BRASS

Zasady gry

Omówienie

Witaj w osiemnastowiecznym Lancashire. Świat wkrótce przeobrazi się z nieomal średniowiecznego w niemalże taki, jakim znamy go dzisiaj. Zmiana ta nazwana zostanie *Rewolucją Przemysłową*, choć minie nieco czasu, nim historycy ukują ten termin.

Dzięki przemyślności panów Cromptona, Arkwrighta, Watta i innych dżentelmenów, ówczesne Lankashire stało się centrum przemysłu bawełnianego. Konstruowano nowe urządzenia napędzane parą, wznoszono przędzalnie, a górnicy ryli coraz głębiej, by nadążyć z dostarczaniem węgla dla wiecznie głodnych energii maszyn. By przewozić węgiel, kopano kanały, a potem układano tory kolejowe. I tak trwałą szalona galopada, w której zmiana goniła zmianę.

„Brass" to mój sposób, by zamknąć część tej niezwykłej historii w formie gry planszowej. Nazwa pochodzi od powiedzenia z Yorkshire: „Where there's muck there's brass'" („Gdzie błoto, tam złoto"). „Brass" (dosłownie – mosiądz) to tamtejsze określenie pieniędzy.

Gra przeznaczona jest dla trzech lub czterech graczy i trwa około trzech godzin. Dzieli się na dwa okresy, Kanałów i Kolei. Każdy okres dzieli się na fazy, z których najważniejszą jest Faza Akcji. Dysponować będziesz kartami, za pomocą których zbudujesz nowe przedsiębiorstwa i połączenia między nimi. Przedsiębiorstwa, które przynoszą zysk, zapewniają punkty zwycięstwa – a ten z graczy, który zbierze ich najwięcej, wygra.

Zasady spisano tak, by zminimalizować czas przygotowania do gry. Część podstawowa jest tak zwięzła, jak to możliwe, potem jednak zaczynają się Objaśnienia, które zawierają wszystkie szczegóły i przykłady rozgrywki.

Elementy gry

W pudełku powinny znajdować się:

- 1 plansza
- 1 instrukcja
- 4 wypraski żetonów
- 8 drewnianych znaczników graczy
- 66 kart
- 30 czarnych kostek węgla
- 25 pomarańczowych kostek żelaza
- 1 czarny znacznik
- 100 plastikowych monet
- 7 plastikowych woreczków

Każdy gracz powinien otrzymać:

- 12 żetonów Przędzalni
- 8 żetonów Portów
- 7 żetonów Kopalni
- 6 żetonów Stoczni
- 4 żetony Hut
- 14 żetonów Kanałów/Kolei
- 2 żetony Punktów Zwycięstwa
- 2 drewniane dyski

W grze będzie ponadto:

- 12 żetonów Rynków Zamorskich

Żetony graczy

Każdy żeton jest dwustronny. Żetony przedsiębiorstw powinno się zawsze zagrywać na planszę przodem do góry. Odwraca się je tylko w określonych sytuacjach.

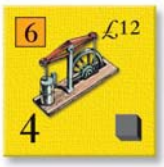
Żetony przesiębiorstw

Przędzalnia

Port

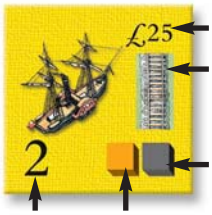
Kopalnia

Huta



Stocznia

Przód



Koszt

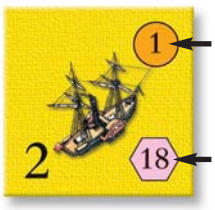
Tylko w Okresie Kolei

Wymaga węgla

Poziom techniczny

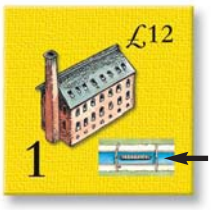
Wymaga żelaza

Tył



Dochód

Punkty zwycięstwa (PZ)

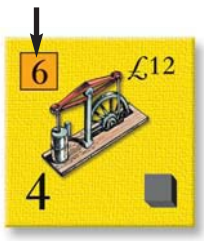


Tylko w Okresie Kanałów

Jeśli żeton nie ma symbolu kolei ani kanału, można go zbudować w każdym okresie.

Liczba kostek węgla, umieszczanych na żetonie

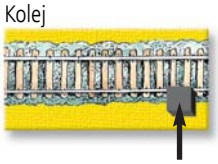
Liczba kostek żelaza, umieszczanych na żetonie



Żetony połączeń

Kanał

Kolej



Wymaga węgla

Inne znaczniki

Drewniany znacznik gracza

Znacznik Popytu na bawełnę

Węgiel

Żelazo

Punkty zwycięstwa

Rynki zamorskie

Tą stroną na dół

Tą stroną do góry

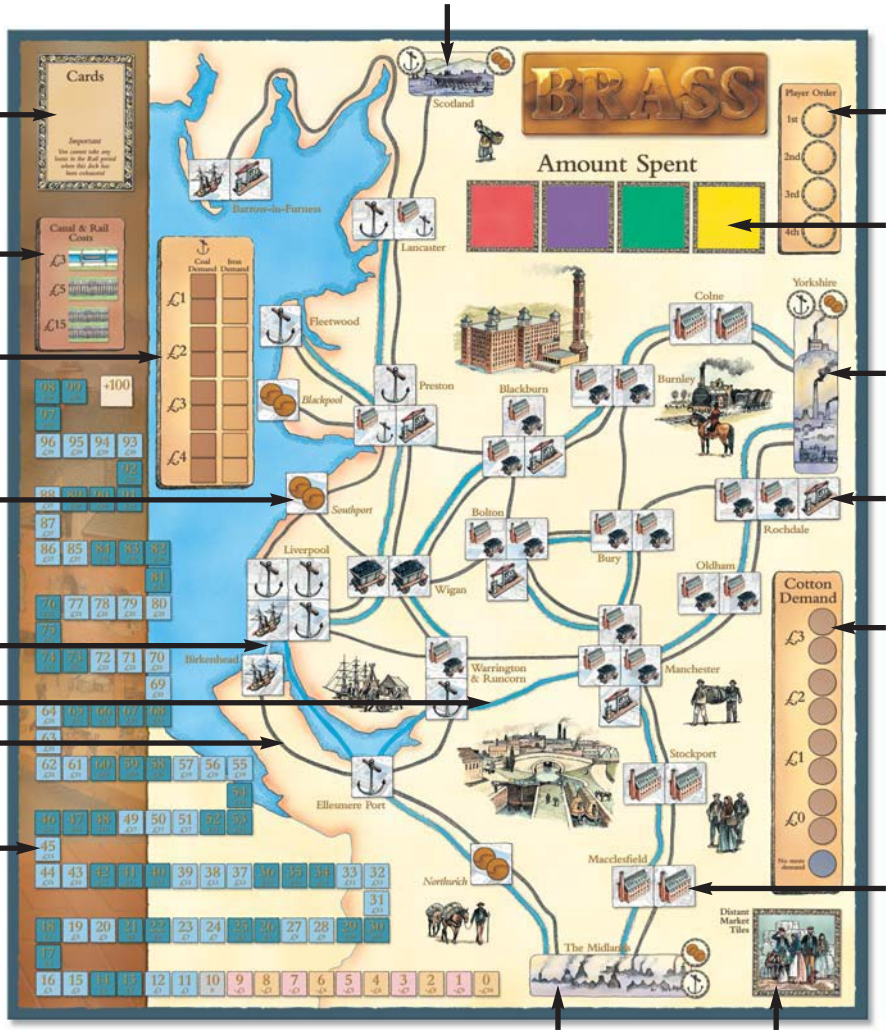
Karty

Karta regionu

Karta przedsiębiorstwa

Plansza

Główna plansza nazywana jest w tej instrukcji Lancashire.



Tu ułóż karty

Koszt połączeń kanałami i kolejowych

Tor Popytu na węgiel i żelazo

Regiony ze złotymi okręgami zwiększają wartość połączeń kanałami i kolejowych

Wirtualne połączenie między Liverpoolem a Brikenhead

Potencjalne połączenie kanałem

Potencjalne połączenie kolejowe

Dochód/Punkty zwyciestwa

Region zewnętrzny

Tor kolejności rozgrywki

Pola Wydanej Kwoty

Region zewnętrzny

Region, w tym wypadku złożony z trzech pól

Tor Popytu na bawełnę. Połóż czarny znacznik popytu na górnym polu.

Symbol na polu wskazuje, co można na nim zbudować

Region zewnętrzny

Tu połóż żetony Rynków Zamorskich

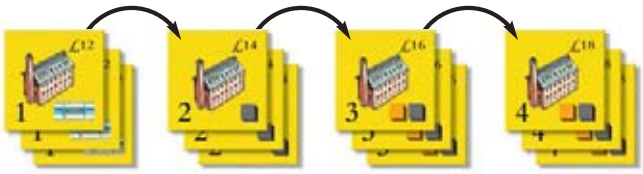
Początek gry

Gracze wybierają zestawy żetonów i drewnianych dysków.
Każdy gracz układa jeden ze swoich dysków na polu 0£ toru Dochodów/PZ

Tor Dochodów/PZ z dyskami w ustawieniu początkowym.

