



# BRASS

## ЛАНКАШИР



### ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Игра «Brass. Ланкашир» — это история конкурирующих предпринимателей в Ланкашире и его окрестностях в период английской промышленной революции в 1770—1870 годах. В этой игре вы будете строить собственную индустриальную империю, налаживая сообщение по водным каналам и железным дорогам, а также сооружая и модернизируя различные предприятия, такие как текстильные фабрики, угольные шахты, литейные заводы, верфи и порты.

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик:** Мартин Уоллас  
**Развитие игры:** Гэван Браун и Мэтт Толман  
**Иллюстрации и графический дизайн:** Давид Форс и Лина Коссетт, Дамьен Маммолини, Гэван Браун  
**Консультации по игровому процессу:** Эдвард Чен  
**Правила игры и редакция:** Саймон Рурк, Гэван Браун, Мэтт Толман, Михал Ван Бисбрук, Орин Бишоп, Рики Патель, Даниэль Данцер  
**Вычитка правил игры:** Адам Оллетт, Дэн Ли, Дейв Томас, Дэвид Голдфарб, Дэвид Уернерт, Химо Баррера, Грэм Эдгелер, Джефф Ли, Жере Биар, Джон Мерлино, Йёрген Грёндааль, Марк Николс, Миколай Собоцинский, Сэм Ламберт  
**Консультант-историк:** Джудит Беннетт

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** «Crowd Games»  
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский  
**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин  
**Редактор:** Анна Полянская  
**Переводчик:** UAonipm  
**Корректор:** Кирилл Егоров  
**Верстальщик:** Алина Клеймёнова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

### СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



4 планшета игроков



4 жетона персонажей



56 жетонов сообщения (по 14 каждого цвета)



12 жетонов внешнего рынка хлопка



66 карт локаций и предприятий



4 памятки



4 фишки ПО



24 кубика угля



Фишка внешнего рынка хлопка



4 фишки дохода



16 кубиков железа



68 жетонов денег (70 монет в дельюкс-издании)



148 жетонов предприятий (по 37 каждого цвета)



Жетон эпохи

© 2018 «Roxley Games». Все права защищены повсеместно.



# ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ



РИЧАРД АРКРАЙТ

**Сэр Ричард Аркрайт**  
(23 декабря 1732 г. — 3 августа 1792 г.)

Ричард Аркрайт начинал как подмастерье парикмахера, а грамоте его обучила кузина. Рано овдовев, он решил открыть своё дело, и второй брак позволил ему приобрести мастерскую по изготовлению париков. Когда парики вышли из моды, он переключился на текстиль и при помощи часовщика Джона Кэя усовершенствовал прядильную машину Харгривса. Аркрайт перенёс производство в маленькую деревушку Кромфорда, уговорив ткачей с большими семьями переехать туда и работать на его фабрике всей семьёй, включая детей старше семи лет. Аркрайт одним из первых, ещё до изобретения Эдмундом Картрайтом механического ткацкого станка, начал использовать паровые машины совместно с прядильным оборудованием. Годы спустя, после долгих судебных тяжб, Аркрайт потерял множество патентов и лишился лидерства в текстильной индустрии, однако сумел получить дворянский титул. Он был честолюбивым, истово верующим человеком с нелёгким характером, но его изобретательность и организационные способности прославили его как основателя современной промышленной фабричной системы.



ЭЛИЗА ТИНСЛИ

**Элиза Тинсли**  
(17 января 1813 г. — 17 января 1882 г.)

После кончины своего супруга Томаса и его отца, а также смерти старшего из шести детей Тинсли под собственным именем продолжила дело мужа и свёкра в так называемой Чёрной стране — индустриальном регионе Англии. Её компания производила гвозди для подков, а также якоря и цепи. Именно последние стали основной продукцией её предприятия после того, как моторные средства передвижения вытеснили конные. Изготовление цепей всегда было мужским делом, но Тинсли постигла все его тонкости. У неё трудилось около 4000 человек, и она даже открыла филиал компании в Австралии. Среди работников Тинсли было немало женщин, и она постоянно боролась с попытками правительства ограничить для женщин и девочек до 14 лет возможность работать в отрасли, производящей гвозди и цепи, утверждая, что «условия обеих профессий благоприятны для нравственного и физического здоровья». Её называли Вдовой и уважали за опытность в своём деле. Она продала свою компанию в возрасте 58 лет, однако та существует и поныне и по-прежнему носит имя Элизы Тинсли.



ИЗАМБАРД КИНГДОМ БРЮНЕЛЬ

**Изамбард Кингдом Брюнель**  
(9 апреля 1806 г. — 15 сентября 1859 г.)

Отца Брюнеля, Марка, посадили в долговую тюрьму, когда юноше было 15 лет, но после того, как Брюнель-старший распустил слухи, что русский царь предложил ему должность инженера, все его долги оплатило правительство. Сам Изамбард учился во Франции у часовщика Абрахама-Луи Бреге. После возвращения в Англию он стал помогать отцу в его проекте по постройке туннеля под Темзой. 22-летний Брюнель едва не погиб при затоплении туннеля, и, чтобы восстановить здоровье после полученных травм, ему потребовалось несколько месяцев. Однако это не помешало ему стать одним из самых продуктивных инженеров в истории. Он проектировал туннели, мосты и железные дороги, создал передвижной госпиталь и пневматическую железную дорогу (закрывшуюся после набега крыс на кожаные клапаны пневмотрубы). Его «Грейт Вестерн» был первым пароводом, осуществлявшим трансатлантические перевозки, а «Грейт Истерн» — самым большим в истории кораблём на момент своей постройки. Увы, создатель так и не увидел его первого плавания, скончавшись от инсульта как раз накануне в возрасте 53 лет. Сегодня Брюнель считается одним из величайших инженеров XIX столетия.



