



BRASS

LANCASHIRE



UMA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Brass: Lancashire conta a história de empreendedores em competição em Lancashire e arredores durante a revolução industrial inglesa, entre os anos de 1770-1870. Durante a partida, você irá expandir seu império, estabelecendo canais e ferrovias, construindo e desenvolvendo várias indústrias, incluindo Fábricas de Algodão, Minas de Carvão, Siderúrgicas, Estaleiros e Portos.

TUTORIAIS EM VÍDEO

Você tem mais facilidade com aprendizado visual? Nós temos o que você precisa. Abra seu navegador e vá no link abaixo tutoriais de como jogar: conclaveweb.com.br/brass

CRÉDITOS

Design de Jogo: Martin Wallace

Desenvolvimento: Gavan Brown & Matt Tolman

Ilustração & Design Gráfico: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown, Gui Landgraf

Experiente Conselheiro de Jogo: Edward Chen

Escrita & Edição de Livro de Regras: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Comentários & Críticas de Livro de Regras: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Wernert, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Grondal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert

Conselheira Histórica: Judith Bennett

Tradutores Principais do Livro de Regras: Alexandre Limoges (Francês), Ketty Galleguillos (Espanhol), Daniel Danzer (Alemão), Andrea Mondani & Guido Marzuchi (Italiano), Gui Landgraf (Português)

Comentários & Críticas na Tradução do Livro de Regras: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Fergeau, Kleber Bertazzo, Cristiano Cuty, Xabier Pérez, Daniel Gómez, Pedro Souza e Anderson Butilheiro.

COMPONENTES



1 × Tabuleiro



4 × Tabuleiros de Jogador



4 × Peças de Personagem



56 × Peças de Conexão (14 por cor)



12 × Peças do Mercado Distante de Algodão



4 × Marcadores de PV



66 × Cartas de Locais e Indústria



24 × Cubos de Carvão



4 × Guias de Jogador



1 × Marcador do Mercado Distante de Algodão



4 × Marcadores de Renda



16 × Cubos de Ferro



77 × Marcadores de Dinheiro (Ou Edição de Luxo: 78 Iron Clays)



12 Fábricas de Algodão 8 Portos 6 Estaleiros 4 Siderúrgicas 7 Minas de Carvão



148 × Peças de Indústrias (37 por cor)



1 × Peça de Barão

Copyright 2018 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

FIGURAS HISTÓRICAS



RICHARD ARKWRIGHT

Sir Richard Arkwright

(23 de Dezembro 1732 – 3 de Agosto 1792)

Ensinado a ler e a escrever por seu primo, Arkwright iniciou como um aprendiz de barbeiro, mas após um enviuvamento precoce suas ambições de negócio cresceram e seu segundo casamento proveu os fundos necessários para o negócio de feitura de perucas. Quando perucas saíram de moda, ele investiu em têxteis e fez melhorias no tear giratório com o relojoeiro John Kay. Movendo sua empresa para a pequena vila de Cromford, Arkwright encorajou tecelões com grandes famílias a se mudar para lá e trabalhar no seu moinho, incluindo crianças com idade de sete anos. Arkwright foi pioneiro no uso do motor a vapor com maquinário têxtil, um precursor do desenvolvimento do tear elétrico de Edmund Cartwright. Em sua avançada idade, Arkwright perdeu muitas de suas patentes e seu domínio da indústria têxtil, mas pouco tempo depois foi nomeado cavaleiro. Ambicioso, devoto, e às vezes difícil de trabalhar, a genialidade e capacidade de organização de Arkwright o tornaram conhecido como o “pai do sistema industrial da modernidade”.



ELIZA TINSLEY

Eliza Tinsley

(17 de Janeiro 1813 – 17 de Janeiro 1882)

Após a morte de seu marido, Thomas, e de sogro, e também a morte dos seus seis filhos mais velhos, Tinsley continuou o negócio de ambos os falecidos no Black Country com seu próprio nome. A companhia Eliza Tinsley produzia pregos para ferraduras, além de correntes e âncoras para navios, os quais viriam a se tornar o foco, uma vez que veículos motorizados iriam substituir cavalos. A feitura de correntes era uma indústria particularmente masculina, mas Tinsley sobressaiu-se, empregando cerca de 4.000 trabalhadores, além de estabelecer uma filial na Austrália. Muitos dos funcionários da Tinsley eram mulheres e meninas, e ela lutou contra os esforços do governo para restringir mulheres e meninas abaixo dos 14 de trabalhar nas indústrias de pregos e correntes, argumentando que “as condições de ambas as indústrias eram favoráveis à saúde moral e física.” Conhecida como “A Viúva”, Tinsley era respeitada por sua perícia na indústria. Ela vendeu a companhia com 58 anos, mas o negócio continuaria operando sob seu nome século XXI adentro.

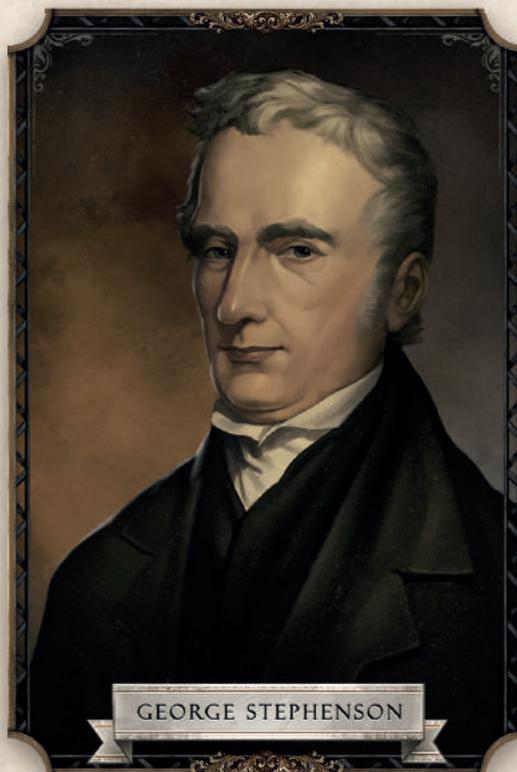


ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

Isambard Kingdom Brunel

(9 de Abril 1806 – 15 de Setembro 1859)

Aos 15 anos, o pai de Brunel, Marc, foi enviado a uma prisão de devedores, mas suas dívidas foram pagas pelo governo britânico quando ele tornou conhecido o fato de que o Tsar havia lhe oferecido um cargo como engenheiro na Rússia. Brunel estudou na França sob a tutela do relojoeiro Abraham Louis Breguet. Ao retornar para a Inglaterra, ele se tornou assistente no projeto de Marc para criar um túnel sob o Tâmesa, mas um alagamento quase fatal colocou o jovem de 22 anos fora de atividade por vários meses. Isto não impediu Brunel de tornar-se um dos engenheiros mais prolíficos da história, criando túneis, pontes, ferrovias, um hospital portátil e uma “ferrovia atmosférica” movida à vácuo, embora para esta, as abas de couro que selariam os tubos de vácuo foram comidas por ratos. Seu “Great Western” foi o primeiro navio a vapor a conduzir um serviço transatlântico, além de ser o maior navio construído até seu tempo. Mas Brunel faleceu de derrame aos 53 anos, nas vésperas de sua viagem inaugural. Brunel é conhecido hoje em dia como um gigante da engenharia.



