntos
- Marcador Ingresos = 0 monedas
- 8 cartas del mazo de robo = Tu mano
- 1 carta más bocabajo = Pila descarte

Mesa

- Tablero
- Fichas Industria según nº jugadores
- Separar comodines Industria/Ciudad
- Barajar cartas restantes = Mazo robo
- Barriles de Cerveza
- Mercado = Llenar con cubos de carbón (negro) y acero (naranja) sin punto
- Reserva general = Carbón, Acero y Cerveza
- Banco = Monedas

Fases del juego

Dos eras: Canales y Raíles

Turnos de un jugador (2 acciones) -

Excepción (1 turno de Canales 1 acción):

- Cada acción descarta una carta (Comodines vuelven a su mazo)
- Al terminar rellena mano hasta 8
- Dinero usado se coloca en el personaje

Acciones:

- Construir
- Expandir red
- Desarrollar
- Vender
- Pedir préstamo
- Robar comodín
- Pasar

Fin de ronda

Fin de ronda = Jugador con menos dinero gastado empieza primero.

Mismo gasto = Se mantiene el orden

Obtén tantas Libras como indique tu Marcador de Ingresos

Fin de era (Puntuación)

Canales y Raíles

- 1 punto por icono de ENLACE adyacente a los barcos/trenes (Eliminar barcos/trenes)
- Puntos marcados en cada una de las fichas de Industria propias

Canales

- Eliminar del Tablero Central las fichas de Industria de nivel I
- Rellenar barriles de Cerveza vacíos
- Componer nuevo Mazo de Robo (Incluida la carta usada como indicador de Pila de Descarte)

Acciones (I)

Construir (I)

Descarta la carta que necesites para construir una Industria concreta o en una Localización determinada, incluidos los comodines.

La nueva industria se colocará en una localización que sea ya parte de **Tu Red**, menos en el caso de usar una carta de Lugar.

Selecciona la industria de menor valor de tu tablero y colócala en la localización, primero las que muestran una sola opción.

Paga el coste en monedas y recursos mostrados en el tablero de jugador.

Si construyes minas de carbón conectadas al mercado o fábricas de acero, vendes todos los recursos posibles inmediatamente al mercado.

Si no quedan cubos sobre una industria, se dan la vuelta y se avanzan los marcadores.

Construir (II)

Si el jugador no tiene fichas en el tablero, puede descartar una carta de industria para construir en cualquier Localización o cualquier carta para construir su primer Enlace.

En las Localizaciones sin nombre solo se puede construir Cervecerías utilizando la carta de Cervecería o el comodín de Industria, y es obligatorio tener un enlace que llegue al lugar.

Era de los Canales

Solo una industria por Localización.

Era de los Raíles

Cualquier número de industrias en una Localización

Sobreconstrucción

Construir sobre una industria previa y de menor nivel. Puede ser del jugador o del oponente. Solo se puede sobreconstruir una industria de un oponente si es de Carbón o Acero y no hay recursos de ese tipo en ningún sitio del tablero.

Vender

Esto es dar la vuelta a tus fichas de Industria de Algodón, Fabricación y Cerámica.

Puedes vender en una misma acción todas las industrias que quieras.

Pasos:

- Conexión con la ficha de mercancía a vender
- Cerveza, solo si lo indica la ficha de Industria. Puedes usar el barril al lado de la ficha de Mercancía si lo hubiera.
- Voltea la ficha y aumenta los marcadores de Punto de Victoria e Ingresos

Desarrollar

Elimina hasta 2 fichas de Industria de tu tablero. Consume 1 Acero por cada Industria eliminada.

Pasar

No ejecutas acciones pero descarta una carta.

Acciones (II)

Expandir red

Coloca un enlace (barco/tren) en un lugar disponible y adyacente a una localización que es parte de Tu Red.

Costes:

- 1 barco = 3 monedas
- 1 tren = 5 monedas y 1 carbón
- 2 trenes = 15 monedas, 2 carbón y 1 cerveza

Pedir préstamo

Toma 30 Libras del Banco y retrocede el Marcador de Ingresos 3 niveles (no espacios)
No se puede hacer si al hacerlo bajas de -10 en el Marcador de Ingresos

Rober comodín

Descarta 3 cartas para robar un Comodín de Industria y 1 Comodín de Lugar.
No se puede hacer si tienes algún comodín en la mano.

Conceptos

Evolucionar Industrias

Cuando vendes una industria o se agotan todos los recursos sobre una mina de carbón, fábrica de acero o cervecería, se da la vuelta a la ficha mostrando así los Puntos de Victoria e Ingresos.

Incrementar Ingresos

Avanza tu marcador de Ingresos un espacio (no nivel) por cada cantidad que aparezca.

Tu Red

Una Localización es parte de Tu Red si contiene al menos una Industria tuya o es adyacente a uno de tus Enlaces.

Localizaciones Conectadas

Dos Localizaciones están conectadas si hay una ruta de Enlaces (de cualquier jugador) que las una.

Consumir Carbón

Para poder consumirlo debe haber una ruta entre la construcción (Enlace o Industria) y el carbón a consumir (después de construirlo).

- Orden obligatorio –
 - Mina más cercana del cualquier jugador
 - Del Mercado, a precio indicado, si está conectado a una loseta de mercado.

Consumir Acero

Para poder consumirlo no debe haber una ruta.

- Orden obligatorio –
 - Cualquier fábrica de Acero
 - Del Mercado, a precio indicado.

Consumir Cerveza

Según donde se consuma habrá ciertas restricciones.

- Orden obligatorio –
 - Tus cervecerías, sin estar conectado.
 - Cervecerías del oponente, teniendo que estar conectada a la Localización a construir.
 - Cerveza adyacente al Mercado donde se vende.