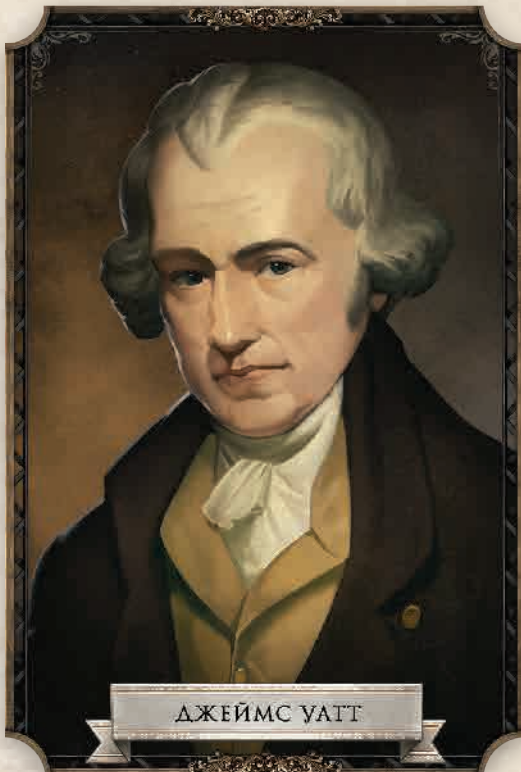
ДЖОРДЖ СТЕФЕНСОН

**Джордж Стефенсон**  
(9 июня 1781 г. — 12 августа 1848 г.)

После смерти жены и дочери 25-летний Стефенсон, нигде формально не учившийся, уехал в Шотландию в поисках работы, но вернулся в Вест-Мур, узнав, что его отец ослеп в результате аварии на шахте. За предложение по усовершенствованию малоэффективного парового насоса Стефенсона назначили механиком паровых машин, и вскоре он стал настоящим экспертом в своём деле. В научных кругах Стефенсон не пользовался популярностью из-за своего нортумберлендского акцента, поэтому, когда он представил собственную разработку рудничной лампы, пригодной для работы во взрывоопасной среде, Лондонское королевское общество обвинило его в воровстве изобретения у Гемфри Дэви. Серьёзным шагом на пути к успеху стал вклад Стефенсона в развитие железнодорожного транспорта и всей отрасли в целом. В возрасте 40 лет он начал работу над проектом первой общественной железной дороги, и его локомотив, известный как «Ракета» Стефенсона, прошёл все испытания, достигнув рекордной скорости в 36 миль в час. Высказывались опасения, что при таких скоростях внутренние органы пассажиров могут буквально вылететь наружу, но, к счастью, этого не случилось.



# ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ



ДЖЕЙМС УАТТ

**Джеймс Уатт**  
(30 января 1736 г. — 25 августа 1819 г.)

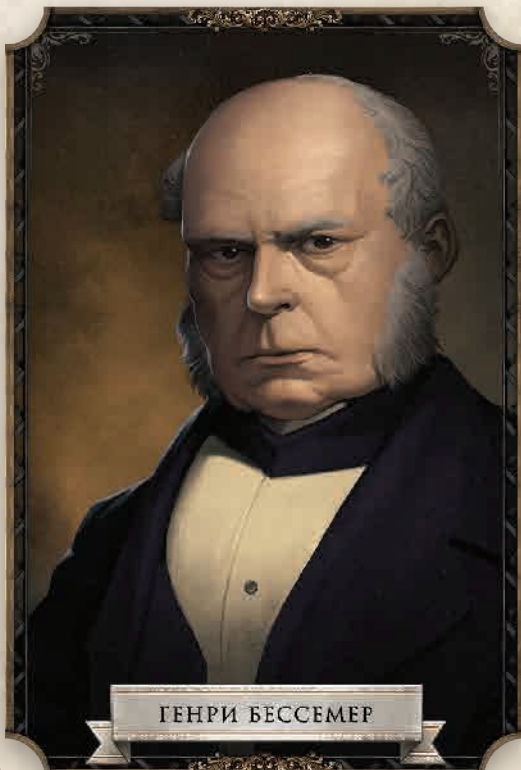
С раннего возраста Уатт возился с моделями и корабельными инструментами в мастерской своего отца. В 17 лет он приехал в Глазго, чтобы изготавливать измерительные приборы, такие как линейки и компасы, и подружился с химиком Джозефом Блэком. В тридцать с небольшим, ремонтируя макет паровой машины Ньюкомена, которую широко применяли для откачки воды из шахт, Уатт заметил, что устройство впустую тратит энергию на охлаждение и повторный нагрев цилиндра, и добавил в конструкцию отдельный конденсатор, что существенно улучшило работу всего механизма. В течение нескольких лет у него не было возможности развить свою идею, так как всё его время занимала работа геодезистом на шотландских каналах. Всё изменилось, когда его патентом заинтересовался английский фабрикант Мэттью Болтон. Уатт переехал в Бирмингем и заключил партнёрское соглашение, действовавшее 25 лет и обеспечившее его усовершенствованному паровому двигателю самое широкое распространение. Уатт не отличался деловой хваткой (однажды он сказал, что лучше встанет перед дулом заряженной пушки, чем оплатит счёт или заключит сделку), но пользовался глубочайшим уважением современников, и основная единица измерения мощности — ватт — носит его имя.



РОБЕРТ ОУЭН

**Роберт Оуэн**  
(14 мая 1771 г. — 17 ноября 1858 г.)

Влюбившись в Каролину Дейл, дочь владельца нью-ланаркской прядильной фабрики (её соучредителем был Ричард Аркрайт), Оуэн убедил своих деловых партнёров купить это предприятие. Он управлял им весьма успешно, но партнёры раздражали его социальные взгляды. К примеру, он выплатил рабочим жалованье за более чем четырёхмесячный период простоя из-за войны 1812 года. Философ по призванию, Оуэн критиковал господствующую в то время религиозную точку зрения на самоопределение человека и разработал собственную теорию. Согласно ей, обстоятельства жизни любого человека — во многом результат воздействия внешних сил, поэтому образование и филантропия должны иметь первостепенное значение в обществе. Оуэн занимался проектами многих социальных реформ, таких как защита прав рабочих и детей, а также введение восьмичасового рабочего дня. Он даже временно покинул Англию, чтобы основать в Америке социалистическую коммуны под названием «Новая гармония». Эксперимент оказался экономически неудачным и привёл Оуэна к банкротству, но благодаря ему была основана одна из первых общественных библиотек, а также бесплатная школа для совместного обучения мальчиков и девочек. Философия Оуэна глубоко укоренилась в программах американских социалистических движений.