Znaczniki Punktów zwycięstwa (PZ) należy odłożyć na bok – nie będą potrzebne aż do końca pierwszego okresu.

Żetony przedsiębiorstw należy ułożyć w stosy tego samego typu. W każdym stosie żetony układa się zgodnie z ich poziomem technicznym – najniższy poziom techniczny powinien znaleźć się na górze, najwyższy na dole.

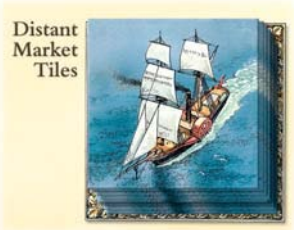


PRZYKŁAD: *Układając przędzalnie w stos przypilnuj, by przędzalnie o poziome technicznym 4 znalazły się na spodzie. Na nich ułóż żetony o poziomie technicznym 3, na nic oznaczone 2, a na samej górze posiadające poziom techniczny 1.*

Połóżcie jedną czarną kostkę węgla na każdym polu toru Popytu na węgiel. Połóżcie jedną pomarańczową kostkę żelaza na każdym polu toru Popytu na żelazo. Pozostałe kostki ułóżcie obok planszy, tworząc pule.

Czarny znacznik umieśćcie na górnym polu toru Popytu na bawełnę.

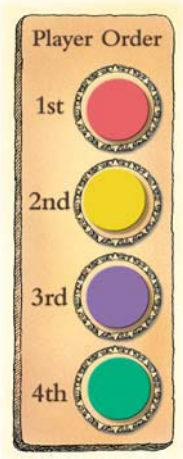
Potasujcie żetony Rynków Zamorskich i ułóżcie je, zakryte, na polu oznaczonym „żetony Rynków Zamorskich".



Losowo określcie, kto zaczyna grę. Podczas pierwszej tury kolejność rozgrywki rozpoczyna się od niego i toczy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Oznaczcie ją, umieszczając znaczniki graczy na torze Kolejności rozgrywki.

Plastikowe monety układa się obok planszy, tworząc bank. Srebrna moneta warta jest 5£, miedziana – 1 £. Każdy gracz rozpoczyna grę, posiadając 30£.

Jesteście gotowi, by zacząć grę.



Przebieg rozgrywki

Gra dzieli się na dwa okresy, Kanałów i Kolei. Każdy okres składa się z następujących faz:

1. Karty

2. Akcje graczy
Zebranie dochodu
Zagrywanie kart zgodnie z kolejnością rozgrywki
Określenie kolejności rozgrywki w następnej rundzie
Dobieranie kart

3. Punkty zwycięstwa

4. Nowy okres

Gra kończy się wraz z zakończeniem Okresu Kolei.

Faza 1. Karty

Potasujcie **wszystkie** karty i rozdajcie każdemu graczowi po osiem. Następnie usuńcie z talii następującą liczbę kart:

Czterech graczy – w Okresie Kanałów usuńcie 6 kart, w Okresie Kolei usuńcie 2 karty.

Trzech graczy – w Okresie Kanałów usuńcie 9 kart, w Okresie Kolei usuńcie 6 kart.

Usunięte karty odłóżcie na bok, nie oglądając ich. Talię połóżcie na oznaczonym miejscu planszy.

Faza 2. Akcje graczy

Faza Akcji trwa pewną liczbę rund, różną zależnie od liczby graczy. Jeśli grają cztery osoby, rozgrywa się osiem rund. Przy trzech graczach każdy okres liczy dziesięć rund.

Każda runda składa się z następujących kroków:

- **Zebranie dochodu**
- **Zagrywanie kart zgodnie z kolejnością rozgrywki**
- **Określenie kolejności z następnej rundzie**
- **Dobieranie kart**

Powyższą sekwencję powtarza się, póki wszyscy gracze nie wykorzystają wszystkich swoich kart.

KROK Zebranie dochodu

Pozycja twojego znacznika na torze Dochodu/PZ określa, ile pieniędzy zabierasz z banku. Jeżeli twój poziom dochodów jest ujemy, musisz zapłacić bankowi stosowną kwotę. Jeżeli nie masz dość pieniędzy, by ją uiścić, musisz usunąć z planszy wybrany przez siebie żeton przedsiębiorstwa, należącego do siebie. Zyskujesz w ten sposób kwotę równą połowie kosztu tego przedsiębiorstwa (zaokrąglając w dół) – w pierwszym rzędzie musisz nią spłacić swoje negatywne dochody. Może się również okazać, że musisz usunąć z planszy więcej, niż jedno przedsiębiorstwo. Grę rozpoczynasz, posiadając 0 dochodu!

Poziom dochodów Zawsze, kiedy odwracasz żeton przedsiębiorstwa na drugą stronę, natychmiast przesuwasz znacznik na torze Dochodów o tyle, ile wynosi cyfra w złotym kole. To, kiedy odwraca się żeton, zależy od jego rodzaju – omówimy rzecz później. Poziom twoich dochodów spada zawsze, kiedy bierzesz pożyczkę. Nie możesz mieć nigdy dochodu większego, niż 30£.

KROK Zagrywanie kart

Gracze, w kolejności rozgrywki, wykonują sekwencje akcji. Kolejny gracz wykonuje sekwencję akcji dopiero, gdy poprzednik ukończy swoją. Kiedy każdy gracz wykona jedną sekwencję akcji, przechodzi się do kolejnego kroku.

Jedna sekwencja akcji to: zagranie pierwszej karty, wykonanie pierwszej akcji, zagranie drugiej karty i wykonanie drugiej akcji. A zatem podczas swojej tury gracz zagrywa dwie karty i wykonuje dwie wynikające z nich akcje.

WYJĄTEK: *W pierwszej turze Okresu Kanałów można zagrać tylko jedną kartę. Można też połączyć dwie akcje w jedną, patrz niżej.*

Karty po zagraniu odkłada się na stos kart użytych.
Każda karta pozwala wykonać jedną akcję. Może to być:

- **Budowa przedsiębiorstwa**
- **Budowa połączenia kanałem lub kolejowego**
- **Rozwój**
- **Sprzedaż bawełny**
- **Wzięcie pożyczki**

Możesz też nie wykonać akcji, wciąż jednak musisz odrzucić zagraną kartę. Możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie.

To, jaką kartę zagrywasz, wpływa na twoje możliwości rozgrywania akcji wyłącznie, gdy budujesz przedsiębiorstwo.

AKCJA Budowa przedsiębiorstwa

By wybudować przedsiębiorstwo w konkretnym regionie, musisz:

a) zagrać kartę, która pozwala ci tam budować,

b) znaleźć pole o odpowiednim symbolu,

c) jeśli trzeba, być w stanie dostarczyć tam węgiel,

d) jeśli trzeba, wziąć kostkę żelaza,

e) być w stanie opłacić pełną kwotę wypisaną na żetonie, łącznie z ewentualnym kosztem dodatkowym za wzięcie kostek z torów Popytu.

Zagranie właściwej karty Karty dzielą się na dwa rodzaje: regionów i przedsiębiorstw.

Karta regionu pozwala budować w danym regionie.

Karta przedsiębiorstwa pozwala ci wybudować konkretny rodzaj przedsiębiorstwa ALE wyłącznie w regionie, z którym masz połączenie. W Okresie Kanałów możesz zatem budować w każdym regionie, do którego prowadzi twoje połączenie kanałem. W Okresie Kolei możesz budować w regionach, które są połączone twoimi połączeniami kolejowymi lub w których masz już przedsiębiorstwo. Jeżeli zagrałeś kartę przedsiębiorstwa by zainicjować budowę swojego pierwszego przedsiębiorstwa w grze, możesz wybudować je na dowolnym polu, oznaczonym symbolem tego przedsiębiorstwa.

UWAGA: *Na planszy znajduje się „wirtualne" połączenie między Liverpoolem i Brikenhead, które funkcjonuje tak samo, jak posiadane przez gracza połączenie kanałem/kolejowe. Nie można jednak transportować nim węgla ani sprzedawać bawełny.*

Zgodność symboli Każdy region składa się z kilku pól. Na polach tych znajdują się symbole przedsiębiorstw. Można budować na nich wyłącznie przedsiębiorstwa, na których żetonach znajduje się ten sam symbol.

Dostarczanie węgla Podczas budowy przedsiębiorstwa Jeżeli na żetonie, który chcesz wybudować znajduje się symbol czarnej kostki, by powstało musisz być w stanie dostarczyć do tego regionu jedną kostkę węgla. Węgiel pochodzi z dwóch źródeł: z kopalni i toru Popytu na węgiel. Kostkę węgla zawsze musisz zabrać z kopalni w Lancashire, należącej do dowolnego gracza. Jeśli w całym Lancashire nie ma kostki węgla, którą możesz wziąć zgodnie z zasadami, zabierasz ją z toru. Może to nastąpić w dwóch przypadkach: gdy nie jesteś połączony kanałem/koleją z żadną kopalnią albo jeśli w żadnym regionie Lancashire nie ma już węgla. Jeżeli możesz wciąż węgiel z kilku regionów Lancashire, musisz zabrać go z regionu najbliższego, licząc w liczbie połączeń kanałem/kolejowych. Jeśli dwa źródła znajdują się równie blisko, możesz wybrać między nimi.

