

BRASS



Regolamento

Introduzione

Benvenuti a Lancashire nel 18esimo secolo. Il mondo sta per cambiare da ciò che chiamavamo medioevo a ciò che ora conosciamo come epoca moderna. Questo cambiamento verrà denominato Rivoluzione Industriale, anche se gli storici impiegheranno del tempo per coniare questo termine.

Lancashire divenne il centro dell'industria del cotone in questo periodo, grazie all'inventiva di Crompton, Arkwright e Watt tra gli altri. La forza del vapore fu combinata con nuove macchine, i cotonifici furono costruiti, e le miniere furono scavate a maggiori profondità per fornire il carbone in funzione dell'aumento di fabbisogno di energia. Il trasporto del carbone richiedette canali, quindi ferrovie, e così si continuò con innovazione su innovazione.

'Brass' è il mio tentativo di raccontare parte di questa storia in forma di gioco. Il nome deriva dal detto 'where there's muck there's brass' (letteralmente 'dove c'è carbone c'è grana') (detto con un forte accento dello Yorkshire), dove brass è un'espressione locale che sta per denaro.

Brass è un gioco per tre o quattro giocatori e ci vogliono due ore circa per giocarlo. Il gioco è diviso in due periodi, il Periodo dei Canali, e il Periodo delle Ferrovie. Ogni periodo è suddiviso in un numero di fasi. La Fase delle Azioni è il centro di ogni periodo. Avrete una mano di carte che userete per costruire diverse industrie e gli anelli di trasporto tra di esse. I punti vittoria vengono totalizzati per le industrie che fanno profitto, il vincitore sarà colui che totalizza il maggior numero di punti vittoria.

Le regole sono state strutturate per aiutarvi ad impostare una partita il più velocemente possibile, mentre la sezione di Riferimento sul retro fornisce ulteriori dettagli ed esempi di gioco.

Componenti

Questa scatola contiene:

- 1 mappa da gioco
- 1 libro delle regole
- 4 schede giocatore
- 8 dischetti di legno
- 66 carte
- 30 cubetti neri carbone
- 25 cubetti arancio ferro
- 1 segnalino nero
- 100 monete di plastica
- 7 sacchetti di plastica

Ogni giocatore deve ricevere:

- 12 tessere cotonificio
- 8 tessere porto
- 7 tessere miniera di carbone
- 6 tessere cantieri navali
- 4 tessere fonderie
- 14 tessere canale/ferrovia
- 2 tessere segnapunti
- 2 dischetti legno

Ci sono inoltre:

- 12 tessere mercato distante

Tessere giocatore

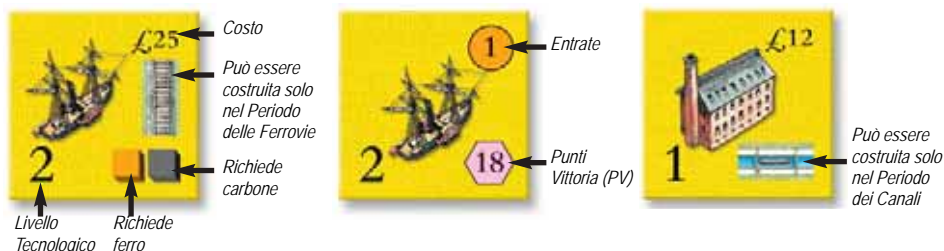
Ogni tessera ha due lati. Le tessere industria devono sempre essere giocate inizialmente sulla mappa sul loro lato anteriore. Verranno girate quando determinate condizioni saranno soddisfatte.

Tessere industria



Davanti

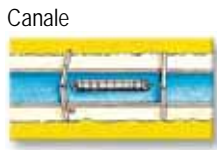
Retro



Se una tessera non ha simbolo di canale o di ferrovia potrà essere costruita in entrambi i periodi.



Tessere Connessioni



Richiede Carbone

Altri segnalini

Dischetto di Legno del Giocatore



Segnalino Domanda Cotone



Carbone



Ferro



Segnalino PV



Tessere Mercato Distante



Lato inferiore



Lato superiore

Carte

Carta Luogo

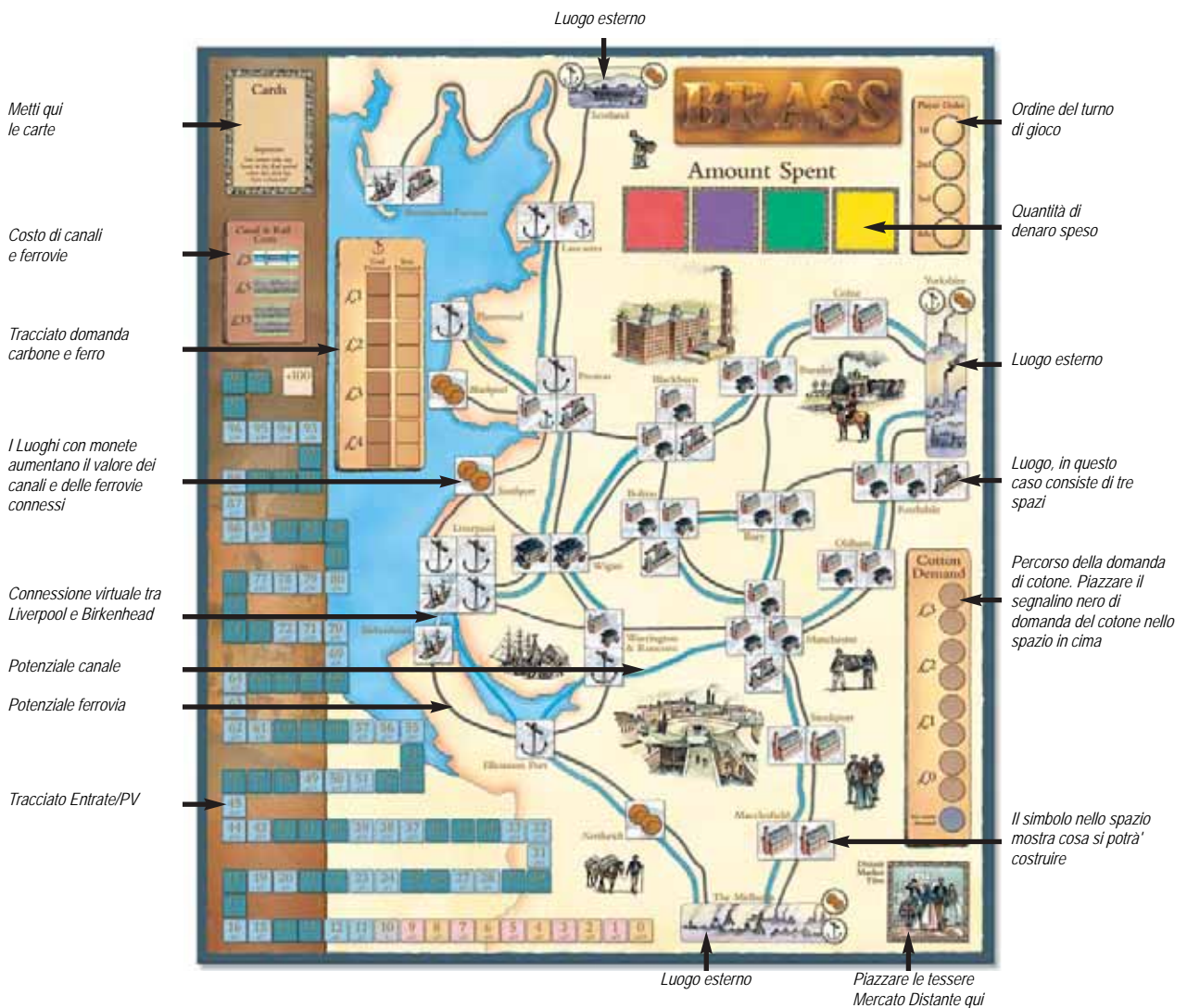


Carta Industria



La mappa

La mappa principale, a cui ci si riferirà semplicemente come Lancashire in queste regole



Preparazione

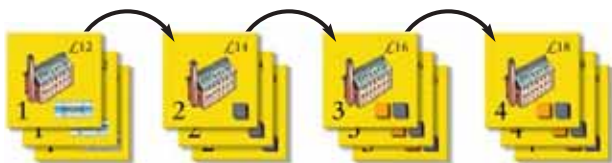
Ogni giocatore sceglie un gruppo di tessere e dischetti di legno
Ogni giocatore piazza uno dei propri dischetti di legno sullo spazio 0E del tracciato delle Entrate/PV.



Tracciato delle Entrate/VP con dischetto sul punto di partenza.

Piazzare le vostre tessere segnapunti (PV) da parte in quanto non vi serviranno fino al termine del primo periodo.