ГЕНРИ БЕССЕМЕР

**Сэр Генри Бессемер**  
(19 января 1813 г. — 15 марта 1898 г.)

Как и отцу И. К. Брюнеля, родителю Генри Бессемера, Энтони, пришлось бежать из Франции во время Революции. В 26 лет Энтони стал членом Французской академии наук благодаря усовершенствованию конструкции оптического микроскопа, а впоследствии нажил состояние в Британии на производстве золотых цепочек. Первое изобретение Генри Бессемера было вдохновлено работой его отца с золотом. Тщательно изучив нюрнбергский бронзовый порошок, использовавшийся для получения золотой краски, он воссоздал процесс его изготовления, разработав систему из шести паровых машин. Позже он придумал принцип дешёвого получения стали путём продува воздуха через расплавленный чугун для окисления примесей. Изначальной его целью было снижение расходов на производство артиллерийских орудий, но эта технология получения дешёвой стали совершила настоящий переворот в строительстве, сделав мосты и железные дороги, ранее строившиеся из ковкого железа и чугуна, намного надёжнее. Бессемер — автор более сотни изобретений в области металлургии и стекольной промышленности, включающих паровоз с подвижным пассажирским салоном, способным компенсировать морскую качку (к сожалению, он не сохранился до наших дней). Благодаря своим инновациям Бессемер достиг значительного коммерческого успеха.



ЭЛИНОР КОУД

**Элинор Коуд**  
(3 июня 1733 г. — 16 ноября 1821 г.)

Родители Коуд, воспитавшие её убеждённой баптисткой, были преуспевающими торговцами. Её бабушка заправляла семейным текстильным предприятием в Тивертоне, на котором трудилось две сотни работников, активно использовала промышленный шпионаж и прославилась тем, что передвигалась по городу в портыше. После переезда семьи в Лондон Коуд в возрасте 30 лет основала собственное дело по продаже льняного белья. Шесть лет спустя она приобрела производство искусственного камня у испытывавшего финансовые затруднения Дэниела Пинкота, но через два года отстранила его от должности управляющего, потому что он «строил из себя хозяина». Её керамический искусственный камень, литодипира, послужил материалом для создания более чем семисот скульптур по всему миру. Работу над многими из них курировал скульптор Джон Бэкон, хотя Коуд сотрудничала со многими известными художниками и архитекторами, что позволило ей изготовить множество копий их творений. Одно из самых известных произведений искусства из литодипиры — скульптура льва на восточном конце Вестминстерского моста. Также камень Коуд использовался при создании готической перегородки в часовне Св. Георгия и при реставрации Букингемского дворца.



## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Выложите игровое поле **A** обычной стороной вверх. Она используется для игры **любым** составом (2–4 участника).

Не используйте *альтернативную* сторону с меньшим числом локаций и символом **I** в левом верхнем углу.

- 2 Уберите в коробку все карты и жетоны внешнего рынка хлопка, на которых не отмечено текущее число игроков.

Число игроков (**2**, **3** и **4**) указано: на картах — на лицевой стороне в правом нижнем углу **B**, на жетонах — на лицевой стороне слева **C**. Также уберите две карты с символом **I**.



- 3 Перемешайте оставшиеся карты и положите получившуюся *колоду* лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку **D**.

- 4 Поместите в нижнюю часть колоды жетон эпохи (стороной с «Ракетой» Стефенсона **E** вверх) так, чтобы под ним оказалось количество карт, равное текущему числу игроков (например, 3 карты при игре втроем). Эти карты не используются в эпоху каналов.



- 5 Перемешайте оставшиеся жетоны внешнего рынка хлопка и положите их лицевой стороной вниз на предназначенную для них клетку **F**.
- 6 Поместите фишку внешнего рынка хлопка на верхнее левое деление соответствующей шкалы **G**.
- 7 Поместите по 1 чёрному кубичку на каждую клетку *рынка угля* **H**.
- 8 Поместите по 1 оранжевому кубичку на каждую клетку *рынка железа* **I**.
- 9 Сложите оставшиеся кубички около игрового поля — это *резерв* **J**.
- 10 Поместите деньги возле игрового поля — это *банк* **K**.



## НАЗВАНИЯ ЛОКАЦИЙ

Чтобы проще находить локацию на игровом поле, их названия размещены на цветных лентах. Также цвет определяет, какие карты локаций присутствуют в колоде в зависимости от числа игроков.

- 2 игрока: в колоде нет синих **L** и зелёных **M** карт локаций.
- 3 игрока: в колоде нет зелёных **M** карт локаций.
- 4 игрока: в колоде присутствуют все карты локаций.



