

Descrizione

Brass è un gioco economico di costruzione ambientato nel 18° secolo nel Lancashire durante la Rivoluzione Industriale

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di punti vittoria tramite:

1. Costruire tessere industria e usarle (girandole);
2. Costruire collegamenti fra luoghi conosciuti;
3. Guadagnare 1 PV ogni 10 monete possedute al termine della partita.

Setup

Setup Generale:

1. Determinare a caso l'ordine del turno;
2. Riempire i mercati distanti;
3. Posizionare la domanda dei mercati distanti al massimo;
4. Mescolare le tessere domanda;
5. Mescolare il mazzo delle carte e rimuovere il corretto numero di carte come elencato nella lista sottostante.

Ogni giocatore:

1. Pesca 8 carte;
2. Prende 30 monete dalla banca;
3. Sistema le proprie tessere industria mettendole in una pila ordinata secondo il livello tecnologico (il livello più basso va in cima);
4. Piazza un dischetto sullo spazio "10" del tracciato Guadagni/PV (Le tessere PV sono messe da parte al momento).

Rimuovi le carte dal mazzo secondo il seguente schema:

# di giocatori	Periodo dei Canali	Periodo delle Ferrovie
3	9 carte	6 carte
4	6 carte	2 carte

Struttura del Gioco

Ci sono due periodi: Periodo dei Canali e Periodo delle Ferrovie.

Periodo dei Canali

1. Continua a fare dei turni finché il mazzo di gioco e le carte nelle mani dei giocatori sono terminate;
2. Conteggia i PV per le tessere girate e i canali;
3. I canali vengono conteggiati per ogni cerchio dorato nei luoghi che collegano. (Ogni tessere industria ha un solo cerchio dorato e ce ne sono altri stampati sulla plancia);
4. Conta i punti con un dischetto PV sul tracciato Guadagni/PV. (I dischetti per PV e Guadagni vengono tenuti separati);
5. Rimuovi tutti i canali e le tessere di livello 1. Azzera i mercati distanti del cotone e rimescola le tessere di domanda.

Periodo delle Ferrovie

1. Distribuisci 8 carte e rimuovi il numero appropriato dal mazzo;
2. Continua a fare dei turni finché il mazzo di gioco e le carte nelle mani dei giocatori sono terminate;
3. Conta i PV per ogni tessera industria girata e per i binari più 1 PV per ogni 10 monete possedute;
4. Chi ha più PV vince. (Spareggio tramite → Guadagni, Soldi, Ordine dei giocatori futuro).

Struttura del Turno

1. Raccogli i guadagni;
2. Esegui 2 azioni per ogni giocatore secondo il turno di gioco. Tutto il denaro speso durante un'azione va nella casella "Denaro Speso" del giocatore. (Il primo giocatore fa entrambe le sue azioni, poi il giocatore successivo);
3. Rifai l'ordine di gioco. Metti i giocatori in ordine di denaro speso partendo da chi ha speso meno. In caso di pareggio si rimane come nel turno precedente;
4. Svuota lo spazio "Denaro Speso" e ridistribuisce altre carte (se possibile).

Meccanismi Importanti

Girare le Tessere Industria

Ogni Tessera Industria si gira in diversi modi:

1. Cotone e Porti: girali durante l'azione "Vendere il Cotone";
2. Ferro e Carbone: girali quando sono vuoti;
3. Cantieri Navali: girali appena vengono costruiti.

Una volta che una tessera viene girata:

1. Muovi immediatamente il tuo dischetto Guadagni sul tracciato Guadagni/PV;
2. Conteggia i PV al termine del Periodo.

Consumare il Ferro

1. Se il ferro è su una tessera, si può prendere gratuitamente. Se prendi l'ultimo cubetto da una tessera, girala e segnati i punti;
2. Se non c'è ferro sulle tessere, prendilo dai mercati distanti e paga il prezzo appropriato alla banca;
3. Se non c'è ferro nei mercati distanti, prendilo dalla banca e paga 5 monete.

Consumare il Carbone

Il Carbone deve essere Trasportato nel luogo di costruzione. (Quando costruisci una ferrovia, può essere portato ad entrambi gli estremi del collegamento).

