BRASS

BIRMINGHAM

2-4 60-120 14+

DIE INDUSTRIELLE REVOLUTION

Brass: Birmingham erzählt die Geschichte konkurrierender Unternehmer in den britischen West Midlands zur Zeit der industriellen Revolution von 1770-1870. Im Laufe des Spiels erweitert ihr eure Imperien durch den Bau von Kanälen und Eisenbahnstrecken sowie durch Errichtung und Entwicklung diverser Industrieanlagen, einschließlich Baumwollspinnereien, Kohlebergwerken, Eisenhütten, Fabriken, Töpfereien und Brauereien.

VIDEO-TUTORIALS

Bevorzugst du Video-Anleitungen? Gehe einfach auf roxley.com/brass-tutorial, um dir (englischsprachige) Spieleinführungen anzusehen.

IMPRESSUM

Spieleautor: Martin Wallace

Spielentwicklung: Gavan Brown & Matt Tolman

Illustrationen & Grafikdesign: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Expertenspieler: Edward Chen

Redaktion Spielregeln: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Korrekturleser Spielregeln: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jørgen Grøndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert

Historische Beratung: Judith Bennett

Übersetzungen: Alexandre Limoges (Französisch), Ketty JcK (Spanisch), Daniel Danzer (Deutsch), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italienisch)

Korrekturleser Übersetzungen: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas Desessart, Christophe Fergeau, Michal Vitkovsky, Nadine Bomhard, Michael Csorba, u.v.m.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

4 Spielertableaus

4 Charakterplättchen

56 doppelseitig bedruckte Verbindungsplättchen

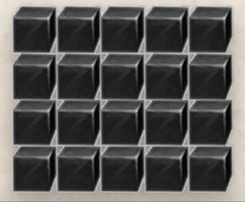
(14 pro Spielerfarbe)

8 Jokerkarten
(4 Ortsjoker, 4 Industriejoker)

64 Orts- und Industriekarten

4 Spielhilfen

4 Siegpunktemarker



20 Kohlewürfel

15 Bierfässer

4 Einkommensmarker

20 Eisenwürfel

67 Geldchips
(Deluxe-Edition: 70 Pokerchips)

11 Baumwollspinnereien

5 Töpfereien

7 Kohlebergwerke

11 Fabriken

7 Brauereien

4 Eisenhütten

180 Industrieplättchen (45 pro Spielerfarbe)

9 Händlerplättchen

Copyright 2018 Roxley Games.
Alle Rechte vorbehalten.

Diese Spielregel wird immer weiter verbessert.
Die neueste Version kann auf roxley.com/brass-lancashire-rulebook heruntergeladen werden.

PERSÖNLICHKEITEN DER

Sir Richard Arkwright

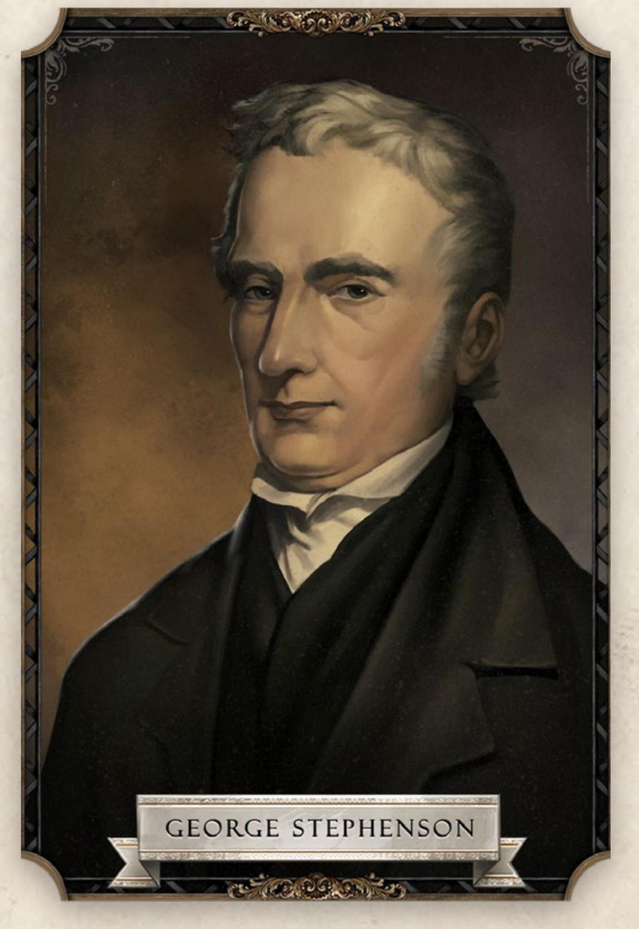
(23. Dezember 1732 – 3. August 1792)
Nachdem er von seinem Cousin Lesen und Schreiben gelernt hatte, begann er eine Lehre als Barbier. Früh verwitwet, wuchs sein geschäftlicher Ehrgeiz; durch eine zweite Heirat gelangte er an Geldmittel und er stieg in die Perückenmacherei ein. Als Perücken außer Mode kamen, wandte er sich Textilien zu und verbesserte gemeinsam mit dem Uhrmacher John Kay die mechanische Spinnmaschine. Er errichtete eine Spinnerei im Flecken Cromford und warb Weberfamilien an, dorthin umzusiedeln und für ihn zu arbeiten – Kinder bereits ab dem Alter von 7 Jahren. Arkwright führte die Dampfkraft in der Textilherstellung ein, noch vor Edmund Cartwrights „Kraftstuhl". Nach ausgedehnten Gerichtsverfahren verlor er in späten Jahren viele Patentrechte und die Vorherrschaft auf dem Textilmarkt, wurde aber kurz darauf zum Ritter geschlagen. Ehrgeizig, strenggläubig und insgesamt eine schwierige Persönlichkeit, wurde er aufgrund seiner Erfindungsgabe und seines organisatorischen Talents zum „Vater des modernen, industriellen Fabriksystems".

Eliza Tinsley

(17. Januar 1813 – 17. Januar 1882)
Nach dem Tod ihres Ehemannes Thomas, dessen Vater sowie dem ältesten ihrer sechs Kinder übernahm Tinsley unter eigenem Namen die Geschäfte beider Männer im sogenannten Black Country. Die „Eliza Tinsley Company" stellte Hufnägel und Ankerketten her; letztere wurden mit dem rückläufigen Bedarf an Zugpferden zum Kerngeschäft. Dieser Industriezweig war sehr männergeprägt, doch Tinsley setzte sich durch, beschäftigte um die 4000 Arbeiter und eröffnete ein Werk in Australien. Viele ihrer Arbeiter waren Frauen und Mädchen unter 14 Jahren, und sie kämpfte gegen Bemühungen der Regierung, diesen in der Nagel- und Kettenindustrie die Arbeitserlaubnis zu erschweren. Sie argumentierte, dass „die Bedingungen beider Industriezweige der moralischen wie körperlichen Gesundheit förderlich" seien. Bekannt als „die Witwe" wurde sie wegen ihrer Sachkenntnis hochgeschätzt. Mit 58 Jahren verkaufte sie die Firma, die bis heute besteht – unter demselben Namen.