Węgiel transportujesz następie połączeniami kanałem/koleją do miejsca, w którym powstaje przedsiębiorstwo. Możesz przemieszczać węgiel przez regiony zewnętrzne. Kiedy kostka dotrze na miejsce, usuwasz ją z planszy i odkładasz do puli.

Jeżeli nie możesz zdobyć węgla w Lancashire, musisz wziąć go w toru Popytu na węgiel. W tym celu miejsce, w którym budujesz, musi być połączone z wybudowanym portem za pomocą kanałów/kolei. Płacisz przy tym dodatkowo tyle, ile wypisano na torze. Jeśli na torze Popytu nie ma już węgla, musisz kupić kostkę z puli, płacąc za nią 5£. Jest to równoznacznie z zabraniem kostki z toru.

Jeżeli zabierasz ostatnią kostkę z kopalni, odwracasz jej żeton na drugą stronę. Właściciel kopalni natychmiast przesuwa swój znacznik na torze Dochodu o tyle pól do przodu, ile wynosi cyfra w złotym kole.

Kiedy bierzesz węgiel z kopalni innego gracza, nic mu nie płacisz. Transportować go możesz kanałami/koleją należącą do dowolnego gracza, nie płacąc nawet, jeśli wykorzystujesz cudze połączenia.

Zabieranie żelaza Jeżeli na żetonie budowanego przedsiębiorstwa znajduje się symbol pomarańczowej kostki żelaza, musisz wziąć skądś kostkę tego surowca. Jeżeli to możliwe, musi ona pochodzić z huty w Lancashire, należącej do dowolnego gracza. Nie musisz być z nią połączony kanałami/koleją, nie musisz też korzystać z najbliższego źródła. Jeśli w Lancashire nie ma stali, zabierasz kostkę z toru Popytu na stal, płacąc dodatkową kwotę. W wypadku, gdy na torze nie ma już kostek, zabierasz ją z puli, płacąc 5£. Następnie kostkę odkłada się do puli.

Jeżeli zabierasz ostatnią kostkę z huty, odwracasz jej żeton na drugą stronę. Właściciel huty natychmiast przesuwa swój znacznik na torze Dochodu o tyle pól do przodu, ile wynosi cyfra w złotym kole.

Kiedy bierzesz żelazo z huty innego gracza, nic mu nie płacisz.

Zapłata za żeton Następnie musisz zapłacić pełną kwotę wypisaną na żetonie, plus ewentualną opłatę za węgiel i stal (jeśli zabierałeś je z torów Popytu). Pieniądze układasz na polu „Wydana Kwota" [*„Amount spend"*] w swoim kolorze.

Pozostałe ograniczenia budowania Istnieje jeszcze kilka ograniczeń tego, co możesz zbudować i gdzie.

Zawsze musisz używać górnego żetonu jednego z twoich pięciu stosów żetonów.

Nie możesz wybudować przedsiębiorstwa o poziomie techniki zero. Jeżeli na żetonie znajduje się symbol kanału, możesz wybudować go tylko w Okresie Kanałów (czyli nie możesz budować przedsiębiorstw o poziomie techniki 1 w Okresie Kolei).

Na każdym polu regionu znajdować się może tylko jeden żeton. W Okresie Kanałów każdy gracz może mieć tylko jeden żeton w danym regionie. W Okresie Kolei jedynym ograniczeniem jest liczba pól w regionie.

Wybudowane przedsiębiorstwo układa się zawsze przodem żetonu do góry.

Przędzalne W przędzalniach powstają wyroby włókiennicze, które można sprzedawać za pośrednictwem portów. Sprzedaż bawełny jest samodzielną akcją, która powoduje odwrócenie żetonu przędzalni.

Porty Dzięki portom przędzalnie mogą sprzedawać swoje wyroby. Kiedy port użyty zostanie do sprzedaży bawełny, odwraca się go na drugą stronę. Port pozwala również zabierać węgiel z toru Popytu na węgiel.

Kopalnie W kopalniach wydobywa się węgiel (w postaci kostek). Kiedy budujesz kopalnię, zabierasz wypisaną na żetonie liczbę kostek węgla i układasz na nim. Kopalnie odwraca się, kiedy gracze usuną z niej wszystkie kostki.

UWAGA: *Jeśli w momencie powstania kopalnia jest połączona z wybudowanym portem, musisz natychmiast usunąć z niej tyle kostek, by wypełnić nimi puste miejsca toru Popytu na węgiel. Za każde wypełnione w ten sposób miejsce pobierasz z banku tyle funtów, ile wypisano na lewo od tego miejsca. Tor wypełnia się od dołu do góry. Pieniądze otrzymujesz po zbudowaniu kopalni, nie możesz więc użyć ich, by zapłacić za jej budowę. Pamiętaj, że jeżeli kopalnia w chwili powstania nie jest połączona z portem, a zostanie z nim połączona później, NIE usuwasz z niej kostek by wypełnić tor.*

Huty Z hut pochodzą kostki żelaza. Kiedy budujesz hutę, układasz na niej wypisaną na żetonie liczbę kostek. Żeton huty odwraca się, kiedy znikną z niej wszystkie kostki.

UWAGA: *Gdy wybudujesz hutę, natychmiast usuwasz z niej tyle kostek, by wypełnić nimi tor Popytu na żelazo. Nie musi być w tym celu połączona z portem. Po usunięciu kostek pobierasz z banku tyle pieniędzy, ile wynika z toru – podobnie jak w przypadku węgla.*

Stocznie Stocznie nie mają specjalne działania, są po prostu sposobem na zdobywanie punktów zwycięstwa. Kiedy tylko wybudujesz stocznię, odwracasz ją na drugą stronę. Pamiętaj, że w Okresie Kanałów możesz zbudować stocznie wyłącznie w Liverpoolu, gdyż do Birkenhead oraz Barrow-in-Furness prowadzić mogą wyłącznie połączenia kolejowe.

Zabudowywanie żetonów przedsiębiorstw Możesz zawsze wybudować nowy żeton przedsiębiorstwa na polu, na którym wybudowałeś już żeton pod warunkiem, że przedsiębiorstwo jest tego samego rodzaju i posiada wyższy poziom technologii. Stary żeton usuwa się wraz z ewentualnymi leżącymi na nim kostkami.

Możesz też zbudować swoją kopalnię na kopalni innego gracza, jeśli węgla nie ma w całym Lancashire ani na torze Popytu na węgiel. Twoja kopalnia musi mieć wyższy poziom techniczny, niż zabudowywana kopalnia przeciwnika.

Podobne zasady dotyczą hut – możesz zabudować hutę przeciwnika, jeśli w Lancashire i na torze Popytu nie ma żelaza.

Zabudowanie żetonu nie powoduje nigdy zmniejszenia Dochodów jego właściciela.

Łączenie akcji Możesz też połączyć dwie akcje w jedną – wolno ci wówczas wybudować przedsiębiorstwo na dowolnym pustym polu w całym Lancashire. Musisz przy tym przestrzegać wszystkich reguł budowy przedsiębiorstw. Nie zwalnia cię to też z obowiązku zagrania dwóch kart.

AKCJA Budowa połączenia

Karta, którą zagrałeś przed wykonaniem tej akcji nie wpływa nijak na miejsca, w których możesz budować.

Możesz zbudować połączenie kanałem/kolejowe na każdym potencjalnym połączeniu, które połączone jest z jednym z twoich przedsiębiorstw lub regionem, do którego prowadzi przynajmniej jedno twoje połączenie.

Kanały budować można tylko na potencjalnych połączeniach kanałami. W Okresie Kanałów budować można wyłącznie połączenia kanałami.

Koleje buduje się wyłącznie na potencjalnych połączeniach kolejowych. W Okresie Kolei można łączyć regiony wyłącznie koleją. Budowa połączenia kolejowego wymaga kostki węgla, którą dostarczyć należy do jednego z dwóch regionów, pomiędzy którymi połączenie powstaje. Podobnie jak podczas budowy przedsiębiorstw, węgiel dostarczyć trzeba na miejsce przeznaczenia połączeniami kolejowymi i, jeśli to możliwe, musi pochodzić z kopalni w Lancashire.

Możesz zbudować połączenie z regionu zewnętrznego, z którym jesteś już połączony.

Podczas jednej akcji można wybudować dwa połączenia kolejowe. Kosztuje to 15£ i wymaga dostarczenia jednej kostki węgla do każdego połączenia. Podczas jednej akcji nie można zbudować dwóch połączeń kanałami.

AKCJA Rozwój

Karta, którą zagrałeś przed wykonaniem tej akcji nie wpływa nijak na efekty rozwoju.

Podczas tej akcji możesz usunąć i odrzucić jeden lub dwa górne żetony przedsiębiorstw z jednego lub dwóch twoich stosów. Za każdy odrzucony żeton musisz też zabrać z planszy jedną kostkę żelaza. Reguły zabierania żelaza znajdziesz w sekcji Zabieranie żelaza, powyżej. Nigdy nie można dodawać żetonów do stosów.