Dovete sistemare le vostre tessere Industria in pile dello stesso tipo. In ogni pila le tessere dovranno essere ordinate per Livello di Tecnologia, con il livello più basso in alto ed il livello più alto in fondo alla pila.



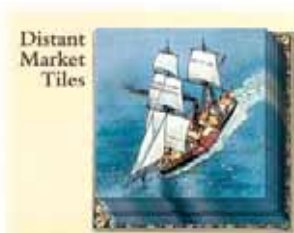
ESEMPIO: quando sistemate le vostre industrie di cotone dovrete assicurarvi che tutte le tessere aventi Livello di Tecnologia 4 vadano in fondo alla pila, al di sopra i livelli 3, quindi i livelli 2 ed infine il livello 1 in cima alla pila.

Mettete un cubetto nero di carbone in ogni spazio vuoto sul tracciato di Domanda di Carbone. Mettete un cubetto arancione in ogni spazio vuoto sul tracciato di Domanda del Ferro. Piazzate i cubetti rimanenti a lato della mappa a formare una riserva.

Piazzate il segnalino nero sullo spazio in cima del tracciato di Domanda di Cotone.



Mescolate le tessere Mercato Distante e piazzatele a faccia in giù sullo spazio chiamato 'Tessere Mercato Distante'.



Scegliete casualmente il primo giocatore come preferite.
L'ordine di gioco sarà in senso orario a partire da quel giocatore nel primo turno.
Segnate l'ordine di gioco sul tracciato dell'Ordine di Gioco, utilizzando un dischetto di legno per ciascun giocatore.



I soldi di plastica dovranno essere piazzati in banca a lato della mappa. Ogni moneta di argento vale 5£, mentre ogni moneta di rame vale 1£.



Ogni giocatore comincia con 30£.
Siete ora pronti per iniziare la partita.

Il gioco

Il gioco è diviso in due periodi, il Periodo dei Canali e il Periodo delle Ferrovie. Ogni periodo consiste delle seguenti fasi:

1. Carte
2. Azioni dei Giocatori
 - Raccolta entrate
 - Giocare le carte nell'ordine di gioco
 - Determinare l'ordine di gioco per il turno successivo
 - Pescare carte
3. Punti vittoria
4. Nuovo Periodo

Il gioco finirà al termine del Periodo delle Ferrovie.

Fase 1. Carte

Mescolare tutte le carte insieme. Distribuire ad ogni giocatore otto carte. Rimuovere quindi il seguente numero di carte da quelle rimaste nel mazzo:

Quattro giocatori - nel Periodo dei Canali rimuovere 6 carte, nel Periodo delle Ferrovie rimuovere 2 carte.

Tre giocatori - nel Periodo dei Canali rimuovere 9 carte, nel Periodo delle Ferrovie rimuovere 6 carte.

Senza rivelarle, piazzare queste carte a lato. Le carte rimaste sono piazzate a faccia in giù sulla casella indicata sulla mappa.

Fase 2. Azioni del Giocatore

La fase delle Azioni del Giocatore consiste di un numero di round, che varia in funzione del numero di giocatori. Con quattro giocatori ci saranno otto round in ogni periodo. Con tre giocatori ci saranno dieci round in ogni periodo.

Ogni round di gioco consiste dei seguenti passi:

- Raccolta delle entrate
- Giocare carte nell'ordine di gioco
- Determinare l'ordine di gioco per il prossimo turno
- Pescare carte

Ripetere la sequenza fino a che tutti i giocatori abbiano giocato tutte le proprie carte.

PASSO Raccolta delle entrate

La posizione del vostro dischetto di legno sulla Tracciato delle Entrate/PV indica quanti soldi riscuoterete dalla banca. Se il vostro livello di entrate è negativo dovrete pagare quei soldi alla banca. Se non avete abbastanza denaro in mano per pagare dovrete rimuovere una delle vostre tessere Industria, a propria scelta, dalla mappa. Raccoglierete un quantitativo di denaro pari alla meta' arrotondata per difetto del costo di costruzione della tessera. Potrete quindi utilizzare questo denaro per pagare il livello di entrate negativo. Potrà essere necessario per voi rimuovere più di una tessera Industria dalla mappa. Iniziate il gioco con entrate pari a zero!

Livello delle Entrate Ogni volta che girerete una tessera Industria dall'altro lato muoverete immediatamente il vostro segnalino Entrata di un numero di spazi sul tracciato delle Entrate/VP pari al valore indicato nel cerchio dorato della tessera. La condizione per girare la tessera varia a seconda della tipologia, come spiegato dettagliatamente in seguito. Il vostro Livello di Entrate è ridotto ogni qualvolta prendete un prestito. Non potete mai salire sopra i 30£.

PASSO **Giocare le Carte**

Nell'ordine di gioco, ogni giocatore completa un insieme di azioni. Ogni giocatore completa il proprio insieme di azioni prima di passare al giocatore successivo. Una volta che ogni giocatore ha completato il proprio insieme di azioni, questo passo è completato. Un insieme di azioni consiste nel giocare una carta, quindi compiere un'azione con quella carta, quindi giocare una seconda carta e compiere una seconda azione con quella carta. Quindi ogni giocatore giocherà due carte in tutto e compirà due azioni durante il proprio turno.

ECCEZIONI: *al primissimo turno del Periodo dei Canali giocherete solo una carta. Potrete però combinare due azioni in una (vedi sotto).*

Tutte le carte giocate dovranno essere piazzate nella pila degli scarti. Ogni carta permette di compiere una azione. Le azioni disponibili sono:

- **Costruire un'industria**
- **Costruire un canale o una ferrovia**
- **Sviluppo**
- **Vendere il cotone**
- **Prendere un prestito**

Potete anche scegliere di non compiere un'azione, ma dovrete comunque scartare la carta giocata. Potete ripetere la stessa azione. Il tipo di carta giocata ha effetto sulle vostre opzioni solo se scegliete di Costruire un'Industria.

AZIONE **Costruire un'Industria**

Per essere in grado di costruire una tessera Industria in un luogo particolare dovete:

- a) aver giocato una carta che vi consente di costruire in quel luogo;
- b) far sì che la tessera che giocate abbia lo stesso simbolo nello spazio dove intendete costruire;
- c) essere in grado di trasportare carbone in quel luogo se necessario;
- d) prendere un cubetto di ferro se necessario;
- e) essere in grado di pagare l'intero costo della tessera, che può includere costi aggiuntivi per prendere cubetti da una dei tracciati di Domanda.

Giocare la carta giusta Ci sono due tipi di carte, le carte Luogo e le carte Industria.

Una carta Luogo consente di costruire nel Luogo scelto.

Una carta Industria consente di costruire quel tipo di industria MA solo in luoghi ai quali sei già connesso. Nel Periodo dei Canali puoi costruire in qualsiasi luogo dove sei connesso grazie ai tuoi canali. Nel Periodo delle Ferrovie puoi costruire in qualsiasi luogo dove sei già connesso grazie alle tue ferrovie o dove hai già una tessera Industria. Se giochi una carta Industria come primissima carta 'costruzione' puoi costruire in qualsiasi spazio che riporta il simbolo della carta scelta.

IMPORTANTE: *C'è una connessione 'virtuale' tra Liverpool e Birkenhead che funziona come se fosse un proprio canale/ferrovia. Non può tuttavia essere usata per trasportare carbone o vendere cotone.*

Uguagliare il simbolo Ogni luogo è costituito da un numero di spazi. Ogni spazio contiene uno o due simboli industria. In tutti i casi la tessera che stai cercando di costruire deve avere lo stesso simbolo nello spazio dove costruirai.

Trasportare il carbone per costruire una tessera Industria Se la tessera Industria che intendi costruire riporta il disegno di un cubetto nero allora dovrai essere in grado di trasportare un cubetto di carbone al luogo dove intendi costruire. Ci sono due fonti di carbone; le miniere di carbone e il tracciato della Domanda di carbone. Devi sempre prendere un cubetto da una

miniera nel Lancashire se possibile, anche se appartenente ad un altro giocatore. Se non vi sono miniere da cui attingere carbone legalmente in Lancashire allora ne potrai prendere uno dal tracciato di Domanda di Carbone. Ci sono due possibili ragioni perché non si possa prendere carbone dal Lancashire; potresti non essere connesso ad una fonte per mezzo di canali/ferrovie, o il carbone potrebbe essere esaurito in tutti i luoghi nel Lancashire. Se puoi prendere carbone da Lancashire, dovrai farlo dalla fonte a te più vicina, misurando la distanza in canali/ferrovie costruite per ogni fonte potenziale. In caso di fonti equidistanti potrai scegliere da dove attingere. Il carbone dovrà essere trasportato lungo canali/ferrovie costruite al luogo dove intendi costruire. Puoi muovere il carbone attraverso un Luogo Esterno. Una volta che lo hai portato alla destinazione finale lo rimuovi e lo piazzi di nuovo nella riserva.