Isambard Kingdom Brunel

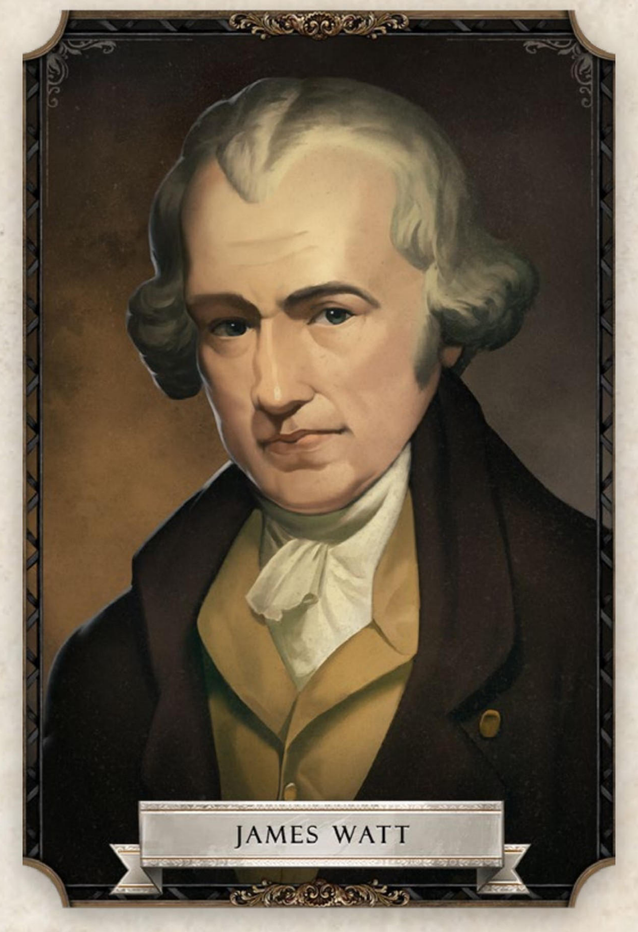
(9. April 1806 – 15. September 1859)
Als Brunel 15 Jahre alt war, wurde sein Vater in Schuldhaft genommen, allerdings wurden seine Schulden von der britischen Regierung bezahlt, als ein Angebot des russischen Zaren bekannt wurde, ihn als Ingenieur zu beschäftigen. Brunel genoss eine Ausbildung in Frankreich beim Uhrmacher Abraham Louis Breguet und wurde nach seiner Rückkehr mit 20 Jahren neben seinem Vater leitender Ingenieur beim Bau des Themse-Tunnels. Diverse Unfälle und Rückschläge hinderten Brunel nicht daran, einer der angesehensten Ingenieure aller Zeiten zu werden. Er entwarf Tunnel, Brücken, Eisenbahnstrecken, ein mobiles Lazarett sowie eine per Luftdruck angetriebene Eisenbahn – leider wurden die Lederklappen, welche die Luftdruckrohre verschließen sollten, von Ratten zernagt. Seine „Great Western" war der erste Passagier-Transatlantikdampfer; die „Great Eastern" das größte Schiff ihrer Zeit überhaupt. Allerdings starb Brunel mit 53 Jahren an einem Schlaganfall – noch vor ihrer Jungfernfahrt.



George Stephenson

(9. Juni 1781 – 12. August 1848)
Nach dem Tod von Frau und Tochter ging der 25-jährige Stephenson, der nie eine Schule besucht hatte, nach Schottland, um Arbeit zu finden, kehrte jedoch nach West Moor zurück, als sein Vater bei einer Explosion in einer Mine erblindete. Er entwickelte eine verbesserte Sicherheitslampe und wurde zum Experten für Dampfantriebe. Aufgrund seines nordenglischen Akzents war er in Wissenschaftlerkreisen unbeliebt; als er seine Lampe, die Explosionen in Minen weitgehend vermeiden würde, der Royal Society vorstellte, warf ihm diese vor, die Idee dazu von Humphry Davy gestohlen zu haben, der parallel eine ähnliche Lampe entwickelt hatte. Berühmt wurde Stephenson jedoch mit seinem entscheidenden Beitrag zum Eisenbahnbau. Mit 40 Jahren begann er die Arbeit an der ersten öffentlichen Eisenbahn und seine Lokomotive, bekannt als „Stephenson's Rocket", gewann einen Wettbewerb mit der Rekordgeschwindigkeit von 36 Meilen pro Stunde. Derart hohe Geschwindigkeiten, so fürchteten einige, könnten bei Frauen zum Verlust der Gebärmutter führen. Was glücklicherweise nicht der Fall war.

INDUSTRIELLEN REVOLUTION

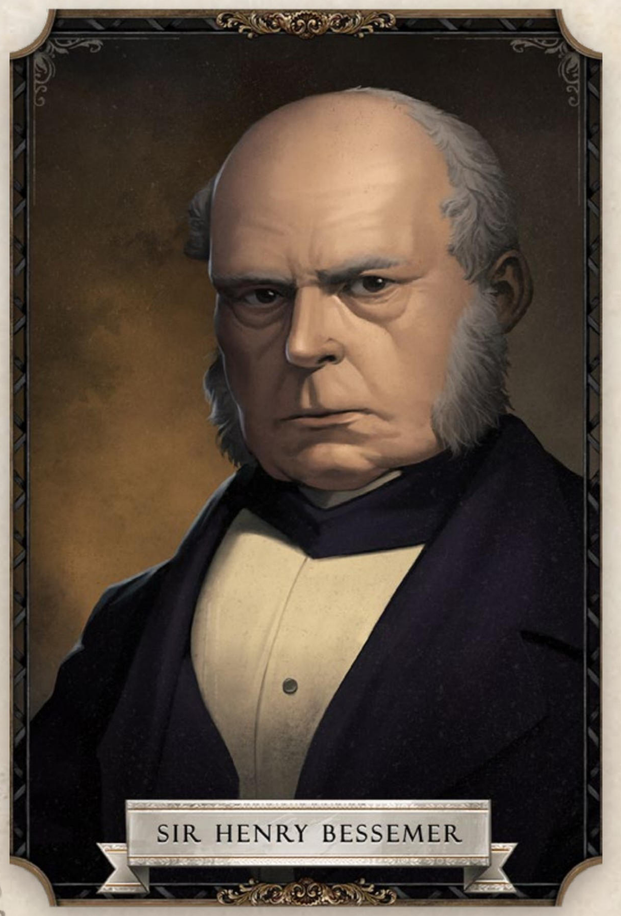


James Watt

(30. Januar 1736 – 25. August 1819)
Von Kindheit an hantierte James an der Werkbank seines Vaters mit Modellen und Schiffsinstrumenten, ging mit 17 Jahren nach Glasgow und lernte dort den Bau von Instrumenten wie Kompassen und Quadranten. 1763 bemerkte Watt bei der Reparatur eines Modells der Newcomenschen Dampfmaschine, die hauptsächlich für Wasserpumpen eingesetzt wurde, dass viel Energie durch das Abkühlen und Erhitzen des Zylinders verloren ging. Er entwickelte einen Kondensator, der die Dampfmaschine grundlegend revolutionieren sollte. Allerdings nahm seine Arbeit als Feldmesser so viel Zeit in Anspruch, dass es Jahre brauchte, seine Erfindung zu perfektionieren. Dies änderte sich, als der Unternehmer Matthew Boulton Interesse an Watts Patent anmeldete und dieser nach Birmingham umsiedelte. In den 25 Jahren ihrer Geschäftspartnerschaft eroberte Watts verbesserte Dampfmaschine die Welt der industriellen Revolution. Obwohl selbst ein ungeschickter Geschäftsmann (Watt meinte, er „würde sich lieber vor eine geladene Kanone stellen, als eine Rechnung zu begleichen, oder einen Vorteil auszuhandeln"), war er bei seinen Kollegen geschätzt und so trägt heute die SI-Einheit für Leistung seinen Namen.

