

BRASS

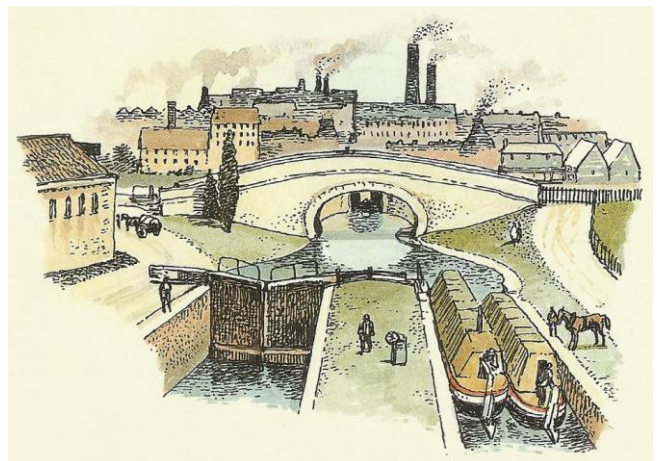


Um jogo de Martin Wallace
De 3 a 4 jogadores
Duração aproximada de 2 horas
Traduzido para o português-br por Daniel Portugal

Conteúdo

Página

- 1 **Introdução (Introduction)**
- 2 **Começando o jogo (Starting the game)**
- 3 **Visão geral (Overview)**
- 3 **Jogando (Playing the game)**
- 5 **Fim do jogo (Ending the game)**
- 5 **Jogar cartas detalhadamente (Play card details)**
- 5 **Construir indústria (Build industry)**
- 7 **Construir conexões (Build link)**
- 7 **Desenvolver (Develop)**
- 8 **Vender algodão (Sell cotton)**
- 8 **Pegar empréstimo (Take loan)**
- 8 **Tipos de fichas e virando as fichas (Counter types and flipping)**
- 9 **Guia para o jogo (Guide to playing the game)**
- 10 **Folha de ajuda ao jogador (Player aid sheet)**



Regras

INTRODUÇÃO

Bem-vindo a Lancashire do século XVIII. O mundo está prestes a mudar de algo que poderíamos chamar quase de medieval para o que conhecemos como mundo moderno. Esta mudança será chamada de *Revolução Industrial*, embora leve algum tempo para que os historiadores introduzam este termo.

Lancashire se tornou o centro da indústria de algodão deste período, através do talento e inovação de homens como Crompton, Arkwright e Watt entre outros. O poder do vapor foi combinado com novas máquinas, fábricas de algodão foram construídas e minas chegaram a grandes profundidades para fornecer o carvão para esses famintos aparelhos produtores de energia. Para deslocar o carvão eram necessários canais, depois estradas de ferro e então essa dança circular continuava através de inovações que traziam mais inovações.

O jogo "Brass" é a minha tentativa de contar um pouco dessa história na forma de um jogo de tabuleiro. O nome vem de dizer: "onde há sujeira, há bronze (brass)", (dito com uma pronúncia acentuada de Yorkshire), então brass se tornou um termo local para dinheiro.

Brass é um jogo para três ou quatro jogadores e leva em torno de duas horas para se jogado. O jogo está dividido em dois períodos, o *Período de Canais* e o *Período de Estradas de Ferro*. Cada período está dividido em fases. A *Fase de Ação* é a mais importante de cada período. Você terá uma mão com cartas que você usará para construir diferentes indústrias e as linhas (conexões) de transporte entre essas indústrias. Pontos de vitória são dados pelas indústrias que estão dando lucro, sendo vencedor o jogador que tiver mais pontos de vitória.

As regras foram estruturadas para ajudar você a preparar o jogo o mais rápido possível. As regras principais foram desenvolvidas da forma mais resumida possível, enquanto os detalhes das ações dos jogadores, dos tipos de fichas e virando as fichas estão no final dessas regras.

COMPONENTES (COMPONENTS)

Este jogo contém:

- 1 Tabuleiro
- 1 Livro de regras
- 4 Folhas com fichas
- 8 Discos de madeira do jogador
- 66 Cartas
- 30 Cubos pretos de carvão
- 25 Cubos laranjas de ferro
- 1 Marcador preto
- 100 Moedas de plástico
- 7 Sacos plásticos
- 12 Fichas de Mercado Distante

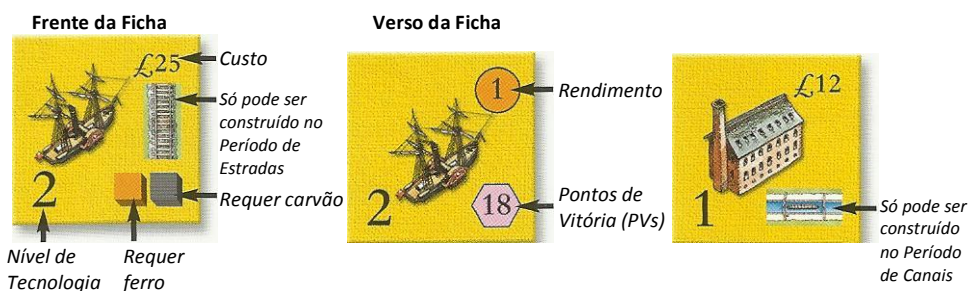
Cada jogador recebe:

- 12 Fichas de Fábrica de Algodão
- 8 Fichas de Porto (âncora)
- 7 Fichas de Mina de Carvão
- 6 Fichas de Estaleiro (barco)
- 4 Fichas de Fundição (máquina com uma roda)
- 14 Fichas de Canal/Estrada de Ferro
- 2 Fichas de Pontos de Vitória (chapéu)
- 2 Discos de madeira

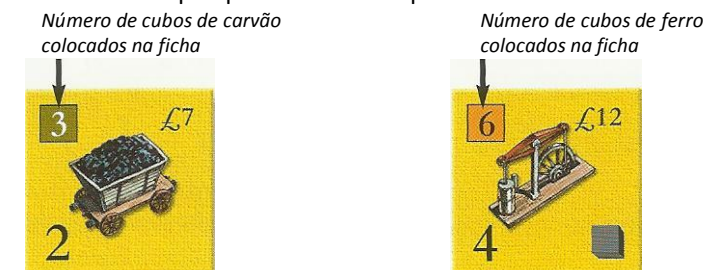
FICHAS DOS JOGADORES (PLAYER COUNTERS)

Cada ficha é dupla-face. Inicialmente as fichas de Indústrias devem sempre ser jogadas no tabuleiro com o seu lado da frente voltado para cima. Essas fichas são viradas quando certas condições são alcançadas.

Fichas de Indústria (Industry counters)

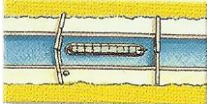


Se uma ficha não tiver um símbolo de canal ou de estrada de ferro, então ela pode ser construída em qualquer um dos dois períodos.

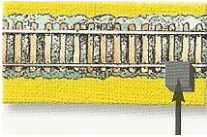


**Fichas de Conexão
(Link counters)**

Ficha de Canal



Ficha de Estrada de Ferro



Requer carvão

**Outros marcadores
(Others markers)**

Disco de madeira do jogador



Disco de Demanda de Algodão



Cubo de Carvão



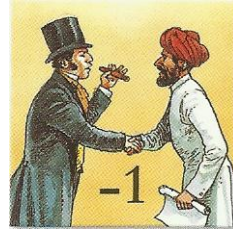
Cubo de Ferro



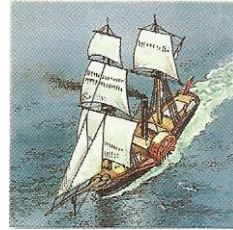
Ficha de Pontos de Vitória



**Ficha de Mercado Distante
(Distant Market tiles)**



Frente



Verso

Cartas (Cards)

Carta de Local
(Location card)



Carta de Indústria
(Industry card)