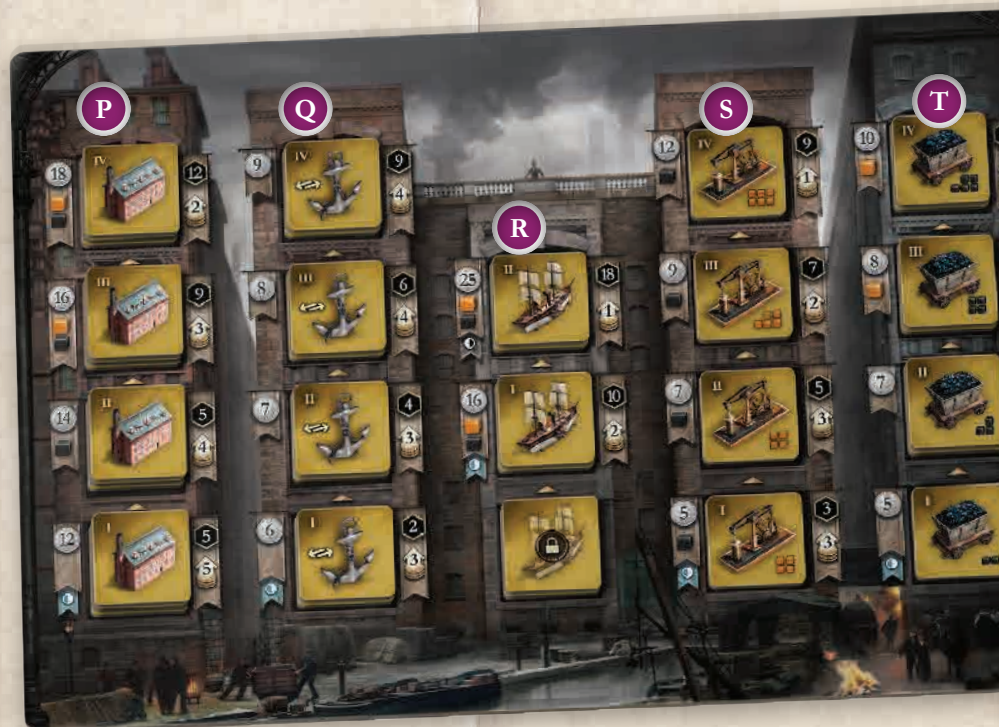




## ПОДГОТОВКА ЛИЧНОЙ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

- 1 Возьмите планшет игрока.
- 2 Возьмите 30 £ из банка **N**.
- 3 Выберите жетон персонажа любого цвета.
- 4 Поместите в свою игровую область жетоны сообщения этого же цвета **O**.
- 5 Возьмите жетоны предприятий этого же цвета (текстильные фабрики **P**, порты **Q**, верфи **R**, литейные заводы **S** и угольные шахты **T**) и разложите их стопками по предназначенным для них клеткам вашего планшета игрока. Жетоны выкладываются стороной с чёрной верхней половиной вниз.
- 6 Поместите фишку победных очков (ПО) вашего цвета на деление 0 на шкале прогресса **U**.
- 7 Поместите фишку дохода вашего цвета на деление 10 на шкале прогресса **V**.
- 8 Возьмите 8 карт из колоды — это ваша *рука* **W**. Не показывайте карты на руке другим игрокам.
- 9 Оставьте в своей игровой области место для *стопки сброса*.

Если все игроки готовы к партии, перемещайте жетоны персонажей и выложите их на шкалу порядка хода **X** в случайном порядке.





# ПРОЦЕСС ИГРЫ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия длится две игровые эпохи: эпоху каналов (1770—1830 гг.) и эпоху железных дорог (1830—1870 гг.). В игре побеждает предприниматель, накопивший больше всех победных очков (ПО) по завершении эпохи железных дорог. В конце каждой эпохи игроки получают ПО за свои жетоны сообщения и перевёрнутые жетоны предприятий.

4

## РАУНДЫ

Каждая эпоха состоит из нескольких раундов и завершается, когда в колоде и на руках игроков не остаётся карт. В каждой эпохе 8, 9 или 10 раундов при игре с 4, 3 или 2 участниками соответственно. В каждом раунде игроки делают ходы в той же очередности, в какой лежат их жетоны персонажей на шкале порядка хода.



## ХОД ИГРОКА

В свой ход вы выполняете 2 действия.

**Исключение:** в первом раунде эпохи каналов каждый игрок выполняет только 1 действие.

- За каждое выполняемое действие вы должны сбросить карту с руки: поместить её лицевой стороной вверх в личную стопку сброса.
- Выполнив все действия, пополните руку до 8 карт из колоды.
- Кладите все расходуемые на текущем ходу деньги на жетон своего персонажа **A** на шкале порядка хода.
- После того как в колоде закончатся карты, количество карт у вас на руке будет уменьшаться с каждым раундом, пока их совсем не останется.



**Примечание:** в эпоху каналов карты, лежащие под жетоном эпохи, не считаются частью колоды, и их нельзя использовать.

## ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В качестве действия вы можете сделать следующее (не запрещается выполнять одно и то же действие дважды за ход):

- 1 Строительство.** Выложите 1 свой жетон предприятия на игровое поле, выплатив необходимую стоимость и потратив требуемое количество угля или железа.
- 2 Сообщение.** Расширьте свою сеть каналов или железных дорог, добавив на игровое поле жетоны сообщения.
- 3 Модернизация.** Уберите жетоны предприятий со своего планшета игрока, чтобы получить доступ к предприятиям более высокого уровня.
- 4 Продажа.** Переверните свои построенные текстильные фабрики, чтобы продать текстиль на внешнем рынке хлопка или перевернуть жетон порта.
- 5 Взятие ссуды.** Возьмите ссуду в 10, 20 или 30 £ из банка и сместите свою фишку дохода на 1, 2 или 3 уровня дохода (не деления) назад.



**Пропуск действия.** Вы можете не выполнять действие, а спасовать. Однако вы по-прежнему сбрасываете 1 карту с руки за каждое пропущенное действие.

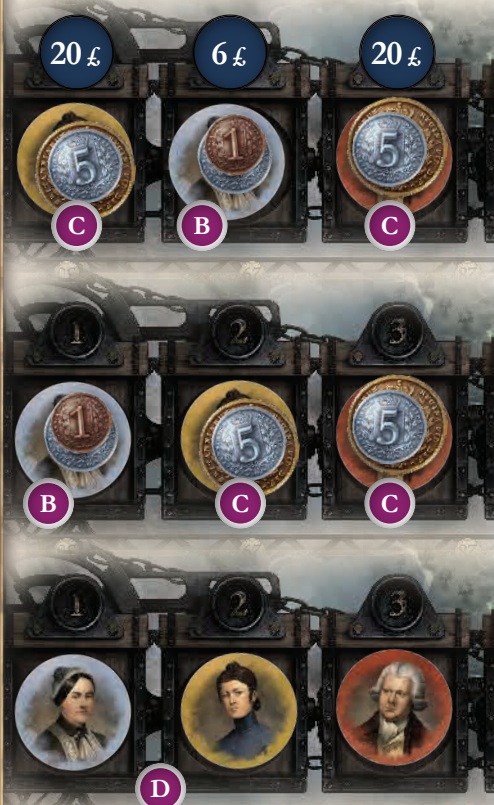
**Трата денег.** Каждый раз, когда вы тратите деньги на выполнение действия, вы помещаете их не в банк, а на жетон своего персонажа **A** на шкале порядка хода. Это необходимо для определения очередности хода игроков в следующем раунде.