Se non è possibile prendere carbone da Lancashire allora lo potrai prendere dal tracciato di Domanda di Carbone. Per fare ciò, lo spazio dove stai per costruire deve essere connesso ad un porto costruito grazie a canali/ferrovie.

Dovrai pagare un costo extra per questo cubetto, come mostrato nel tracciato di Domanda di Carbone. Se non sono rimasti cubetti sul tracciato di Domanda di Carbone, potrai prenderne uno dalla scorta pagando 5£. Questo è considerato alla pari di un acquisto dal tracciato di Domanda di Carbone.

Se prendi l'ultimo cubetto da una miniera di carbone giri immediatamente quella tessera dall'altro lato. Il possessore della miniera muove immediatamente il proprio segnalino entrate di un numero di spazi lungo il tracciato delle entrate pari al valore mostrato nel cerchio dorato di quella tessera.

Non devi mai pagare alcun giocatore se prendi carbone dalle loro miniere. Puoi trasportare carbone lungo canali/ferrovie altrui. Non si paga nulla per muovere il carbone, anche se passa attraverso le connessioni appartenenti ad un altro giocatore.

Prendere il ferro per costruire Se la tessera Industria che desideri costruire riporta un cubetto arancione, devi prendere un cubetto di ferro. Se possibile, devi prenderlo da una fonderia nel Lancashire, appartenente ad un qualsiasi giocatore. Non è necessario che tu vi sia connesso con canali/ferrovie. Non è necessario prenderlo dalla fonderia più vicina. Se non ci sono cubetti ferro in Lancashire puoi prenderlo dal tracciato di Domanda del Ferro. Costa un importo aggiuntivo, come indicato. Se non sono rimasti cubetti sul tracciato di Domanda del Ferro puoi pagare 5£ per prenderne uno dalla riserva. Dopo avere preso e pagato il cubetto, rimettilo nella riserva.

Se prendi l'ultimo cubetto da una fonderia devi girare la relativa tessera dall'altro lato. Il possessore di quella tessera sposta immediatamente il proprio segnalino entrate di un numero di spazi pari al valore nel cerchio dorato della tessera lungo il tracciato delle Entrate. Non devi mai pagare alcun giocatore per prendere ferro dalle loro tessere.

Pagare per una tessera Industria Devi pagare il costo intero della tessera più gli importi aggiuntivi per carbone e ferro, come spiegato sotto. Tutto questo denaro andrà piazzato nella vostra casella 'Denaro Speso',

Restrizioni aggiuntive sulle costruzioni Ci sono altre restrizioni su ciò che potete costruire e dove potete costruire. Dovete sempre costruire la tessera Industria in cima ad una delle vostre 5 pile di tessere.

Non potete costruire un'Industria con un Livello di Tecnologia pari a zero. Qualsiasi tessera con il simbolo del canale può essere costruita solo nel Periodo dei Canali, ad esempio non potete costruire tessere di Livello Tecnologico 1 nel Periodo delle Ferrovie. Le tessere con il simbolo della Ferrovia potranno essere costruite solo nel Periodo delle Ferrovie.

Ogni spazio in un luogo può contenere solo una tessera. Nel Periodo dei Canali ogni giocatore può avere solo una tessera Industria in un luogo. Nel Periodo delle Ferrovie l'unico limite al numero di tessere che potete avere in un luogo è dato dagli spazi vuoti disponibili.

Cotonifici I cotonifici producono fibre tessili, che potrete vendere tramite i porti. Vendere il cotone è un'azione e fa sì che la tessera venga girata dall'altro lato.

Porti I porti permettono ai cotonifici di vendere i loro prodotti. Quando un porto viene usato per vendere cotone viene girato dall'altro lato. Potete

anche prendere il carbone dal tracciato di Domanda di Carbone attraverso un porto.

Miniere di carbone Le miniere di carbone sono la fonte dei cubetti di carbone. Quando costruite una miniera di carbone mettete sopra tanti cubetti carbone quanti indicati sulla tessera stessa. Una miniera viene girata dall'altro lato quando rimane senza alcun cubetto su di essa.

IMPORTANTE: *Se il luogo dove costruisci la miniera è collegato ad un porto già costruito allora DEVI immediatamente spostare cubetti di carbone dalla miniera per riempire eventuali spazi vuoti sul tracciato di Domanda del Carbone. Per ogni spazio vuoto che riempirai ricevi un importo dalla banca pari all'importo mostrato a sinistra dello spazio. Riempirai il tracciato di Domanda del Carbone dal basso verso l'alto. Questo denaro viene preso dopo che hai pagato per costruire la miniera, non può essere usato per pagare la miniera stessa. Notare che se la miniera non è collegata ad un porto costruito ma lo diventerà in seguito NON devi spostare i cubetti carbone al tracciato di Domanda del Carbone.*

Fonderie Le fonderie sono le fonti dei cubetti di ferro. Quando costruisci una fonderia devi piazzarvi sopra tanti cubetti ferro quanti indicati sulla tessera. Una fonderia viene girata dall'altro lato quando tutti i cubetti vengono rimossi dalla tessera.

IMPORTANTE: *Nel momento in cui costruisci una fonderia devi spostare i cubetti di ferro dalla tessera per riempire gli spazi vuoti lungo il tracciato di Domanda del Ferro. Non è necessario essere collegati ad un porto. Incassi dalla banca un importo per ogni cubetto ferro allo stesso modo del carbone.*

Cantieri navali I cantieri navali non hanno alcuna funzione speciale, servono semplicemente per guadagnare punti vittoria. Non appena costruisci un cantiere navale lo dovrai girare dall'altro lato. Notare che nel Periodo dei Canali sarai in grado di costruire un cantiere navale a Liverpool soltanto dal momento che Birkenhead e Barrow-in-Furness sono collegate solo da ferrovie.

Costruire sopra le tessere Industria Potete sempre costruire in uno spazio che contiene già una delle vostre tessere fintanto che la nuova tessera sia dello stesso tipo e abbia un Livello Tecnologico più alto. La vecchia tessera dovrà essere rimossa, insieme ai cubetti che si trovavano sopra.

Puoi costruire sopra ad una miniera di carbone altrui con una delle tue solo se non ci sono più cubetti di carbone in Lancashire o nella Tracciato Di Domanda Di Carbone. La tua miniera di carbone dovrà avere un Livello Tecnologico più elevato di quella che stai sostituendo.

La regola succitata si applica anche alle fonderie, puoi rimpiazzarne una se non ci sono più cubetti ferro nel Lancashire o nel tracciato di Domanda del Ferro.

I livelli delle Entrate non vengono ridotti a causa della rimozione di una tessera Industria.

Combinare le azioni Potete combinare le vostre due azioni in una sola. In questa singola azione potete costruire in qualsiasi spazio disponibile in Lancashire. Dovete comunque rispettare tutte le regole relative alle tessere Industria. Dovete comunque giocare due carte.

AZIONE Costruire canale/ferrovia

La carta giocata prima di selezionare questa azione non ha alcun effetto sul luogo dove potete costruire un collegamento.

Potete costruire un canale/ferrovia su qualsiasi potenziale collegamento che va ad una delle vostre tessere Industria o è collegata ad un luogo dove già possedete un canale/ferrovia.

I canali possono essere costruiti solo su potenziali connessioni canali. Nel Periodo dei Canali le uniche connessioni che potete costruire sono i canali.

Le Ferrovie possono essere costruite solo su potenziali collegamenti ferroviari. Nel Periodo delle Ferrovie gli unici collegamenti che potete costruire sono le Ferrovie. Ogni ferrovia richiede un cubetto carbone,

che deve essere trasportato ad uno dei due luoghi a cui la ferrovia si sta connettendo. Come con le tessere Industria questo carbone deve essere spostato tramite collegamenti ferroviari alla sua destinazione finale, e deve essere preso per primo da Lancashire se possibile.

Potete costruire una connessione da un luogo Esterno al quale siete connessi.

Potete costruire due ferrovie in una singola azione. Il costo è di 15£. Vi servirà sempre un cubetto carbone per ogni connessione costruita. Non potete mai costruire due canali in una singola azione.

AZIONE Sviluppo

La carta giocata prima di selezionare questa azione non ha alcun effetto sullo sviluppo che potete intraprendere.

Potete rimuovere e scartare una o due tessere Industria dalla cima delle vostre pile; conta come una azione. Queste possono appartenere alla stessa pila o a pile diverse. Per ogni tessera che rimuovete dovete anche prendere un cubetto ferro dal tabellone. Vedere le regole su come prendere il ferro per individuare dove potete prendere i cubetti. Non potete mai aggiungere tessere ad una pila.

AZIONE Vendere il cotone

La carta che è stata giocata prima di selezionare questa azione non ha alcun effetto sull'abilità di vendere il cotone.