**O TABULEIRO
(THE BOARD)**

Coloque as cartas aqui

Local Externo

Pilha de Descarte

Custo de conexões de canais e de estradas de ferro

Trilhas de Demanda de Carvão e de Ferro

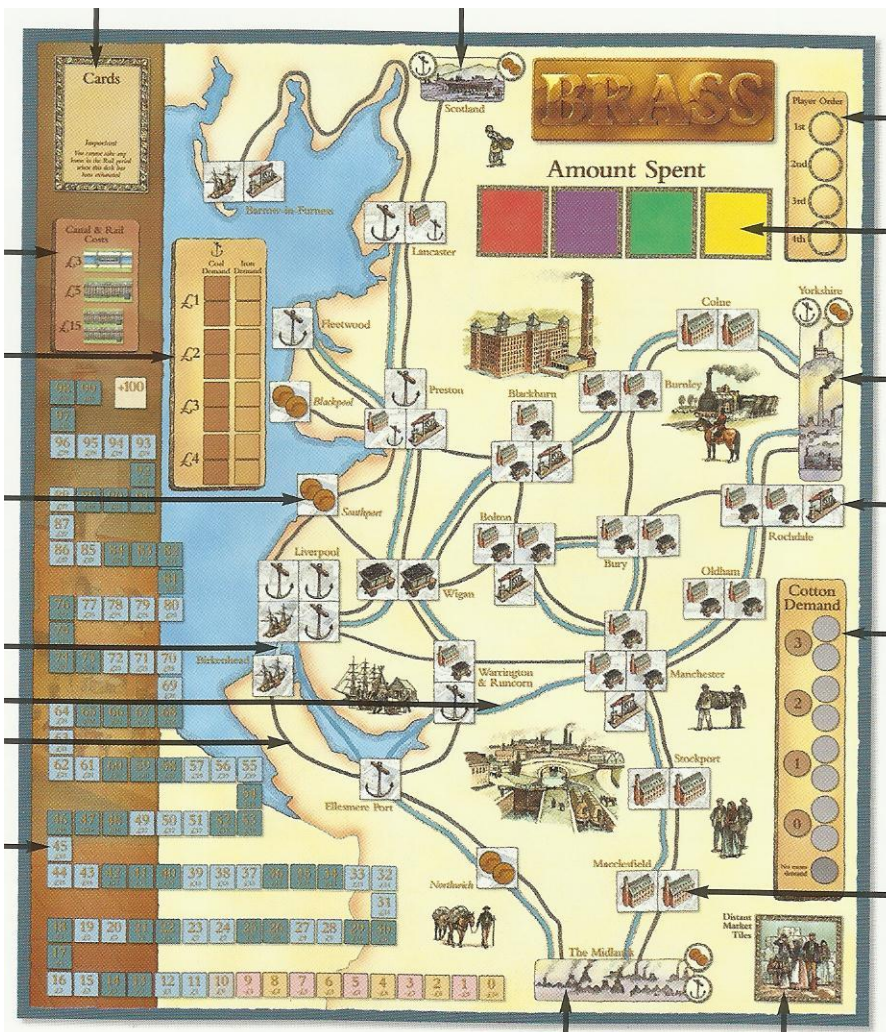
Locais com círculos dourados aumentam o valor das conexões de canais e estradas de ferro conectadas

Conexão "virtual" entre Liverpool e Birkenhead

Potencial conexão de canal

Potencial conexão de estrada de ferro

Trilha de Rendimentos/PV



Mostrador da Ordem do Jogo

Caixas para Quantia Gasta

Local Externo

Um Local, neste caso consiste em três espaços

Trilha de Demanda de Algodão. Coloque o marcador preto de Demanda de Algodão no espaço de cima

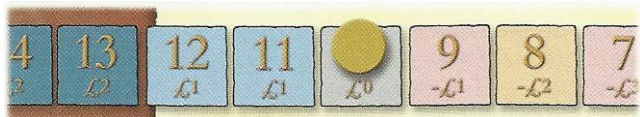
O símbolo dentro do espaço mostra o que pode ser construído nele

Local Externo

Coloque as fichas de Mercado Distante aqui

COMEÇANDO O JOGO (STARTING THE GAME)

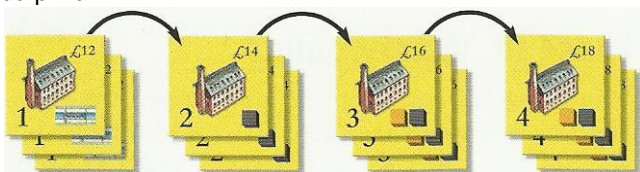
Cada jogador escolhe um conjunto de fichas e discos de madeira e coloca um dos seus discos de madeira no espaço de rendimentos £0 na trilha de Rendimento/Pontos de Vitória.



A trilha de Rendimentos/Pontos de Vitória com o disco de madeira no espaço inicial.

Os jogadores mantêm suas fichas de Pontos de Vitória (PV) de lado, já que elas não serão necessárias até o final do primeiro período.

Cada jogador arruma suas fichas de Indústria em pilhas do mesmo tipo. Em cada pilha, as fichas devem ficar ordenadas de acordo com o Nível de Tecnologia, com o Nível de Tecnologia mais baixo em cima, já o Nível de Tecnologia mais alto embaixo da pilha.



EXEMPLO: Quando organizar suas fábricas de algodão, você deve ter certeza de que todas as fábricas de algodão de Nível de Tecnologia 4 estejam em baixo, em cima delas estão as fábricas de nível 3, depois as fábricas de nível 2 e depois as fábricas de nível 1, em cima da pilha.

É assim que suas pilhas precisam estar no início do jogo.



Coloque um cubo preto de carvão em cada espaço da Trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*). Coloque um cubo laranja de ferro em cada espaço da Trilha de Demanda de Ferro (*Iron Demand*). Coloque os cubos restantes ao lado do tabuleiro para formar uma reserva.



Coloque o marcador preto no espaço de cima da trilha de Demanda de Algodão (*Cotton Demand*).



Embaralhe as fichas de Mercado Distante e coloque-as com a face para baixo no espaço marcado com Fichas de Mercado Distante (*Distant Market Tiles*).

Aleatoriamente determine o jogador inicial da forma que achar melhor. A ordem do jogo segue no sentido horário partindo do jogador que realizará o primeiro turno. Marque a ordem do jogo no espaço reservado para a Ordem dos Jogadores (*Players Order*) usando um disco de madeira de cada jogador.



Coloque as fichas de dinheiro num banco ao lado do tabuleiro. Cada ficha prateada vale £5, enquanto que cada ficha de cobre vale £1.

Cada jogador começa com £30.

Agora você já está pronto para começar o jogo.

VISÃO GERAL (OVERVIEW)

O jogo está dividido em dois períodos, o Período de Canais e o Período de Estradas de Ferro. Cada período dura até que a pilha de cartas se acabe e os jogadores fiquem sem cartas. Durante os seus turnos, os jogadores jogam 2 cartas e realizam 2 ações. Eles colocam suas fichas de Indústria e fichas de Conexões no tabuleiro, desenvolvem suas tecnologias, vendem algodão no comércio local ou além dos mares (externamente) e fazem empréstimos para prepararem suas ações futuras. Com essas ações, os jogadores estão tentando colocar e virar as fichas de Indústria (veja TIPOS DE FICHAS e VIRANDO AS FICHAS, na página 8) com o objetivo de aumentarem seus rendimentos imediatamente e marcar pontos no final do período.

A pontuação só acontece no final de cada período. Os jogadores pontuam por suas fichas de Indústrias que foram viradas e pelas Conexões que eles tiverem construído. No final do período de Estradas de Ferro, os jogadores também recebem um pequeno número de pontos pelo dinheiro que mantiveram e aquele com a pontuação mais alta é o vencedor.



JOGANDO (PLAYING THE GAME)

Cada período consiste nas fases a seguir, com a Fase 2 sendo de longe a fase de maior atividade do período.

I. Cartas iniciais (Initial cards)

II. Ações dos jogadores (Player actions)

- Receber rendimentos
- Jogar cartas na ordem dos jogadores
- Determinar a ordem de jogar da próxima rodada
- Completar sua mão

Repita os 4 passos descritos acima até o final do período.

III. Pontos de vitória (Victory points)

IV. Fim do período manutenção (End of period maintenance)

Fase I. Cartas iniciais (Phase I. Initial cards)

Embaralhe **todas** as cartas juntas. Distribua 8 cartas para cada jogador. Remova algumas cartas daquelas que sobraram de acordo com as instruções a seguir:

Com 4 jogadores: remova 6 cartas no período de Canais
remova 2 cartas no Período de Estradas de Ferro

Com 3 jogadores: remova 9 cartas no período de Canais
remova 6 cartas no Período de Estradas de Ferro

Sem revelar suas cartas, coloque-as de lado. As cartas restantes são colocadas com a face para baixo no espaço para cartas indicado no tabuleiro (*Cards*).

Fase II. Ações dos jogadores (Phase II. Player actions)

A fase de Ações dos Jogadores consiste num número de rodadas que varia dependendo do número de jogadores. Com 4 jogadores haverá 8 rodadas em cada período. Com 3 jogadores haverá 10 rodadas em cada período. Veja os passos de cada rodada:

A. Receber rendimentos

B. Jogar cartas na ordem dos jogadores

C. Determinar a ordem de jogar da próxima rodada

D. Completar a mão

Repita os 4 passos descritos acima até que todos os jogadores tenham jogado todas as suas cartas, antes de prosseguir com a Fase III.