AKCJA Sprzedaży bawełny

Karta, którą zagrałeś przed wykonaniem tej akcji nie wpływa nijak na twoje możliwości sprzedaży bawełny.

Możesz sprzedać bawełnę z dowolnej liczby odkrytych przędzalni, z których każda musi sprzedać swoje produkty do odkrytego portu lub Zamorskiego Rynku. Sprzedaż z każdej przędzalni rozgrywaj oddzielnie.

By przędzalnia mogła sprzedać bawełnę do odkrytego portu, musi być z nim połączona. Taka sprzedaż powoduje odwrócenie i przędzalni, i portu. Jeśli chcesz sprzedać bawełnę do portu innego gracza, ten nie może ci tego zabronić. Nie musisz sprzedawać bawełny w najbliższym porcie i jeśli chcesz, możesz dostarczyć bawełnę do portu docelowego przez regiony, w których znajdują się okryte porty.

Jeśli sprzedajesz na Rynek Zamorski, przędzalnia musi być połączona z wybudowanym portem. Podczas sprzedaży odkrywasz górny żeton ze stosu żetonów Rynków Zamorskich i przesuwasz znacznik w dół na torze Popytu na bawełnę o tyle pól, ile wynosi liczba na żetonie. Jeżeli żeton nie dotarł na dolne pole, możesz odwrócić przędzalnię. Następnie zarabiasz dodatkowego tyle pieniędzy, ile wskazuje znacznik na torze. Postępujesz tak za każdym razem, gdy sprzedajesz na Rynek Zamorski. Użyty żeton Rynku umieszcza się na dole stosu. Kiedy znacznik na torze Popytu na bawełnę dotrze na dolne pole, nie możesz odwrócić przędzalni. Rynki Zamorskie nasyciły się i ŻADEN gracz nie może sprzedać na nie bawełny do końca okresu. Żetony Rynków Zamorskich należy usunąć z ich pola.

AKCJA Wzięcie pożyczki

Karta, którą zagrałeś przed wykonaniem tej akcji nie wpływa nijak na wysokość twojej pożyczki.

Możesz zabrać z banku wielokrotność 10£, ale nie więcej, niż 30£. Za każde 10£ przesuwasz swój znacznik o jedną grupę pól w tył na torze Dochodów. Nie możesz jednak spaść poniżej -10£.

Kiedy w Okresie Kolei skończy się talia, gracze nie mogą brać kolejnych pożyczek.

KROK Określenie kolejności

Kolejność gry w następnej rundzie zależy od tego, ile pieniędzy wydali gracze w tej. Gracz, który wydał najmniej gra jako pierwszy, ten, kto wydał najwięcej – jako ostatni. Wydatki określa się, licząc monety znajdujące się na polach Wydanych Kwot. Jeśli gracze remisują, ten, kto w bieżącej turze działał wcześniej, będzie działał wcześniej w kolejnej. Na koniec usuńcie z planszy i zwróćcie do banku monety z pól Wydanych Kwot.

KROK Dobieranie

Każdy gracz dociąga do ośmiu kart. Jeśli talia się skończy, nie zabiera się kolejnych kart. Gracze kontynuują grę z tym, co mają w ręce. Kiedy wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje karty, okres się kończy i przechodzi się do następnej fazy.

Faza 3. Punkty Zwycięstwa

Każde połączenie kanałem/kolejowe warte jest tyle punktów, ile wynosi suma złotych okręgów w dwóch połączonych przez nie regionach. Każdy żeton przedsiębiorstwa ma na rewersie jeden złoty okręg, każdy regon zewnętrzny warty dwa okręgi. Ponadto dwa określi znajdują się w Blackpool, Southport i Northwich.

Każdy żeton przedsiębiorstwa wart jest tyle, ile wynosi liczba w sześciokącie. PZ zlicza się tylko z żetonów, które zostały obrócone.

Na koniec Okresu Kolei gracz otrzymują ponadto 1 PZ za każe 10£, które posiadają.

Gracze zaznaczają swoją pozycję na torze Punktów Zwycięstwa za pomocą Znaczników Zwycięstwa. Drugiego znacznika używa się, jeśli gracz przekroczy 100 punktów.

Faza 4. Koniec okresu

Jeśli skończyliście właśnie Okres Kanałów, usuńcie z planszy wszystkie kanały i żetony przedsiębiorstw o poziomie techniki 1, wraz z ewentualnymi kostkami. Kanały zwraca się graczom, usunięte przedsiębiorstwa wypadają z gry. Usuwając żeton nie zmniejszasz swoich Dochodów.

Wszystkie żetony Rynków Zamorskich tasuje się i tworzy z nich nowy stos – ułóżcie go we właściwym miejscu. Znacznik Popytu na bawełnę przesuwa się na górne pole toru.

Rozpoczyna się Okres Kolei. W pierwszej rundzie tego Okresu zagrywa się dwie karty. Pamiętajcie, by usuwać z talii stosowną liczbę kart.

Jeśli skończyliście Okres Kolei, gra jest skończona

Zakończenie gry

Gra kończy się na koniec Okresu Kolei. Zwycięża gracz posiadający najwięcej punktów. Jeśli jest remis, rozstrzyga go poziom Dochodów. Jeżeli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, wygrywa ten z remisujących, kto posiada więcej gotówki, a jeśli i tu jest remis, wygrywa gracz będący wyżej na torze kolejności.

(Od tłumacza: ponieważ niniejsza instrukcja nie jest tworem samodzielnym, poniższe hasła zachowują porządek zastosowany w regułach angielskich, a nie polską kolejność alfabetyczną.)

Objaśnienia

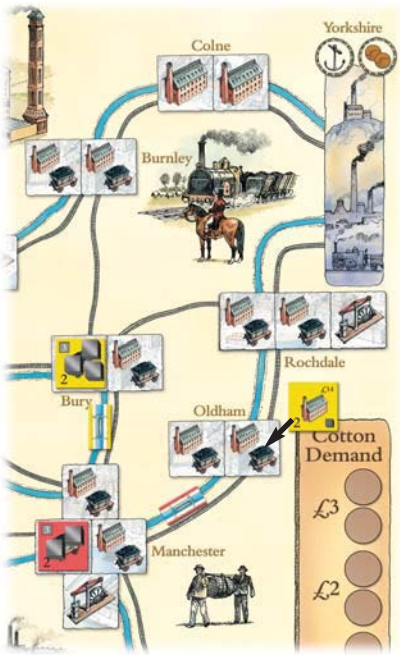
Akcje W swojej turze musisz zagrać dwie karty (wyjątkiem jest pierwsza tura gry, kiedy zagrywa się jedną kartę). Każda karta pozwala wykonać jedną akcję. Karta, którą zagrałeś, ma znaczenie tylko, jeśli będziesz budować. Jeżeli wykonujesz inną akcję, to karta jest po postu odrzucana. Możliwe akcje to: BUDOWA PRZEDSIĘBIORSTWA, BUDOWA POŁĄCZENIA KANAŁEM LUB KOLEJOWEGO, ROZWÓJ, SPRZEDAŻ BAWEŁNY, WZIĘCIE POŻYCZKI.

Pola Wydanej Kwoty WSZYSTKIE monety, które wydajesz, trafiają na pole w twoim kolorze. Pieniądze wydajesz podczas budowania przedsiębiorstw lub kiedy zabierasz kostkę węgla albo żelaza z odpowiedniego Toru Popytu, by wybudować połączenie.

Barrow-in-Furness Stocznę i hutę w Barrow-in-Furness możesz wybudować wyłącznie, jeśli prowadzi tu połączenie kolejowe, którym możesz dostarczyć węgiel. Znaczy to, że nie można tu budować w Okresie Kanałów.

Budowa By wybudować żeton Przedsiębiorstwa musisz zagrać kartę, która pozwala na budowę w zamierzonym regionie i być w stanie dostarczyć na miejsce węgiel lub/i żelazo. Płacisz ponadto pełną cenę żetonu.

PRZYKŁAD: *Chcesz wybudować przędzalnię. Zagrywasz więc kartę regionu Oldham. Przędzalnia wymaga jednej kostki węgla. Możesz budować w Oldham, ponieważ zagrałeś kartę tego regionu ORAZ możesz dostarczyć na miejsce węgiel z kopalni gracza czerwonego. Nie możesz przy tym wziąć węgla z własnej kopalni, gdyż znajduje się ona dalej. Węgiel możesz przemieszczać za pomocą połączeń dowolnych graczy.*



Gdybyś nie miał karty Oldham i zamiast niej zagrał kartę przedsiębiorstwa „Przędzalnia", mógłbyś budować wyłącznie w Manchesterze, gdyż tylko tam prowadzi twoje połączenie kanałem. Nie mógłbyś budować w Bury, gdyż trwa Okres Kanałów i w każdym regionie gracz może mieć tylko jedno przedsiębiorstwo. Nie wolno byłoby ci również budować w Oldham, ponieważ nie prowadzi tam twój kanał. Podobnie, gdybyś zagrał kartę regionu Colne, nie mógłbyś zbudować tam przędzalni, ponieważ nie mógłbyś dostarczyć tam węgla. Budowa przędzalni będzie cię kosztować 14£.