Puoi vendere il cotone da qualsiasi dei tuoi cotonifici a faccia in su. Ogni cotonificio deve vendere ad un porto a faccia in su o a un Mercato Distante. Tratta in modo distinto ogni cotonificio da cui vendi.

Per vendere ad un porto a faccia in su devi esservi connesso. Vendere il cotone ad un porto a faccia in su fa sì che vengano girati sia il cotonificio che il porto. Puoi vendere il tuo cotone ad un porto posseduto da un altro giocatore, che non può rifiutare la tua richiesta. Non devi per forza vendere al porto più vicino disponibile e puoi tracciare un percorso attraverso un porto a faccia in su fino a quello a cui intendi vendere.

Per vendere ad un Mercato Distante il tuo cotonificio deve essere connesso ad un porto costruito. Una singola vendita fa girare la tessera in cima alla pila del Mercato Distante e fa muovere il segnalino di Domanda del Cotone verso il basso di un numero di spazi pari a quanti indicati sulla tessera. Se il segnalino non ha ancora raggiunto l'ultimo spazio in basso sul tracciato di Domanda del Cotone allora potete girare il cotonificio. Avanzate quindi il vostro segnalino delle Entrate per la vendita come indicato a lato del tracciato. Dovete compiere questa operazione ogni volta che vendete a questo mercato. Piazzate la tessera rimossa in fondo alla pila. Se il segnalino di Domanda del Cotone raggiunge l'ultimo spazio in basso non girate il cotonificio. Nessun altro cotone potrà essere venduto al Mercato Distante da nessun giocatore per il resto del Periodo e tutte le tessere Mercato Distante dovranno essere rimosse dalla casella.

AZIONE Prendere un prestito

La carta che è stata giocata prima di selezionare questa azione non ha alcun effetto su quanti soldi potete prendere in prestito.

Potete prendere un multiplo di 10£ dalla banca, fino ad un massimo di 30£. Per ogni 10£ preso dovete muovere il segnalino di legno di una banda indietro lungo il tracciato delle Entrate. Non è possibile muovere sotto i -10£.

Non potete prendere il prestito una volta che il mazzo di carte si è esaurito nel Periodo delle Ferrovie.

PASSO Ordine di gioco

L'ordine di gioco viene corretto in base alla quantità di denaro che ogni giocatore ha speso nel turno corrente; chi ne ha speso meno giocherà per primo e chi ne ha speso di più giocherà per ultimo. La quantità spesa viene conteggiata tramite le caselle del Denaro Speso.

Nel caso di un pareggio il giocatore che era primo tra i due nel vecchio turno giocherà prima anche nel nuovo turno.

Ora rimuovete e restituite alla banca tutti i soldi nelle caselle Denaro Speso.

PASSO Pescare carte

Ogni giocatore pesca carte per riportare la propria mano ad avere otto carte in tutto. Se il mazzo è esaurito non vengono pescate carte. Continuerete ancora a giocare le carte rimanenti nella vostra mano. Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le proprie carte il periodo finisce e vi muoverete alla fase successiva.

Fase 3. Punti Vittoria

Ogni canale/ferrovia vale tanti PV quanti sono i cerchi dorati dei due luoghi che connettono. Ogni tessera Industria ha un cerchio dorato sul proprio retro. Ogni luogo esterno ha due cerchi dorati. Ci sono due cerchi anche a Blackpool, Southport e Northwich.

Ogni tessera Industria vale un numero di PV pari al numero nell'esagono. Solo le tessere che sono state girate totalizzano PV. Se si sta terminando il Periodo delle Ferrovie i giocatori totalizzano 1PV per ogni 10E che hanno avanzato.

Tutti i giocatori segnano i loro PV totali lungo il tracciato delle Entrate/PV utilizzando i propri segnalini PV. Utilizzate il secondo segnalino se il vostro punteggio supera i 100.

Fase 4. Fine del Periodo

Se avete completato il Periodo dei Canali allora rimuovete tutti i canali e le tessere Industria a Livello Tecnologico 1, insieme ai cubetti che vi si trovano sopra, dalla mappa. Le tessere Canale vengono restituite ai loro proprietari. Le tessere Industria rimosse vengono scartate. Non riducete il vostro livello di entrate quando rimuovete una tessera.

Mischiate quindi tutte le tessere Mercato Distante insieme per preparare una nuova pila. Mettetele nella casella corrispondente. Muovete il segnalino di Domanda di Cotone allo spazio in cima al tracciato di Domanda di Cotone.

Ora iniziate il Periodo delle Ferrovie. Notare che potete giocare due carte nel primo turno del Periodo delle Ferrovie. Non dimenticate di rimuovere le carte dal mazzo.

Se avete invece concluso il Periodo delle Ferrovie il gioco è terminato.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del Periodo delle Ferrovie. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior Livello di Entrate vince. Se c'è ancora un pareggio, allora vince il giocatore con più soldi. Se c'è nuovamente un pareggio, si determina il vincitore in base all'ordine di gioco per il turno successivo: il giocatore che avrebbe giocato per primo tra i pareggianti vince.



Sezione di riferimento

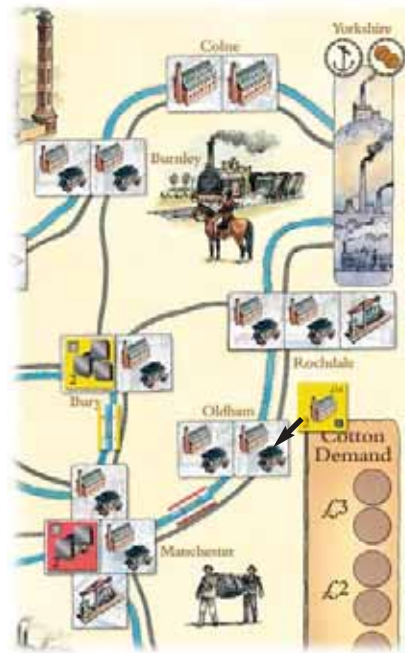
Azioni Quando è il vostro turno dovete giocare due carte, (l'unica eccezione è il primissimo turno del gioco, quando giocherete solo una carta). Ogni carta vi consente di compiere una azione. La carta usata per compiere l'azione avrà effetto solo se decidete di costruire. Se usate la carta per compiere un'azione diversa potete considerarla come fosse scartata. Le azioni disponibili sono COSTRUIRE UN'INDUSTRIA, COSTRUIRE UN CANALE O UNA FERROVIA, SVILUPPO, VENDERE IL COTONE, PRENDERE UN PRESTITO.

Caselle del denaro speso Dovete piazzarvi sopra TUTTO il denaro speso durante il vostro turno. Si spendono soldi quando costruite una tessera Industria oppure prendete un cubetto risorsa dai tracciati di Domanda del Carbone o del Ferro, oppure quando costruite un collegamento.

Barrow-in-Furness Potete costruire un cantiere navale o una fonderia a Barrow-in-Furness solo se vi è già una ferrovia che conduce lì in modo da trasportarvi carbone. Questo significa che non potrete costruire qui fino al Periodo delle Ferrovie.

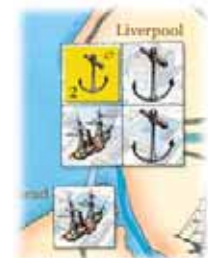
Costruire Per essere in grado di costruire una tessera industria dovete giocare una carta che vi permette di costruire nel luogo desiderato e dovete essere in grado di trasportare il carbone a quel luogo e/o di prendere del ferro se richiesto. Dovete essere inoltre in grado di pagare l'intero costo della tessera.

ESEMPIO: *Volete costruire un cotonificio. Giocate una carta luogo Oldham. La tessera che state per costruire richiede un carbone. Potete costruire a Oldham in quanto la carta giocata combacia con il luogo E potete trasportare un cubetto di carbone a quel luogo dalla miniera del giocatore rosso. Notare che non potete prendere il carbone dalla vostra miniera in quanto è più lontana. Potete trasportare il carbone attraverso i collegamenti degli altri giocatori. Se non avete una carta Oldham ma avete una carta Industria del Cotone potete costruire a Manchester, dal momento che avete un canale che porta a quel luogo. Non potete costruire a Bury dal momento che questo è il Periodo dei Canali e si può avere una sola tessera in ogni luogo. Non potete costruire ad Oldham poiché non avete canali che portano in quel luogo. Allo stesso modo, se aveste avuto una carta Luogo per Colne non sareste stati in grado di costruire lì, in quanto non potete trasportarvi del carbone. Pagherete 14E per costruire questa tessera.*



Birkenhead Potete costruire solo un cantiere navale a Birkenhead se c'è già una ferrovia che vi trasporta del carbone. C'è un 'collegamento virtuale' tra Birkenhead e Liverpool. Questo agisce come un canale/ferrovia già costruito affinché possiate usare una carta Industria per costruirvi. Può essere usato da qualsiasi giocatore. Non potete mai usare questo collegamento per trasportare carbone o per vendere cotone. Potete costruire lì solo nel Periodo delle Ferrovie.