PASSO A Receber rendimentos (Collect income)

A posição do seu disco de madeira na trilha de Rendimentos/PV mostra quanto dinheiro você deve pegar do banco. Você começa o jogo com rendimento zero! Se seu nível de rendimentos ficar negativo, então você tem que pagar aquela quantia ao banco. Este é o único momento em que o dinheiro que você paga vai direto para o banco, em vez de ir para o espaço de Quantia Gasta (*Amount Spent*) no próprio tabuleiro. Se você não tiver dinheiro suficiente para pagar (o rendimento negativo), então você deve remover uma de suas fichas de indústria – a sua escolha – do tabuleiro. Você recebe uma quantia em dinheiro igual a metade, arredondado para baixo, do custo de construção dessa ficha de indústria. Então, você deve usar este dinheiro para pagar seu Nível negativo de Rendimento. Pode ser necessário remover mais do que uma única ficha de Indústria do tabuleiro. Você não pode nunca remover voluntariamente fichas de indústria para gerar dinheiro.

Nível de rendimento: Toda vez que você virar uma ficha de Indústria para o outro lado, você imediatamente move seu marcador de rendimentos um número de espaços para cima na Trilha de Rendimentos igual ao valor no círculo dourado. Quando é possível virar uma ficha depende do seu tipo – para mais detalhes, veja TIPOS DE FICHAS e VIRANDO AS FICHAS, na página 8. Seu Nível de Rendimento é reduzido toda vez que você pega um empréstimo. Você não pode nunca estar acima de £30 de rendimento.

PASSO B Jogar cartas (Play cards)

O que se segue é apenas um resumo de cada uma das ações. Para mais detalhes, veja JOGAR CARTAS DETALHADAMENTE, na página 5. Durante a sua vez, você joga duas cartas e realiza uma ação correspondente a cada carta. O tipo de carta jogada importa somente para a ação de Construção de indústria. Em todos os outros casos, a carta simplesmente representa de fato a ação que você está realizando.

1. Construir indústria (Build industry): Para construir uma ficha de Indústria em um determinado local, você deve jogar uma carta que permite que você construa nesse local e possivelmente ter outros requisitos necessários também. Você também tem que pagar por todos os custos associados. A ficha de indústria é colocada com a face para cima no espaço escolhido.

2. Construir conexão (Build link): Você pode construir uma conexão de qualquer cidade que contenha pelo menos uma de suas fichas de indústria ou uma cidade que já tenha construído uma de suas outras conexões. Você paga o custo apropriado pela conexão. Apenas uma conexão pode existir numa conexão em potencial. Você constrói somente canais durante o período de Canais e só é possível construir estradas no período de Estradas de Ferro.

3. Desenvolver (Develop): Para melhor acessar as fichas de Indústria, você pode remover um ou duas fichas de cima de uma ou de duas de suas pilhas de fichas ao custo de um ferro cada uma.

4. Vender algodão (Sell cotton): Você pode vender qualquer quantidade de algodão de suas fábricas com a face para cima. Você vende sequencialmente na ordem que escolher. Quando você vender o algodão, você vira a fábrica. Você pode vender para um porto que não esteja virado e logo que fizer isso, deve virar o porto. Você pode imediatamente vender para um Mercado Distante (*Distante Market*) até que a demanda de se acabe.

5. Pegar empréstimo: Pegue £10, £20 ou £30 do banco e mova seu marcador de rendimento para trás apropriadamente na trilha de rendimentos, reduzindo seu rendimento por turno em £1, £2 ou £3 respectivamente.

PASSO C Ordem de jogar (Order of play)

Ajuste a ordem de jogar de acordo com a quantia de dinheiro que cada jogador gastou nesta rodada, a menor quantia gasta joga



primeiro e, por outro lado, a maior quantia gasta joga por último. A quantia gasta pode ser determinada contando o dinheiro nos espaços de Quantia Gasta (*Amount Spent*) de cada jogador.

No caso de um empate, o jogador empatado que jogou primeiro na antiga ordem do jogo, continua jogando primeiro na nova ordem de jogo.

Depois de determinar a nova ordem, remova e devolva ao banco todo o dinheiro dos espaços de Quantia Gasta (*Amount Spent*).



EXEMPLO: O jogador Vermelho gastou £23, o Roxo £6, o Verde £6 e o Amarelo £12. A ordem do jogo mudará para a ordem mostrada mais à direita. Tanto o roxo como o Verde se encontram empatados, então suas posições relativas continuam as mesmas (Repare que o Roxo tinha jogado antes que o Verde e, na nova ordem, continua jogando antes que o Verde).

PASSO D Completar a mão (Refill hand)

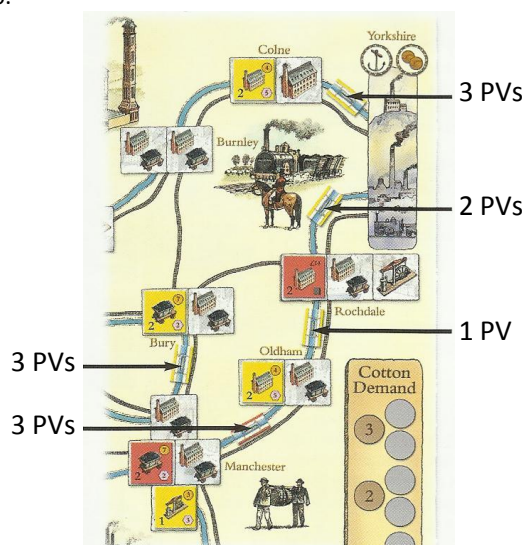
Cada jogador completa sua mão com até oito cartas. Se a pilha de cartas se acabar, então nenhuma carta é comprada. Você ainda continua a jogar as cartas restantes da sua mão. Quando todos os jogadores tiverem jogado todas as suas cartas, então o período acaba e você passa a próxima fase.

Fase III. Pontos de vitória (Phase III. Victory points)

Todos os jogadores marcam seus pontos de vitória na Trilha de Rendimento/PV, usando suas fichas de Pontos de Vitória. Use a segunda ficha de Pontos de Vitória se você pontuar mais do que 99. Cada conexão vale um número de PVs igual ao número de círculos dourados nos dois finais da conexão. Isso inclui os círculos dourados nas suas fichas, nas fichas dos adversários e os pares de círculos nos três Locais externos (Scotland, Yorkshire e the Midlands) além de Blackpool, Southport e Northwich. Os valores nos círculos dourados não importam, esses valores não são relevantes.

O valor dos pontos de vitória de cada ficha de indústria está mostrado em seu hexágono. As fichas de indústria que não estejam viradas, não pontuam nada.

Se for o fim do Período de Estradas de Ferro, então os jogadores também marcam 1 PV por cada £10 em dinheiro que tiverem mantido.



EXEMPLO: O jogador Amarelo marcou 9 PVs por sua rede de canais (cada pontuação individual foi marcada ao lado da conexão). Suas duas fábricas de algodão, sua mina de carvão e fundição marcam um total de 15 PVs. O jogador Vermelho marcou 3 PVs por seus canais e 2 PVs por suas fichas de Indústria. Repare que ele não pontua por sua fábrica de algodão porque ela não foi virada.

Fase IV. Fim do período manutenção (End of period maintenance)

Se você completou o **Período de Canais**, então remova todos os canais e fichas de Indústria de Nível de Tecnologia 1, junto com qualquer cubo sobre essas fichas no mapa. Não remova as fichas de Nível 1 das pilhas de fichas dos jogadores.

As fichas removidas não marcarão pontos no Período de Estrada de Ferro. As fichas de canais são devolvidas aos seus donos. As fichas de indústria que foram removidas são descartadas. Isso não significa que o canal e as indústrias de nível 1 desapareceram, deve-se considerar que elas estão trabalhando em capacidade máxima e, por isso, estradas de ferro e indústrias mais novas são requeridas para atender os carregamentos a mais. Isso se reflete no fato de que você não reduz seu nível de rendimentos quando você remove uma ficha.

Embaralhe todas as fichas de Mercado Distante juntas para fazer uma nova pilha e coloque-as com a face para baixo no espaço apropriado (*Distant Market Tiles*). Mova o marcador de Demanda de Algodão para o espaço de cima na trilha de Demanda de Algodão (*Cotton Demand*)

Agora comece o Período de Estradas de Ferro. Repare que você joga duas cartas no primeiro turno do Período de Estradas de Ferro. Não se esqueça de remover as cartas da pilha de acordo com o número de jogadores. Se você tiver acabado de terminar o **Período de Estradas de Ferro**, então o jogo terminou.