Birkenhead Stocznię w Birkenhead możesz wybudować wyłącznie, jeśli do tego regionu prowadzi połączenie kolejowe. Owszem, istnieje wirtualne połączenie kanałem z Birkenhead do Liverpoolu, ale działa ona jak połączenie dowolnego gracza na potrzeby zagrywania kart przedsiębiorstw i nie można transportować nim węgla ani sprzedawać bawełny.

A zatem, w Birkenhead można budować tylko w Okresie Kolei.

PRZYKŁAD: *Zagrywasz kartę Stoczni. Dzięki niej możesz zbudować stocznię w Birkenhead, bo choć nie masz prowadzącego tam połączenia, pozwala ci na to wirtualne połączenie z Liverpoolu. Nie możesz jednak dostarczyć nim węgla, co znaczy, że aby można było wybudować stocznię, musi istnieć połączenie kolejowe między Birkenhead a Ellesmere Port.*

Kanały Niektóre regiony połączone są potencjalnymi kanałami. W Okresie Kanałów można w takich miejscach budować faktyczne kanały. Budowa kanału kosztuje 3£. Kanał zbudować możesz wyłącznie, jeśli prowadzi do regionu, w którym masz żeton przedsiębiorstwa lub znajduje się wylot innego twojego kanału. Kanały pozwalają transportować węgiel, zapewniają połączenia niezbędne, by zagrywać karty przedsiębiorstw i na koniec okresu przynoszą Punkty Zwycięstwa.

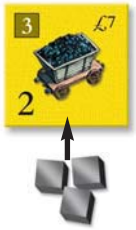
PRZYKŁAD: *Na przykładzie widać, gdzie możesz zbudować kanały, jeśli twoje pierwsze przedsiębiorstwo znajduje się w Liverpooolu. W kolejnych rundach możesz budować kanały wychodzące z regionów, do których prowadzi twój kanał, nawet, jeśli nie będziesz w nich mieć przedsiębiorstw.*

Okres Kanałów Podczas Okresu Kanałów regiony łączone są wyłączeni kanałami. Nie można budować stoczni o poziomie technicznym 2. W każdym regionie gracz może mieć tylko jeden żeton przedsiębiorstwa. Na koniec okresu z planszy usuwa się przedsiębiorstwa o poziomie technicznym 1 i kanały. Nie oznacza to jednak, że zniknęły – po prostu mają ograniczoną przepustowość i by sprostać rosnącemu zapotrzebowaniu, trzeba dowozić towar koleją.

Węgiel Węgiel reprezentują czarne kostki. Produkowany jest w kopalniach.

Jest wymagany do budowy niektórych przedsiębiorstw oraz połączeń kolejowych. W obrębie tego samego regionu można go dostarczyć, nie korzystając z kanałów czy kolei. Jeśli musisz wziąć kostkę węgla, zabierasz go zawsze z najbliższego miejsca w Lancasire (licząc w połączeniach) – jeśli dwa źródła są równie blisko, wybierasz jedno z nich. Węgiel można przewozić przez regiony zewnętrzne. Jeżeli w Lancashire nie ma węgla, albo brak ci połączenia z jego źródłem, zabierasz kostkę z toru Popytu na węgiel – w tym celu jednak musisz być połączony z wybudowanym portem. Za taki węgiel płacisz dodatkowo. Nie płacisz natomiast za węgiel pochodzący z kopalni innego gracza.

Kopalnie Kopalnię zbudować możesz wyłącznie na polu, na którym znajduje się symbol kopalni. Kiedy zbudujesz kopalnię, układasz na jej żetonie tyle kostek węgla, ile wypisano na czarnym polu. Kiedy wszystkie kostki zostaną usunięte, odwracasz żeton. Do budowy późniejszych kopalń potrzebna jest stal, co odzwierciedla upowszechnienie pomp parowych, umożliwiających głębsze wydobycie.



Łączenie akcji Możesz połączyć dwie akcje w jedną by wybudować przedsiębiorstwo w dowolnym regionie planszy – po prostu jedna akcja przepada na zamianę jednej z kart w kartę tego regionu. Mimo połączenia akcji musisz zagrać dwie karty. Stosuje się wszystkie pozostałe zasady budowania przedsiębiorstw.

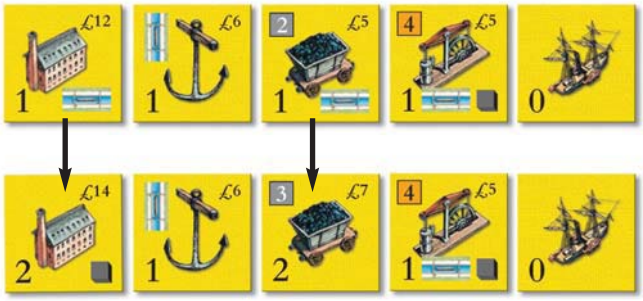
PRZYKŁAD: *Chcesz budować w Colne, ale nie masz odpowiedniej karty regionu ani karty przędzalni (lub, w tym drugim przypadku, nie jesteś właścicielem połączenia do Colne). Zagrywasz zatem kartę Manchesteru oraz kartę Kopalni i deklarujesz, że łączysz swoje akcje by wybudować przędzalnię w Colne. Wciąż jednak musisz być w stanie dostarczyć do Colne węgiel, jeśli przędzalnia tego wymaga.*

Połączenie Dwa regiony są połączone, jeśli znajduje się między nimi nieprzerwana linia wybudowanych połączeń kanałem/kolejowych. Wszystkie pola takich regionów uznawane są za połączone ze sobą.

Wybudowane porty Wybudowany port to każdy żeton portu w Lancashire. Za wybudowane porty uznaje się także regiony zewnętrzne. Nie ma znaczenia, którą stroną do góry leży żeton portu. Pole z symbolem portu, ale bez żetonu NIE jest wybudowanym portem i nie można za jego pośrednictwem sprzedawać bawełny ani transportować węgla.

Przędzalnie Przędzalnie budować można wyłącznie na polach oznaczonych symbolem przędzalni. Przędzalnię można odwrócić, jeśli wybierzesz akcję Sprzedaży bawełny, a jej żeton jest połączony z leżącym przodem do góry portem. Możesz też przeprowadzić sprzedaż na Rynku Zamorskim. Wczesne przędzalnie są napędzane kołami wodnymi, dlatego nie potrzebują węgla. W późniejszych zaczyna używać się maszyn parowych (dlatego wymagają węgla). Najbardziej zaawansowane potrzebują również stali.

Rozwój Gracz może wykorzystać akcję by usunąć do dwóch żetonów przedsiębiorstw z góry swoich stosów. Każde usunięcie żetonu wymaga zabrania z planszy jednej kostki żelaza. Rozwój pozwala szybciej uzyskać dostęp do żetonów o wyższym poziomie technicznym. Przykład poniżej przedstawia twoje stosy przed i po akcji rozwoju. Pamiętaj, że w tym przykładzie zakładamy, że zbudowałeś już dwie przędzalnie. Po usunięciu żetonu podczas rozwoju tracisz możliwość użycia go.



Rynki Zamorskie Zamiast odwracać port podczas sprzedaży bawełny możesz sprzedać ją na Rynku Zamorskim. W tym celu twoja przędzalnia musi był połączona z wybudowanym portem albo regionem zewnętrznym. Ciągniesz górny żeton Rynków. Wypisano na nim wartość od 0 do -4. Przesuwasz następnie znacznik bawełny o tyle pól w dół na torze Popytu na bawełnę, ile wynosi ta wartość: przykładowo żeton o wartości -2 wymaga przesunięcia znacznika o dwa pola w dół. Żeton Rynku odkłada się pod spód stosu. Jeżeli znacznik na torze nie znajduje się na dolnym polu, możesz sprzedać bawełnę. Otrzymujesz za to, w dodatku do korzyści z odwrócenia żetonu, tyle pieniędzy, ile wypisano na torze. Jeśli znacznik jest na ostatnim polu, nie odwracasz żetonu. Akcja sprzedaży kończy się natychmiast i w tym okresie żaden gracz nie może handlować z rynkiem zamorskim. Żetony Rynku zdejmuje się z planszy. W kolejnych rundach możesz sprzedawać bawełnę wyłącznie w portach Lancashire.

Przód

Tył

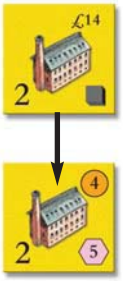
Tory Popytu Tory popytu na węgiel i żelazo są alternatywnymi źródłami tych surowców, jeśli zabraknie ich w Lancashire. By zabrać kostkę z toru musisz zapłacić kwotę wypisaną na lewo od niej. By kupić kostkę węgla z toru musisz dostarczyć ją na miejsce budowy z wybudowanego portu za pomocą kanałów/kolei. Jeśli na torze nie ma już kostek, możesz wciąć brać kolejne z puli, płacąc za każdą 5£ - nawet wówczas, jeśli kupujesz węgiel, musisz mieć połączenie z wybudowanym portem. Kiedy wybudujesz kopalnię, musisz jak najszybciej uzupełnić braki na torze znajdującymi się na tej kopalni kostkami. Powyższe dotyczy również żelaza, którym wypełnia się braki na torze Popytu na żelazo. Kiedy gracz układa kostkę na torze, otrzymuje tyle pieniędzy z banku, ile wypisano na lewo od kostki. Pieniądze otrzymujesz po tym, jak zapłaciłeś za budowę huty/kopalni.