Robert Owen

(14. Mai 1771 – 17. November 1858)
Aufgrund seiner Verbindung mit Caroline Owen und einige Partner erwarben die u.a. von Richard Arkwright gegründete New Lanark- Spinnerei, als er eine Verbindung mit Caroline Dale einging – der Tochter des Eigentümers. Er betrieb sie sehr erfolgreich und führte zum Unbill seiner Geschäftspartner sozialere Arbeitsbedingungen ein; so zahlte er 1812 über vier Monate hinweg, in denen die Spinnerei wegen des Krieges nicht betrieben wurde, den Lohn weiter aus. Owen vertrat die Meinung, Menschen hätten ein Recht auf Selbstverwirklichung und entwickelte eine Philosophie, nach der die Lebensumstände weitgehend von äußeren Verhältnissen festgelegt würden, weswegen er Bildung und Philantropie als maßgeblich innerhalb einer Gesellschaft erachtete. Er betrieb diverse soziale Reformprojekte, wie eigene Vertretungen für Arbeiter- und Kinderrechte sowie den 8-Stunden-Tag. Eine Zeitlang verbrachte er in den USA, um die Kommune „New Harmony" aufzubauen. Das Experiment ruinierte Owen finanziell, brachte aber eine der ersten öffentlichen Büchereien sowie freie Schulen für Jungen und Mädchen hervor. Seine Gedanken bildeten ein Fundament für sozialistische Bewegungen in den Vereinigten Staaten.



Sir Henry Bessemer

(19. Januar 1813 – 15. März 1898)
Wie Isambard Kingdom Brunels Vater, so musste auch Bessemers Vater Anthony aus dem revolutionären Frankreich fliehen. Er war aufgrund seiner Weiterentwicklung des Mikroskops mit 26 Jahren Mitglied der Académie des sciences geworden und machte in England Karriere mit einer Herstellungsmethode für Goldketten. Bessemers erste Erfindung erinnert an die des Vaters: Nach sorgfältiger Analyse von Bronzepulver aus Nürnberg, das zur Herstellung von Goldfarbe verwendet wurde, erfand er ein mit Dampf betriebenes Verfahren, das den Prozess umkehrte und aus Goldfarbe das teure Pulver erzeugte. Später entwickelte er ein preiswerteres Verfahren zur Stahlherstellung, bei dem Luft durch kohlenstoffreiches Roheisen geblasen wird, das durch die so erreichte Hitze zu Stahl wird. Zunächst zur Senkung militärischer Kosten gedacht, revolutionierte dieser preiswerte Stahl das Ingenieurwesen und machte Brücken und Eisenbahnschienen, die zuvor aus Gusseisen gefertigt waren, ungleich sicherer. Bessemer machte über 100 Erfindungen in den Bereichen Metall- und Glasverarbeitung, einschließlich einer kardanisch aufgehängten Schiffskabine, die auch bei Seegang im Lot bleiben sollte, aber auf hoher See verloren ging, und war auch mit der Vermarktung seiner Erfindungen erfolgreich.

Eleanor Coade

(3. Juni 1733 – 16. November 1821)
Ihre Eltern, beide erfolgreiche Kaufleute, erzogen Eleanor als strenggläubige Baptistin. Ihre Großmutter Sarah Enchmarch betrieb das familieneigene Textilunternehmen in Tiverton mit 200 Angestellten, ließ neue Herstellungsmethoden ausspionieren und war bekannt dafür, sich in einer Sänfte herumtragen zu lassen. Nach London übergesiedelt, führte sie dort mit 30 Jahren ihr eigenes Geschäft für Leinenwaren. Sechs Jahre später übernahm sie ein Unternehmen für Kunststein von dem in Schwierigkeit geratenen Daniel Pincot, den sie nach zwei Jahren feuerte – er hatte sich angemaßt, als „Eigentümer" aufzutreten. Ihre keramische Steinware, „Coade's Lithodipyra" wurde weltweit für über 7000 Skulpturen verwendet. Sie arbeitete mit angesehenen Planern und Architekten zusammen, so dass viele Skulpturen als „Massenware" produziert wurden. Das wohl bekannteste Werk aus Coade Stone ist der „South Bank Lion" (heute an der Westminster Bridge), er wurde aber auch für die Fensterfront der St. George's Chapel in Windsor sowie bei der Restaurierung des Buckingham Palace verwendet.

VORBEREITUNG SPIELPLAN

1. Legt den Spielplan mit der Tages- oder der Nachtseite aus.

2. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, entfernt alle Karten und Händlerplättchen, auf der eine höhere Zahl als eure Spieleranzahl steht, aus dem Spiel.

   Die Symbole für 2 (♟♟), 3 (♟♟♟), und 4 Spieler (♟♟♟♟) befinden sich auf den Kartenvorderseiten unten rechts (A) und auf den Plättchenvorderseiten oben (B).

3. Legt die Jokerkarten getrennt nach Orts- (C) und Industriejokern (D) offen in 2 der 3 Bereiche für Kartenstapel.

4. Mischt die restlichen Karten und bildet daraus den verdeckten Zugstapel. Legt diesen in den noch freien Bereich für Kartenstapel (E).

5. Mischt die Händlerplättchen verdeckt und legt je 1 zufälliges Plättchen offen auf jedes Händlerfeld mit eurer Spieleranzahl (F) in den äußeren Bereichen des Spielplans.

Hinweis: Bei 2 Spielern werden keine Händlerplättchen nach Warrington (G) und Nottingham (H) gelegt. Bei 3 Spielern werden keine Händlerplättchen nach Nottingham (H) gelegt.