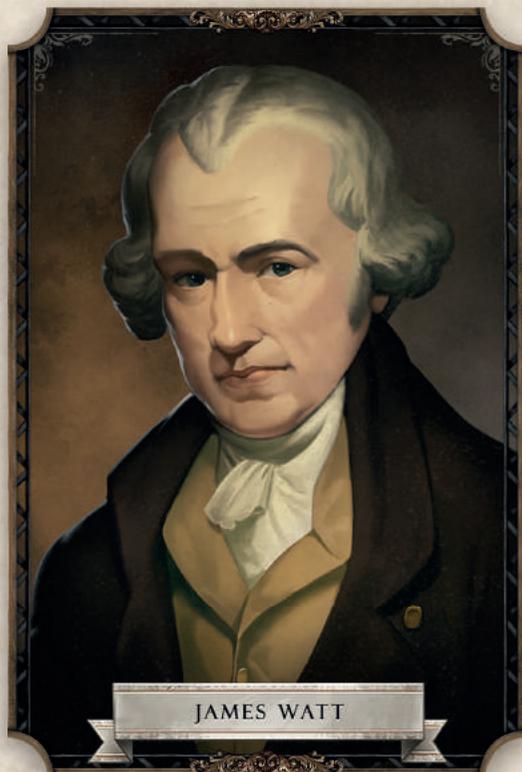
GEORGE STEPHENSON

George Stephenson

(9 de Junho 1781 – 12 Agosto 1848)

Depois da morte de sua filha e de sua esposa, Stephenson, com 25 anos e nenhuma educação formal, mudou-se para a Escócia para encontrar trabalho, mas retornou para West Moor quando seu pai ficou cego, após um acidente nas minas. Quando ele se ofereceu para aprimorar o motor de bombeamento deficiente da mina, Stephenson foi nomeado mecânico e tornou-se um especialista em tecnologia de motor a vapor. Seu sotaque de Northumberland o tornava impopular com a comunidade científica, e quando ele apresentou seu projeto de uma lâmpada de mineração mais segura que não causaria explosões, a Sociedade Real o acusou de roubar o conceito de outro inventor, Humphry Davy. O seu grande salto para a fama, contudo, foi sua contribuição ao transporte ferroviário. Aos 40 anos de idade, começou a trabalhar na primeira ferrovia pública e sua locomotiva conhecida como “Stephenson’s Rocket” ganhou uma competição ao alcançar a velocidade recorde de aproximadamente 58 Km/h, o que causou certo temor de que tal velocidade poderia, literalmente, fazer os úteros das mulheres se soltarem de seus corpos. Felizmente, isto não aconteceu.

DA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL



JAMES WATT

James Watt

(30 de Janeiro 1736 – 25 de Agosto 1819)

Curioso com modelos e instrumentos de navio na mesa de trabalho de seu pai desde criança, Watt foi para Glasgow aos 17 para aprender a criar instrumentos de medida, como balanças e bússolas, onde construiu uma amizade com o químico Joseph Black. Com cerca de 30 anos, enquanto consertava um modelo do motor a vapor Newcomen, usado largamente para bombear água para fora de minas, Watt percebeu que o design perdia energia ao esfriar e reaquecer o cilindro, e o melhorou ao adicionar um condensador separado, o que iria revolucionar o motor a vapor. Contudo, ele não teve oportunidade de fazer progresso neste projeto, por estar ocupado no seu trabalho diário de supervisionar canais escoceses. Isto mudou quando o fabricante inglês Matthew Boulton interessou-se em sua patente e Watt mudou-se para Birmingham para formar uma sociedade que duraria 25 anos e espalharia seu motor de vapor melhorado por todo o mundo da indústria. Embora fosse um empresário incapaz (Watt disse uma vez que “preferia enfrentar um canhão carregado a liquidar uma conta ou fazer uma barganha”), era muito respeitado por seus colegas, e a unidade básica de energia, o “*Watt*,” tem seu nome.

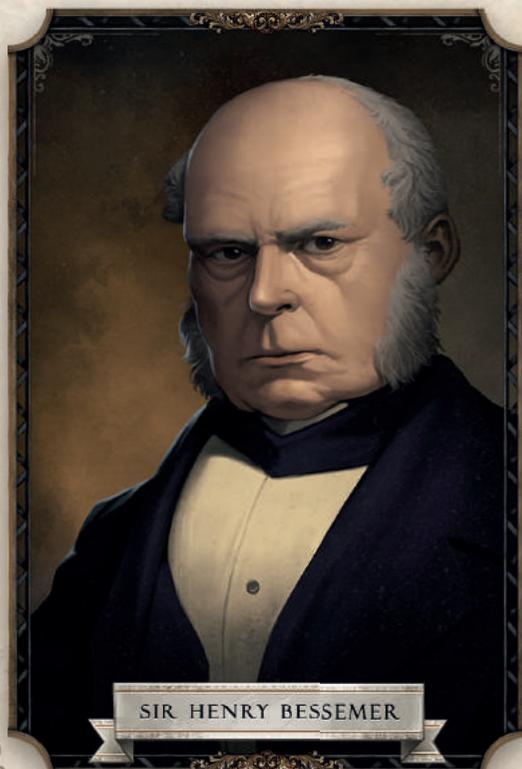


ROBERT OWEN

Robert Owen

(14 de Maio 1771 – 17 de Novembro 1858)

Tendo se apaixonado por Caroline Dale, filha do dono da fábrica de algodão New Lanark co-fundada por Richard Arkwright, Owen convenceu seus sócios a comprar a Fábrica de Algodão. Ele a geriu com muito sucesso, mas desagradou seus sócios com atividades igualitárias, como pagar os salários dos funcionários num período de quatro meses em que a fábrica permaneceu fechada durante a Guerra de 1812. Um estudioso ávido, Owen tornou-se crítico do pensamento religioso dominante sobre autodeterminismo. Além disso, desenvolveu sua própria filosofia na qual as circunstâncias do indivíduo são em grande parte o resultado de forças externas, e que, portanto, educação e filantropia deveriam ser prioridades da sociedade. Ele se comprometeu com uma gama de projetos de reforma social, tais como pressionar pelos direitos de crianças e trabalhadores por uma jornada de trabalho de 8 horas, e temporariamente deixou a Inglaterra para fundar uma comuna socialista nos Estados Unidos chamada New Harmony. O experimento foi uma falha econômica que levou Owen à falência, mas criou uma das primeiras bibliotecas públicas e uma escola pública aberta para meninos e meninas. Suas ideias e suas filosofias são reconhecidas até hoje nos movimentos socialistas dos EUA..