Węgiel i żelazo dostarcza się na tory Popytu tylko w momencie budowy żetonu kopalni/huty – pustych miejsc nie można uzupełniać kostkami z istniejących już przedsiębiorstw.

W powyższym przykładzie kostka węgla kosztowałaby cię 2£, a kostka żelaza 3£. Gdybyś wybudował kopalnię, musiałbyś natychmiast przemieścić trzy kostki węgla z jej żetonu na trzy puste miejsca toru. Otrzymałbyś za to z banku 4£.

Regiony zewnętrzne Na planszy znajdują się trzy regiony zewnętrzne: Yorkshire, Midlands i Szkocja. Działają one jak wybudowane porty i podnoszą wartość prowadzących do niej kanałów/kolei. Region zewnętrzny może być częścią połączenia, przykładowo jeśli zbudujesz kanał z Colne do Yorkshire, będziesz mógł zbudować kanał między Yorkshire i Rochdale oraz transportować przez Yorkshire węgiel. Regiony zewnętrzne nie są częścią Yorkshire.

Odwracanie żetonów Ważną sprawą jest odwracanie żetonów na drugą stronę, tylko wówczas przynoszą ci bowiem dochody i PZ. Przędzalnie odwraca się, gdy sprzedajesz bawełnę. Porty odwraca się, kiedy któryś gracz sprzeda w nich bawełnę. Pamiętaj, że gracz nie musi być właścicielem portu, by sprzedać bawełnę. Kopalnie i huty odwraca się, kiedy zniknie z nich ostatnia kostka. Stocznie odwraca się natychmiast po wybudowaniu.



Kiedy żeton jest odwracany, jego właściciel ma obowiązek przesunąć swój znacznik na torze dochodu o tyle pól, ile wypisano na żetonie, w złotym okręgu.

W powyższym przykładzie odwracasz się przędzalnie. W tym celu wykonujesz akcję sprzedaży bawełny i odwracasz też żeton portu. Po odwróceniu swojego żetonu zwiększasz swój Dochód o tyle, ile wypisano w złotym okręgu. Ponadto, żeton przyniesie ci PZ na koniec okresu.

Tor Dochodów/PZ Na torze Dochodów/PZ znaczy się poziom Dochodów graczy oraz PZ, które zdobyli. Na każdym polu znajdują się dwie liczby – jedna mierzy Dochód, druga oznacza liczbę PZ. Pola toru połączone są w grupy, przynoszące takie same Dochody. Kiedy cofasz znacznik Dochodów po wzięciu pożyczki, przesuwasz go o całe grupy. Kiedy twój dochód wzrasta, przesuwasz znacznik o pojedyncze pola.

Wzrost Dochodów Poziom Dochodów zwiększasz zawsze, kiedy jeden z twoich żetonów zostaje odwrócony na drugą stronę. Przesuwasz wówczas swój drewniany dysk o tyle pól, ile wypisano w złotym okręgu. W poniższym przykładzie odwróciłeś właśnie żeton przedsiębiorstwa z cyfrą 5 w złotym kole. Dlatego przesuwasz swój znacznik o pięć pól na torze Dochodu.

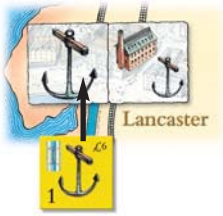
Karty przedsiębiorstw Na każdej karcie przedsiębiorstwa znajduje się symbol przedsiębiorstwa. Przy pomocy takiej karty możesz zbudować żeton przedsiębiorstwa takiego właśnie rodzaju. W Okresie Kanałów przedsiębiorstwo musi powstać w regionie, z którym jesteś połączony własnym kanałem i w którym nie masz innych żetonów. W Okresie Kolei możesz budować w regionie, gdzie masz co najmniej jedno przedsiębiorstwo lub połączony jest twoimi torami.

PRZYKŁAD: *Zagrywasz kartę przędzalni. Masz już port w Preston i pewną liczbę kanałów. Dlatego możesz zbudować przędzalnię w Lancaster lub Warrington/Runcorn, ponieważ to jedyne regiony połączone kanałem z twoim portem, gdzie można zbudować przędzalnię. Nie możesz budować w Wigan, gdyż nie ma tam pola z symbolem przędzami. Nie wolno ci również budować w Preston, gdyż w Okresie Kanałów możesz mieć tylko jedno przedsiębiorstwo w każdym regionie. Budowa w Blackburn jest niemożliwa, ponieważ nie prowadzi tam twój kanał (choć jest tam kanał innego gracza).*

Żelazo Żelazo, reprezentowane przez pomarańczowe kostki, pochodzi z hut. Jest konieczne do budowy niektórych żetonów przedsiębiorstw i pozwala graczom na rozwój. Nie trzeba dostarczać go kanałami czy koleją.

Huta Huty budować można tylko na polach oznaczonych ich symbolem. Kiedy budujesz hutę, kładziesz na niej wypisaną w pomarańczowym polu liczbę kostek żelaza. Odwracasz żeton, kiedy ostatnia kostka zostanie zabrana. Huty nie produkują wyłącznie surowego żelaza, lecz również maszyny parowe, narzędzia, materiały budowlane i tak dalej. Dlatego właśnie żelazo związane jest z akcją rozwoju – żelazne maszyny to szczyt osiemnastowiecznej technologii.

Lancaster Jeśli budujesz port w Lancaster, musisz wykorzystać najpierw pole z lewej strony (o ile jest puste). Nie możesz pominąć go i zbudować portu na prawym polu, celowo uniemożliwiając przeciwnikowi budowę przędzalni.



Pożyczka Możesz wykorzystać akcję, by wziąć pożyczkę w wysokości 10£, 20£ lub 30£. Za każde 10£ pożyczki musisz przesunąć swój znacznik Dochodów do niższej grupy. Pożyczek się nie spłaca. W poniższym przykładzie bierzesz 30£ pożyczki, co oznacza, że przesuwasz żeton o trzy grupy, jak na ilustracji. Żeton przemieszczasz zawsze na pole o najwyższym numerze w grupie. Kiedy w Okresie Kolei skończy się talia, nie możesz brać pożyczki.

Regiony W Lancashire budować możesz w dziewiętnastu regionach. Każdy region składa się z jednego do czterech pól. Na każdym polu znajduje się jeden lub dwa symbole przedsiębiorstw, określających, jakie rodzaje żetonów można tam budować.

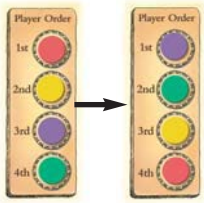
PRZYKŁAD: *Region po prawej to Manchester. Na trzech z jego pól zbudować można kopalnię lub przędzalnię. Na czwartym powstać może wyłącznie huta.*

Karty regionów Na kartach regionów wypisano konkretne regiony. Kiedy używasz takiej karty do budowy przedsiębiorstwa, musi ono powstać w zaznaczonym regionie.

Jeśli zagrałeś kartę regionu wyobrażoną po prawej, musisz budować w Manchesterze. Wolno ci wybudować przędzalnię, kopalnię lub hutę, zależnie, które pola Manchesteru są puste. Pamiętaj, ze w tym wypadku powstający żeton nie musi być połączony z innym twoim żetonem kanałem/koleją. Musisz jednak być w stanie dostarczyć na miejsce budowy węgiel, jeśli to jest wymagane.

Mersey Zwróć uwagę, że na Mersey znajdują się dwa potencjalne połączenia kanałami. Być może zastanawiasz się, jakim cudem można budować kanały na rzece – w tym wypadku reprezentują one nabrzeża oraz barki, używane do transportu towarów.

Kolejność rozgrywki Na koniec każdej rundy określa się nową kolejność rozgrywki. Porównuje się w tym celu kwoty, które wydali wszyscy gracze. Pamiętaj, by zawsze, kiedy wydajesz pieniądze, układać je na swoim polu Wydana Kwota. Nowa kolejność liczy się począwszy od gracza, który wydał najmniej do tego, który wydał najwięcej. W razie remisu gracze zachowują taką pozycję względem siebie, jaką mieli w poprzedniej rundzie.



PRZYKŁAD: *Czerwony wydał 23£, fioletowy 6£, zielony 6£ a żółty 12£. Kolejność rozgrywki zmieni się tak, jak pokazano po prawej. Zielony i fioletowy, którzy remisowali, zachowują pozycję względem siebie.*

Preston Kiedy budujesz port w Preston musisz zbudować go na górnym polu, jeśli jest puste. Nie możesz wówczas zbudować portu na lewym dolnym polu, celowo uniemożliwiając innemu graczowi budowę przędzalni.

Porty Żeton portu zbudować można tylko na polu, na którym znajduje się jego symbol. Port odwraca się, kiedy jakiś gracz sprzedaje w nim bawełnę.