ESEMPIO: *Giocate una carta Industria Cantiere Navale. Questa vi consente di costruire a Birkenhead anche se non possedete la ferrovia che vi entra, dal momento che potete stabilire un collegamento direttamente da Liverpool a Birkenhead. Dovrete sempre essere in grado di trasportare il carbone a Birkenhead, che significa che la ferrovia tra Birkenhead e Ellesmere Port dovrà già essere costruita.*



Canali Alcuni luoghi sono collegati da canali potenziali. Nel Periodo dei Canali potete solo costruire canali. I Canali costano 3E. Potete costruire canali su spazi collegati a una delle vostre tessere Industria o ad un altro

vostro canale. I canali servono per trasportare carbone, creare collegamenti per consentire l'uso delle carte Industria, e farvi guadagnare punti vittoria alla fine del periodo.

ESEMPIO: L'esempio a destra mostra dove potreste costruire canali se la vostra prima Industria costruita fosse a Liverpool. Nei round successivi potete costruire canali da luoghi ai quali siete già connessi grazie a canali, anche se non vi sono tessere Industria presenti.



Periodo dei Canali Durante il Periodo dei Canali l'unico collegamento che potete costruire è un canale. Non potete costruire cantieri navali di Livello Tecnologico 2. Potete avere solo una tessera Industria per ogni luogo. Alla fine del periodo tutti i canali e le tessere a Livello Tecnologico 1 sono rimosse dalla mappa. Questo non significa che tutti i canali spariscano, si assume che stiano lavorando a piena capacità e quindi le ferrovie sono richieste per potere effettuare spedizioni aggiuntive.

Carbone Il carbone è rappresentato da cubetti neri ed è prodotto dalle miniere di carbone. E' utilizzato per costruire alcune tessere Industria e per le ferrovie. In tutti i casi il carbone deve essere trasportato tramite ferrovie o canali già costruiti. Il carbone può essere trasportato entro lo stesso luogo senza che servano ferrovie o canali. Quando dovete prendere un cubetto di carbone dovete farlo dalla sorgente più vicina disponibile nel Lancashire, dove la distanza è misurata in numero di collegamenti costruiti. Se ci sono due o più fonti equidistanti allora potete scegliere da dove attingere. Il carbone può essere mosso attraverso un luogo esterno. Se il carbone è esaurito nel Lancashire, o non siete connessi ad una fonte potenziale di carbone, potete allora prenderlo dal tracciato di Domanda del Carbone ma dovete essere connessi ad un porto per farlo; dovete inoltre essere in grado di pagare il costo addizionale. Non dovete pagare il carbone se lo prendete dalla miniera di un altro giocatore.



Miniere di carbone Potete costruire una miniera di carbone solamente in uno spazio che contiene il relativo simbolo. Quando costruite una miniera di carbone dovete piazzare un numero di cubetti di carbone su di essa pari al numero nel riquadro nero. Girerete la miniera quando tutti i cubetti sono stati rimossi dalla tessera. Le miniere di carbone più moderne richiedono il ferro, che rappresenta l'uso delle pompe a vapore per scavare a maggiori profondità.



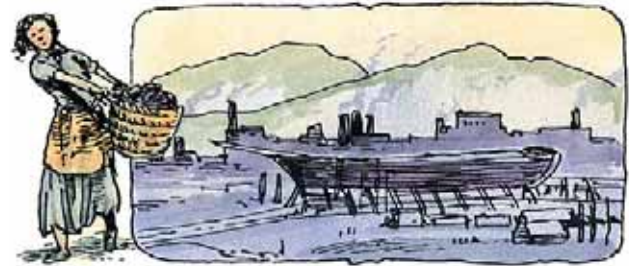
Combinare le azioni Potete combinare le vostre due azioni normali in una singola azione. L'azione può essere quella di costruire in qualsiasi luogo sulla mappa. Come effetto avrete sprecato una delle vostre azioni per cambiare una delle vostre carte nella carta Luogo di vostro interesse. Giocherete comunque due carte come nella normale azione. Tutte le regole riguardo alla costruzione si applicano come al solito.

ESEMPIO: Volete costruire a Colne ma non avete una carta Luogo per quel luogo e non avete una carta Industria Cotonificio (oppure non avete una connessione a Colne). Giocate una carta Luogo Manchester e una carta Industria Miniera di Carbone. Dichiarate che volete combinare le vostre due azioni e che costruirete un cotonificio a Colne. Se il cotonificio richiede carbone dovete essere comunque in grado di trasportarlo a Colne attraverso collegamenti già costruiti.

Collegati Due luoghi sono collegati se esiste una serie continua di canali/ferrovie costruite tra di essi. Tutti gli spazi dentro un luogo sono connessi l'uno all'altro.

Porti Costruiti Un porto costruito è una tessera porto qualsiasi nel Lancashire. I luoghi esterni sono considerati anch'essi quali porti costruiti. Non importa su quale lato sia girata la tessera. Uno spazio portuale senza la tessera sopra NON è un porto costruito e non può essere usato per trasportare carbone o vendere cotone.

Cotonifici Potete costruire i cotonifici solamente in spazi contenenti il relativo simbolo. Potete girare una tessera cotonificio quando scegliete l'azione Vendita di Cotone e siete in grado di girare un porto connesso e non ancora girato. In alternativa potete provare a vendere al Mercato Distante. I primi cotonifici sono alimentati con acqua, motivo per il quale non serve il carbone. Più avanti utilizzeranno motori a vapore, che significa una richiesta di carbone, mentre i cotonifici più evoluti richiedono anche il ferro.



Sviluppo Come singola azione potete rimuovere fino a due tessere Industria dalla cima delle vostre pile. Potete rimuovere le tessere da pile differenti tra di loro. Per ogni tessera che rimuovete dovete prendere un cubetto di ferro dalla mappa. Lo sviluppo consente di aumentare il Livello Tecnologico delle tessere più velocemente. L'esempio sotto mostra le vostre pile di tessere prima e dopo lo sviluppo. Notare che in questo esempio avete già costruito due cotonifici. Una volta rimossa una tessera non sarà mai più utilizzabile.



Mercati Distanti Invece di girare un porto quando vendete il cotone potete prendere una tessera Mercato Distante. Il vostro cotonificio deve essere collegato ad un porto costruito, che può essere anche un luogo esterno. Pescate la tessera in cima alla pila. Avrà un valore tra 0 e -4. Muoverete il segnalino sul tracciato di Domanda di Cotone in basso del numero di spazi segnati sulla tessera, ad esempio con la tessera -2 muoverete in basso di due spazi. La tessera dovrà quindi essere piazzata in fondo alla pila. Se il segnalino si trova sopra all'ultimo spazio potete vendere il cotone. Ogni vendita di cotone attraverso queste tessere Mercato Distante aumenta la rendita di inizio turno, e non è una tantum di soldi (es. vendo il cotone con una tessera Cotonificio da 4 monete + una tessera Mercato Distante 0 [quindi la domanda rimane a 3€], aumento la mia rendita sul tracciato di +7 spazi/caselle). Guadagnate un importo aggiuntivo mostrato accanto allo spazio. Se il segnalino ha invece raggiunto lo spazio in basso al tracciato allora non girate il vostro cotonificio. La vostra azione di vendita termina immediatamente. Il cotone non potrà più essere venduto attraverso le tessere di Mercato

Fronte



Retro



Distante per il resto del periodo da nessun giocatore. Tutte le tessere sulla casella del Mercato Distante devono essere rimosse e piazzate a lato. Potete ancora vendere cotone ai porti di Lancashire con le azioni future.

Tracciati di Domanda I tracciati di Domanda del Carbone e del Ferro sono una fonte alternativa per i cubetti quando sono esauriti nel Lancashire. Quando prendete un cubetto dal tracciato dovete pagare l'importo mostrato a sinistra. Per rimuovere il carbone dal tracciato la costruzione che lo richiede dovrà essere collegata ad un porto costruito da canali/ferrovie costruite. Se non c'è più carbone o ferro disponibile sui tracciati potete ancora prendere un cubetto ma vi costerà 5£. Dovete prenderlo dalla riserva. Dovete comunque essere collegati ad un porto per prendere il carbone. Quando costruite una miniera di carbone dovete spedire il carbone per riempire gli spazi vuoti sul tracciato di Domanda di Carbone se è possibile farlo. Lo stesso si applica al ferro, che può sempre essere spedito al tracciato di Domanda del Ferro. Quando riempite uno spazio su questo tracciato prendete un importo di denaro dalla banca pari al numero a sinistra. Fate questo solo dopo aver pagato la costruzione della tessera.



Il carbone e il ferro sono spostati ai tracciati di Domanda in questo modo al momento del piazzamento di una tessera Industria. Non riempite mai gli spazi vuoti con cubetti da tessera Industria già costruite.