SIR HENRY BESSEMER

Sir Henry Bessemer

(19 de Janeiro 1813 – 15 de Março 1898)

Assim como o pai de Isambard Kingdom Brunel, o pai de Bessemer, Anthony, foi forçado a fugir da França durante a Revolução Francesa. Anthony havia se tornado membro da Académie des Sciences aos 26 pelas suas melhorias no microscópio óptico e fez sua fortuna na Inglaterra com um processo de criação de correntes de ouro. A primeira inovação de Bessemer espelhava a afinidade de seu pai com ouro. Depois de cuidadosamente analisar bronze em pó de Nuremberg, usado na manufatura de tinta dourada, ele fez a engenharia reversa do processo e criou uma série de seis máquinas à vapor que eram capazes de produzir o pó. Mais tarde, ele desenvolveu um barato sistema para criar aço ao assoprar ar em ferro gusa derretido para queimar impurezas. O objetivo inicial era reduzir o custo de artilharia militar, mas esta técnica de aço acessível revolucionou a engenharia estrutural, tornando pontes e trilhos de ferrovias, anteriormente dependentes de ferro forjado e fundido, muito mais seguros. Bessemer foi pioneiro em mais de 100 invenções nos campos de siderurgia e vidraria, incluindo uma cabine de navio com sistema de nivelamento para evitar enjoos que foi, infelizmente, perdida no mar. Além disso, teve um sucesso comercial considerável aproveitando suas inovações.



ELEANOR COADE

Eleanor Coade

(3 de Junho 1733 – 16 de Novembro 1821)

Criando-a para ser uma Batista devota, os pais de Coade eram ambos mercadores de sucesso. Sua avó, Sarah Enchmarch, havia tocado o negócio têxtil da família em Tiverton, com 200 empregados. Usando espões para adquirir novas técnicas de manufatura, era conhecida por viajar pela cidade em uma liteira. Depois que a família de Coade mudou-se para Londres, ela geriu seu próprio negócio de roupões de linho aos 30 anos. Seis anos depois ela comprou a companhia de pedras artificiais de Daniel Pincot, que estava com problemas financeiros. Mas o demitiu em dois anos, pois ele “apresentava a si mesmo como o proprietário principal.” Sua grés cerâmica chamada “Litodipira de Coade” veio a ser usada em mais de 700 esculturas em todo o mundo, muitas delas supervisionadas pelo escultor John Bacon, ainda que também trabalhasse com um vasto número de designers e arquitetos influentes por permiti-los produzir múltiplas cópias de suas criações. O “South Bank Lion” é provavelmente a peça mais icônica de Coade, mas seu produto também foi usado para a tela Gótica na Capela de São Jorge e na restauração do Palácio de Buckingham.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

- 1 Coloque o tabuleiro **A** virado para cima, mostrando o mapa completo, usado para **todas** as quantidades de jogadores (2-4).

Não use o Mapa Alternativo, que possui menos localizações e o ícone **1** no canto superior esquerdo.

- 2 Remova todas as cartas e peças do Mercado Distante de Algodão que não mostram a sua quantidade de jogadores e devolva-as para a caixa.

As quantidades de 2 (2 jogadores), 3 (3 jogadores) e 4 (4 jogadores) jogadores estão no canto inferior direito na frente das cartas **B** e no lado direito das peças **C**. Certifique-se de ter removido as 2 cartas com o ícone **1**.



- 3 Embaralhe as cartas remanescentes e posicione-as com a face para baixo na Área de Compra de Cartas **D**; este é o Baralho de Saque.

- 4 Insira a peça de Baralho, lado Stephenson's Rocket **E** para cima, próximo ao final do Baralho de Saque, de modo que haja uma carta por jogador sob ela (i.e. 3 cartas em um jogo de 3 jogadores). Estas não são usadas na Era dos Canais.



- 5 Embaralhe as peças remanescentes do Mercado Distante de Algodão e posicione-as com a face para baixo na Área de Saque de Peças **F**.
- 6 Posicione o Marcador do Mercado Distante de Algodão no mais alto espaço na Trilha do Mercado Distante de Algodão **G**.
- 7 Posicione 1 cubo de Carvão em cada espaço do Mercado de Carvão **H**.
- 8 Posicione 1 cubo de Ferro em cada espaço do Mercado de Ferro **I**.
- 9 Posicione os cubos remanescentes ao lado do tabuleiro; este é o Suprimento Geral **J**.

Nota: o Suprimento Geral é ilimitado. Se você precisar de mais de algum recurso, represente-o com outro componente.

- 10 Posicione o dinheiro ao lado do tabuleiro **K**; este é o Banco.



ESTANDARTES DE LOCAIS

Além de auxiliar jogadores a encontrar locais no tabuleiro, as cores dos estandartes de locais também indicam quais cartas de Locais estão no Baralho de Saque. Isto varia com a quantidade de jogadores:

- 2 jogadores: cartas de Locais azuis **N** e verde-azuladas **M** não estão no Baralho de Saque.
- 3 jogadores: cartas de Locais verde-azuladas **M** não estão no Baralho de Saque.
- 4 jogadores: todas as cartas de Locais estão no Baralho de Saque.

Nota: ainda é possível construir em Locais removidos do Baralho de Saque.





PREPARAÇÃO DA ÁREA DO JOGADOR

- 1 Pegue um tabuleiro de jogador.
- 2 Pegue £30 do Banco **N**.
- 3 Escolha uma peça de Personagem colorida.
- 4 Posicione as peças de Conexão com a mesma cor na sua área de jogador **O**.
- 5 Empilhe as Indústrias com a mesma cor (que consistem de Fábricas de Algodão **P**, Portos **Q**, Estaleiros **R**, Siderúrgicas **S** e Minas de Carvão **T**) nos seus espaços apropriados no tabuleiro de jogador. O lado das peças com a metade superior preta deve estar virado para baixo.
- 6 Posicione seu Marcador de Pontos de Vitória (PV) no espaço "0" da Trilha de Progresso **U**.
- 7 Posicione seu Marcador de Renda no espaço "10" da Trilha de Progresso **V**.
- 8 Saque 8 cartas do Baralho de Saque; esta é sua Mão. Não revele sua Mão para outros jogadores **W**.
- 9 Deixe um espaço na sua área de jogador para suas cartas descartadas; esta é sua Pilha de Descarte **X**.

Depois que todos os jogadores prepararem sua área de jogador, embaralhe todas as Peças de Personagem e posicione-as em ordem aleatória na Trilha de Ordem de Turno **X**.



JOGANDO A PARTIDA

OBJETIVO

A partida é jogada em 2 eras: a Era dos Canais (1770-1830) e a Era das Ferrovias (1830-1870). O vencedor é o jogador que acumular o maior número de Pontos de Vitória (PV) ao final da Era das Ferrovias. PVs são ganhos ao final de cada era pelas suas Peças de Conexão e Indústrias viradas.