## КОНЕЦ РАУНДА

После хода последнего игрока и до начала следующего раунда необходимо сделать следующее:

- 1 Определите порядок хода в следующем раунде**  
Перераспределите жетоны персонажей на шкале порядка хода.
  - Игрок, потративший в этом раунде меньше всех денег, ходит первым в следующем **B**, и так далее (тот, кто потратил больше всех, будет ходить последним **C**).
  - Если несколько игроков потратили равную сумму денег, их очередность хода относительно друг друга не меняется **C**.
  - Определив новый порядок хода, поместите все деньги с жетонов персонажей в банк **D**. Таким образом, деньги, потраченные во время раунда, возвращаются в банк к началу нового раунда.



- 2 Получите доход**  
Возьмите из банка сумму денег, равную вашему уровню дохода.

**Исключение:** вы не получаете доход в конце последнего раунда игры.

- Ваш уровень дохода — это число на монете возле вашей фишки дохода на шкале прогресса **E**.



- Если у вас отрицательный уровень дохода **F**, вы обязаны уплатить указанную сумму в банк.



- Если у вас для этого недостаточно средств, вы должны получить деньги, убрав с игрового поля в коробку один или несколько своих жетонов предприятий (но не жетонов сообщения). Каждый из них приносит половину своей стоимости (округление вниз). Вы забираете себе все деньги, которые, возможно, остались после выплаты банку.
- Если у вас нет возможности заплатить банку, вы теряете 1 ПО (если это возможно) за каждый недостающий 1 £.



**Примечание:** вы можете убирать любые свои жетоны предприятий, но должны остановиться, получив достаточную сумму для выплаты недостаки. Вы не можете продавать предприятия ни по какой иной причине, кроме недостатка средств для выплаты банку.

6



# В КОНЦЕ ЭПОХ

## КОНЕЦ ЭПОХИ КАНАЛОВ И ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

Каждая эпоха заканчивается после раунда, во время которого игроки потратили последние карты с руки. В конце эпохи сделайте следующее:

- 1 Получите очки за каналы или железные дороги**  
Каждый ваш жетон сообщения **G** приносит 1 ПО за каждый символ **H** в локациях, к которым он примыкает. Переместите свою фишку ПО по шкале прогресса **H**. Убирайте жетоны сообщения с игрового поля по мере получения за них очков.
- 2 Получите очки за перевёрнутые жетоны предприятий**  
Убрав жетоны сообщения, игроки получают ПО, указанные в левом нижнем углу их перевёрнутых жетонов предприятий (с чёрной верхней половиной), и перемещают свои фишки ПО по шкале прогресса **H**. Не перевёрнутые жетоны предприятий **I** не приносят ПО.

**Примечание:** если вы набрали больше 100 ПО, продолжайте начислять очки, начав новый круг на шкале прогресса.



## КОНЕЦ ЭПОХИ КАНАЛОВ

После завершения эпохи каналов сделайте следующее:

- 3 Уберите устаревшие предприятия**  
Уберите в коробку все жетоны предприятий уровня 1 с игрового поля (не с планшетов игроков). Все предприятия уровня 2 и выше остаются на поле **J**.
- 4 Обновите внешний рынок хлопка**  
Верните фишку внешнего рынка хлопка на верхнее левое деление соответствующей шкалы **K**. Перемешайте оставшиеся и сброшенные жетоны внешнего рынка хлопка и поместите их лицевой стороной вниз на предназначенную для них клетку **L**.
- 5 Перемешайте колоду**  
Объедините карты из стопок сброса всех игроков, перемешайте получившуюся колоду и выложите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё клетку **M**.
- 6 Поместите жетон эпохи**  
Поместите в нижнюю часть колоды жетон эпохи (стороной с Натаном Ротшильдом вверх) так, чтобы под ним оказалось количество карт, равное удвоенному числу игроков **N** (например, 6 карт при игре втроём).



## КОНЕЦ ЭПОХИ ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

После завершения эпохи железных дорог сделайте следующее:

- 3 Получите очки за деньги**  
Получите 1 ПО за каждые 10 £ в вашей игровой области. Переместите свою фишку ПО по шкале прогресса.



## ПОБЕДА В ИГРЕ

После подсчёта очков в конце эпохи железных дорог:

- Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем.
- В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим доходом. Если ничья не разрешилась, побеждает претендент с большей суммой денег.
- Если по-прежнему ничья, значит, ничья.



# ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

## ПЕРЕВЕРНУТЫЕ ЖЕТОНЫ ПРЕДПРИЯТИЙ

В конце каждой эпохи игроки получают ПО за перевёрнутые жетоны предприятий. Перевёрнутые жетоны отличаются чёрной верхней половиной и наличием символа ПО в левом нижнем углу.



Разные жетоны предприятий превращаются по-разному:

- **Текстильные фабрики и порты** превращаются, когда вы выполняете действие продажи.
- **Угольные шахты и литейные заводы** превращаются, когда с них убирается последний кубик. Такое часто происходит во время хода другого игрока.
- **Верфи** превращаются сразу же после строительства.

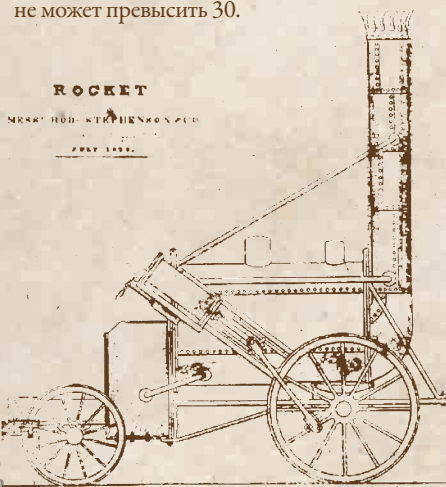


## ПОВЫШЕНИЕ ДОХОДА

Каждый раз, когда ваш жетон предприятия превращается, вы тут же перемещаете свою фишку дохода по шкале прогресса **A** на число делений (не уровней дохода), указанное в правом нижнем углу перевёрнувшегося жетона.



**Исключение:** ваш уровень дохода не может превысить 30.



## ВАША ТРАНСПОРТНАЯ СЕТЬ

Локация на игровом поле считается частью вашей транспортной сети, если выполняется **хотя бы одно** из следующих условий:

- В локации находится как минимум один ваш жетон предприятия **B**.
- К локации примыкает как минимум один ваш жетон сообщения **C**.