FIM DO JOGO (ENDING THE GAME)

O jogo termina no final do Período de Estradas de Ferro. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. No caso de um empate, o jogador empatado com o Nível de Rendimento mais alto vence. Se o empate persistir, ele acaba em favor do jogador com mais dinheiro em mãos. Se mesmo assim, o empate ainda persistir, determine a ordem de jogar como se fosse haver mais uma rodada, o jogador empatado que jogar primeiro nessa nova ordem vence o empate e é o vencedor do jogo.

JOGAR CARTAS DETALHADAMENTE (PLAY CARDS DETAILS)

Esta seção dá detalhes das ações que os jogadores podem realizar durante seus turnos.

Na ordem do turno, cada jogador completa um conjunto de ações. Cada jogador completa seu conjunto de ações antes que seja a vez do próximo jogador. Quando cada jogador tiver completado um conjunto de ações, então a Passo B da Fase II está completa.

Um conjunto de ações consiste em jogar uma carta e realizar uma ação com essa carta, depois disso, jogar uma segunda carta e realizar uma segunda ação com essa segunda carta. Assim, cada jogador jogará duas cartas no total e realizará duas ações durante a sua vez.

EXCEÇÃO: No primeiro turno do Período de Canais, cada jogador joga apenas **uma carta e assim realiza apenas uma ação**.

O tipo de carta que você joga somente tem efeito nas suas escolhas se você escolher Construir uma indústria. Todas as cartas jogadas são colocadas na pilha de descarte próxima ao tabuleiro.

Cada carta permite que você realize uma ação. As ações são:

1. **Construir indústria (Build industry)**
2. **Construir conexão (Build link)**
3. **Desenvolver (Develop)**
4. **Vender algodão (Sell cotton)**
5. **Pegar empréstimo (Take loan)**

Você pode repetir a mesma ação. Você por até mesmo escolher não realizar nenhuma ação, mas, mesmo assim, você tem que descartar a carta que jogou.

IMPORTANTE: Todo o dinheiro pago durante suas ações é colocado no seu espaço de *Quantia Gasta (Amount Spent)*, incluindo o pagamento por carvão e/ou ferro das trilhas de demanda de carvão e ferro.

ACÇÃO 1 Construir indústria (Build industry)

Existem dezenove locais nomeados no mapa principal onde você pode construir. Cada local tem entre um e quatro espaços (quadrados). Cada espaço tem um ou dois símbolos de indústria nele, que dita qual tipo de indústria pode ser construído naquele espaço.



EXEMPLO: O exemplo à direita é de Manchester. Três dos espaços permitem que você construa uma fábrica de algodão ou uma mina. O quarto espaço só pode ter uma fundição construída nele.

Para ser capaz de construir uma ficha de indústria num determinado local, você deve:

- a) jogar uma carta que permita que você construa lá,
- b) combinar o símbolo do espaço com a ficha de Indústria que você pretende construir,
- c) ser capaz de mover carvão para aquele local, se isso for necessário,
- d) pegar um cubo de ferro, se isso for necessário, e
- e) ser capaz de pagar a quantia completa pela ficha, que pode incluir custos adicionais por pegar cubos de uma ou das duas trilhas de Demanda (ou seja, carvão e ferro).

a. Jogando a carta certa (Playing the right card): Existem dois tipos de cartas: *cartas de Local* e *cartas de Indústria*.

Uma carta de Local permite que você construa naquele local. Com a carta de Local nenhuma conectividade é requerida, como já é o caso de uma carta de Indústria.

Uma carta de Indústria permite que você construa aquele tipo de indústria MAS somente em locais que você estiver conectado. No período de Canais, você pode construir em qualquer local que esteja conectado pelos seus próprios canais de conexão. No Período de Estradas de Ferro, você pode construir em qualquer local que esteja conectado pelas suas próprias estradas ou pode construir num local onde você já tenha uma ficha de Indústria.

EXCEÇÃO: Se você não tiver nem fichas de Indústria, nem conexões no tabuleiro, então você pode usar uma carta de indústria para construir em qualquer espaço que combine com o símbolo da carta.

b. Combinando o símbolo (Matching the symbol): Os locais têm um número de espaços. Cada espaço contém um ou dois símbolos de indústria. Sempre a ficha que você quer construir deve combinar com um dos símbolos do espaço em que você quer construir.

c. Movendo carvão para construir uma ficha de Indústria (Moving coal to build na Industry counter): Se a ficha de Indústria que você quer construir tiver um cubo “preto” de carvão marcado nela, então você deve ser capaz de mover um cubo de carvão para o local que você está pretendendo construir.

Existem duas fontes de carvão: minas de carvão e a trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*). Você deve sempre pegar um cubo de uma mina de carvão do mapa principal se possível. Esta mina pode pertencer a qualquer jogador. Se você puder pegar um carvão do mapa principal, então você deve pega da reserva mais próxima. A distância é contada levando em consideração as conexões construídas até cada reserva de carvão em potencial. No caso de reservas equidistantes (ou seja, distâncias iguais), você pode escolher de qual reserva quer pegar o carvão. O carvão que estiver no mesmo local é considerado a reserva mais próxima e assim deve ser usado. Do contrário, o carvão deve ser movido pelas conexões construídas para o local onde você pretende construir. Essas conexões podem pertencer a outro(s) jogador(es). Você pode mover carvão através de um Local Externo. Quando você tiver movido o carvão para o seu destino final, você o remove e coloca-o de volta à reserva do jogo.

Existem duas razões que impedem que você pegue um carvão do mapa principal: você pode não estar conectado a uma reserva através de conexões, ou pode não haver nenhum carvão sobrando em quaisquer locais do mapa principal. Se não houver nenhum cubo de carvão que poderia ser pego legalmente do mapa principal, então você pode pegar um da trilha de Demanda de Carvão.



Para pegar da trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*), o local onde você está construindo já deve conter um porto construído, ou estar conectado através de conexões a um porto construído. Um porto construído é a ficha de porto de qualquer jogador colocada no tabuleiro, podendo estar com a face para cima ou para baixo. Os três Locais Externos também contam como locais que tenham um porto construído, conforme indicado pelo símbolo da âncora neles. Você deve pagar uma quantia extra por este cubo, conforme mostrado na trilha de Demanda. Se não houver nenhum cubo sobrando na trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*), então você pode pegar um da reserva ao custo de £5. Isto é considerado o mesmo que se tivesse pego da Trilha de Demanda de carvão (*Coal Demand*). Este carvão é transportado e descartado no seu destino final, exatamente como um cartão pego do tabuleiro. O símbolo de âncora sobre a Trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*) é um lembrete dizendo que você deve estar conectado a um porto construído para pegar um carvão de lá.

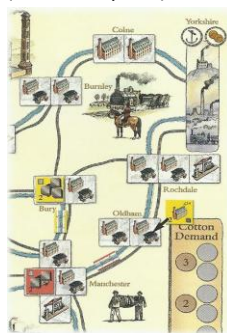
Se você pegar o último cubo de uma mina de carvão, então você vira essa ficha para o outro lado. O dono da mina imediatamente move seu marcador de rendimento um número de espaços na Trilha de Rendimentos igual ao valor mostrado no círculo dourado. Você nunca tem que pagar a outro jogador se você pegar carvão da mina dele. Você não paga nada ao mover um carvão, mesmo se esse carvão tiver que se mover pela conexão de um outro jogador.

d. Pegando ferro para construir (Taking iron to build): Se a ficha de Indústria que você queria construir tiver um cubo laranja marcado nela, então você deve pegar um cubo de ferro de algum lugar. Se possível primeiro você deve pegá-lo de uma fundição no mapa principal, que pode pertencer a outro jogador. Você não precisa estar conectado a reserva (de ferro) por conexões. Você não precisa pegar o ferro da reserva mais próxima. Se não existir nenhum cubo no mapa principal, então você pode pegar um cubo da Trilha de Demanda de Ferro (*Iron Demand*). Isso custará uma quantia adicional, conforme indicado à esquerda do cubo pego. Se não houver nenhum cubo sobrando na Trilha de Demanda de Ferro (*Iron Demand*), então você pode pagar £5 para pegar um cubo da reserva. Depois de pegar e usar o cubo, coloque-o de volta à reserva.