6. Stellt neben jedes Händlerplättchen mit Industriesymbol(en) 1 Bierfass auf das Bierfass-Feld (I).

7. Platziert je 1 schwarzen Würfel auf die Felder des Kohlemarktes (J) von £2 - £7 sowie auf ein £1 - Feld.

8. Platziert je 1 orangefarbenen Würfel auf die Felder des Eisenmarktes (K) von £2 - £5.

9. Legt die restlichen Würfel und Bierfässer als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan (L).

10. Legt das Geld neben den Spielplan; dies ist die Bank (M).

ORTSNAMEN-BANNER

Die Ortsnamen-Banner sind farbig hinterlegt. Dies dient zum Einen dazu, die Orte schneller auf dem Spielplan zu finden, zum Anderen als Hinweis darauf, welche Orte sich überhaupt im Zugstapel befinden. Dies variiert je nach Spieleranzahl:

- 2 Spieler: Blaue (N) und petrolfarbene (O) Ortskarten befinden sich nicht im Zugstapel.
- 3 Spieler: Petrolfarbene (O) Ortskarten befinden sich nicht im Zugstapel.
- 4 Spieler: Alle Ortskarten befinden sich im Zugstapel.

VORBEREITUNG SPIELERBEREICH

1. Lege ein Spielertableau vor dich.
2. Nimm dir £17 von der Bank (P).
3. Wähle eine Spielerfarbe und nimm dir das dazugehörige Charakterplättchen.
4. Lege die Verbindungsplättchen deiner Farbe neben deinem Spielertableau bereit (Q).
5. Staple die Industrieplättchen deiner Farbe (Baumwollspinnereien (R), Kohlebergwerke (S), Eisenhütten (T), Fabriken (U), Töpfereien (V), und Brauereien (W)) auf den entsprechenden Feldern deines Spielertableaus. Lege sie so, dass die Seite, deren obere Hälfte schwarz hinterlegt ist, verdeckt liegt.
6. Lege deinen Siegpunktemarker (SP) auf das Feld „0“ der Punkteleiste (X).
7. Lege deinen Einkommensmarker auf das Feld „10“ der Punkteleiste (Y).
8. Ziehe 8 Karten vom Zugstapel auf die Hand. Zeige die Handkarten nicht deinen Mitspielern.
9. Ziehe 1 weitere Karte vom Zugstapel und lege sie **verdeckt** neben dein Spielertableau; dies ist dein eigener Ablagestapel.

Haben alle Spieler ihren Spielerbereich vorbereitet, mischt die im Spiel befindlichen Charakterplättchen verdeckt und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die Zugreihenfolge-Felder (Z).

SPIELVERLAUF

SPIELZIEL

Das Spiel geht über 2 Epochen: die Kanalepoche (1770-1830) und die Eisenbahnepoche (1830-1870). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) nach dem Ende der Eisenbahnepoche gewinnt das Spiel. SP erhaltet ihr nach dem Ende jeder Epoche für eure Verbindungsplättchen und umgedrehten Industrieplättchen auf dem Spielplan sowie hin und wieder im Laufe des Spiels als Marktbonus.

RUNDEN

Jede Epoche geht so lange, bis der Zugstapel aufgebraucht ist und alle Handkarten ausgespielt sind. Pro Epoche werden 8 (4 Spieler), 9 (3 Spieler), bzw. 10 (2 Spieler) Runden gespielt. Die Zugreihenfolge innerhalb jeder einzelnen Runde wird durch die Reihenfolge der Charakterplättchen auf den Zugreihenfolge-Feldern angezeigt.

SPIELZUG

Bist du am Zug, führst du insgesamt 2 Aktionen aus.

Ausnahme: In der ersten Runde der Kanalepoche führt jeder Spieler nur 1 Aktion aus.

- Für jede Aktion, die du ausführst, musst du eine Karte von deiner Hand spielen, indem du sie offen auf deinen Ablagestapel legst.

  Ausnahme: Joker werden zurück in ihre Zugstapel-Bereiche gelegt.

- Nachdem du beide Aktionen ausgeführt hast, ziehst du vom Zugstapel auf 8 Handkarten nach.
- Ist der Zugstapel erschöpft, schrumpft deine Kartenhand Runde für Runde, bis du schließlich keine Karte mehr auf der Hand hast.
- Alles Geld, das du ausgibst, legst du auf dein Charakterplättchen auf dem Zugreihenfolge-Feld.

AKTIONEN

Als Aktion kannst du aus 6 möglichen eine beliebige wählen, auch zweimal dieselbe in einem Zug:

1 **Bauen –** Platziere eines deiner Industrieplättchen auf dem Spielplan, zahle die entsprechenden Kosten und verbrauche ggf. angegebene Kohle und/oder Eisen.

2 **Verbinden –** Erweitere dein Kanal- oder Eisenbahnnetzwerk, indem du Verbindungsplättchen auf dem Spielplan anlegst.

3 **Entwickeln –** Erschließe dir Industrien höherer Stufen, indem du Industrieplättchen von deinem Spielertableau entfernst.

4 **Verkaufen –** Drehe deine gebauten Baumwollspinnereien, Fabriken und/oder Töpfereien um, indem du diverse Waren über einen Händler verkaufst und wenn nötig ein Bier verbrauchst.

5 **Kredit aufnehmen –** Nimm dir £30 von der Bank und setze deinen Einkommensmarker um 3 Einkommensstufen (nicht Felder auf der Leiste) zurück.

6 **Erkunden –** Wirf 2 zusätzliche Karten ab und ziehe dafür 1 Orts- und 1 Industriejoker auf die Hand.

Ausnahme: Diese Aktion kannst du nicht wählen, wenn du bereits einen Joker auf der Hand hast.

Passen Du darfst passen, anstatt eine Aktion auszuführen, musst aber trotzdem eine Karte spielen.

Geld ausgeben Gibst du Geld aus, zahlst du es nicht an die Bank, sondern legst es auf dein Charakterplättchen (A) auf dem Zugreihenfolge-Feld. Die Höhe des ausgegebenen Betrages bestimmt am Rundenende die Zugreihenfolge der nächsten Runde.

RUNDENENDE

Haben alle Spieler ihren Zug beendet, führt vor Beginn der nächsten Runde folgende Schritte durch:

1 **Zugreihenfolge der nächsten Runde bestimmen –** Sortiert die Charakterplättchen auf den Zugreihenfolge-Feldern nach folgendem Prinzip um:

- Je weniger Geld auf einem Plättchen liegt, desto weiter nach oben wird es gelegt und desto früher ist der Spieler in der nächsten Runde am Zug (B). Der Spieler, der am meisten Geld ausgegeben hat, ist also als letzter am Zug (C).
- Haben mehrere Spieler dieselbe Summe ausgegeben, bleibt die relative Position ihrer Plättchen zueinander unverändert (C).
- Legt anschließend alles Geld von den Charakterplättchen zurück in die Bank (D). Nun steht die Zugreihenfolge fest und die Plättchen sind wieder leer für die nächste Runde.

2 **Einkommen erhalten**
Jeder Spieler erhält entsprechend seiner Einkommensstufe Geld von der Bank.
Ausnahme: Am Ende der letzten Runde des Spiels erhalten die Spieler kein Einkommen.

- Die Einkommensstufe jedes Spielers wird auf dem Münzsymbol bei der Gruppe von Feldern angezeigt, in der sein Einkommensmarker liegt (E).

- Zeigt die Münze einen negativen Betrag an, muss der Spieler diesen an die Bank zahlen.