L'esempio sopra ci dice che se ci fosse servito prendere un cubetto di carbone sarebbe costato 2£, mentre un cubetto di ferro 3£. Se costruite una miniera di carbone ed è collegata ad un porto costruito allora dovete muovere tre di quei cubetti per riempire i tre spazi vuoti nel tracciato Di Domanda Di Carbone. Avreste quindi dovuto prendere 4£ dalla banca.

Luoghi esterni Ci sono tre luoghi esterni, Yorkshire, le Midlands e Scotland. Agiscono come porti costruiti e aumentano il valore dei canali e delle ferrovie ad essi connesse. Potete far passare una connessione attraverso un luogo esterno, ad esempio se avete costruito un canale tra Colne e Yorkshire vi sarà permesso costruire un canale da Yorkshire a Rochdale. Potete anche trasportare carbone attraverso un luogo esterno. I luoghi esterni non sono considerati parte di Lancashire.



Girare le tessere E' importante girare le tessere dall'altro lato dal momento che questo vi fa guadagnare soldi e PV. I cotonifici si girano quando si vende cotone. I porti si girano quando un giocatore li usa per vendere cotone. Un giocatore non deve possedere il porto che usa per vendere il cotone. Le miniere di carbone e le fonderie si girano non appena si esauriscono i cubetti risorsa posti sopra di esse. I cantieri navali si girano non appena vengono piazzate in un luogo. E' responsabilità del giocatore che possiede la tessera girata aumentare il suo Livello Entrate dell'importo indicato nel cerchio dorato. L'esempio sopra mostra la tessera del cotonificio. Per girarla dovete compiere l'azione di Vendita del Cotone e girare una tessera porto. Dopo avere girato la tessera dovete aumentare il vostro Livello Entrate del numero indicato nel cerchio dorato. La tessera vi permetterà di fare PV alla fine del periodo.



Tracciato delle Entrate/PV Il tracciato delle Entrate/PV è usato per registrare il vostro livello di Entrate e il numero di PV che avete totalizzato. Ogni spazio contiene due numeri, un numero per i punti vittoria e un numero per le entrate. Gli spazi sul tracciato sono raggruppati in bande dello stesso valore di entrate. Quando muovete il vostro segnalino indietro dopo avere chiesto un prestito, vi spostate in bande. Quando aumentate le vostre entrate vi muovete in avanti di un numero di spazi.



Aumentare il Livello di Entrate Aumentate il vostro Livello di Entrate ogni volta che una delle vostre tessere Industria viene girata dall'altro lato. Muovete quindi il vostro segnalino di legno lungo il tracciato delle Entrate in avanti di un numero di spazi pari alla quantità indicata nel cerchio dorato. Nell'esempio sotto avete appena girato una tessera Industria con un valore di 5 nel cerchio dorato. Muoverete il vostro segnalino in avanti di 5 spazi lungo il tracciato, come mostrato.



Carta Industria Una carta industria riporta il simbolo di un'industria. Se usate questa carta per costruire un'industria dovete costruire il tipo indicato sulla carta stessa. Durante il Periodo dei Canali dovete costruire in un luogo a cui siete connessi grazie ai vostri canali e dove non avete già un'altra tessera Industria. Nel Periodo delle Ferrovie potete invece costruire in un luogo dove avete già una tessera Industria o in un luogo a cui siete collegati grazie alle vostre ferrovie.



ESEMPIO Giocate una carta Industria cotonificio. Avete già un porto a Preston ed alcuni canali già costruiti. Vi sarà consentito costruire il cotonificio a Lancaster o Warrington/Runcorn, dal momento che sono gli unici due luoghi collegati al vostro porto da canali dove potete costruire legalmente un cotonificio. Non potete costruire a Wigan visto che non vi sono simboli Cotonificio negli spazi ivi locali. Non potete costruire a Preston perché potete avere solo una tessera in un luogo durante il Periodo dei Canali. Non potete costruire a Blackburn perché non avete un vostro canale che la collega, anche se un altro giocatore ha un canale lì.



Ferro Il ferro, rappresentato da cubetti arancione, è prodotto delle fonderie. Si usa per costruire alcune tessere Industria e consente ai giocatori di sviluppare le proprie tessere. Non deve essere trasportato tramite canali o ferrovie.



Fonderie Potete costruire fonderie solo negli spazi che ne riportano il simbolo. Quando costruite una fonderia vi piazzate sopra un numero di cubetti ferro pari al numero indicato nella casella arancione. Girerete una fonderia quando tutti i cubetti ferro vengono rimossi dalla tessera. Le fonderie non producono semplice ferro, bensì rappresentano la produzione di motori a vapore, utensili, materiali per la costruzione, ecc. Ecco perché i cubetti sono collegati all'azione Sviluppo, l'uso del ferro è la tecnologia allo stato dell'arte in questo periodo.



Lancaster Se costruite un porto a Lancaster dovete utilizzare prima la casella a sinistra, se vuota. Non potete costruire deliberatamente nella casella di destra per togliere a qualcun altro la possibilità di costruirvi un cotonificio.



Prestiti Potete chiedere un prestito come azione. Potete chiedere 10£, 20£ o 30£. Per ogni 10£ che prendete dovete muovere il vostro dischetto indietro di una banda colorata lungo il tracciato delle Entrate. Non potete ripagare i prestiti. Nell'esempio sotto avete appena preso un prestito di 30£, che vi muove indietro di 3 bande colorate come mostrato. Arriverete sempre al numero più alto in una banda. Non potete chiedere un prestito una volta che il mazzo di carte è esaurito nel Periodo delle Ferrovie.



Luoghi Ci sono diciannove luoghi che hanno nome nel Lancashire dove potete costruire. Ogni luogo è rappresentato da uno a quattro spazi. Ogni spazio ha uno o due simboli industria, che determina ciò che potete costruirvi.

ESEMPIO: L'esempio a destra è Manchester. Tre spazi consentono la costruzione di cotonifici o miniere di carbone. Il quarto spazio può contenere solo una fonderia.



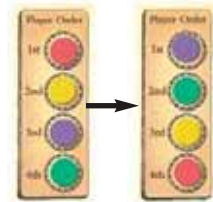
Carte luogo Una carta luogo riporta il nome di un luogo a Lancashire. Se usate una carta luogo per costruire una tessera Industria, dovete per forza costruire nel luogo specificato sulla carta. Se giocate la carta in esempio a destra dovete costruire per forza a Manchester. Avrete modo di costruire potenzialmente sia un cotonificio, una miniera di carbone o una fonderia, a seconda degli spazi disponibili. Si noti che non dovete obbligatoriamente essere collegati ad un'altra delle vostre tessere via canale/ferrovia per essere in grado di utilizzare questa carta. Dovrete essere comunque in grado di trasportare il carbone al luogo se richiesto.



Mersey Si noti che ci sono due collegamenti potenziali via canale lungo il Mersey. Potrete domandarvi come si possa costruire un canale nell'acqua. Questi rappresentano la costruzione di strutture portuali e navi costiere che sarebbero state usate per gestire le merci.



Ordine di gioco Al termine di ogni round dovete determinare il nuovo ordine di gioco. Questo viene fatto comparando quanto denaro è stato speso da ogni giocatore durante il round, sperando che vi siate ricordati di piazzare tutti i soldi spesi durante il round nelle apposite caselle Denaro Speso. Il nuovo ordine di gioco va dal giocatore che ha speso di meno a quello che ha speso di più. In caso di parità i giocatori in pareggio mantengono le stesse posizioni relative nell'ordine di gioco.



ESEMPIO: Il rosso ha speso 23£, il viola 6£, il verde 6£ e il giallo 12£. L'ordine di gioco cambierà da quello mostrato a sinistra a quello a destra. Dal momento che il blu e il verde erano pari, le loro posizioni relative rimangono inalterate.

Preston Se costruite un porto a Preston dovete utilizzare la casella in cima per prima, se vuota. Non potete costruire deliberatamente nella casella in basso per togliere a qualcun altro la possibilità di costruirvi un cotonificio.

Porti Una tessera porto può essere costruita solamente in uno spazio contenente un simbolo di porto. I porti sono girati quando un giocatore sceglie di vendere cotone sulla tessera in questione.



Ferrovie Alcuni luoghi sono collegati da potenziali ferrovie. Nel Periodo delle Ferrovie i giocatori possono costruire solamente ferrovie. Le ferrovie costano 5£ oppure potete spendere 15£ per costruire due ferrovie con una sola azione. Se scegliete questa opportunità le due ferrovie che costruite NON devono essere collegate tra di loro. Potete costruire solamente ferrovie collegate ad una delle vostre tessere Industrie o ad un'altra vostra ferrovia. Ogni ferrovia costruita richiede un cubetto di carbone, che deve essere trasportato ad uno dei due luoghi che saranno connessi grazie alla ferrovia in fase di costruzione. Decidete voi il luogo al quale portare il carbone. Notare che questo significa che potete costruire un collegamento ad un luogo esterno e prendere quindi il carbone dal tracciato di Domanda Di Carbone.