Se você pegar o último cubo de uma fundição, então você vira a ficha de fundição para o outro lado. O dono da ficha imediatamente move seu marcador de rendimentos um número de espaços na Trilha de Rendimento (*Income Track*) igual ao valor mostrado no círculo dourado. Você nunca tem que pagar a outro jogador para pegar ferro da ficha de fundição dele.

e. Pagando por uma ficha de Indústria (Paying for na Industry counter): Você deve pagar o custo total de uma ficha, conforme indicado acima à direita. Este dinheiro, bem como qualquer dinheiro pago por ferro e/ou carvão na trilha de demanda, devem ser colocados no seu espaço de Quantia Gasta (*Amount Spent*).

EXEMPLO: Você quer construir uma fábrica de algodão. Você paga £4 para construir essa ficha. Você joga uma carta de Local para Oldham. A fábrica que você está construindo requer um carvão. Você pode construir em Oldham porque a carta que você jogou combina com o local E você pode mover um cubo de carvão da mina do jogador Vermelho. Repare que não é possível pegar um carvão da sua própria mina já que está mais distante. Você pode mover carvão pelas conexões de qualquer jogador. Se você não tivesse uma carta Oldham, mas se tivesse a carta de Indústria de



Fábrica de Algodão, então você só poderia construir em Manchester, já que você tem uma conexão de canal para aquele local. Você não poderia construir em Bury, já que estamos no Período de Canais e você só pode ter uma das suas fichas em cada local. Você não poderia construir em Oldham, já que você não tem uma conexão de canal indo para aquele local. De modo

similar, se você tivesse uma carta de Local para Colne, você não seria capaz de construir lá, já que você não poderia mover um carvão para aquele local.

Mais algumas restrições sobre construção (Further restrictions on building)

Há mais algumas restrições sobre o que você pode construir e onde você pode construir. Você deve sempre construir a ficha de Indústria que estiver em cima de uma das cinco pilhas de fichas.

Você não pode construir uma Indústria com um Nível de Tecnologia de zero, por exemplo, estaleiros (*shipyards*). Qualquer ficha com um símbolo de Canal nela só pode ser construída no Período de Canal, ou seja, você não pode construir fichas de Nível de Tecnologia 1 no Período de Estradas de Ferro – você teria que desenvolver através dessas fichas para chegar às fichas mais altas de Nível de Tecnologia. Qualquer ficha com um símbolo de Estrada de Ferro (por exemplo, estaleiros de nível 2) só podem ser construída no Período de Estradas de Ferro.

Cada espaço num local só pode conter uma ficha de cada vez. No Período de Canais cada jogador só pode ter uma ficha de Indústria num local (ou seja, durante o Período de Canal, Manchester poderia ser preenchida num jogo com 4 jogadores, mas não num jogo com 3 jogadores). No Período de Estradas de Ferro o único limite para o número de fichas que você pode ter num local é o número de espaços disponíveis para escolha. Quando você construir uma ficha, você sempre coloca-a com a face para cima.

Minas de carvão (Coal mines): As minas de Carvão são reservas de cubos de carvão. Quando você construir uma mina de carvão, você coloca um número de cubos de carvão nela, conforme indicado na ficha. A reserva de carvão do jogo deveria ser ilimitada. Se não houver cubos de carvão suficientes na reserva do jogo quando uma mina de Carvão for colocada, use qualquer outro tipo de marcador que tenha em mãos. Esse tipo de situação é extremamente incomum. Uma mina de carvão é virada para o seu outro lado quando todos os cubos nela tiverem sido removidos.

IMPORTANTE: Se no momento em que você construir sua mina, ela estiver conectada a um porto construído, então você DEVE imediatamente mover cubos de carvão da sua mina para preencher os espaços vazios na trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*). Um porto construído é uma ficha de porto de qualquer jogador colocada no tabuleiro, com a face para cima ou a face para baixo. Os três Locais Externos também contam como um porto construído, conforme indicado pelo símbolo de âncora neles. Para cada espaço vazio que você preencher, você pega uma quantia do banco igual à quantia mostrada à esquerda do espaço. Você preenche a trilha de baixo para cima. Este dinheiro é pego depois que você pagar pela construção da mina de carvão. Esse dinheiro não pode ser usado para pagar pela mina de carvão. Repare que se sua mina de carvão não estiver conectada a um porto construído quando for construída, mas depois for conectada num turno posterior, então você NÃO move cubos da mina para a trilha de Demanda de carvão. (*Coal Demand*).

Fundição (Iron works): As fundições são uma reserva de cubos de ferro. Quando você construir uma fundição, você coloca um número de cubos de ferro nela, conforme indicado na ficha. A reserva de ferro é ilimitada. Se não houver cubos de ferro suficientes na reserva do jogo quando uma Fundição for colocada, use qualquer outro tipo de marcador que tenha em mãos. Esse tipo de situação é extremamente incomum. Uma fundição é virada para o seu outro lado quando todos os cubos de ferro nela tiverem sido removidos.

IMPORTANTE: No momento em que você construir uma fundição, você deve mover cubos de ferro da fundição para preencher qualquer espaço vazio na trilha de Demanda de Ferro (*Iron Demand*). Você não precisa estar conectado a um porto para fazer isso. Você pega uma quantia de dinheiro do banco por cada cubo que você colocar na trilha, da mesma forma que foi feito com o carvão.

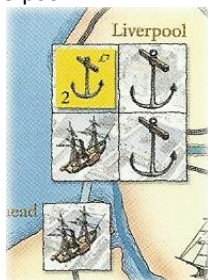
Barrow-in-Furness: Você não pode construir lá até o Período de Estradas de Ferro. Você só pode construir um estaleiro ou fundição em Barrow-in-Furness se existir uma estrada de ferro construída indo para lá e para levar carvão para lá.

Birkenhead: Você não pode construir lá até o Período de Estradas de Ferro. Existe uma conexão “virtual” entre Birkenhead e Liverpool. Essa ligação funciona como uma ligação de estrada de ferro construída, apenas com propósitos de conectividade quando usar uma carta de indústria para Construir indústrias. Essa conexão “virtual” pode ser usada por qualquer jogador. Você não pode nunca usar esta conexão para mover carvão, vender algodão ou marcar pontos.

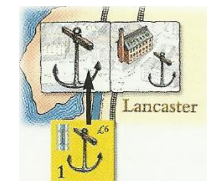
Assim, se você tiver uma conexão para Liverpool ou tiver construído em Liverpool, você pode usar uma carta de Estaleiro para construir em Birkenhead. Já que pela conexão “virtual” não se pode transportar carvão, ele deve ser trazido através de outras estradas de ferro construídas, incluindo a conexão do Porto Ellesmere para Birkenhead. De modo similar, se você tiver uma conexão para Birkenhead ou tiver construído em Birkenhead, você pode usar uma carta de indústria apropriada para construir um porto ou estaleiro em Liverpool. É claro, a estaleiro irá requerer carvão, que não pode ser levado para Liverpool pela conexão “virtual”.

A conexão “virtual” não permite um jogador em Liverpool construir uma conexão para fora de Birkenhead, nem permite um jogador em Birkenhead construir uma conexão para fora de Liverpool.

EXEMPLO: Há uma conexão de estradas de ferro construídas (não mostradas) que podem trazer carvão para Birkenhead do sudeste. (O carvão não pode usar a conexão “virtual”). Você joga uma carta de Indústria Estaleiro. Essa carta permite que você, bem como o jogador Amarelo, construa em Birkenhead usando uma carta de Estaleiro, até mesmo se você não possuir a conexão de estrada de ferro indo do Porto Ellesmere para Birkenhead. Sua presença em Liverpool dá a você conectividade com Birkenhead pela conexão “virtual”.



Lancaster: Se você construir um porto em Lancaster, então você deve usar primeiro o espaço à esquerda. Você não pode deliberadamente construir no espaço à direita, negando assim a oportunidade de alguém construir uma fábrica de algodão lá.



Preston: Se você construir um porto em Preston, então você deve usar primeiro o espaço de cima, se ele estiver vazio. Você não pode deliberadamente construir no espaço de baixo à esquerda, negando assim a oportunidade de alguém construir uma fábrica de algodão lá.

Construções sobre outras fichas de Indústrias (Building over other counters): Você sempre pode construir num espaço que já contenha uma de suas fichas desde que a nova ficha seja do mesmo tipo e tenha um Nível de Tecnologia mais alto. Você ainda deve reunir todos os 5 requisitos para construir uma ficha de Indústria. Exceção: se você usar uma carta de Indústria, você não precisa ter qualquer conexão conectada ao local. A ficha antiga é removida, junto com os cubos que estiverem nela.