Kolej Pomiędzy niektórymi regionami przebiegają potencjalne połączenia kolejowe. W Okresie Kolei gracze mogą budować tam połączenia kolejowe. Połączenie kosztuje 5£, możesz też zapłacić 15£ by wybudować dwa połączenia w jednej akcji. Kiedy się na to decydujesz, nie musisz budować ich tak, by były połączone. Połączenia kolejowe budować możesz tylko na trasach, które łączą się z innymi twoimi połączeniami lub żetonami przedsiębiorstw. Każde połączenie wymaga dostarczenia kostki węgla do jednego z regionów, które są łączone. Ty decydujesz, do którego regionu dostarczasz węgiel. Pamiętaj, że znaczy to, że możesz wybudować połączenie do regionu zewnętrznego i dostarczyć kostkę z toru Popytu na węgiel.

PRZYKŁAD: *W przykładzie po prawej gracz czerwony zbudował połączenie kolejowe do Manchesteru. Może dostarczyć do niego węgiel z toru Popytu, ponieważ budowana kolej jest połączona z wybudowanym portem.*

Okres Kolei Podczas Okresu Kolei można budować wyłącznie połączenia kolejowe. Nie wolno budować przedsiębiorstw o poziomie technicznym 1. Jeśli na którymś z twoich stosów znajdują się takie żetony, pozostają na miejscu póki nie usuniesz ich za pomocą akcji rozwoju.

Sprzedaż bawełny Sprzedaż bawełny jest akcją. Podczas jednej takiej akcji możesz sprzedać dowolną ilość bawełny, pochodzącej wyłącznie z twoich przędzalni. Akcja sprzedaży pozwala odwrócić żeton przędzalni na drugą stronę. W tym celu musisz również odwrócić na drugą stronę odkryty żeton portu, z którym obracana przędzalnia jest połączona kanałami lub koleją (nie muszą one należeć do ciebie). Możesz odwrócić żeton portu należący do innego gracza. Wolno ci również sprzedać bawełnę na Rynek Zamorski, jak wyjaśniono gdzie indziej. Jeśli sprzedajesz podczas jednej akcji bawełnę z wielu przędzalni, decydujesz o kolejności – na przykład możesz sprzedać bawełnę z pierwszej przędzalni do portu, a z drugiej na Rynek Zamorski. Kolejność ta jest o tyle ważna, że jeśli sprzedajesz bawełnę na Rynek Zamorski i okaże się, że skończył się na nią Popyt, twoja akcja natychmiast się kończy.

Pozycja przed akcją sprzedaży bawełny

Pozycja po akcji sprzedaży bawełny

Stocznie Stocznie budować można wyłącznie na polach posiadających odpowiedni symbol. Kiedy zbudujesz stocznię natychmiast odwracasz ją na drugą stronę. Pierwsze stocznie na stosie mają poziom techniki 0 i musisz się ich pozbyć przy pomocy akcji rozwoju, zanim będziesz mógł zbudować stocznię o poziomie techniki 1. W Okresie Kolei można budować wyłącznie stocznie o poziomie techniki 2. W Okresie Kanałów stocznie budować można wyłącznie w Liverpoolu. W Okresie Kolei otwiera się możliwość budowy w Barrow-in-Furness oraz Birkenhead, musisz jednak najpierw wybudować prowadzące tam połączenie kolejowe, by dostarczyć nim węgiel.

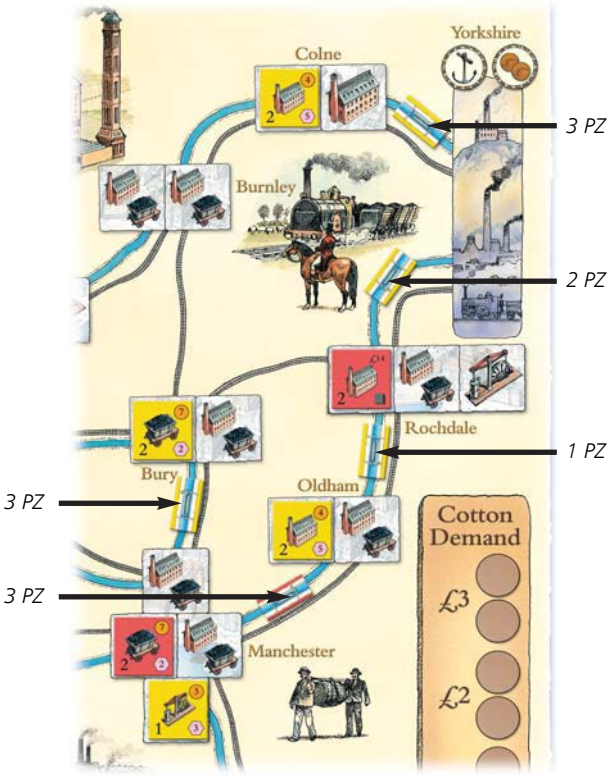
Errata: Na żetonach stoczni o poziomie techniki 1 powinien znajdować się symbol kanału, który przepadł w druku. Przepraszamy.

Poziom techniki Każdy żeton przedsiębiorstwa posiada poziom techniki, od zera do czterech. Określa on pozycję żetonu w stosie – najwyższe poziomy znajdują się na samym dole. Wyższy poziom techniki oznacza, że w przedsiębiorstwie stosuje się nowocześniejsze maszyny. Żetonów o poziomie zero nie można budować – trzeba je usunąć ze stosu za pomocą akcji rozwoju. By pozbyć się żetonu ze stosu trzeba go albo wybudować, albo usunąć podczas rozwoju.

Na początku gry stosy powinny wyglądać następująco.

Punkty zwycięstwa Na koniec każdego okresu otrzymuje się punkty zwycięstwa za połączenia kanałem/kolejowe oraz żetony przedsiębiorstw. Każdy kanał/kolej wart jest tyle, ile wynosi suma złotych okręgów na obu jego końcach (cyfra w okręgu nie ma znaczenia). Wartość każdego przedsiębiorstwa wypisano w szarym sześciokącie.

PRZYKŁAD: *Jako gracz żółty otrzymasz 9 PZ za swoją sieć kanałów (suma punktów, wypisanych koło kanałów na poniższej ilustracji). Dwie przędzalnie, kopalnia i huta warte są w sumie 15 PZ*



Gracz czerwony otrzyma 3 PZ za kanały i 2 PZ za przedsiębiorstwa: przędzalnia nią przynosi mu punktów, gdyż nie jest odwrócona.

Przewodnik gracza

Najtrudniejszą do zapamiętania częścią zasad jest to, kiedy i gdzie można wybudować jakie przedsiębiorstwo. Kiedy już to opanujesz, reszta okaże się dość prosta. Chciałbym, żeby zasady budowania łatwiej było wytłumaczyć, ale nie mam jeszcze pojęcia, jak. Największym problemem jest to, że podczas budowy musisz pamiętać o wielu czynnikach. Trzeba zwracać uwagę, czy zagrana karta pozwala ci budować w wybranym regionie. Musisz sprawdzić, czy na żetonie, karcie i polu znajduje się ten sam symbol. Rzecz komplikuje się dodatkowo przy kartach przedsiębiorstw, wymagają one bowiem dodatkowo sprawdzenia, czy wybrany region jest połączony z innym twoim żetonem za pomocą twoich połączeń. Dodatkowa trudność to kontrolowanie, czy do budowy potrzebny jest węgiel, a że ten transportuje się kanałami/koleją, musisz uważać, gdzie rozpoczynasz budowę. Być może najlepiej budować na początku przedsiębiorstwa, które nie wymagają węgla, by przyzwyczaić się do podstawowej mechaniki. Nie przejmuj się za to za bardzo żelazem, które nie wymaga dostarczania na miejsce.

Kiedy zaczynasz grę nie próbuj zrobić wszystkiego naraz – graj prosto. W pierwszej akcji powinieneś zbudować przędzalnię albo port. Jeżeli wybierzesz przędzalnię, umieść ją tak blisko Manchesteru, jak to możliwe. W wypadku portu dobrze jest zacząć w Liverpoolu lub Preston. By zbudować pierwszą przędzalnię musisz zagrać kartę regionu lub kartę przedsiębiorstwa. W tym drugim przypadku będziesz mógł budować na dowolnym polu z symbolem przędzalni, ponieważ na planszy nie masz żadnych innych żetonów.

Kiedy będziesz już miał żetony na planszy, dobrze jest poprowadzić od nich kanały, które zapewnią ci większą elastyczność przy używaniu kart przedsiębiorstw i przyniosą uczciwą liczbę punktów zwycięstwa.

Gdy skończą ci się przedsiębiorstwa nie wymagające węgla, będziesz musiał zacząć go dostarczać. Planuj budowanie ostrożnie, by zawsze mieć pewność, że jesteś połączony ze źródłem surowca, najlepiej z własnej kopalni. Niezłym pomysłem jest też budowanie blisko portów i regionów zewnętrznych, co pozwala kupować węgiel z toru Popytu.