ESEMPIO: Nell'esempio a destra il giocatore rosso ha costruito una ferrovia che arriva a Manchester. Può prendere un carbone dal Tracciato di Domanda Di Carbone in quanto è collegato ad un porto costruito.



Periodo delle Ferrovie Durante il Periodo delle Ferrovie se dovete costruire un collegamento questo dovrà essere una ferrovia. Non potete costruire tessere Industria a Livello Tecnologico 1. Qualsiasi tessera simile sulle vostre pile resterà lì fino a che la rimuovete grazie all'azione Sviluppo.

Vendere il Cotone Vendere il cotone è un'azione. Potete vendere tanto cotone quanto volete in un'unica azione. Potete vendere solo il cotone proveniente dai vostri cotonifici. L'azione di vendita fa sì che possiate

girare la tessera dall'altro lato. Per girare un cotonificio dovete anche girare un porto non usato dall'altro lato. Per fare ciò il cotonificio deve essere collegato a quel porto grazie a ferrovie/canali esistenti. Non è necessario che siano ferrovie/canali vostri. Potete girare una tessera porto che appartiene ad un altro giocatore. Potete anche vendere cotone ad un Mercato Distante, come spiegato già' altrove. Potete scegliere l'ordine con cui vendere dalle vostre fabbriche, ad esempio potete scegliere di vendere ad un porto con un cotonificio e di vendere ad un Mercato Distante con un altro cotonificio. L'ordine con cui scegliete di farlo è importante in quanto se prima vendete ad un Mercato Distante e non c'è più richiesta la vostra azione di vendita termina immediatamente.



Posizione prima che l'azione di Vendita Cotone e' intrapresa.

Posizione dopo che l'azione di Vendita Cotone è stata eseguita.

Cantieri navali Potete costruire cantieri navali soltanto in spazi contenenti l'apposito simbolo. Quando costruite un cantiere navale lo girate immediatamente dall'altro lato. Iniziate con cantieri navali a Livello Tecnologico 0. Dovrete svilupparli (leggere le regole sullo Sviluppo), prima di potere costruire cantieri navali di Livello 1. Solo i cantieri navali Livello 1 possono essere costruiti nel Periodo dei Canali. Solo i cantieri navali Livello 2 possono essere costruiti nel Periodo delle Ferrovie. Durante il Periodo dei Canali sarete in grado di costruire solo a Liverpool. Nel Periodo delle Ferrovie sarete in grado di costruire anche a Barrow-in-Furness e Birkenhead, ma solo se sono collegate da ferrovie che vi consentono il trasporto di carbone.



Errata: Si noti che il simbolo del canale è stato erroneamente lasciato fuori dalle tessere Cantieri Navali di Livello Tecnologico 1.

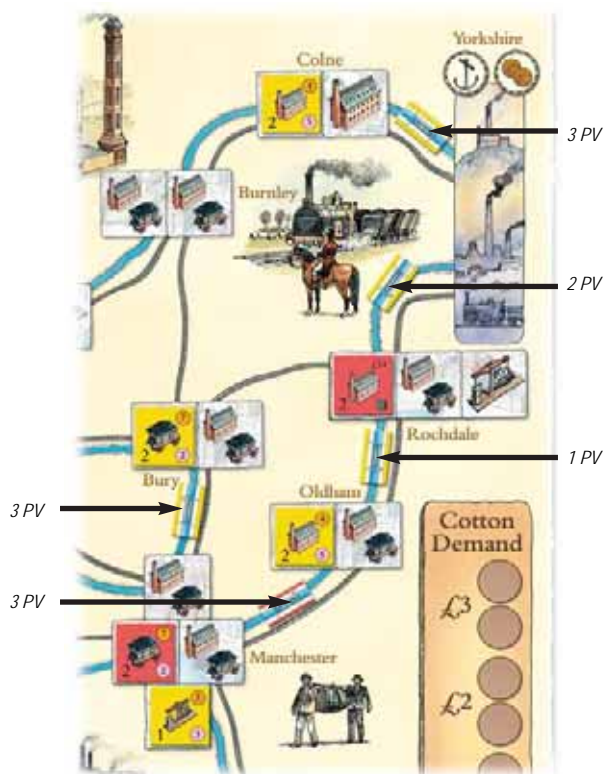
Livelli Tecnologici Ogni tessera industria ha un Livello Tecnologico che va da zero a quattro. Il livello determina come debbono essere sistemate nelle rispettive pile, dalla più bassa in cima alla più alta in basso nella pila. Più alto è il Livello Tecnologico e meglio il macchinario nella vostra industria. Le tessere a Livello Tecnologico zero non possono essere costruite, che significa che dovrete rimuoverle optando per l'azione Sviluppo. L'unico modo per rimuovere una tessera da una pila è di costruirla oppure rimuoverla grazie allo sviluppo.

Le vostre pile dovrebbero essere così all'inizio del gioco.



Punti Vittoria Al termine di ogni periodo totalizzate i punti vittoria. Si fanno PV per le connessioni - canali/ferrovie - e tessere Industria. Ogni canale/ferrovia vale un numero di PV pari al numero di cerchi dorati ad ogni termine della connessione. I valori nei cerchi dorati non sono rilevanti per il calcolo. Il valore di punti vittoria di ogni tessera Industria è mostrato nell'esagono.

ESEMPIO: Come giocatore giallo avreste totalizzato 9PV per la vostra rete di canali (ogni punteggio individuale è stato segnato accanto alla connessione). I vostri due cotonifici, la miniera di carbone e le fonderie vi daranno un totale di 15 PV.



Il giocatore rosso totalizzerà 3PV per i suoi canali e 2PV per le sue tessere Industria, notare che non totalizza punti per il cotonificio in quanto non è stato girato.

Guida strategica al gioco

La parte del gioco che troverete più dura da comprendere è quella relativa a quali industrie potete costruire e dove costruirle. Una volta appresa questa parte il resto è relativamente semplice. Speravo vi fosse un modo più rapido per rendere più comprensibili le regole, ma non ne sono venuto a capo. Il grande problema è che dovrete tenere a mente un certo numero di fattori quando costruite. Dovrete assicurarvi che la carta che giocate vi consente di costruire in quel determinato luogo. Questo significa assicurarvi che i simboli sulla carta, la tessera e lo spazio sono tutti identici. Le carte Industria sono più complicate da usare che le carte Luogo, visto che dovrete disegnare un collegamento ad una delle vostre altre tessere grazie a vostri canali/ferrovie. Quello che rende le cose più confuse è che potreste avere o non avere bisogno del carbone. Il carbone deve essere trasportato lungo canali/ferrovie, che significa pianificare il trasporto accuratamente. Ha senso probabilmente iniziare a costruire industrie che non richiedono carbone, giusto per apprendere i meccanismi base. Non preoccupatevi della necessità di ferro in fase di costruzione dal momento che questa risorsa non richiede canali o ferrovie per essere trasportata.

Quando iniziate il gioco non cercate di essere troppo ambiziosi, mantenete le cose semplici. La vostra prima azione potrebbe essere quella di costruire un cotonificio e o un porto. Se costruite prima un cotonificio cercate di farlo il più vicino a Manchester possibile. Se costruite un porto allora Liverpool o Preston sono buone località dove iniziare. Per costruire quel cotonificio dovrete o giocare una carta luogo, che significa che costruirete semplicemente in quel luogo, oppure una carta Industria. Se usate una carta Industria potete costruire in qualsiasi luogo con un simbolo cotonificio, dal momento che non avete ancora alcuna tessera sulla mappa.

Una volta che piazzate una tessera sulla mappa è buona idea costruire un canale da lì. I canali vi danno flessibilità nell'uso delle vostre carte Industria. Vi fanno anche guadagnare un discreto numero di punti vittoria.

Una volta che avete imparato a costruire industrie che non richiedono carbone, potrete iniziare a costruire quelle che ne richiedono invece. Dovrete pianificare attentamente la mossa per assicurarvi di essere connessi ad una fonte di carbone. Meglio se fosse vostra, ma non è essenziale che lo sia. Essere vicini ad un porto o ad un luogo esterno è sempre buono dal momento che vi dà l'opportunità di acquistare carbone dal tracciato di Domanda del Carbone.

Con i cotonifici dovrete cercare di collegarvi ad un porto di qualsiasi genere. Essere connessi ad un vostro porto è la migliore situazione, visto che potrete vendere il cotone grazie ai vostri porti. Più cotone vendete in una sola azione e meglio è, visto che è un modo più efficiente per usare il numero limitato di azioni. Invece, se aspettate a vendere troppo a lungo potreste scoprire che non c'è più mercato per il vostro cotone. Vi sarà di aiuto aumentare le vostre entrate presto, in quanto vi darà l'opportunità di prendere un prestito senza dovere incorrere in entrate negative.