4

RODADAS

Cada era é jogada em rodadas, que seguem até que o Baralho de Saque e as Mãos dos jogadores estejam esgotados. Serão exatamente 8/9/10 rodadas por era em jogos com 4/3/2 jogadores. Em cada rodada, jogadores agirão em turnos na ordem das suas Peças de Personagem na Trilha de Ordem de Turno.



TURNOS DOS JOGADORES

No seu turno, execute o total de 2 ações.

Exceção: na primeira rodada da Era dos Canais, cada jogador executa somente uma ação.

Para cada ação que você executar, você precisa descartar uma carta da sua Mão e colocá-la com a face para cima no topo da sua Pilha de Descarte.

Depois que todas as suas ações forem completadas, saque cartas do Baralho de Saque até possuir 8 cartas novamente em sua Mão.



Posicione todo o dinheiro gasto em seu turno sobre sua peça de Personagem (A) na Trilha de Ordem de Turno.

Uma vez que o Baralho de Saque for esgotado, sua Mão vai reduzir-se a cada rodada até que você não possua mais cartas.

Nota: durante a Era dos Canais, cartas sob a peça de Baralho não são consideradas parte do Baralho de Saque e não podem ser usadas.



LISTA DE AÇÕES

Em seu turno, você pode escolher executar as seguintes ações (você pode executar a mesma ação duas vezes):

- 1 Construir** - Posicione uma de suas Indústrias no tabuleiro, pagando o custo apropriado e consumindo qualquer carvão/ferro requeridos. **Nota:** Somente Construir requer uma carta correspondente. 
- 2 Conectar** - Expanda sua rede de canais ou ferrovias adicionando peças de Conexão ao tabuleiro. 
- 3 Desenvolver** - Ganhe acesso às indústrias de maior nível, removendo Indústrias do seu Tabuleiro de Jogador. 
- 4 Vender** - Vire suas peças de Fábrica de Algodão, vendendo-as para o Mercado Distante de Algodão ou virando uma peça de Porto. 
- 5 Empréstimo** - Pegue um empréstimo de £10/£20/£30 do Banco e mova seu Marcador de Renda 1/2/3 níveis de renda (não espaços) para trás. 

Passar - Você pode escolher passar ao invés de executar uma ação, mas ainda necessita descartar uma carta para cada ação que passar.

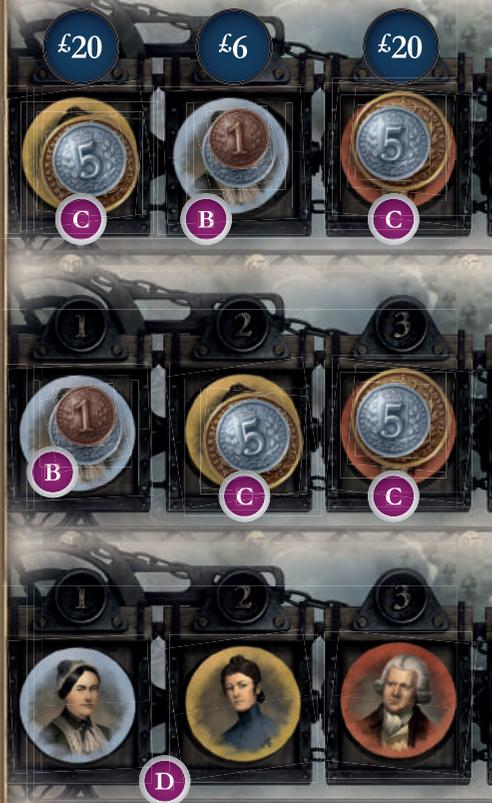
Gastando Dinheiro - Sempre que você gastar dinheiro executando uma ação, coloque-o sobre sua Peça de Personagem (A) na Trilha de Ordem de Turno. Ao colocar o dinheiro ali, ao invés de no Banco, permitirá determinar a ordem do turno dos jogadores na próxima rodada.



FIM DE RODADA

Depois que todos os jogadores terminarem seus turnos, execute os seguintes passos antes de dar continuidade à próxima rodada:

- 1 Determine a ordem de turno para a próxima rodada** - Reordene as Peças de Personagem na Trilha de Ordem de Turno.
 - O jogador que menos gastou dinheiro nesta rodada será o primeiro na próxima rodada (B), e assim por diante, de modo que o jogador que mais gastou seja o último (C).
 - Se diversos jogadores gastaram a mesma quantidade, sua ordem de turno relativa um ao outro permanece a mesma (C).
 - Depois, pegue todo o dinheiro das Peças de Personagem e devolva-o ao Banco (D). Isto zera o dinheiro gasto, pronto para a próxima rodada.



2 Receba Renda

Pegue dinheiro do Banco igual ao seu nível de Renda. **Exceção:** renda não é coletada no final da última rodada do jogo.

- Seu nível de renda é o número mostrado na moeda no espaço atual do seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso (E).



- Se seu nível de renda for negativo (F), você deve pagar ao Banco aquela quantidade de dinheiro.



- Se você não for capaz de pagar completamente uma renda negativa, você deverá adquirir dinheiro vendendo uma ou mais de suas Indústrias (não Peças de Conexão) do tabuleiro; cada uma valendo metade do seu custo, arredondado para baixo. A peça é removida do jogo. Você mantém qualquer dinheiro em excesso.
- Se ainda assim não for capaz de pagar a renda negativa, perca 1 PV (se possível) para cada £1 que faltar.



-1

Nota: você pode remover qualquer uma de suas Indústrias, mas precisa parar no momento em que tiver adquirido dinheiro suficiente para cobrir a dívida da renda negativa. Você não pode vender Indústrias por qualquer outra razão que não seja para pagar uma dívida por renda negativa.

6

MANUTENÇÃO DE FIM DE ERA

FIM DAS ERAS DOS CANAIS & DAS FERROVIAS

Cada era acaba ao final da rodada em que todos os jogadores usaram as cartas finais de suas Mãos. Quando isto ocorrer, execute os seguintes passos:

1 Pontue Conexões de Canal/Ferrovia

Para cada uma de suas Peças de Conexão **G**, pontue 1 PV para cada  presente em locais adjacentes, avançando seu Marcador de PV na Trilha de Progresso **H**. Remova as Peças de Conexão do tabuleiro conforme são pontuadas.

2 Pontue Indústrias Viradas

Depois que todos os jogadores tiverem removido suas Peças de Conexão, pontue os PVs mostrados no canto inferior esquerdo das suas Indústrias viradas (as com a metade superior preta) no tabuleiro, avançando seu Marcador de PV na Trilha de Progresso **H**. Indústrias desviradas **I** não pontuam.

Nota: se você pontuar mais de 100 PVs, marque os pontos adicionais começando uma nova volta na Trilha de Progresso.



FIM DA ERA DOS CANAIS

Execute os seguintes passos adicionais ao final da Era dos Canais:

3 Remova Indústrias Obsoletas

Remova todas as Indústrias de nível 1 do tabuleiro (exceto do Tabuleiro de Jogador) e devolva-as para a caixa. Todas as Indústrias de nível 2 ou mais permanecem no tabuleiro **J**.