Você pode substituir uma mina de carvão de outro jogador por uma de suas próprias minas, somente se ambas das situações a seguir forem respeitadas:

- a) Não existir mais nenhum cubo de carvão no tabuleiro principal, e
- b) Não existir mais nenhum cubo de carvão na trilha de Demanda de Carvão (Coal Demand)

Sua mina de carvão deve ter uma Nível de Tecnologia mais alto do que a mina que você está substituindo. Essa regra se aplica à fundição. Você pode substituir uma ficha de um adversário se não existirem mais cubos nem no tabuleiro principal e nem na trilha de Demanda de Ferro. Os Níveis de Rendimentos nunca são reduzidos devido a remoção de uma ficha de Indústria. As fichas substituídas são descartadas e não marcam pontos no final do período.

Ações combinadas (Combining actions): Você pode combinar suas duas ações em uma ação. Nesta única ação você pode construir em qualquer espaço disponível no mapa principal como se você tivesse jogado uma carta de Local para aquele local. Você ainda tem que respeitar todas as regras relacionadas à construção de uma ficha de Indústria. Você deve jogar duas cartas, mas irá realizar apenas uma ação, em vez das duas

ações normais. Isso não pode ser feito no seu primeiro turno de jogo, já que você não joga duas cartas no primeiro turno.

AÇÃO 2 Construir conexões (Build link)

A carta que você jogou antes de escolher essa ação não tem efeito sobre onde você pode construir uma conexão. As fichas são limitadas, ou seja, você pode construir no máximo 14 conexões durante cada período.

Os canais só podem ser construídos em potenciais conexões de canais. No Período de Canais, as únicas conexões que você pode construir são as conexões de Canais. Os Canais custam £3 cada.

As Estradas de Ferro só podem ser construídas em potenciais conexões de estradas de ferro. No Período de Estradas de Ferro, as únicas conexões que você pode construir são as conexões de estradas de ferro. Cada conexão de estrada de ferro requer um cubo de carvão que deve ser removido de um dos dois locais onde a estrada de ferro estiver sendo construída (a estrada está sendo construída entre esses dois locais). Essa ação pode ser realizada, incluindo uma conexão com uma porto construído (Porto de qualquer jogador, mesmo se a ficha estiver virada ou não, ou um Local Externo) e usar um carvão da trilha de Demanda de Carvão (Coal Demand). Bem como as fichas de construção de Indústria, este carvão deve ser movido da reserva mais próxima através de estradas de ferro para seu destino final e deve ser pego primeiro do mapa principal, se possível. Quando for determinar a reserva mais próxima, a distância de uma determinada reserva é o menor número de conexões utilizadas para se chegar ao fim mais próximo da conexão. Se houver um carvão no fim da conexão, então essa reserva será considerada a mais próxima.

Custa £5 para construir uma única conexão de estrada de ferro. Você pode construir duas conexões de estradas de ferro numa única ação. Isso custa £15. Essas conexões precisam ser construídas conectadas uma a outra. Você ainda vai precisar de um cubo de carvão por cada conexão construída. Coloque uma conexão e transporte um carvão para ela, depois coloque a outra conexão e transporte um carvão para ela também (por exemplo: da fábrica de algodão em Burnley, você não poderia fazer uma construção dupla para Yorkshire e usar o carvão da trilha de Demanda de carvão para as duas conexões). Você não pode nunca construir duas conexões de canais numa única ação.

Você pode construir uma conexão em qualquer conexão potencial que se conecte com uma de suas fichas de Indústria ou que esteja conectada com um local que você já tenha uma conexão indo para ela. Cada conexão potencial só pode ter uma conexão construída nela.

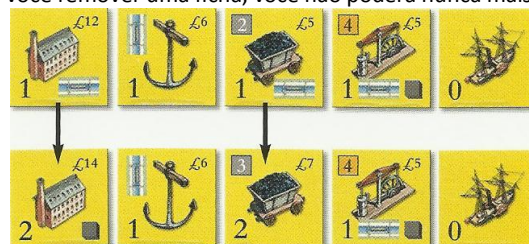
Você pode construir uma conexão de um Local externo que você esteja conectado.

AÇÃO 3 Desenvolver (Develop)

A carta que você jogou antes de escolher essa ação não tem efeito em qual desenvolvimento você pode realizar.

Como uma ação, você pode remover e descartar uma ou duas fichas de Indústrias de cima de suas pilhas. Essas fichas podem ser removidas da mesma pilha ou de pilhas diferentes. Para cada ficha que você remova, você deve também pegar um cubo de ferro de algum lugar. As regras para se pegar ferro para desenvolver são as mesmas que pegar ferro para construir uma ficha de indústria. Você não pode nunca adicionar fichas a uma pilha.

O desenvolvimento permite que você chegue mais rápido a fichas com um Nível de Tecnologia mais alto. O exemplo abaixo mostra as pilhas de fichas antes e depois de um desenvolvimento. Repare que neste exemplo, você já teria construído duas fábricas de algodão. Quando você remover uma ficha, você não poderá nunca mais usá-la.



AÇÃO 4 Vender algodão (Sell cotton)

A carta que você jogou antes de escolher essa ação não tem efeito na sua habilidade de vender algodão.

Como uma única ação, você pode vender algodão de qualquer uma de suas fábricas que estejam com a face para cima. Cada fábrica deve vender para um porto com a face para cima ou para um Mercado Distante (Distant Market). Trate cada fábrica que você for vender separada e sequencialmente. Você pode escolher a ordem da venda de algodão.

Para vender para um porto, sua fábrica deve estar conectada ao porto (exatamente como as fichas de Indústria requerem que o carvão esteja conectado a uma reserva de carvão quando elas são construídas, o que inclui ter uma reserva de carvão no mesmo local). Ao vender algodão para um porto com a face para cima, vire ambas as fichas, tanto da fábrica como do porto. Você pode vender seu algodão para um porto que seja de outro jogador; ele não pode recusar o uso do porto. Você não tem que vender para o porto mais próximo disponível e você pode traçar uma rota por um porto com a face para cima e/ou por um Local Externo até chegar a um porto onde você deseja vender o algodão.

Para vender para um Mercado Distante (Distant Market), sua fábrica tem que estar conectada a um porto construído (Porto de qualquer jogador, com a face para cima ou não, ou um Local externo). Se você vender algodão para um Mercado Distante através de um porto com a face para cima, não vire o porto. Uma única venda faz com que você vire a ficha de cima da pilha de Mercado Distante e mova o marcador de Demand de Algodão (Cotton Demand) para baixo um certo número de espaços na trilha, conforme indicado na ficha de Mercado Distante. Se o marcador não tiver alcançado o espaço mais abaixo, então você pode virar sua fábrica de algodão. Depois disso, você aumenta seus rendimentos um certo número de espaços indicado ao lado da trilha (além dos espaços que você avança por causa da própria ficha em si). Você realiza essa ação toda vez que for vender para esse mercado. Coloque a ficha de Mercado Distante que você revelou com a face para baixo, embaixo da pilha.

Se o marcador de Demanda de Algodão (Cotton Demand) alcançar o último espaço, então você não vira a sua fábrica. Sua ação termina imediatamente. Mais nenhum algodão pode ser vendido ao Mercado Distante por QUALQUER jogador pelo resto do período e todos as fichas de Mercado Distante são removidas do espaço delas no tabuleiro. Você ainda pode vender seu algodão em ações posteriores para portos que não tenham sido virados no mapa principal.

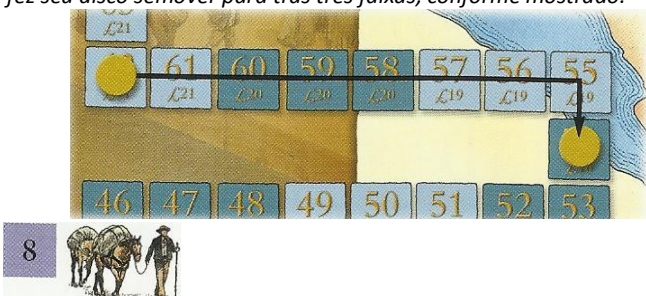
AÇÃO 5 Pegar empréstimo (Take loan)

A carta que você jogou antes de escolher essa ação não tem efeito em quanto dinheiro você pode pegar como empréstimo.