Przędzalnie trzeba łączyć z portami. Najlepiej, jeśli to ty będziesz ich właścicielem - wówczas możesz sprzedać bawełnę do własnego portu. Im więcej bawełny zdołasz sprzedać podczas jednej akcji, tym lepiej: dobrze jest efektywnie wykorzystywać niewielką liczbę akcji, którą dysponujesz. Jeśli jednak zwlekasz ze sprzedażą zbyt długo, rynek może się nasycić. Dobrze jest szybko windować dochód, co pozwoli ci brać pożyczki bez niebezpieczeństwa znalezienia się na minusie.

Przędzalnie przynoszą oczywiście większy dochód niż porty, te ostatnie mają jednak tę zaletę, że są tanie i nie potrzebują węgla ani żelaza. Powinny, oczywiście, znaleźć się wśród przedsiębiorstw, które posiadasz, nie sądzę jednak, by były bardzo ważne.

Kiedy będziesz już mieć kilka przędzalni i portów, przemyśl zainwestowanie w żelazo. Z budową huty najlepiej wyczekać do chwili, gdy z toru Popytu znikną już jakieś kostki żelaza: dzięki temu od razu odzyskasz część inwestycji i poważnie zbliżysz się do chwili odwrócenia żetonu.

Węgiel nie jest szczególnie pożądany w Okresie Kanałów, kiedy jednak przejdziecie do Okresu Kolei, dostęp do niego stanie się kwestią życia lub śmierci. Upewnij się, że na koniec Okresu Kanałów masz przynajmniej jedną kopalnię, na której zostały kostki, i że nie zniknie z powodu niskiego poziomy techniki. W Okresie Kolei stanie się ona ośrodkiem, z którego rozbudowywać będziesz sieć kolejową.

Stocznie kuszą dużą liczbą punktów, ale nie są tanie: kosztują dużo pieniędzy i wymagają rozwoju. Możesz je zignorować i nie stracić szans na zwycięstwo. Jeśli jednak pozostali gracze również ignorują stocznie, ich wartość jako inwestycji gwałtownie wzrasta – nie będziesz mieć konkurencji do budowy na tych samych polach.

Podczas gry nie unikniesz rozwoju, choćby po to, by nie zacząć Okresu Kolei bez dostępu do wielu rodzajów przedsiębiorstw. Dobrze jest już w Okresie Kanałów umieścić na planszy kilka żetonów o poziomie technicznym 2, które staną się zalążkiem twojego imperium w Okresie Kolei. Pamiętaj też, że podczas tej części gry możesz mieć więcej niż jeden żeton w regionie. Największym problemem, z jakim będziesz się borykać od tej pory, jest dostęp do węgla. Dobrze jest więc budować blisko portu lub regionu zewnętrznego, by w razie czego kupować surowiec z toru Popytu.

Karty mają niewielki wpływ na grę i być może zastanawiasz się, po co w ogóle się ich używa. Nie ma tu oczywistej odpowiedzi – po prostu okazało się, że gra lepiej działa z nimi, niż kiedy ich nie ma. Karty ograniczają nieco możliwości rozbudowy, ale jeśli rozsądnie planujesz, przezwyciężysz to ograniczenie. Na początku gry warto przejrzeć rękę i poszukać kart regionów, które leżą blisko siebie. Jeśli twoje żetony nie są rozrzucone po całej planszy, łatwiej ci będzie skonstruować efektywną sieć kanałów/kolejową. Dzięki kartom możesz więc zaplanować strategię – więc kiedy odrzucasz kartę by wykonać akcję inną niż budowanie, sprawdzaj zawsze, czy pozbywasz się karty bezużytecznej.

„Brass" to maraton, nie sprint. Nie martw się, jeśli na koniec Okresu Kanałów zostałeś w tyle – w Okresie Kolei zdobyć można znacznie więcej punktów i często zdarza się, że lider punktacji z pierwszego okresu kończy grę na dalekim miejscu.

Karta pomocy

Fazy okresu

1. **Karty**
2. **Akcje graczy**
3. **Punktacja**
4. **Nowy okres**

Kroki fazy akcji

1. **Dochód**
2. **Zagrywanie kart**
3. **Nowa kolejność**
4. **Dobieranie kart**

Dostępne akcje

Budowa przedsiębiorstwa

Budowa połączenia

Rozwój

Sprzedaż bawełny

Wzięcie pożyczki

Ograniczenia budowy

1. Czy karta pozwala ci budować w tym regionie?
2. Czy na polu znajduje się symbol budowanego przedsiębiorstwa?
3. Jeśli potrzeba węgla, czy możesz go dostarczyć?
4. Jeśli potrzebujesz żelaza, skąd je weźmiesz?
5. Czy jesteś w stanie zapłacić za żeton i ewentualne koszty dodatkowe?

O tym łatwo zapomnieć

- Czy na początku okresu usunęliście z talii odpowiednią liczbę kart?
- Pamiętajcie, że w pierwszej rundzie Okresu Kanałów każdy ma tylko jedną akcję.
- Na początku Okresu Kolei z planszy usuwa się żetony o poziomie technicznym 1 (wraz z leżącymi na nich kostkami).
- Sprawdzaj, czy dany żeton przedsiębiorstwa można wybudować w bieżącym okresie.
- Po wybudowaniu kopalni lub huty skontroluj, czy musisz przenieść z niej jakieś kostki na tor Popytu.
- Każdy żeton, który usuwasz podczas akcji rozwoju, wymaga, być wziął skądś kostkę żelaza.
- Pamiętaj, by umieszczać w polu Wydanej Kwoty wszystkie pieniądze, które wydajesz.
- W Okresie Kanałów w każdym regionie możesz mieć tylko jeden żeton.
- Możesz zabudowywać swoje żetony.
- Możesz zabudowywać kopalnie/huty przeciwnika, zależnie od zapotrzebowania na węgiel lub żelazo.
- Możesz połączyć dwie akcje by wybudować żeton w dowolnym regionie.
- Kiedy w Okresie Kolei wyczerpie się talia, nie można brać pożyczki.
- Kiedy znacznik Popytu na Bawełnę znajdzie się na dolnym polu toru Popytu, żaden z graczy nie może sprzedawać na Rynki Zamorskie.

Tabela żetonów przedsiębiorstw

Poziom techniczny	Koszt	Dochód	PZ	Węgiel?	Żelazo?	Okres	Ilość
1	12£	5	3	nie	nie	tylko Kanałów	3
2	14£	4	5	tak	nie	–	3
3	16£	3	9	tak	tak	–	3
4	18£	2	12	tak	tak	–	3

Poziom techniczny	Koszt	Dochód	PZ	Węgiel?	Żelazo?	Okres	Ilość
1	6£	3	2	nie	nie	tylko Kanałów	2
2	7£	3	4	nie	nie	–	2
3	8£	4	6	nie	nie	–	2
4	9£	4	9	nie	nie	–	2

Poziom techniczny	Koszt	Dochód	PZ	Węgiel?	Żelazo?	Kostki	Okres	Ilość
1	5£	4	1	nie	nie	2	tylko Kanałów	2
2	7£	7	2	nie	nie	2	–	2
3	8£	6	3	nie	tak	2	–	2
4	10£	5	4	nie	tak	2	–	2

Poziom techniczny	Koszt	Dochód	PZ	Węgiel?	Żelazo?	Kostki	Okres	Ilość
1	5£	3	3	tak	nie	4	tylko Kanałów	1
2	7£	3	5	tak	nie	4	–	1
3	9£	2	6	tak	nie	5	–	1
4	12£	1	9	tak	nie	6	–	1

Poziom techniczny	Koszt	Dochód	PZ	Węgiel?	Żelazo?	Okres	Ilość
0	brak	brak	brak	brak	brak	żaden	2
1	16£	2	10	tak	tak	tylko Kanałów	2
2	25£	1	18	tak	tak	tylko Kolei	2

Koszt *Tyle płacisz za budowę przedsiębiorstwa.*

Dochód *O tyle zwiększa się Dochód, gdy obracasz żeton.*

PZ *Tyle przynosi Punktów Zwycięstwa.*

Węgiel? *Czy do budowy potrzeba węgla?*

Żelazo? *Czy do budowy potrzeba żelaza?*

Kostki *Liczba kostek węgla lub żelaza, układanych na przedsiębiorstwie.*

Okres *Czy przedsiębiorstwo zbudować można tylko w danym okresie?*

Ilość *Liczba takich żetonów w twoim stosie.*

Opracowanie

Autor gry: Martin Wallace
Ilustracje: Peter Dennis
Opracowanie graficzne: Solid Colour
Przekład: Tomasz Z. Majkowski

Testowały, jak zwykle, tysiące, w tym Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Chris Boote, Martin Hair, James Hamilton, Dave Norman, Jerry Elsmore, Geoff Brown i wspaniali uczestnicy Stabconu, Bayconu, Midconu, UK Expo oraz Conference of Wargamers.

Podziękowania: Julia Bryan, Rik Falch, Torben Sherwood, Jerry Elsmore, Dave Norman i inni uczynni ludzie z Ludofact.

Jeśli masz pytania lub chcesz dowiedzieć się więcej o produktach Warfrog
Pisz do Martina Wallace na:
martin@warfroggames.com

lub wejdź na stronę:
www.warfroggames.com

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454

The rules to 'Brass' are © Martin Wallace 2006.