4 Restabeleça o Mercado Distante de Algodão

Posicione o Marcador do Mercado Distante de Algodão novamente no mais alto espaço da Trilha do Mercado Distante de Algodão **K**. Combine as peças descartadas com aquelas na Área de Saque de Peças, embarque-as e posicione-as com a face para baixo na Área de Saque de Peças **L**.

5 Embarque o Baralho de Saque

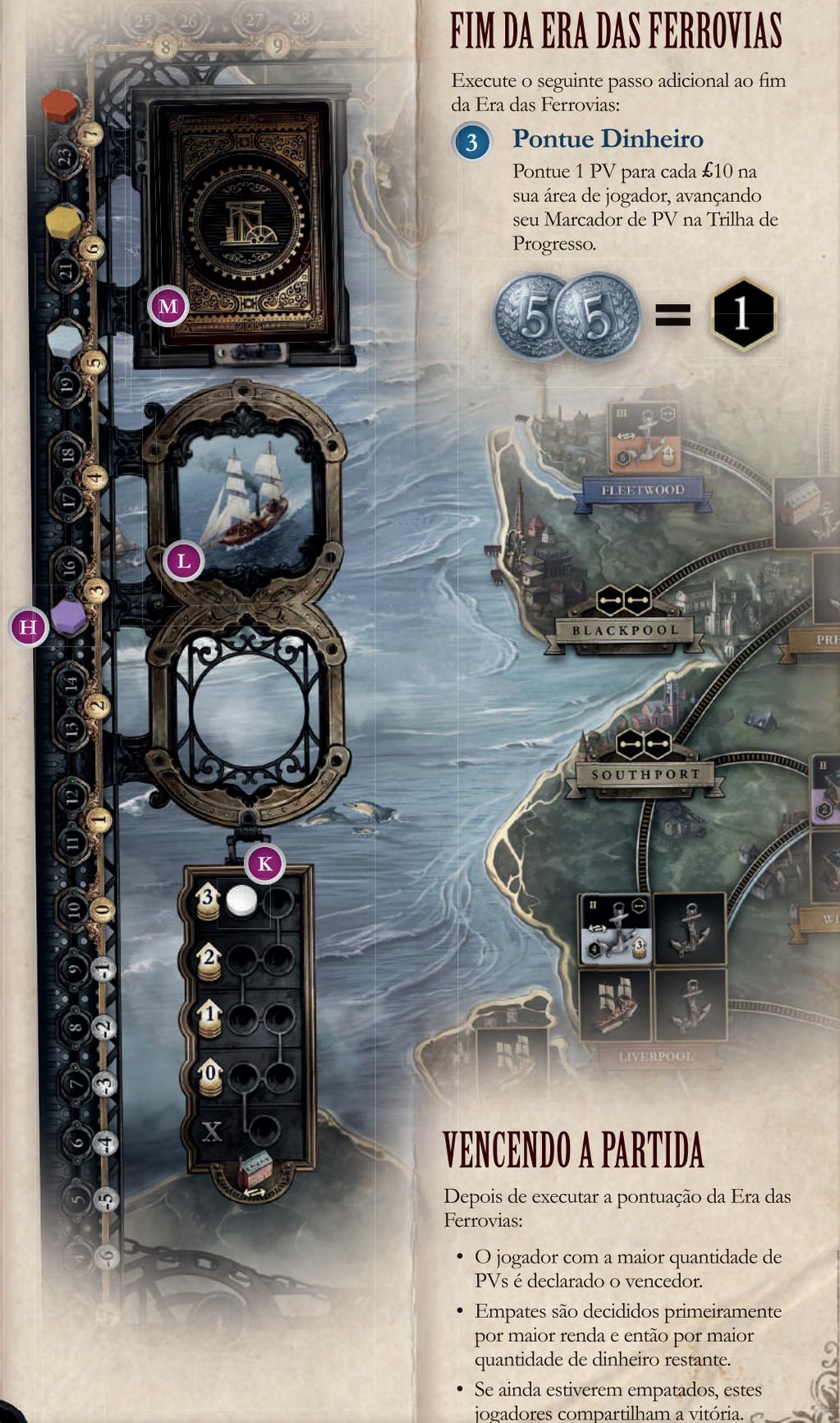
Combine as cartas sob a peça do Baralho com as Pilhas de Descartes dos jogadores, embarque-as e posicione-as com a face para baixo na Área de Saque de Cartas **M**.

6 Saque para Novas Mãos

Saque 8 cartas do Baralho de Saque recém embaralhado.

7 Insira a Peça de Baralho

Insira a Peça de Baralho, com o lado mostrando Nathan Rothschild virado para cima, próximo ao final do Baralho de Saque, de modo que haja 2 cartas por jogador sob ela **N**.



FIM DA ERA DAS FERROVIAS

Execute o seguinte passo adicional ao fim da Era das Ferrovias:

3 Pontue Dinheiro

Pontue 1 PV para cada £10 na sua área de jogador, avançando seu Marcador de PV na Trilha de Progresso.



VENCENDO A PARTIDA

Depois de executar a pontuação da Era das Ferrovias:

- O jogador com a maior quantidade de PVs é declarado o vencedor.
- Empates são decididos primeiramente por maior renda e então por maior quantidade de dinheiro restante.
- Se ainda estiverem empatados, estes jogadores compartilham a vitória.

CONCEITOS DO JOGO

VIRANDO INDÚSTRIAS

No final de cada era, Indústrias viradas pontuam PVs. Quando viradas, elas possuem a metade superior preta e um ícone de PV no canto inferior esquerdo.



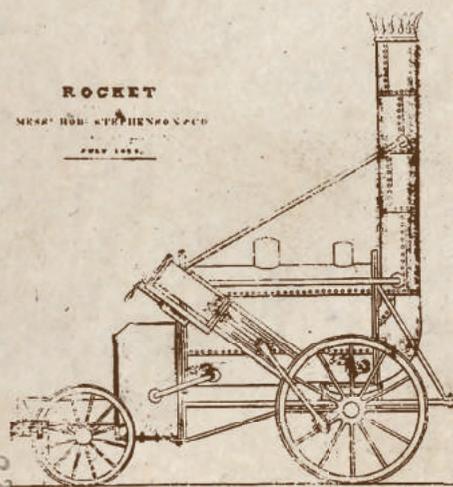
Indústrias são viradas de formas diferentes:

- **Fábricas de Algodão e Portos:** vire ao executar a ação de Vender.
- **Minas de Carvão e Siderúrgicas:** vire quando o último cubo for removido da peça. Isto acontece com frequência no turno de um oponente.
- **Estaleiros:** vire imediatamente ao construir.



AUMENTANDO SUA RENDA

Sempre que uma de suas Indústrias for virada, sua renda aumenta. Para aumentar sua renda imediatamente avance seu Marcador de Renda na Triha de Progresso **A** o número de espaços (não níveis de renda) mostrado no canto inferior direito da peça. **Exceção:** você não pode aumentar a sua renda acima do nível 30.