Você pode pegar múltiplos de £10 do banco, mas no máximo £30. Os espaços na trilha de Rendimento/PV estão agrupados em faixas com o mesmo valor de rendimento. Para cada £10, você tem que mover eu disco de madeira um rendimento para baixo na trilha de rendimento. Assim, cada £10 que você pega emprestado reduz seu rendimento em £1. Você sempre se move para trás até o espaço com o número mais alto de uma faixa. Não é possível que você se mova abaixo de -£10. Você não tem que pagar pelos empréstimos.

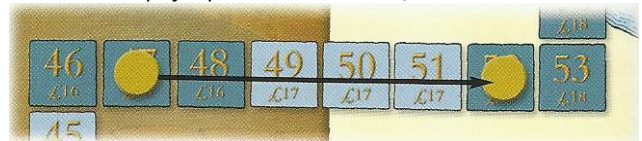
IMPORTANTE: Você não pode pegar empréstimos quando a pilha de cartas tenha se acabado no Período de Estradas de Ferro.

No exemplo abaixo, você acabou de pegar um empréstimo de £30, que fez seu disco semover para trás três faixas, conforme mostrado.



TIPOS DE FICHAS E VIRANDO AS FICHAS (COUNTER TYPES AND FLIPPING)

É importante virar as fichas para o outro lado e receber imediatamente seu rendimento e, no final do período, marcar seus PVs. Cada ficha só pode ser virada uma vez. É responsabilidade do jogador que a possui virar a ficha para aumentar seu Nível de Rendimento a quantia indicada no círculo dourado. No exemplo abaixo, você acabou de virar um ficha de Indústria com um círculo dourado no valor de 5. Então, você move seu disco cinco espaços para frente na trilha, conforme mostrado.



NOTA: Fichas de Nível 2 ou de níveis mais altos que forem construídas e viradas durante o Período de Canais também marcarão no final do Período de Estradas de Ferro, bem como no final do Período de Canais – desde que elas não sejam removidas, que é o caso de uma outa ficha de Indústria ser construída sobre ela.

Minas de carvão (Coal mines): O Carvão está representado pelos cubos de carvão e é produzido pelas minas de carvão. Quando você construir uma mina de carvão, você coloca um certo número de cubos de carvão igual ao número indicado no quadrado verde escuro. Você vira uma mina de carvão quando todos esses cubos tiverem sido removidos. Mais a frente, as minas de carvão requerem ferro, que representa as bombas a vapor para cavar minas mais profundas.

Fábricas de algodão (Cotton mills): As fábricas de algodão produzem algodão, mas isso só é representado de modo abstrato ao virar a ficha quando o algodão for vendido. Você pode virar uma fábrica de algodão quando você escolher a ação de Vender Algodão (Sell Cotton) e for capaz de virar também um porto conectado e ainda não virado. De modo alternativo, você pode tentar vender para um Mercado Distante. As primeiras fábricas usam a água como fonte de energia, por isso elas não precisam de carvão. Mais para frente, elas começam a usar máquinas a vapor, o que requer o uso do carvão, enquanto as fábricas mais avançadas requerem o uso de ferro também.

Fundições (Iron works): O Ferro, representado pelos cubos laranjas, é produzido em fundições. Quando você construir uma fundição, você coloca um certo número de cubos de ferro igual ao número indicado no quadrado laranja. Você vira uma fundição quando todos os cubos tiverem sido removidos. As fundições não produzem ferro bruto; elas representam a produção de máquinas a vapor, ferramentas, materiais de construção, etc. Este é o motivo dos cubos estarem conectados a ação de Desenvolvimento (Development action); o uso do maquinário feito com ferro é o que existe de mais avançado neste período.

Portos (Ports): Os Portos são locais onde o algodão pode ser vendido. Os Portos são virados quando um jogador vende algodão para ele. Os jogadores podem vender para o Mercado Distante através de um Porto não virado. Essa ação não faz com que o Porto seja virado.

Estaleiros (Shipyards): Os Estaleiros produzem navios, que são representados, de modo abstrato, numa venda imediata. Quando você construir um Estaleiro, você imediatamente vira-o para o seu outro lado. Você começa com o Nível de Tecnologia de Esleiro 0 (zero). Você terá que desenvolver esse nível (veja as regras de Desenvolvimento), antes de construir os estaleiros com Nível de Tecnologia 1. Somente os estaleiros com Nível de Tecnologia 1 podem ser construídos no Período de Canais. Somente estaleiros de Nível de Tecnologia 2 podem ser construídos no Período de estrada de Ferro. Durante o Período de Canais, você será capaz de construir um estaleiro somente em Liverpool. Não tem como transportar o carvão requerido para Barrow-in-Furness e Birkenhead até que as estradas de ferro apropriadas sejam construídas durante o Período de Estradas de Ferro.



GUIA PARA JOGAR BRASS (GUIDE TO PLAYING THE GAME)

Seu objetivo é marcar mais pontos de vitória. Os PVs são recebidos pelas indústrias que já foram viradas e canais/estradas de ferro. O segredo para vencer o jogo é construir fichas de indústrias que acabarão sendo viradas.

Quando você constrói uma indústria, ela produz alguma coisa e é possível vender esse “produto”. Quando você construir uma fábrica de algodão, ela está produzindo algodão, mas ainda não tem um freguês. Um porto é um freguês em potencial. Você pode virar uma fábrica de algodão, se você puder também virar um porto ou vender para o Mercado distante (as fichas só podem ser viradas uma vez). Isso não significa que só se possa fazer uma única venda, você está continuamente produzindo e vendendo algodão por aquele porto. Esse é o porquê do seu nível de rendimento aumentar. De modo parecido, a mina de carvão e a fundição têm cubos de carvão/ferro para vender. Quando todos os cubos de uma dessas fichas tiverem sido pegos, então a ficha é virada. Isso também faz com que seu nível de rendimento aumente. Sua mina de carvão continua produzindo carvão, mas está vendendo tudo que produz. A única indústria que deve ser virada imediatamente é o estaleiro.

O jogo fala sobre oferta e procura. Você quer construir uma indústria quando você sabe que há uma demanda para os produtos da sua indústria; do contrário, você está desperdiçando dinheiro e ações. A única exceção para isto são as minas de carvão; ela pode ser muito útil para começar o Período de Estradas de Ferro com essa mina de carvão e que realmente ainda tenha carvão nela. Nesse sentido o jogo é muito tático. Se um número de cubos de carvão tiver sido pego da trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*), então a demanda está alta e lucros extras serão produzidos pelo próximo jogador que usar esta demanda. Assim, se você construir uma mina de carvão e ela estiver conectada a um porto, você imediatamente move cubos da mina para preencher os espaços vazios na trilha de Demanda de Carvão (*Coal Demand*). Você recebe dinheiro por isso, mas não um aumento no nível de rendimento.

A demanda total por algodão está determinada pelo número de portos que foram construídos e pelo Mercado Distante (que permitirá que sejam vendidos entre 2 e 6 algodões). Mais uma vez, procure pelas oportunidades. Se houver muitas fábricas de carvão, que não venderam seu produto, então construa portos. Embora o dono da fábrica faça mais dinheiro, isso poupa você de uma ação.

A demanda por carvão estará baixa no começo do jogo, mas aumentará de tempo em tempo. Não invista pesadamente no carvão, se ainda for muito cedo no jogo. Durante o Período de Estradas de Ferro, a demanda por carvão vai bater no teto.