I cotonifici sono certamente più proficui che non i porti. Il vantaggio dei porti è che sono più economici da costruire e non richiedono mai carbone o ferro. Dovrebbero essere parte del vostro portafoglio di industrie ma non credo siano le più importanti.

Una volta che avete alcuni cotonifici e porti potete considerare la ricerca del ferro. Un buon momento per costruire la fonderia è quando alcuni cubetti sono già stati presi dal tracciato di Domanda del Ferro. Questo significa che potete solitamente recuperare subito alcuni dei costi della tessera e che sarete più vicini al girare la fonderia dall'altro lato.

Il carbone non è molto richiesto nel Periodo dei Canali. Tuttavia, una volta che comincia il Periodo delle Ferrovie diventa cruciale. Cercate di chiudere il Periodo dei Canali con almeno una miniera di carbone con del carbone su di essa, (una che non scomparirà al termine del periodo). Quella miniera sarà per voi cruciale per espandere la vostra rete ferroviaria nel Periodo delle Ferrovie.

I cantieri navali vi daranno molti punti vittoria ma sono costosi sia in termini di denaro che di azioni sviluppo. Potete decidere di ignorarli e comunque avere buone possibilità di vincere il gioco. Tuttavia, se anche gli altri giocatori ignorano i cantieri navali, possono diventare improvvisamente un buon investimento visto che non avrete competizione per gli spazi di costruzione disponibili.

Dovrete anche svilupparvi durante il gioco. Assicuratevi di iniziare il Periodo delle Ferrovie senza troppe restrizioni su cosa potete costruire. E' utile avere alcune industrie a Livello Tecnologico 2 sulla mappa al termine del Periodo dei Canali visto che saranno per voi centro di espansione nel Periodo delle Ferrovie. Ricordate che nel Periodo delle Ferrovie potete avere più di una tessera in un luogo. Il più grande problema che avrete con le costruzioni è ottenere il carbone. Essere vicini ad un luogo esterno o ad un porto è buono se potete prendere carbone dal tracciato di Domanda del Carbone.

Visto che le carte impatteranno solo su una delle possibili azioni che potete compiere vi domanderete perché ci sono nel gioco. Non vi sono risposte semplici, ho semplicemente notato che il gioco gira meglio con che senza di esse. Le carte limitano dove potete costruire ma una pianificazione attenta vi consentirà di aggirare questa limitazione. E' utile guardare le vostre carte attentamente all'inizio del gioco e vedere se avete un gruppo di località vicine. Avere tessere vicine è di solito positivo in quanto significa maggiore facilità di costruzione di una rete efficiente di canali/ferrovie. Utilizzate le carte per pianificare la vostra strategia. Fate attenzione quando usate carte per compiere altre azioni, cercando di usare carte per voi 'inutili'.

Brass è una corsa a lunga distanza. Non preoccupatevi se siete indietro coi punti vittoria al termine del Periodo dei Canali. Ci sono molti altri punti disponibili nel Periodo delle Ferrovie, ed è piuttosto normale vedere il primo giocatore in classifica scivolare indietro nel secondo periodo.

Foglio di aiuto al giocatore

Fasi dei periodi

1. Carte
2. Azioni dei giocatori
3. Punti Vittoria
4. Nuovo Periodo

Passi delle fasi delle azioni dei giocatori

1. Raccolta delle Entrate
2. Giocare le Carte
3. Ordine di Gioco
4. Pescare Carte

Azioni Disponibili

Costruire un'industria
Costruire canale/ferrovia
Sviluppo
Vendere il Cotone
Prendere un Prestito

Requisiti per la Costruzione di un'Industria

1. La carta ti consente di costruire in quel luogo?
2. Il simbolo nello spazio combacia con quello sulla tessera?
3. Se ti serve carbone puoi trasportarlo in quel luogo?
4. Da dove prenderai il ferro se necessario?
5. Puoi pagare il pieno costo della tessera più gli eventuali costi aggiuntivi?

Regole da non dimenticare

- Hai rimosso il numero corretto di carte dal mazzo all'inizio del periodo?
- Assicurati di giocare solo una carta nel primo turno del Periodo dei Canali
- Ricordati di rimuovere tutte le tessere Industria Livello Tecnologico 1, insieme coi loro cubetti, dalla mappa alla fine del Periodo dei Canali
- Controlla le Tessere Industria per vedere se possono essere costruite nel periodo attivo quando costruisci
- Quando costruisci una miniera di carbone o una fonderia controlla se devi spostare cubetti al relativo Tracciato di Domanda
- Ogni tessera che rimuovi durante lo sviluppo richiede che tu prenda da dove puoi un cubetto di ferro
- Assicurati che tutto il denaro speso vada nella casella Denaro Speso
- Potete avere solo una vostra tessera in un luogo nel Periodo dei Canali
- Potete costruire sopra le vostre tessere Industria
- Potete costruire sopra alle miniere di carbone e alle fonderie degli altri giocatori a seconda della quantità di carbone/ferro disponibile
- Potete combinare le vostre due azioni in una per costruire in qualsiasi luogo
- Non potete prendere un prestito durante il Periodo delle Ferrovie una volta che il mazzo di carte è esaurito
- Quando il segnalino della Domanda di Cotone raggiunge il fondo del tracciato nessuno può più vendere al Mercato Distante

Tessere Industria in Dettaglio

Cotonificio	Livello Tecn.	Costo	Entrate	PV	Carbone?	Ferro?	Periodo	No.	
	1	£ 12	5	3	no	no	Solo Canali	3	
	2	£ 14	4	5	si	no	-	3	
	3	£ 16	3	9	si	si	-	3	
	4	£ 18	2	12	si	si	-	3	
Porto	Livello Tecn.	Costo	Entrate	PV	Carbone?	Ferro?	Periodo	No.	
	1	£ 6	3	2	no	no	Solo Canali	2	
	2	£ 7	3	4	no	no	-	2	
	3	£ 8	4	6	no	no	-	2	
	4	£ 9	4	9	no	no	-	2	
Miniera Carbone	Livello Tecn.	Costo	Entrate	PV	Carbone?	Ferro?	Cubetti	Periodo	No.
	1	£ 5	4	1	no	no	2	Solo Canali	1
	2	£ 7	7	2	no	no	3	-	2
	3	£ 8	6	3	no	si	4	-	2
	4	£ 10	5	4	no	si	5	-	2
Fonderia	Livello Tecn.	Costo	Entrate	PV	Carbone?	Ferro?	Cubetti	Periodo	No.
	1	£ 5	3	3	si	no	4	Solo Canali	1
	2	£ 7	3	5	si	no	4	-	1
	3	£ 9	2	7	si	no	5	-	1
	4	£ 12	1	9	si	no	6	-	1
Cantiere Navale	Livello Tecn.	Costo	Entrate	PV	Carbone?	Ferro?	Periodo	No.	
	0	n/d	n/d	n/d	n/d	n/d	nessuno	-	2
	1	£ 16	2	10	si	si	Solo Canali	-	2
	2	£ 25	1	18	si	si	Solo Ferrovie	-	2

Costo Costo per costruire tessera Industria.

Entrate Le entrate aumentano quando si gira la tessera.

PV Punti Vittoria guadagnati.

Carbone? Serve carbone per costruire la tessera?

Ferro? Serve ferro per costruire la tessera?

Cubetti Numero di cubetti di carbone o ferro da piazzare sulla tessera.

Periodo Esiste una restrizione sul periodo dove costruire la tessera?

No. Numero di tessere di questo tipo nella tua pila.





Credits

Gioco creato da Martin Wallace

Illustrazioni di Peter Dennis

Disegno grafico di Solid Colour

Traduzione tedesca di Ferdinand Kother

Traduzione francese di Ludovic Gimet

Gioco testato dai soliti mille, incluso Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Chris Boote, Martin Hair, James Hamilton, Dave Norman, Jerry Elsmore, Geoff Brown, e un sacco di tizi simpatici alla Stabcon, Baycon, UK Expo, e alla Conference of Wargamers.

Grazie a Julia Bryan, Rik Falch, Torben Sherwood, Jerry Elsmore, Dave Norman e tutte le persone a Ludofact.

Se avete qualsiasi domanda in merito a queste regole o volete sapere altro in merito agli altri prodotti Warfrog potete contattare Martin Wallace a:

martin@warfroggames.com

o visitare il sito:

www.warfroggames.com

Le regole di 'Brass' sono © Martin Wallace 2006.

Traduzione italiana di Luca 'ddregs' Re Garbagnati
(lucaepaola@mac.com)

Revisione della traduzione in italiano di Giancarlo 'renard' Sorrentino

Revisione ver. 2