SUA REDE

Um local no tabuleiro é considerado como sendo parte da sua rede se ao menos um dos seguintes for verdade:

- o local possui uma ou mais de suas Indústrias **B**;
- O local está adjacente a uma ou mais de suas Peças de Conexão **C**.

LOCAIS CONECTADOS

Dois locais são considerados “conectados” um ao outro se você for capaz de traçar uma rota de Peças de Conexão (de qualquer jogador) de uma localização **D** até a outra **E**.



CONSUMINDO FERRO

Ferro é necessário para executar a ação de Desenvolver e para construir certas Indústrias.

Para consumir ferro, uma Indústria não precisa estar conectada a uma fonte de ferro.

Ferro pode ser consumido:

- 1 De qualquer Siderúrgica não virada **F** (de qualquer jogador); não precisa ser a mais próxima. Se você necessitar de mais de 1 ferro, você pode consumir cada ferro de Siderúrgicas diferentes. Consumir ferro desta forma é gratuito.
- 2 Se não houver Siderúrgicas não viradas, você pode comprar ferro do Mercado **G**, iniciando pelo menor preço. Se o Mercado de Ferro estiver vazio, você ainda pode comprar ferro por £5 / .

Cubos de ferro consumidos são postos de volta no Suprimento.

Nota Histórica: as indústrias geralmente requeriam ferro em pequenos volumes, então podiam ser transportados a cavalo ou carroças.

CONSUMINDO CARVÃO

Carvão é necessário para construir Conexões de ferrovias e certas Indústrias.

Para consumir carvão, a Conexão de ferrovia ou Indústria precisa estar conectada a uma fonte de carvão (depois de ser posicionada).

Carvão pode ser consumido:

- 1 Da Mina de Carvão **H** (de qualquer jogador) não virada mais próxima (menor distância de Conexões). Se várias Minas de Carvão estiverem igualmente próximas, escolha uma. Se o carvão acabar em uma Mina de Carvão e você ainda necessitar de mais, escolha a Mina de Carvão mais próxima seguinte. Consumir carvão desta forma é gratuito.
- 2 Se você não estiver conectado a uma Mina de Carvão não virada, você pode comprar carvão do Mercado **I**, iniciando pelo menor preço. Isto requer uma conexão ao ícone  (presente em todos os Portos virados ou desvirados **J**, e algumas localizações nas bordas do tabuleiro **K**). Se o Mercado estiver vazio, você ainda pode comprar carvão por £5 / .

Cubos de carvão consumidos são postos de volta no Suprimento.

Nota Histórica: carvão era necessário em grandes quantidades, então uma rede de transporte robusta era necessária.

AÇÕES

AÇÃO DE CONSTRUIR

Executar a ação de Construir permite que você posicione Indústrias em uma localização do tabuleiro.

Para executar a ação de Construir:

- 1 Descarte uma carta apropriada. Diferentemente de outras ações, que permitem que você use qualquer carta da sua Mão, a ação de Construir requer que uma carta apropriada seja descartada com a face para cima em sua Pilha de Descarte:

• Carta de Local

Pode ser usada para construir qualquer Indústria no local escrito na carta, mesmo que o local não faça parte da sua rede.



• Carta de Indústria

Pode ser usada para construir a Indústria correspondente ao ícone presente no canto superior da carta, em um local que faça parte da sua rede.



• Ação Dupla de Construção

Pode ser usada no lugar das duas ações do seu turno. Descarte quaisquer 2 cartas e considere-as como 1 Carta de Local qualquer. Você ainda repõe 2 cartas, se possível.



Nota: em partidas com 2/3 jogadores, você ainda pode construir em qualquer local.

- 2 Pegue a peça de menor nível **I** da indústria escolhida do seu Tabuleiro de Jogador e posicione-a (o lado com a metade superior preta deve estar com a face para baixo) em um espaço não desenvolvido no local escolhido para a construção, obedecendo as seguintes regras:

- Se possível, posicione-a em um espaço mostrando somente o ícone daquela indústria **M**.
- Do contrário, posicione-a em um espaço mostrando o ícone daquela indústria com o ícone de outra indústria **N**.



- Se nenhum espaço não desenvolvido mostra o ícone da indústria, você não pode posicionar neste local.

Exceção: (veja “Reconstruir”)

- 3 O custo da Indústria que você está construindo é mostrado no seu Tabuleiro de Jogador, à esquerda da peça **O**. Pague dinheiro e posicione-o sobre sua Peça de Personagem na Trilha de Ordem de Turno e consuma qualquer carvão ou ferro requeridos **O**.

Lembrete: se carvão é requerido, o local onde está construindo deve estar conectado a uma fonte de carvão (veja “Consumindo Carvão” e “Locais Conectados”)

- 4 Se você construir uma Mina de Carvão ou Siderúrgica: posicione carvão **C** ou ferro **F** (do Suprimento) sobre a Indústria, igual à quantidade mostrada no canto inferior direito da peça.



Movendo Carvão e Ferro para o Mercado

Se você construir:

- Uma **Mina de Carvão** que esteja conectada ao ícone de troca **T** (presente em todos os Portos virados ou desvirados e em alguns locais nas bordas do tabuleiro);



OU

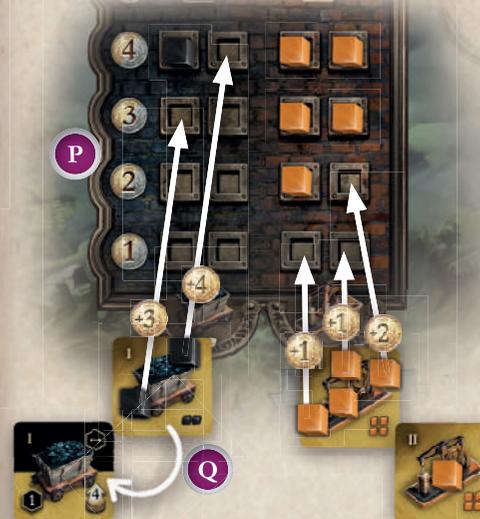
- Uma **Siderúrgica**, independentemente de estar conectada com um ícone de troca; **você deve:**



- 1 Imediatamente mover o maior número de cubos possível da Indústria para espaços disponíveis no seu Mercado associado (preenchendo os de maior custo primeiro).

- 2 Para cada cubo movido, colete a quantidade correspondente de dinheiro mostrada na moeda no lado esquerdo do espaço do Mercado **P**.

- 3 Se o último cubo for movido da sua Indústria para o Mercado, vire-a **Q** e avance seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso o número de espaços mostrados no canto inferior direito da peça.



Nota: cubos de carvão e ferro somente são vendidos para o mercado na ação em que suas Indústrias são construídas. Nunca são vendidos para o Mercado em turnos subsequentes.