## СОЕДИНЁННЫЕ ЛОКАЦИИ

Две локации считаются соединёнными друг с другом, если от одной из них **D** к другой **E** проложен непрерывный путь из жетонов сообщения (принадлежащих любым игрокам).



## ПОТРЕБЛЕНИЕ ЖЕЛЕЗА

Железо необходимо для выполнения действия модернизации и строительства некоторых предприятий.

Чтобы потратить железо, жетон предприятия **не обязан** соединяться с источником железа.

**Железо тратится из следующих источников:**

- 1 Любой перевёрнутый литейный завод **F**, принадлежащий любому игроку. Он не обязан быть ближайшим. Если вам необходимо более 1 железа, вы можете потратить его из разных литейных заводов. Потребление железа этим способом не требует оплаты.
- 2 Если на игровом поле нет перевёрнутых литейных заводов, вы можете купить железо на рынке железа **G**, начав с самой дешёвой клетки. Если рынок железа пуст, вы можете приобрести железо по цене 5 £ за .

Потреблённые кубики железа возвращаются в резерв.

**Историческая справка:** предприятиям требовалось относительно мало железа, поэтому его вполне могли перевозить и на запряжённых лошадьми телегах.

## ПОТРЕБЛЕНИЕ УГЛЯ

Уголь необходим для строительства железнодорожного сообщения и некоторых предприятий.

Чтобы потратить уголь, жетон размещаемой железной дороги или предприятия должен соединиться с источником угля (после размещения).

**Уголь тратится из следующих источников:**

- 1 Ближайшая (учитывается наименьшее количество жетонов сообщения) соединённая и неперевернутая угольная шахта **H**, принадлежащая любому игроку. Если на одинаковом наименьшем расстоянии находятся несколько шахт, выберите из них одну. Если в шахте недостаточно угля, потратьте весь, который остался, и выберите следующую ближайшую шахту. Потребление угля этим способом не требует оплаты.
- 2 Если соединений с неперевернутыми угольными шахтами нет, вы можете купить уголь на рынке угля **I**, начав с самой дешёвой клетки. Для этого необходимо соединение с символом рынка , который встречается на всех перевёрнутых и неперевернутых жетонах портов **J** и на некоторых локациях у границ игрового поля **K**. Если рынок угля пуст, вы можете приобрести уголь по цене 5 £ за .

Потреблённые кубики угля возвращаются в резерв.

**Историческая справка:** в те времена потреблялось огромное количество угля, поэтому было особенно важно создавать продуманные транспортные сети.



# ДЕЙСТВИЯ

## СТРОИТЕЛЬСТВО

Действие строительства позволяет выкладывать жетоны предприятий на игровое поле.

**Чтобы выполнить действие строительства:**

**1** Сбросьте подходящую карту. В отличие от других действий, позволяющих использовать любую карту с руки, это действие требует сброса определённой карты (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).

### Карта локации

Сбросьте её для строительства любого предприятия в локации, указанной на карте (даже если эта локация не является частью вашей транспортной сети).



### Карта предприятия

Сбросьте её для строительства предприятия, указанного в верхнем углу карты, в локацию, которая является частью вашей транспортной сети.



### Двойное действие строительства

Сбросьте любые 2 карты: они считаются **1** любой картой локации. На выполнение этого действия тратятся оба ваших доступных действия текущего хода. В конце хода вы, как обычно, берёте 2 карты на руку (если это возможно).



**2** Возьмите со своего планшета игрока выбранное предприятие самого низкого уровня **L** и выложите его (стороной с чёрной верхней половиной вниз) на незастроенную клетку в выбранной локации, соблюдая следующие правила:

- Если возможно, выложите жетон предприятия на клетку, изображающую только это предприятие **M**.
- В противном случае выложите жетон на клетку, изображающую это и ещё одно предприятие **N**.



• Если в выбранной локации нет незастроенных клеток с выбранным предприятием, вы не можете выложить туда жетон.

**Исключение:** см. «Перестройка».

**3** Стоимость строительства предприятия указана слева от клетки этого предприятия на планшете игрока **O**. Поместите указанную сумму денег на свой жетон персонажа на шкале порядка хода и потратите возможное требуемое количество железа и угля **O**.

**Напоминание:** если требуется уголь, то ваша локация должна соединяться с источником угля (см. «Потребление угля» и «Соединённые локации»).

**4** Если вы строите угольную шахту или литейный завод, поместите на жетон предприятия столько угля **U** или железа **F** из резерва, сколько указано в нижнем правом углу жетона.



## Перемещение угля и железа на рынок

Если вы строите:

- **угольную шахту**, соединённую с символом рынка **R** (имеется на всех перевёрнутых и неперевернутых жетонах портов и на некоторых локациях у границ игрового поля),
- **или литейный завод**, независимо от того, соединён он с символом рынка или нет,



**вы должны сделать следующее:**

- 1** Немедленно переместите максимально возможное количество кубиков с жетона предприятия на пустые клетки соответствующего рынка (заполняя сначала самые дорогие клетки).
- 2** За каждый перемещённый кубик вы получаете сумму денег, указанную на монете слева от соответствующей клетки рынка **P**.
- 3** Если с вашего жетона предприятия на рынок перемещается последний кубик, переверните этот жетон **Q** и перенесите свою фишку дохода по шкале прогресса на столько делений, сколько указано в правом нижнем углу жетона.



**Примечание:** уголь и железо продаются на соответствующие рынки только в рамках строительства связанных с ними предприятий. Их нельзя будет продать в последующие ходы.

## Строительство при отсутствии ваших жетонов на поле

Если на игровом поле нет ваших жетонов предприятий и сообщения, то в качестве действия вы также можете сбросить карту предприятия и построить указанное предприятие в любой локации с незастроенной клеткой, изображающей это предприятие.



## Строительство верфи

Жетоны верфи с символом **L** нельзя построить. Их можно убрать с планшета игрока только действием модернизации. Вам необходимо убрать эти жетоны, чтобы получить доступ к верфям более высокого уровня.



## Строительство в эпоху каналов

• В одной локации у вас может быть построено не более **1** предприятия. В одной локации могут располагаться предприятия разных игроков.