- Kann ein Spieler nicht zahlen, muss er Geld beschaffen, indem er ein oder mehrere seiner Industrieplättchen (nicht Verbindungen) vom Spielplan entfernt; für jedes Plättchen erhält er die Hälfte der Baukosten (abgerundet). Überschüssiges Geld behält er.

- Kann er nicht genügend Geld beschaffen, verliert er 1 SP (wenn möglich) pro £1, das er nicht bezahlen kann.

Hinweis: Nur in diesem speziellen Fall darf ein Spieler überhaupt Industrieplättchen „verkaufen“, und auch nur so lange, bis seine Schuld beglichen ist.

ENDEN DER EPOCHEN

ENDEN BEIDER EPOCHEN

Eine Epoche endet nach der Runde, in der die Spieler ihre letzten Handkarten spielen. Führt nun folgende Schritte aus:

1 Werten der Kanal-/Eisenbahnverbindungen

Jedes eigene Verbindungsplättchen (G) zählt so viele SP, wie Verbindungssymbole in den beiden verbundenen Orten abgebildet sind (auf dem Spielplan und auf den Industrieplättchen). Rückt den SP-Marker entsprechend auf der Punkteleiste (H) vor und entfernt gewertete Verbindungsplättchen sofort vom Spielplan.

2 Werten der umgedrehten Industrieplättchen

Haben alle Spieler ihre Verbindungsplättchen entfernt, werden die eigenen, umgedrehten Industrieplättchen (obere Hälfte schwarz hinterlegt) gewertet: Der SP-Marker rückt jeweils um so viele SP vor (H), wie unten links im Sechseck angegeben. Nicht umgedrehte Industrieplättchen (I) werden nicht gewertet.

Hinweis: Ab 100 SP beginnt der SP-Marker einfach eine weitere Runde auf der Punkteleiste.

ENDE DER KANALEPOCHE

Führt nach dem Ende der Kanalepoche folgende zusätzlichen Schritte aus:

3 Veraltete Industrien entfernen

Entfernt alle Industrieplättchen der Stufe 1 vom Spielplan (J) (nicht von den Spielertableaus), und legt sie in die Schachtel zurück. Alle Industrieplättchen der Stufe 2 und höher bleiben liegen (K).

4 Bier bei Händlern aufstocken

Stellt je 1 Bierfass (L) auf alle leeren Felder neben Händlerplättchen mit Industriesymbol (M).

5 Zugstapel mischen

Mischt sämtliche ausgespielten Karten und legt sie als verdeckten Zugstapel in den entsprechenden Zugstapel-Bereich (N).

Zur Erinnerung: Die unterste Karte jedes Ablagestapels liegt verdeckt und muss vor dem Mischen umgedreht werden.

SPIELSIEG

Nach der Wertung am Ende der Eisenbahnepoche...

- gewinnt der Spieler mit den meisten SP.
- Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: Höheres Einkommen, mehr Bargeld.
- Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

SPIELPRINZIPIEN

INDUSTRIEPLÄTTCHEN UMDREHEN

Am Ende jeder Epoche erhaltet ihr für umgedrehte Industrieplättchen SP. Umgedreht weisen sie eine schwarz hinterlegte obere Hälfte auf sowie unten links in einem Sechseck die Anzahl der SP.

Die verschiedenen Industrieplättchen werden aus unterschiedlichen Gründen umgedreht:

- **Baumwollspinnereien, Fabriken und Töpfereien:** Während einer Aktion „Verkaufen“.
- **Kohlebergwerke, Eisenhütten und Brauereien:** Sobald die letzte Ressource vom Plättchen entfernt wird. Dies geschieht häufig während des Zuges eines Mitspielers.

EINKOMMEN ERHÖHEN

Immer, wenn dein Einkommen erhöht wird, rücke sofort deinen Einkommensmarker um so viele Felder (nicht Einkommensstufen auf der Punkteleiste vor (A).

Ausnahme: Dein Einkommen wird über Stufe 30 hinaus nicht mehr erhöht.

DEIN NETZWERK

Ein Ort ist Teil deines eigenen Netzwerkes, wenn mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt ist:

- Mindestens eines deiner Industrieplättchen liegt in diesem Ort (B);
- Mindestens eines deiner Verbindungsplättchen verbindet den Ort mit einem Nachbarort (C).

VERBUNDENE ORTE

Zwei Orte gelten als verbunden, wenn Verbindungsplättchen (auch mehrerer Spieler) eine ununterbrochene Kette zwischen den beiden Orten ((D) und (E)) bilden.

KOHLE VERBRAUCHEN

Kohle wird benötigt, um Orte per Eisenbahn zu verbinden und um bestimmte Industrieplättchen zu bauen.

Um Kohle zu verbrauchen, muss die Eisenbahnverbindung oder das Industrieplättchen **nach der Platzierung** auf dem Spielplan mit einer Bezugsquelle für Kohle **verbunden sein**.

Kohle muss wie folgt verbraucht werden:

1. Vom nächstgelegenen (über die wenigsten Verbindungsplättchen verbundenen) nicht umgedrehten Kohlebergwerk (F) eines beliebigen Spielers. Sind mehrere gleich weit entfernt, such dir eines davon aus. Ist ein Kohlebergwerk erschöpft und du benötigst mehr Kohle, beziehe sie vom jetzt nächstgelegenen Kohlebergwerk. Auf diese Weise Kohle zu verbrauchen kostet nichts.
2. Besteht keine Verbindung zu einem nicht umgedrehten Kohlebergwerk, darfst du Kohle vom Kohlemarkt (G) beziehen, beginnend beim niedrigsten Preis. Dies erfordert eine Verbindung zu einem ⟺-Symbol. Ist der Kohlemarkt erschöpft, darfst du Kohle für £8 / ■ kaufen – eine Verbindung zu einem ⟺-Symbol ist dennoch notwendig..

Verbrauchte Kohle wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Historischer Hinweis: Kohle wurde in großen Mengen benötigt, so dass eine zuverlässige Versorgung damit gewährleistet sein musste.

EISEN VERBRAUCHEN

Eisen wird gebraucht, um die Aktion „Entwickeln“ auszuführen und um bestimmte Industrieplättchen zu bauen.

Um Eisen zu verbrauchen, ist **keine Verbindung** zu einer Eisenquelle erforderlich.

Eisen muss wie folgt verbraucht werden:

1. Von einer beliebigen, nicht umgedrehten Eisenhütte (H) (auch von Mitspielern); es muss nicht die nächstgelegene sein. Brauchst du mehr als 1 Eisen, darfst du dich aus verschiedenen Quellen bedienen. Auf diese Weise Eisen zu verbrauchen kostet nichts.
2. Ist auf diese Weise kein Eisen verfügbar, darfst du Eisen vom Eisenmarkt beziehen, beginnend mit dem niedrigsten Preis. Ist der Eisenmarkt erschöpft, darfst du Eisen für £6 / ■ kaufen.

Verbrauchtes Eisen wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Historischer Hinweis: Diese Industrien benötigten Eisen nur in geringen Mengen, so dass der Transport per Pferdewagen ausreichte.