Construindo Se Você Não Possuir Peças no Tabuleiro

Se você não possuir peças no tabuleiro você também pode (como uma ação) descartar uma carta de Indústria para construir a Indústria correspondente em qualquer local com um espaço não desenvolvido que mostre o ícone desta indústria.



Construindo um Estaleiro

Estaleiros que mostram um **L** não podem ser construídos. Estas peças somente podem ser removidas do seu Tabuleiro de Jogador com o uso da ação de Desenvolver. Elas precisam ser removidas para permitir o acesso a Estaleiros de maior nível.



Construindo na Era dos Canais

- Você pode ter no máximo 1 Indústria por local, mas pode ter uma Indústria no mesmo local que outros jogadores.



- Estaleiros com um **L** à esquerda do seu espaço no seu Tabuleiro de Jogador **não podem ser construídos**.

Construindo na Era das Ferrovias

- Você pode construir múltiplas Indústrias em cada local.



- Indústrias com um **L** à esquerda da Peça no seu Tabuleiro de Jogador **não podem ser construídas**. Para remover essas peças (e acessar as Peças de maior nível) você precisa executar a Ação de Desenvolver.

AÇÕES

AÇÃO DE CONSTRUIR (CONT.)

Reconstruir

Em certos casos, é permitido que você substitua uma Indústria já posicionada por uma peça de nível mais alto do mesmo tipo de indústria (você ainda deve pagar os custos necessários). Isto é chamado Reconstruir. Ao Reconstruir:

Se a peça substituída é sua **A**:

- Você pode Reconstruir qualquer Indústria.
- Se houver carvão / ferro na peça sendo substituída, os coloque de volta no Suprimento.

Se a peça substituída pertence a um oponente **B**:

- Você só pode Reconstruir Minas de Carvão ou Siderúrgicas.
- Não podem haver cubos de recurso em nenhum lugar no tabuleiro, incluindo no Mercado, do mesmo tipo que a Indústria sendo substituída.

Remova as Indústrias substituídas do jogo (elas não pontuarão PVs). Jogadores não perdem a renda ou PVs já ganhos se suas Indústrias forem substituídas.



MANCHESTER

AÇÃO DE VENDER

Executar a ação de Vender permite que você vire Fábricas de Algodão e, às vezes, Portos.

Para executar a ação de Vender:

1. Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima em sua Pilha de Descarte.
2. Escolha 1 das suas Fábricas de Algodão desviradas **C**, e execute uma das seguintes opções:

Vender usando um Porto

Você pode vender algodão a um Porto desvirado (pertencente a qualquer jogador). A Fábrica de Algodão deve estar conectada ao Porto **D**.

1. Vire o Porto e avance o Marcador de Renda do seu dono **E** na Trilha de Progresso o número de espaços mostrados no canto inferior direito da peça. **Continue no passo 3**.

Vender ao Mercado Distante de Algodão

Você pode vender algodão ao Mercado Distante de Algodão se o Marcador do Mercado Distante de Algodão não estiver no espaço "X" **F**. A Fábrica de Algodão deve estar conectada ao ícone  (presente em todos os Portos virados ou desvirados e alguns locais na borda do tabuleiro).

Nota: se estiver usando um Porto desvirado para vender ao Mercado Distante de Algodão, não vire o Porto.

1. Vire a primeira peça do Mercado Distante de Algodão **G** e posicione-o na Área de Descarte de Peças.
2. Mova o Marcador do Mercado Distante de Algodão na Trilha do Mercado Distante de Algodão **H** o número de espaços mostrado no centro inferior da peça virada **I**.
3. Avance seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso o número de espaços mostrado no ícone de Renda à esquerda do Marcador do Mercado Distante de Algodão. **Continue no passo 3**.
4. Se o Marcador do Mercado Distante de Algodão chegar no espaço "X" **F** termine imediatamente a ação de Vender. **Não continue no passo 3**.



3. Vire sua Fábrica de Algodão e avance seu Marcador de Renda na Trilha de Progresso o número de espaços presentes no canto inferior direito da peça.

4. Você pode retornar ao passo 2 e repetir o processo para cada uma das suas Fábricas de Algodão (você pode escolher se quer vender cada peça para um Porto ou ao Mercado Distante de Algodão).

AÇÕES

AÇÃO DE EMPRÉSTIMO

Executar a ação de Empréstimo permite que você adquira mais dinheiro. Empréstimos nunca são pagos, mas diminuem seu nível de renda.

- Você não pode pegar empréstimo nas últimas 4 rodadas da Era das Ferrovias (quando não houver mais cartas no Baralho de Saque).
- Para auxiliá-lo a lembrar, a rodada precedente terminará com o último jogador completando sua Mão e revelando a peça de Baralho com o lado Nathan Rothschild para cima.
- Quando a peça de Baralho aparecer, posicione-a ao lado do Banco para indicar que a próxima rodada é a última em que empréstimos podem ser feitos.
- Ao final da última rodada com empréstimos, vire a peça de Baralho para o lado Stephenson's Rocket para indicar que não se pode mais fazer empréstimos.



Para executar a ação de Empréstimo:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima na sua Pilha de Descarte.
- 2 Pegue £10/£20/£30 do Banco e reduza o nível (não espaços) do seu Marcador de Renda em 1/2/3 na Trilha de Progresso. Posicione seu Marcador de Renda no mais alto espaço no novo nível de renda **J**.

Exceção: você não pode pegar empréstimo se isto for tornar seu nível de renda menor que -10.



AÇÃO DE DESENVOLVER

Executar a ação de Desenvolver permite que você remova Indústrias do seu Tabuleiro de Jogador. Isto permite que você ganhe acesso a Indústrias de maior nível sem precisar construir todas as peças de menor nível desta indústria.

Para executar a ação de Desenvolver:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima em sua Pilha de Descarte.
- 2 Remova 1 ou 2 Indústrias do seu Tabuleiro de Jogador e retorne-as para a caixa. Cada Indústria é removida independentemente e não precisa ser do mesmo tipo, mas precisa ser a peça de nível mais baixo da indústria escolhida (no ato da remoção) **K**.
- 3 Consuma 1 ferro para cada peça removida (veja "Consumindo Ferro").



AÇÃO DE CONECTAR

Executar a ação de Conectar permite que você posicione peças de Conexão, que expandem sua rede e lhe dão acesso a novas localizações.

Para executar a ação de Conectar:

- 1 Descarte qualquer carta da sua Mão e coloque-a com a face para cima em sua Pilha de Descarte.
- 2 Posicione uma peça de Conexão em uma linha não desenvolvida no tabuleiro **L**. A peça de Conexão posicionada deve estar conectada a um local que faça parte da sua rede (seja "Sua Rede").



Conectar na Era dos Canais:

- Você não pode construir Conexões de ferrovia.
- Você pode construir Conexões de canal em linhas de canal não desenvolvidas **M**.
- Você pode construir no máximo 1 Conexão de canal por £3.