• Жетоны верфей, слева от клеток которых на планшете игрока изображён символ **L**, строить нельзя.

## Строительство в эпоху железных дорог

• Вы можете построить несколько своих предприятий в каждой локации.



• Жетоны предприятий, слева от клеток которых на планшете игрока изображён символ **L**, строить нельзя. Чтобы убрать эти жетоны (и получить доступ к жетонам более высокого уровня), вы должны выполнить действие модернизации.



# ДЕЙСТВИЯ

## СТРОИТЕЛЬСТВО (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

### Перестройка

Вы можете построить предприятие на клетке локации с уже выложенным жетоном предприятия того же типа и более низкого уровня. В этом случае вы просто заменяете старый жетон новым, по-прежнему выплачивая стоимость строительства. Это называется перестройкой.

### Замена своего жетона предприятия **A**

- Вы можете перестроить любое предприятие.
- Если на заменяемом жетоне предприятия остались кубики железа или угля, они возвращаются в резерв.

### Замена чужого жетона предприятия **B**

- Вы можете перестроить только угольную шахту или литейный завод.
- На всём игровом поле, включая соответствующий рынок, не должно быть кубиков того же типа, что и жетон заменяемого предприятия.

Убирайте жетоны перестраиваемых предприятий в коробку (они не принесут ПО). Игроки не теряют полученный доход и победные очки, когда их предприятия перестраиваются.



МАНЧЕСТЕР

## ПРОДАЖА

Действие продажи позволяет перевернуть жетоны построенных текстильных фабрик и жетоны портов.

### Чтобы выполнить действие продажи:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
- 2 Выберите одну из своих неперевернутых текстильных фабрик **C** и сделайте одно из двух:

#### Продажа через порт

Вы можете продать текстиль через **неперевернутый жетон порта**, принадлежащий любому игроку. Текстильная фабрика должна соединяться с этим неперевернутым жетоном **D**.

1. Переверните жетон порта и переместите фишку дохода его владельца **E** по шкале прогресса на столько делений, сколько указано в правом нижнем углу жетона.

#### Продажа на внешнем рынке хлопка

Вы можете продать текстиль на внешнем рынке, если фишка внешнего рынка не находится на делении **X** **F**. Текстильная фабрика должна соединяться с символом рынка **G** (этот символ встречается на всех перевернутых и неперевернутых жетонах портов и на некоторых локациях у границ игрового поля).

**Примечание:** если вы используете неперевернутый жетон порта для продажи на внешнем рынке хлопка, он не переворачивается.

1. Откройте самый верхний жетон внешнего рынка хлопка **G** и поместите его в стопку сброса жетонов.
2. Переместите фишку внешнего рынка хлопка по соответствующей шкале **H** на столько делений, сколько указано в нижней части открывшегося жетона **I**.
3. Переместите свою фишку дохода по шкале прогресса на столько делений, сколько указано символом дохода слева от фишки внешнего рынка хлопка.

**Переходите к этапу 3.**

Если фишка внешнего рынка хлопка достигла деления **X** **F**, действие продажи тут же заканчивается.

**Не переходите к этапу 3.**

- 3 Переверните свой жетон текстильной фабрики и переместите фишку дохода по шкале прогресса на столько делений, сколько указано в правом нижнем углу жетона.

- 4 Вы можете вернуться к этапу 2 и повторить описанный алгоритм для каждой своей неперевернутой текстильной фабрики.





# ДЕЙСТВИЯ

## ВЗЯТИЕ ССУДЫ

Действие взятия ссуды позволяет получить дополнительные деньги. Вы не погашаете ссуды, но они снижают ваш уровень дохода.

- Вы не можете взять ссуду в последних 4 раундах эпохи железных дорог (когда в колоде не остаётся карт).
- Напоминанием об этом правиле служит жетон эпохи, который открывается в конце предпоследнего раунда, когда игроки ещё могут взять ссуду.
- Когда игрокам открывается Натан Ротшильд, поместите жетон эпохи возле банка. Он показывает, что в следующем раунде игроки могут взять ссуды в последний раз.
- Завершив следующий раунд, переверните жетон эпохи на сторону с «Ракетой» Стефенсона, чтобы показать, что брать ссуды больше нельзя.



### Чтобы выполнить действие взятия ссуды:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
- 2 Возьмите 10, 20 или 30 £ из банка, а затем перенесите свою фишку дохода на соответствующую 1, 2 или 3 уровни (не деления) назад по шкале прогресса. Поместите её на деление с самым высоким значением на этом уровне дохода **J**.

**Исключение:** вы не можете взять ссуду, если это снизит ваш уровень дохода ниже -10.



## МОДЕРНИЗАЦИЯ

Действие модернизации позволяет убирать жетоны предприятий с вашего планшета игрока, что даёт доступ к предприятиям более высокого уровня без необходимости строительства всех «низкоуровневых» предприятий этого типа.

### Чтобы выполнить действие модернизации:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
- 2 Уберите в коробку 1 или 2 жетона предприятий со своего планшета игрока. Каждое предприятие убирается по отдельности, и вы можете убирать предприятия разных типов, однако каждое из них должно иметь наименьший уровень в своём типе **K**.
- 3 Потратьте 1 железо за каждое убранное предприятие (см. «Потребление железа»).



## СООБЩЕНИЕ

Действие сообщения позволяет выкладывать жетоны сообщения, расширяя тем самым вашу транспортную сеть и открывая доступ к новым локациям.



### Чтобы выполнить действие сообщения:

- 1 Сбросьте любую карту с руки (она откладывается в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх).
- 2 Выложите жетон сообщения на незастроенную линию на игровом поле **L**. Жетон должен примыкать к локациям, являющейся частью вашей транспортной сети.

### Сообщение в эпоху каналов

- Вы не можете строить железные дороги.
- Вы можете строить каналы на незастроенных линиях каналов **M**.
- За одно действие можно построить не более 1 канала. Это стоит 3 £.

### Сообщение в эпоху железных дорог


- Вы не можете строить каналы.
- Вы можете строить железные дороги на незастроенных линиях железных дорог **N**.
- Вы можете построить 1 железную дорогу за 5 £.
- Одним действием вы можете построить 2 железные дороги за 15 £.
- Вы должны тратить 1 уголь за каждую железную дорогу, которую строите (см. «Потребление угля»).