BIER VERBRAUCHEN

Beim Verkaufen von Baumwolle, Fabrikwaren oder Töpferwaren sowie bei der Aktion „Verbinden“ in der Eisenbahnepoche kann es nötig sein, Bier zu verbrauchen. Die benötigte Menge wird ggf. rechts oben auf dem Industrieplättchen angezeigt.

Bier kann von folgenden Bezugsquellen verbraucht werden:

1. Von eigenen nicht umgedrehten Brauereien (J). Diese **müssen nicht** mit dem Ort **verbunden sein**, an dem Bier benötigt wird.
2. Von nicht umgedrehten Brauereien von Mitspielern (K). Diese **müssen** mit dem Ort **verbunden sein**, an dem Bier benötigt wird.
3. Vom Bierfass-Feld neben dem Händlerplättchen, an das verkauft wird (s. Aktion „Verkaufen“).

Werden mehrere Bierfässer benötigt, kann jedes Fass über eine andere Bezugsquelle bezogen werden.

Verbrauchte Bierfässer gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Historischer Hinweis: Sauberes Trinkwasser war in den schnell wachsenden Siedlungen Mangelware, so dass Bier oft das reinste und am sichersten erhältliche Getränk war.

AKTIONEN

AKTION: BAUEN

Mit dieser Aktion legst du Industrieplättchen in einen Ort auf dem Spielplan.

Ausführen der Aktion „Bauen”:

1 Spiele eine entsprechende Handkarte – anders als andere Aktionen, bei denen beliebige Karten gespielt werden können, erfordert das Bauen eine passende Karte, die du offen auf deinen Ablagestapel legst:

Ausnahme: Joker werden zurück in den jeweiligen Zugstapelbereich gelegt.

- **Ortskarte** Erlaubt es dir, an diesem Ort ein dort vorgesehenes Industrieplättchen zu bauen, selbst, wenn der Ort nicht Teil deines Netzwerkes ist.

- **Ortsjoker** Kannst du als Ortskarte deiner Wahl spielen.

- **Industriekarte** Erlaubt es dir, eines der oben links abgebildeten Industrieplättchen in einem Ort mit entsprechendem Industriesymbol zu bauen, der Teil deines Netzwerkes ist.

- **Industriejoker** Kannst du als Industriekarte deiner Wahl spielen.

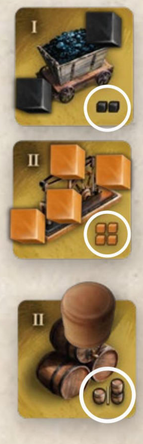
2 Nimm ein Plättchen der niedrigsten Stufe (L) der entsprechenden Industrie von deinem Spielertableau und lege es, ohne es umzudrehen, auf ein freies Feld des gewählten Ortes. Dabei gelten folgende Regeln:

- Wenn möglich, belege ein freies Feld mit ausschließlich diesem Industriesymbol (M).
- Ansonsten belege ein Feld, das außerdem noch weitere Symbole zeigt (N).
- Gibt es kein freies Feld mit dem Symbol deines Industrieplättchens, kannst du es an diesem Ort nicht bauen.
  Ausnahme: Siehe „Überbauen“

3 Die Kosten für den Bau einer Industrie sind links neben dem jeweiligen Feld auf dem Spielertableau (O) angegeben. Bezahle das Geld, lege es auf dein Charakterplättchen und verbrauche ggf. Kohle und Eisen wie angezeigt.
Zur Erinnerung: Wird Kohle benötigt, muss der Ort mit einer Bezugsquelle für Kohle verbunden sein (s. „Kohle verbrauchen“ und „Verbundene Orte“).

4 **Des Weiteren gilt für:**

Kohlebergwerk oder Eisenhütte: lege so viele Kohle- oder Eisenwürfel auf das Plättchen, wie unten rechts darauf angegeben ist.



Brauerei:
Stelle 1 Bierfass auf das Industrieplättchen, wenn du es in der Kanalepoche baust, bzw. 2 Bierfässer in der Eisenbahnepoche.

Kohle und Eisen an den Markt verkaufen

Baust du entweder:

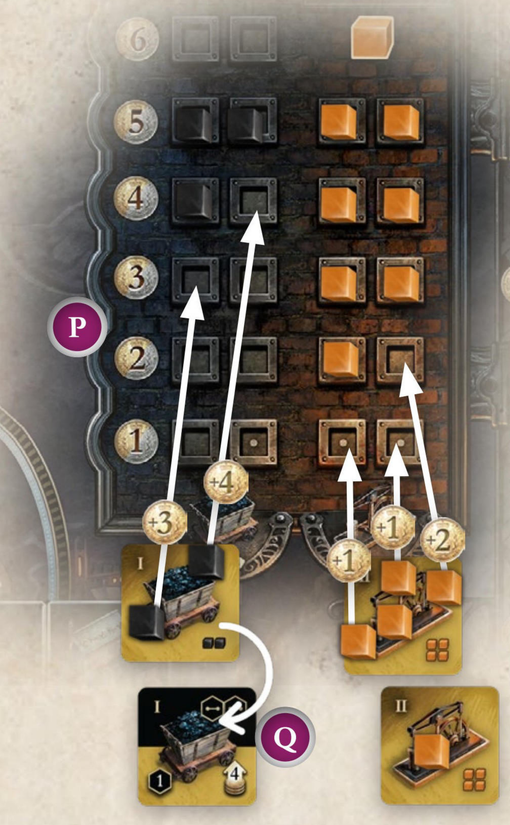
- ein **Kohlebergwerk**, das mit einem beliebigen Händlerfeld ⇔ (auch ohne Händlerplättchen) verbunden ist, **oder**

- eine **Eisenhütte**, egal, ob mit einem Händlerfeld verbunden oder nicht, führe sofort folgende Schritte durch:

1 Lege so viele Würfel wie möglich von dem Industrieplättchen auf freie Felder des entsprechenden Marktes um (vom höchsten Verkaufspreis abwärts).

2 Nimm dir für jeden dieser Würfel den Betrag, der links vom jeweiligen Marktfeld angegeben ist (P).

3 Wird hierbei der letzte Würfel vom Industrieplättchen entfernt, drehe das Plättchen um (Q) und rücke deinen Einkommensmarker so viele Schritte vor, wie der Pfeil unten rechts auf dem Plättchen angibt.



Hinweis: Kohle- und Eisenwürfel werden ausschließlich im Laufe der Aktion „Bauen“ des entsprechenden Industrieplättchens an den Markt verkauft.

Bauen ohne Plättchen auf dem Spielplan

Hast du noch keine Industrie- oder Verbindungsplättchen auf dem Spielplan, darfst du als Aktion

- eine Industriekarte spielen und das dazugehörige Industrieplättchen in einem beliebigen Ort auf einem Feld mit entsprechendem Symbol bauen, oder
- eine beliebige Handkarte spielen und ein Verbindungsplättchen auf eine beliebige freie Strecke legen.

Ländliche Brauereien

Es gibt zwei namenlose Orte mit jeweils einem Brauerei-Feld; dies sind die ländlichen Brauereien.