1. Se è collegato ad una tessera con del carbone su di essa, prendi il carbone da lì senza nessun costo. (Prendilo dalla fonte più vicina. Se c'è uguale distanza, il costruttore sceglie dove prenderlo. Se è l'ultimo cubetto di carbone, giralo);
2. Se non è collegato con il carbone, ma è connesso ad un qualunque porto, prendi il carbone dai mercati distanti e paga il prezzo dovuto. (Se è vuoto, prendilo dalla banca e paga 5 monete);
3. Se non è collegato al carbone o a un qualunque porto, non si può consumare il carbone.

Collegamenti Personali

Un luogo si considera nei tuoi collegamenti personali se hai una tessera industria o un collegamento ad esso. È possibile avere Collegamenti personali separati. Succede perché:

1. Puoi costruire nuovi collegamenti che sono in contatto con i tuoi collegamenti personali;
2. Le carte industria possono essere utilizzate per costruire in luoghi che fanno parte dei tuoi collegamenti personali.

Per tutti gli altri scopi di collegamento o trasporto, i collegamenti degli altri giocatori vanno bene comunque.

Azioni Disponibili

A. Costruire un'Industria

Deve essere giocata la carta appropriata in 1 dei seguenti 3 modi:

1. Gioca una carta luogo che coincide con il luogo;
2. Se i tuoi collegamenti personali sono già connessi con quel luogo, puoi giocare una carta industria adatta;
3. Puoi usare 2 azioni per scartare 2 carte qualunque per costruire ovunque.

Paga i soldi e consuma il ferro o il carbone secondo quanto richiesto. Devi costruire la tessera industria scelta più in alto nella pila che vada bene nel luogo corrispondente.

Quando costruisci il ferro:

1. Aggiungi il ferro rifornito sulla tessera;
2. Se i mercati distanti non sono pieni, sposta il ferro dalla tessera ai mercati distanti e prendi i soldi dalla banca corrispondenti alla tessera che viene riempita.

Fai la stessa cosa per il carbone, ma deve essere collegato ad un qualunque porto per poterlo spostare ai mercati distanti. Se originariamente era isolato, ma successivamente viene collegato ad un porto, non spostare i cubi di carbone ai mercati distanti.

B. Vendere il Cotone

Scarta una carta.

Scegli uno dei tuoi cotonifici non girato. Fai una delle seguenti:

1. Scegli un porto non girato che è collegato al tuo cotonificio. Gira entrambe le tessere. I proprietari incassano l'aumento dei guadagni segnati. (Non deve essere necessariamente un tuo porto);
2. Se il tuo cotonificio è collegato ad un qualunque tipo di porto e i mercati distanti non sono svuotati, puoi invece provare a vendere ai mercati distanti. Gira una tessera mercato e abbassa la domanda. Se questo esaurisce la domanda, la tua azione finisce e il tuo cotonificio non si gira. Se la domanda rimane, allora gira il tuo cotonificio e prendi un guadagno addizionale pari alla domanda rimanente.

Puoi ripetere la scelta descritta sopra tante volte quanti cotonifici non girati hai a disposizione in questa singola azione. Comunque se scegli i mercati distanti e la domanda si esaurisce, la tua azione termina immediatamente.

C. Prendere un Prestito

Scarta una carta. Prendi 10, 20 o 30 monete dalla banca. Per ogni 10 monete che prendi, scendi di un gradino dei Guadagni.

D. Sviluppo

Scarta una carta. Puoi sviluppare fino al doppio. Ogni volta consuma un ferro e rimuovi la tessera in cima alla pila di una delle tue industrie. Puoi scegliere diverse pile nella stessa azione.

E. Costruire un Collegamento

Scarta una carta. In generale:

- Il collegamento deve essere connesso ai tuoi collegamenti personali;
- Un solo giocatore può costruire su determinato collegamento.

Periodo dei Canali

- Si può costruire solo sui collegamenti blu;
- Si può costruire un solo canale per ogni azione;
- Paga 3 monete alla banca.

Periodo delle Ferrovie

- Si può costruire solo sui collegamenti marroni;
- Si possono costruire solo 1 o 2 binari in una singola azione;
- Per 1 binario si pagano 5 monete alla banca e si consuma un carbone;
- Per 2 binari si pagano 15 monete alla banca e si consumano 2 carboni. (Non devono essere necessariamente collegamenti consecutivi).