**Напоминание:** каждая железная дорога размещается по отдельности и должна соединяться с источником угля (после размещения).






## О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ

- Сбрасывайте карту за каждое выполняемое действие, включая пропуск действия.
- За один ход можно дважды выполнить одно и то же действие. Например, вы могли бы разместить 2 железные дороги действием сообщения и ещё 1 железную дорогу, выбрав действие сообщения во второй раз.
- Вы всегда можете сбросить 2 карты, потратив сразу 2 действия, и построить любой жетон предприятия в любой локации с незастроенной клеткой, изображающей это предприятие.
- В эпоху каналов каждый игрок может выложить не более 1 жетона предприятия в каждую локацию.
- Вы можете перестраивать любые свои предприятия без каких-либо ограничений.
- Вы также можете перестраивать угольные шахты и литейные заводы соперников, но только если на рынке и жетонах предприятий не осталось кубиков угля или железа.
- Ваша локация должна соединяться с , чтобы вы смогли продать текстиль или потратить уголь (но не железо) с рынка.
- Чтобы построить предприятие в локации, она должна быть частью вашей транспортной сети (если только вы не сбрасываете карту этой локации или не выполняете двойное действие строительства).

## СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

- Не бойтесь брать ссуды. В конце игры уровень дохода не принесёт вам никаких ПО. Опытные игроки побеждают даже с низким уровнем дохода.
- Предприятия уровня 2 и выше не убираются в конце эпохи каналов, поэтому, если их построить пораньше, за них можно дважды получить очки. Перевернутая текстильная фабрика уровня 3 принесёт целых 18 ПО за обе эпохи. Действие модернизации — ваш хороший помощник.
- Предприятия, слева от кластков которых указан символ , нельзя построить в эпоху железных дорог. Постарайтесь построить или модернизировать хотя бы 1 угольную шахту и 1 литейный завод во время эпохи каналов, чтобы вам не пришлось делать модернизацию в эпоху железных дорог и убирать эти предприятия с планшета игрока.
- Никто не любит пасовать. В эпоху железных дорог появление жетона эпохи с Натаном Ротшильдом означает, что в следующем раунде у вас будет последняя возможность взять ссуды. Если у вас мало денег, возьмите хотя бы одну ссуду, иначе может оказаться, что вы ничего не сможете сделать в последних раундах игры.
- Новичкам бывает сложно определить оптимальный вариант развития своей транспортной сети в начале эпохи железных дорог. Расширяйте сеть, прокладывая железнодорожное сообщение к источникам угля. Если у вас нет доступа к углю, постройте угольную шахту.

## «КЛАССИЧЕСКИЕ» ПРАВИЛА

Издательство «Roxley» настоятельно рекомендует играть по обновлённым правилам, изложенным в данном буклете. Но если вы испытываете ностальгию по старой редакции, можете сыграть в оригинальную версию «Brass», внеся описанные ниже изменения.

### Виртуальное сообщение

Оригинальные правила включали в себя причудливое и редко используемое правило о виртуальном сообщении.

- Если Ливерпуль является частью вашей транспортной сети, вы можете сбросить карту предприятия, чтобы постройка в Беркенхеде, и наоборот. (**Напоминание:** если для строительства требуется уголь, локация, которую вы застраиваете, должна соединяться с источником угля.) Уголь через виртуальное сообщение **(A)** не поставляется.





## Альтернативный дуэльный вариант

Изначально игра «Brass» была рассчитана на 3—4 человек. Однако в 2009 г. поклонники игры разработали особые правила для двух участников. В этом варианте использовалось альтернативное игровое поле и изменённые правила подготовки к игре. В остальном игра проходила как обычно. Данная редакция правил уже включает в себя возможность проведения дуэльных партий, но, чтобы сохранить историю развития «Brass», мы просмотрели возможность сыграть в тот самый вариант, придуманный поклонниками игры. Сделайте следующие изменения при подготовке к игре (все прочие правила остаются прежними):

- Выложите игровое поле альтернативной стороной вверх. На ней меньше локаций, и она отмечена символом книги в левом верхнем углу **(B)**.



- Игнорируйте символы числа игроков на картах. Вместо этого соберите колоду из 40 карт, убрав из обычной колоды все карты, в правом нижнем углу которых **(C)** нет символа .
- Игнорируйте символы числа игроков на жетонах внешнего рынка хлопка. Вместо этого уберите все жетоны, в левой части которых **(D)** нет символа  (один «-1», один «-3» и оба «0»).
- Начинайте игру с 25 £ вместо 30 £.



## ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Поскольку «Brass» — достаточно глубокая игра, вам, возможно, захочется сыграть свою первую партию по сокращённому варианту. Ознакомительная партия проходит по обычным правилам, с тем лишь исключением, что игра заканчивается сразу **после эпохи каналов**. В игре действуют дополнительные правила подсчёта очков для более полного отражения ваших успехов в эпоху каналов.

В ознакомительной партии вы сначала полностью отыгрываете эпоху каналов по обычным правилам, включая подсчёт очков в конце эпохи.

Затем вы получаете дополнительные очки за:

- 1 Деньги**  
Получите 1 ПО за каждые 4 £ в вашей игровой области (но не более 15 ПО). 
- 2 Уровень дохода**  
Получите число ПО, равное вашему уровню дохода. Если он отрицательный, вы теряете ПО. 
- 3 Предприятия**  
Получите повторно ПО за все свои перевернутые жетоны предприятий уровня 2 и выше. 

## Подготовка колоды для 3—4 игроков

В оригинальной игре не было фиксированного списка карт, которые изымались во время подготовки к игре. Чтобы подготовить «классическую» колоду, сделайте следующее:

- Игнорируйте этап 2 «Подготовки игрового поля».
- Вместо этапа 4 «Подготовки игрового поля» поместите жетон эпохи в нижнюю часть колоды так, чтобы под ним оказалось 9 карт при игре втроём и 6 карт при игре вчетвером.
- Перемешав колоду при подготовке к эпохе железных дорог (этап 5 раздела «Конец эпохи каналов»), уберите в коробку 6 карт при игре втроём и 2 карты при игре вчетвером.