- Du darfst hier nur mit einer Brauerei- oder einer Jokerkarte bauen.
- Die ländliche Brauerei nahe Cannock muss mit einem Verbindungsplättchen verbunden werden.

- Ein Verbindungsplättchen zwischen Kidderminster und Worcester verbindet auch die dortige ländliche Brauerei mit beiden Orten. Ein **zweites Verbindungsplättchen** zu legen ist **weder nötig**, noch erlaubt.

AKTIONEN

AKTION: BAUEN (FORTSETZUNG)

Bauen in der Kanalepoche

- Jeder Spieler darf maximal 1 Industrieplättchen pro Ort bauen.

- Industrieplättchen, neben deren Feld auf deinem Spielertableau links ◑ abgebildet ist, dürfen (noch) nicht gebaut werden.

Bauen in der Eisenbahnepoche

- Jeder Spieler darf beliebig viele Industrieplättchen pro Ort bauen.

- Industrieplättchen, neben deren Feld auf deinem Spielertableau links ein ◑ abgebildet ist, dürfen nicht (mehr) gebaut werden. Diese Plättchen kannst du nur durch die Aktion „Entwickeln“ entfernen (und dir damit Plättchen höherer Stufen erschließen).

Überbauen

Unter Umständen darfst du Industrieplättchen auf dem Spielplan durch Plättchen **derselben Industrie**, aber **höherer Stufe**, ersetzen (befolge ansonsten die Regeln für die Aktion „Bauen“). Dies wird „Überbauen“ genannt. Hierfür gelten folgende Regeln:

Für das Überbauen eines eigenen Industrieplättchens (A):

- Du darfst **jedes beliebige** Industrieplättchen überbauen.
- Sind auf dem überbauten Plättchen noch Würfel, lege diese zurück in den allgemeinen Vorrat.

Für das Überbauen eines Industrieplättchens eines Mitspielers (B)**:**

- Du darfst nur ein **Kohlebergwerk** oder eine **Eisenhütte** überbauen.
- Es dürfen **keine Würfel** der entsprechenden Sorte mehr vorhanden sein – weder auf **Industrieplättchen** (aller Spieler), noch im **jeweiligen Markt**.

Entferne das überbaute Industrieplättchen und lege es zurück in die Schachtel (es bringt keine SP mehr ein). Dem Besitzer gehen aber keine durch das Plättchen bereits zugeteilten SP oder Einkommensschritte verloren.

AKTION: VERKAUFEN

Diese Aktion ermöglicht es dir, gebaute Baumwollspinnereien, Fabriken und Töpfereien umzudrehen. Hierfür benötigst du:

- Eine Verbindung zu einem Händlerplättchen
- Bier (normalerweise)

Ausführen der Aktion „Verkaufen“:

1. Spiel eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.

   Joker werden zurück in den jeweiligen Zugstapelbereich gelegt.

2. Wähle 1 deiner nicht umgedrehten Baumwollspinnereien, Fabriken (C) oder Töpfereien, die mit einem Händlerplättchen mit dem entsprechenden Symbol (D) verbunden ist.

3. Verbrauche gegebenenfalls die oben rechts auf dem Plättchen angegebene Menge Bier. Steht ein Bierfass (E) auf dem Feld neben dem Händlerplättchen, an das du verkaufst, darfst du dieses Bier mit verbrauchen und erhältst den jeweiligen Händlerbonus (s. unter „Händlerbonus“).

4. Drehe dein Industrieplättchen um und rücke deinen Einkommensmarker um so viele Schritte vor, wie der Pfeil unten rechts auf dem Plättchen angibt.

5. Du darfst die Schritte 2 und 3 beliebig oft wiederholen - für jedes deiner nicht umgedrehten Industrieplättchen (auch unterschiedlicher Industrien).

Hinweis: Du kannst diese Aktion nicht ausführen, wenn du nicht die benötigte Menge Bier verbrauchen kannst (s. „Bier verbrauchen“).

Händlerbonus

Bei Händlern stehende Bierfässer dürfen nur im Rahmen einer Aktion „Verkaufen“ verbraucht werden. Verbrauchst du ein solches Bier, erhältst du den am jeweiligen Ort des Händlers angegebenen Händlerbonus:

- **Entwickeln (Gloucester)**
  Entferne 1 Industrieplättchen der niedrigsten noch vorhandenen Stufe von deinem Spielertableau.
  Ausnahme: Du darfst kein Töpfereiplättchen mit entfernen (s. „Töpfereien und das Glühbirnen-Symbol“).

- **Einkommen (Oxford)**
  Rücke deinen Einkommensmarker 2 Schritte vor.

- **Siegpunkte (Nottingham und Shrewsbury)**
  Rücke deinen SP-Marker um die angegebene Anzahl Schritte vor.

- **Geld (Warrington)**
  Erhalte £5 von der Bank.

AKTIONEN

AKTION: KREDIT AUFNEHMEN

Diese Aktion erlaubt es dir, Bargeld zu beschaffen. Ein Kredit wird nie zurückgezahlt, sondern durch das Senken deiner Einkommensstufe beglichen.

Ausführen der Aktion „Kredit aufnehmen“:

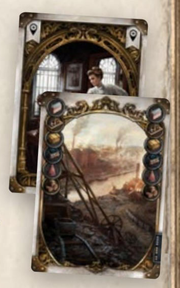
1. Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.

   Ausnahme: Joker werden zurück in den jeweiligen Zugstapelbereich gelegt.

2. Nimm dir £30 von der Bank und setze deinen Einkommensmarker auf der Punkteleiste um 3 Einkommensstufen (nicht Felder) zurück (F). Lege ihn auf das höchste Feld dieser Einkommensstufe.

Ausnahme: Du kannst keinen Kredit aufnehmen, wenn dein Einkommen dadurch unter „-10“ sinken würde.

AKTION: ERKUNDEN



Diese Aktion erlaubt es dir, Jokerkarten auf die Hand zu nehmen, die mehr Flexibilität beim Bauen bieten. Industriejoker können als Industriekarte deiner Wahl gespielt werden, Ortsjoker als Ortskarte deiner Wahl. Wenn du eine Jokerkarte spielst, lege sie auf ihren jeweiligen Zugstapel zurück, **nicht** auf deinen eigenen Ablagestapel.

Ausführen der Aktion „Erkunden“:

1. Spiele 3 beliebige (also 2 zusätzliche) Handkarten und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.

2. Nimm je 1 Ortsjoker und 1 Industriejoker auf deine Hand.

Hinweis: Du kannst diese Aktion nicht wählen, wenn du bereits einen Joker auf der Hand hast.

AKTION: ENTWICKELN

Diese Aktion erlaubt es dir, Industrieplättchen von deinem Spielertableau zu entfernen. Dadurch werden Plättchen höherer Stufen einer Industrie verfügbar, ohne dass du alle Plättchen niedrigerer Stufen bauen musst.

Ausführen der Aktion „Entwickeln“:

1. Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie offen auf deinen Ablagestapel.

   Ausnahme: Joker werden zurück in den jeweiligen Zugstapelbereich gelegt.