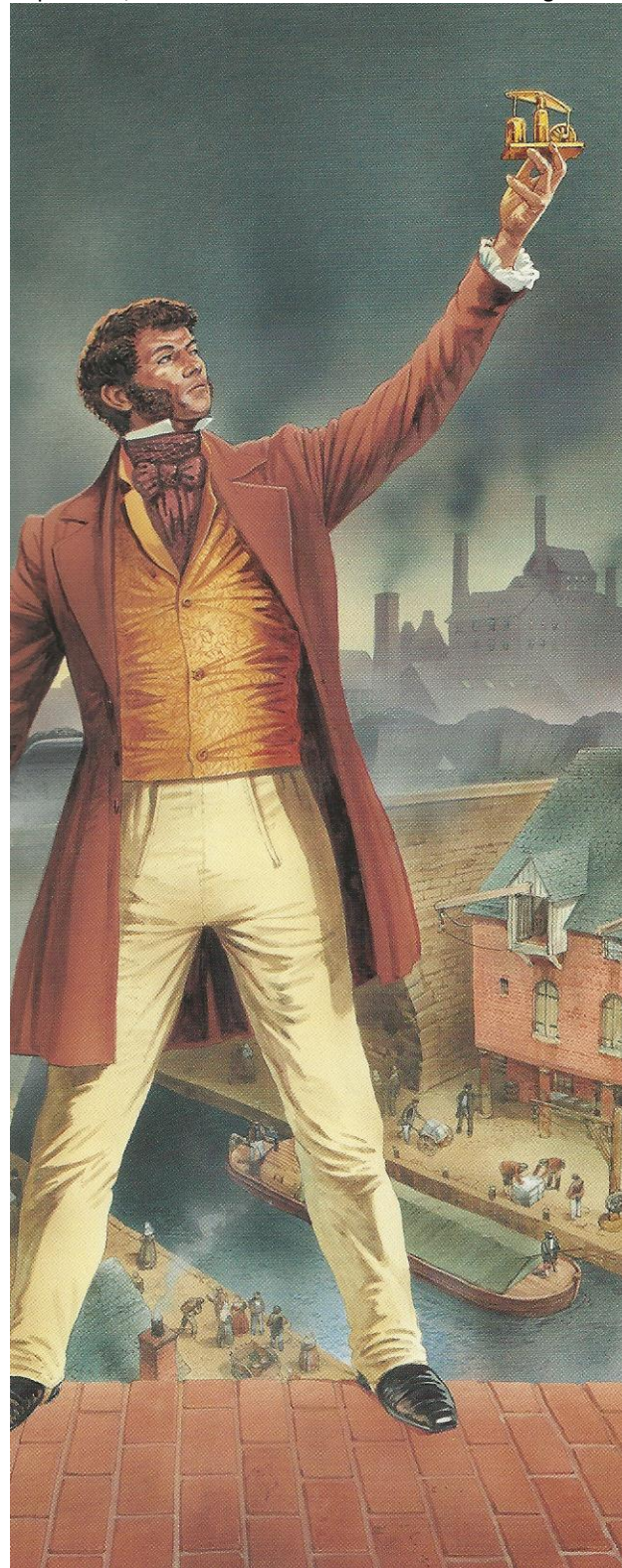
A demanda por ferro depende muito de quanto desenvolvimento os jogadores empreendem. Como você pode escolher de onde pegar ferro, quando você desenvolver, você pode criar sua própria demanda de ferro.

Bem cedo, em cada período, você deveria ser capaz de construir quase qualquer tipo de indústria que você queira. O que você ainda não tem é o controle sobre onde você irá construir, mas nem sempre isso é um problema crucial. Quando for a sua vez, pense a respeito de quais indústrias você gostaria de construir, depois veja se suas cartas permitem que você construa essa indústria. Muitas vezes, você precisa pensar um pouco mais a frente e adiar a construção de certas indústrias até que você construa algumas conexões de canais/estradas de ferro.

Lembre-se de desenvolver suas indústrias. Os jogadores que estão jogando pela primeira vez geralmente não fazem isso, você pode fazer com que o desenvolvimento da indústria trabalhe para você, se você conseguir uma fundição. Conseguindo algumas Indústrias de Nível 2 no Período de Canais fará uma grande diferença na sua situação no período de Estradas de Ferro. Lembre-se que no fim do período de Canais, todas as indústrias de Nível 1 serão removidas. Isso não significa que elas realmente desapareceram – lembre-se que você continua ganhando dinheiro por causa delas. Você pode ver isso como um aumento na quantidade de terra disponível e o declínio da importância das primeiras indústrias. Confira as Fichas de Indústria em

detalhe na próxima página destas regras. Você verá que quanto maior o Nível de Tecnologia, mais pontos de vitória você ganha, especialmente com as fábricas de algodão e com os estaleiros.

O dinheiro é importante. Todas as indústrias tem um custo para serem construídas, marcado na frente da ficha. Você pode ficar sem dinheiro rapidamente, o que o levará a fazer um empréstimo. Você pode tentar evitar essa situação, elevando seus rendimentos o mais rápido possível. Uma forma de fazer isso é construir uma fábrica de algodão e um porto usando ambos numa ação de “Vender Algodão” (“*Sell Cotton*”). Uma vez que seu nível de rendimentos esteja alto, você receberá dinheiro no início de cada turno. Isso também significa que se você pegar um empréstimo, seu rendimento não vai entrar no nível negativo.



Folha de ajuda ao jogador

Período de Fases

- I. Cartas Iniciais
- II. Ações do Jogador
- III. Pontos de Vitória
- IV. Novo Período

Passos da fase Ações do Jogador

- A. Receber rendimentos
- B. Jogar cartas
- C. Ordem do Jogo
- D. Completar a Mão

Ações Disponíveis

1. Construir indústria
2. Construir conexão
3. Desenvolver
4. Vender algodão
5. Pegar empréstimo

Requisitos para construir indústria

1. A carta permite que você construa no local desejado?
2. O símbolo no espaço combina com o símbolo na ficha?

3. Se você precisar de carvão, você pode movê-lo para o local?
4. De onde você vai pegar ferro se for requerido?
5. Você pode pagar o custo total da fichas mais quaisquer custos adicionais?

Regras fáceis de esquecer




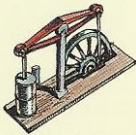

- Remova o número certo de cartas da pilha no começo do período de acordo com o número de jogadores.
- Só jogue **uma carta** no primeiro turno do Período de Canais.
- Confira a ficha de Indústria para ver se ela pode ser construída no período atual quando você for construí-la.
- Quando você construir uma mina de carvão ou fundição confira se você precisa mover cubos para a trilha de Demanda correspondente.

- Cada ficha que você remove durante o desenvolvimento requer que você pegue um cubo de ferro de algum lugar.
- Todo o dinheiro que você gastar vai para o espaço de Quantia Gasta (*Amount Spent*).
- Você pode construir sobre suas próprias fichas de Indústria.
- Você pode construir sobre minas de carvão e fundições de outros jogadores dependendo da quantidade de carvão/ferro disponível.
- Você pode combinar suas duas ações para permitir que você construa em qualquer local.
- Quando o marcador de Demanda de Algodão (*Cotton Demand*) alcançar o espaço de baixo da trilha de Demanda de Algodão, ninguém pode vender para o

Mercado Distante até o próximo período.

- O bônus por vender algodão para o Mercado Distante é adicionado ao seu nível de Rendimento.
- A conexão “virtual” para Birkenhead só está lá para permitir que você construa uma ficha de indústria usando uma carta de Indústria. Essa conexão não pode ser usada para nenhum outro propósito.
- No final do Período de Canais, lembre-se de remover todas as fichas de Indústria com Nível de Tecnologia 1, junto com seus cubos, do tabuleiro.
- Durante o Período de Canais, você só pode ter uma de suas fichas num local.
- Você não pode pegar empréstimo durante o Período de Estradas de Ferro quando a pilha de cartas já tiver se acabado.

Fichas de Indústria em Detalhes (Industry counter details)

Fábrica de Algodão	Virar quando...	Nível	Custo	Rendimento	PVs	Carvão?	Ferro?	Período	Nº	
	a Fábrica de Algodão vender para um Porto ou para o Mercado Distante.	1	£12	5	3	--	--	Canal	3	
		2	£14	4	5	✓	--	--	3	
		3	£16	3	9	✓	✓	--	3	
		4	£18	2	12	✓	✓	--	3	
Porto	Virar quando...	Nível	Custo	Rendimento	PVs	Carvão?	Ferro?	Período	Nº	
	uma Fábrica de Algodão vender para esse Porto.	1	£6	3	2	--	--	Canal	2	
		2	£7	3	4	--	--	--	2	
		3	£8	4	6	--	--	--	2	
		4	£9	4	9	--	--	--	2	
Mina de Carvão	Virar quando...	Nível	Custo	Rendimento	PVs	Carvão?	Ferro?	Período	Nº	Cubos
	o último cubo for removido dessa Mina de Carvão.	1	£5	4	1	--	--	Canal	1	2
		2	£7	7	2	--	--	--	2	3
		3	£8	6	3	--	✓	--	2	4
		4	£10	5	4	--	✓	✓	2	5
Fundição	Virar quando...	Nível	Custo	Rendimento	PVs	Carvão?	Ferro?	Período	Nº	Cubos
	o último cubo for removido dessa Fundição.	1	£5	3	3	✓	--	Canal	1	4
		2	£7	3	5	✓	--	--	1	4
		3	£9	2	7	✓	--	--	1	5
		4	£12	1	9	✓	--	--	1	6
Estaleiro	Virar quando...	Nível	Custo	Rendimento	PVs	Carvão?	Ferro?	Período	Nº	
	Assim que for construído esse Estaleiro.	0	Não há	Não há	Não há	Não há	Não há	Nenhum	2	
		1	£16	2	10	✓	✓	Canal	2	
		2	£25	1	18	✓	✓	Estrada	2	