Conectar na Era das Ferrovias:

- Você não pode construir Conexões de canal.
- Você pode construir Conexões de ferrovia em linhas de ferrovia não desenvolvidas **N**.
- Você pode construir 1 Conexão de ferrovia por £5.
- Em uma única ação de Conectar, você pode construir 2 Conexões de ferrovia por £15.
- Você precisa consumir 1 carvão para cada Conexão de ferrovia construída (veja "Consumindo Carvão").
- **Lembrete:** cada Conexão de ferrovia é posicionada independentemente e precisa estar conectada a uma fonte de carvão (depois de posicionada).



DICAS E VARIANTES

COISAS PARA SE LEMBRAR

- Descarte 1 carta para cada ação que executar, inclusive passar.
- Somente ações de Construir exigem uma carta correspondente.
- Você pode executar a mesma ação duas vezes em um turno. Por exemplo, você pode posicionar 1 ou 2 Conexões de ferrovia com a ação de Conectar, então usar a ação Conectar novamente para posicionar 1 ou 2 Conexões de ferrovia.
- Você também pode descartar 2 cartas para usar suas duas ações ao mesmo tempo. Isto lhe permite construir qualquer Indústria em qualquer local com um espaço para esta indústria.
- Durante a Era dos Canais, cada jogador pode posicionar no máximo 1 de suas Indústrias em cada local.
- Você pode Reconstruir qualquer uma de suas Indústrias sem restrição.
- Você também pode Reconstruir as Minas de Carvão/Siderúrgicas dos seus oponentes, mas somente quando não houver mais cubos de carvão/ferro em Indústrias ou no Mercado.
- Você deve estar conectado a um para vender algodão e para consumir carvão (mas não ferro) do Mercado.
- Um local precisa fazer parte de sua rede para que você construa lá (a não ser que você use a carta daquele Local específico ou a construção com ação dupla).

JOGO INTRODUTÓRIO

Por Brass ser um jogo relativamente pesado, alguns jogadores podem preferir jogar uma versão introdutória mais curta para sua primeira experiência. O jogo introdutório é jogado exatamente como o jogo completo, mas somente a **Era dos Canais** é jogada e existem regras adicionais de pontuação para fazer os pontos dos jogadores assemelharem-se ao seu sucesso na Era dos Canais.

Para jogar uma partida introdutória, primeiro jogue a Era dos Canais inteira normalmente, incluindo a pontuação do final da Era dos Canais.

DICAS PARA PRINCIPIANTES

- Não tenha medo de fazer empréstimos. Seu nível de renda no final do jogo não vale PVs. Não é incomum que jogadores experientes ganhem o jogo apesar de um baixo nível de renda.
- Indústrias de nível 2 ou maiores não são removidas no final da Era dos Canais, então poderiam pontuar duas vezes se construídas cedo. Uma Fábrica de Algodão virada de nível 3 poderia pontuar incríveis 18 PVs em duas eras. A ação de Desenvolver é sua amiga.
- Peças com **1** à sua esquerda no Tabuleiro de Jogador não podem ser construídas durante a Era das Ferrovias. Tente construir ou desenvolver ao menos 1 Mina de Carvão e 1 Siderúrgica durante a Era dos Canais, para que não precise usar uma ação de Desenvolver durante a Era das Ferrovias para limpar estas indústrias do seu Tabuleiro de Jogador.
- Ninguém gosta de passar. Durante a Era das Ferrovias, quando a peça de Baralho mostrando Nathan Rothschild é revelada, você tem somente mais uma rodada para fazer empréstimos. Se estiver com pouco dinheiro, certifique-se de fazer ao menos um empréstimo, ou poderá se encontrar incapaz de fazer muitas coisas nas rodadas finais do jogo.
- Descubrir como melhor expandir sua rede no começo da Era das Ferrovias pode ser difícil para iniciantes. Expanda sua rede construindo Conexões de ferrovia para fontes de carvão. Se você não tiver acesso a carvão, construa uma Mina de Carvão.

Jogadores então marcam pontos adicionais:

- 1 Dinheiro**
Pontue 1 PV para cada £4 na sua área de jogo (a um máximo de 15 PVs). 
- 2 Nível de Renda**
Pontue PVs iguais ao seu nível de renda. Se seu nível de renda for negativo, você perde PVs. 
- 3 Indústrias**
Pontue novamente suas Indústrias de nível 2 ou maiores. 

REGRAS CLÁSSICAS

A Conclave recomenda fortemente que você jogue usando as regras atualizadas e simplificadas presentes neste manual. Mas no caso de estar se sentindo nostálgico, você pode jogar o jogo original ao implementar as seguintes mudanças nas regras.

Conexão Virtual

As regras originais incluíam a regra peculiar e raramente usada da **Conexão Virtual**:

- Se Liverpool fizer parte da sua rede, você pode usar uma carta de Indústria para construir em Birkenhead. **Lembrete:** se carvão for necessário, o local que você está construindo precisa estar conectado a uma fonte de carvão. Carvão não é transportado pela Conexão Virtual **A**.



Preparação Clássica de Baralho para 3-4 jogadores

As regras originais não tinham uma lista estática de cartas removidas durante a preparação. Para jogar com o baralho clássico, aplique as seguintes mudanças:

- Ignore o passo 2 na “Preparação de Tabuleiro”.
- No lugar do passo 4 na “Preparação do Tabuleiro”: insira a peça de Baralho próxima ao final do Baralho de Saque de modo que haja 9 cartas sob ela em um jogo de 3 jogadores ou 6 cartas em um jogo de 4 jogadores.
- Após embaralhar o Baralho de Saque ao preparar a Era das Ferrovias (passo 5 da “Manutenção de Fim de Era - Era dos Canais Somente”), remova 6 cartas em um jogo de 3 jogadores ou 2 cartas em um jogo de 4 jogadores; e retorne-as para a caixa.

Variante de 2 Jogadores da Comunidade

Brass foi criado originalmente por Martin Wallace como um jogo de 3-4 jogadores. Contudo, em 2009, uma variante de 2 jogadores foi desenvolvida pelos membros da comunidade de Brass. Ela usava um mapa e preparação customizados; com todas as outras regras se mantendo iguais. As regras atuais tornam esta variante da comunidade obsoleta, mas estamos incluindo-a para preservar a história do jogo. **Para jogar a Variante de 2 jogadores da comunidade, execute as seguintes mudanças na preparação (o restante das regras se mantêm):**

- Posicione o tabuleiro mostrando o Mapa Alternativo, que possui menos locais e com o ícone de leitura de manual no canto superior esquerdo **B**.



- Ignore o número de jogadores nas cartas. No lugar, crie um Baralho de Saque de 40 cartas removendo todas as cartas que não possuem um ícone de engrenagem no canto inferior direito **C**.
- Ignore o número de jogadores nas peças do Mercado Distante de Algodão. No lugar, remova todas as peças sem o ícone no lado esquerdo (um “-1”, um “-3” e ambos os “0”) **D**.
- Comece com £25 ao invés de £30.