2. Entferne 1 oder 2 Industrieplättchen der jeweils niedrigsten noch vorhandenen Stufe von deinem Spielertableau und lege sie zurück in die Schachtel. Die Industrieplättchen werden einzeln entfernt und müssen nicht Plättchen derselben Industrie sein (G).

3. Verbrauche 1 Eisen für jedes entfernte Plättchen (s. „Eisen verbrauchen“).

Töpfereien und das Glühbirnen-Symbol

Töpfereiplättchen mit dem Glühbirnen-Symbol dürfen nicht entwickelt werden. Sie können ausschließlich durch die Aktion „Bauen“ von deinem Spielertableau entfernt werden – nur so werden Töpfereiplättchen höherer Stufen für dich verfügbar.

AKTION: VERBINDEN

Diese Aktion erlaubt es dir, Verbindungsplättchen zu legen, die dein Netzwerk erweitern und dir weitere Orte erschließen.

Ausführen der Aktion „Verbinden“:

1. Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.

   Ausnahme: Joker werden zurück in den jeweiligen Zugstapelbereich gelegt.

2. Lege ein Verbindungsplättchen auf eine freie Strecke zwischen zwei Orten (H). Mindestens einer dieser Orte muss bereits Teil deines Netzwerkes sein.

   Ausnahme: Hast du noch keine Industrie- oder Verbindungsplättchen auf dem Spielplan, darfst du ein Verbindungsplättchen auf eine beliebige freie Strecke legen (im Falle einer Eisenbahnverbindung musst du die Kosten zahlen).

Verbinden in der Kanalepoche:

- Du darfst keine Eisenbahnverbindungen legen.
- Du darfst ausschließlich Kanalverbindungen auf freie Kanalstrecken legen (I).

- Du darfst maximal 1 Kanalverbindung legen, Kosten: £3.

Verbinden in der Eisenbahnepoche:

- Du darfst keine Kanalverbindungen legen.

- Du darfst ausschließlich Eisenbahnverbindungen auf freie Eisenbahnstrecken legen (J).
- Du darfst 1 Eisenbahnverbindung legen, Kosten: £5.
- Alternativ dazu darfst du 2 Eisenbahnverbindungen legen, Kosten: £15, vorausgesetzt, du verbrauchst außerdem 1 Bier. Dieses Bier muss von einer Brauerei entfernt werden (nicht von einem Händler).
  Zur Erinnerung: Verbrauchst du Bier von der Brauerei eines Mitspielers, muss diese (nach dem Legen) mit der zweiten Eisenbahnverbindung verbunden sein.
- Du musst pro gelegter Eisenbahnverbindung 1 Kohle verbrauchen (s. „Kohle verbrauchen“).
  Zur Erinnerung: Jede Eisenbahnverbindung wird einzeln nacheinander gelegt und muss sofort nach dem Platzieren mit einer Bezugsquelle für Kohle verbunden sein.

TIPPS UND VARIANTE

ZUR ERINNERUNG

- Spiele 1 Handkarte für jede einzelne Aktion, die du ausführst – auch „Passen“.
- Du darfst in deinem Zug auch dieselbe Aktion zweimal ausführen. Du darfst zum Beispiel mit der Aktion „Verbinden“ nur 1 Kanalverbindung legen, darfst die Aktion aber nochmal wählen und eine zweite Kanalverbindung legen.
- Während der Kanalepoche darf jeder Spieler maximal 1 Industrieplättchen in jedem Ort bauen.
- Du darfst jedes deiner Industrieplättchen jederzeit überbauen.
- Du darfst Kohlebergwerke und Eisenhütten deiner Mitspieler überbauen, allerdings nur, wenn keine der entsprechenden Würfel ausliegen – weder auf Industrieplättchen, noch im Markt.
- Du musst mit einem Markt-Symbol verbunden sein, um Baumwolle, Fabrikwaren oder Tonwaren verkaufen und um Kohle vom Markt verbrauchen zu können (nicht nötig, um Eisen vom Markt zu verbrauchen).
- Du musst nicht mit einer eigenen Brauerei verbunden sein, um deren Bier verbrauchen zu können, aber mit Brauereien von Mitspielern oder Bier von Händlern (nur bei der Aktion „Verkaufen“ verfügbar).
- Du darfst nur an Orten bauen, die Teil deines Netzwerks sind (außer, du spielst die entsprechende Ortskarte).
- Anders als die anderen Industrieplättchen der Stufe 1 kann die Töpferei der Stufe 1 auch noch in der Eisenbahnepoche gebaut werden.

STRATEGISCHE HINWEISE

- Keine Angst vor Krediten! Deine Einkommensstufe bringt am Ende keine SP. Erfahrene Spieler gewinnen durchaus, obwohl sie sich bei Spielende auf einer niedrigen Einkommensstufe befinden.
- Industrieplättchen der Stufen 2 und höher werden am Ende der Kanalepoche nicht entfernt und können bei frühem Bauen zweimal gewertet werden. Eine umgedrehte Baumwollspinnerei der Stufe 3 kann über beide Epochen heftige 18 SP bringen. „Entwickeln“ heißt die Devise.
- Vorsicht beim Entwickeln von Brauereien. Bedenke, dass Bier für die Aktion „Verkaufen“ benötigt wird, so dass keine Verbindung zu eigenem Bier auf lange Sicht verheerend sein kann.
- Industrieplättchen mit links von ihrem Feld auf deinem Spielertableau können in der Eisenbahnepoche nicht mehr gebaut werden. Versuche, mindestens 1 Kohlebergwerk und 1 Eisenhütte in der Kanalepoche zu bauen, damit du in der Eisenbahnepoche nicht erst eine Aktion „Entwickeln“ verwenden musst, um die Plättchen loszuwerden.
- Herauszufinden, wie das eigene Netzwerk zu Beginn der Eisenbahnepoche am besten erweitert werden kann, fällt Einsteigern eher schwer. Tipp: Schließe Bezugsquellen für Kohle an dein Netzwerk an. Ist dies nicht möglich, baue ein Kohlebergwerk.

VARIANTE ZUM EINSTIEG

Da Brass ein sehr komplexes Spiel ist, möchten einige Spieler zum Einstieg vielleicht zunächst eine knappere Variante spielen. Das Einführungsspiel spielt sich wie das vollständige Spiel, außer, dass nur die Kanalepoche gespielt wird. Außerdem gibt es ein paar zusätzliche Endwertungen, damit der Punktestand ihre Erfolge in der Kanalepoche auch widerspiegelt.

Das Einführungsspiel umfasst zunächst die Kanalepoche wie oben beschrieben, einschließlich der Zwischenwertung bei Ende der Epoche.

Anschließend finden noch folgende Wertungen statt:

1. **Bargeld**
   Je £4 zählen 1 SP (allerdings maximal 15 SP).

2. **Einkommen**
   Deine Einkommensstufe zählt ihren Wert in SP. Bei negativem Einkommen werden entsprechend viele SP abgezogen.

3. **Industrieplättchen**
   Alle Industrieplättchen der Stufe 2 und höher werden erneut gewertet.