Eccezioni

Generale

1. Ricordati di rimuovere l'appropriato numero di carte durante ogni periodo;
2. I porti esterni stampati sulla mappa danno accesso ai mercati distanti ed esterni, come anche le tessere porto girate o meno;
3. Se non hai tessere sulla mappa, una carta industria ti permetterà di costruire la tessera appropriata ovunque sulla mappa;
4. Puoi rimpiazzare una tua industria se ci costruisci sopra un livello tecnologico superiore;
5. Puoi rimpiazzare un'industria di carbone o ferro di un avversario con un livello tecnologico superiore se il relativo mercato esterno è esaurito (E non ce ne sono più sulla mappa per il carbone);
6. Se costruisci un porto a Lancaster o Preston non puoi scegliere di bloccare la produzione del cotone se il porto dedicato è ancora disponibile;
7. Se non puoi pagare le tue entrate negative, puoi rimuovere le tessere industria dalla mappa e recuperare la metà del loro costo arrotondato per difetto. Dopodiché dovrai comunque pagare il tuo debito.

Periodo dei Canali

1. Nel primo turno del Periodo dei Canali si può fare una sola azione;
2. Durante la fase dei Canali ogni giocatore può avere una sola industria per ogni luogo.

Periodo delle Ferrovie

1. Non puoi costruire industrie di livello tecnologico 1 durante il Periodo delle Ferrovie (Dovrai fare Sviluppo);
2. Non potrai prendere un prestito durante il Periodo delle Ferrovie dopo che il mazzo sarà terminato.

Cantieri Navali

1. I Cantieri Navali vengono girati appena vengono costruiti;
2. Cantieri Navali di livello 0 non possono essere costruiti (Dovrai fare Sviluppo);
3. I Cantieri Navali di livello 1 possono essere costruiti solo durante il Periodo dei Canali;
4. I Cantieri Navali di livello 2 possono essere costruiti solo durante il Periodo delle Ferrovie.

Se costruisci a Liverpool, i tuoi collegamenti personali comprendono anche Birkenhead, ma deve esserci anche una ferrovia a Birkenhead per poter trasportare il carbone lì.

Ringraziamenti

Martin Fallace e il suo staff per questo fantastico gioco. La comunità di BGG per la sua assistenza editoriale. Mia moglie per lasciarmi spendere \$60 per un gioco.

Versione 2.0 5 Maggio 2010

Domande e commenti:

Isamoor@gmail.com

Traduzione di sito

Strategia per Principianti

Periodo dei Canali

Le azioni più facili con cui cominciare sono di costruire un cotonificio, collegarlo ad un qualunque porto e spedire. Questo porterà i tuoi guadagni in territorio positivo rapidamente ed è semplice da capire per un nuovo giocatore. Altre aperture sono perfettamente valide. È possibile iniziare una partita sviluppando parecchio a prendere alcuni grossi prestiti.

Periodo delle Ferrovie

Cerca di avere un po' carbone sulla mappa all'inizio del Periodo delle Ferrovie. Questo ti richiederà di costruire una miniera di carbone di livello tecnologico 2 o superiore verso la fine del Periodo dei Canali. Tutti i binari richiedono carbone, quindi ci sarà un'alta domanda di carbone all'inizio del Periodo delle Ferrovie.

Rifornimenti e Domanda

Cerca di costruire qualunque cosa abbia pochi rifornimenti. Se ci sono molti cotonifici non girati, costruisce alcuni porti. Se ci sono molti porti non girati, costruisce diversi cotonifici. Se il mercato esterno di carbone è basso, produci il carbone. Se il mercato esterno del ferro è basso, produci il ferro. Se ti concentri a costruire quello per cui c'è domanda, riuscirai a girare le industrie più velocemente e fare PV e Guadagni più rapidamente.

Cantieri Navali

I Cantieri Navali riforniscono solo di PV in grande quantità. Potrebbero valerne la pena, ma fai attenzione di ciò di cui hai bisogno per svilupparli a partire dal livello tecnologico più basso e cerca di essere in grado di raggiungere i pochi posti dove si possono costruire.

Collegamenti

Non sottovalutare i PV che si prendono dai collegamenti. Un collegamento tra due locazioni fortemente industrializzate possono generare da soli 5-7 PV.

Prestiti

I Prestiti sono un'ottima fonte di soldi. Dato che i livelli più bassi di Guadagno generano piccole entrate, all'inizio i prestiti sono relativamente più economici. Inoltre dovresti prendere 30 monete perché ti permettono un uso più efficiente della tua azione. Almeno un prestito sarà necessario durante il corso della partita. Sarà comunque possibile prendere diversi prestiti durante la partita.