

## Aide de jeu pour Brass

**Phase 1 :** On distribue les cartes.

**Phase 2 :**

- Collecter (ou payer si on est dans le négatif) ses revenus.
- Faire 1 ou 2 actions en jouant 2 cartes (sauf au tout 1er tour : Jouer 1 seule carte).
- Déterminer l'ordre du tour (celui qui a le moins dépensé devient 1er etc. L'ordre reste inchangé en cas d'égalité),
- Refaire sa main en piochant 2 cartes,

**Comment jouer ses cartes ? :**

Je joue 1 carte, je fais une action au choix. Puis je joue une 2ème carte et je fais une action au choix, différente ou identique. Certaines actions nécessitent 2 cartes, dans ce cas, je ne fais qu'1 seule action. Lorsque j'ai joué mes 2 cartes, c'est au tour du joueur suivant.

**Les actions possibles :**

- Construire canal/rail

- Se développer : Jouer 1 carte pour jeter 2 tuiles prises sur le dessus d'1 ou 2 piles de sa réserve (les entreprises niveau 0 ne peuvent pas être jouées, il faut donc absolument développer pour pouvoir construire les niveaux supérieurs. Les niveaux 1 ne peuvent pas être joués en période rail). Nécessite 1 cube de fer par tuile jetée, pris selon les règles d'acheminement du fer.

- Vendre du coton (nombre illimité de filatures/action): Si la filature est reliée à un port sur son recto: retourner l'entreprise ET le port. Si elle est

reliée à un port (recto ou verso) ou à une liaison externe : retourner 1 tuile marché extérieur pour vérifier le cours (si le cours est de 0, l'action devient impossible) et augmenter son revenu d'un nombre de cases correspondant au chiffre du marché. Il est possible de vendre du coton de plusieurs filatures (sans limite) durant 1 seule action. Dans ce cas, il faut 1 port par filature ou utiliser le marché extérieur pour chaque filature ou une combinaison des deux.

- Emprunter : Reculer de 1 couleur sur la piste de scores pour gagner 10£, 2 couleurs pour gagner 20£, 3 couleurs pour gagner 30 £. L'action devient impossible s'il n'y a plus de cases derrière ou s'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

- Construire/recouvrir une entreprise : En période Canal, une seule construction par joueur et par ville. En période Rail, sans limite par joueur. Toujours prendre la tuile du dessus d'une pile.

• Payer le coût de construction + acheminer le charbon ou fer si besoin. Si l'un ou l'autre n'est pas possible, impossible de construire !

• Acheminer du charbon : par des liaisons reliées à une mine ou un port. Peu importe à qui elles appartiennent. On doit toujours prendre les cubes des entreprises les plus proches en priorité. S'il n'y en a plus sur le plateau, on les prend sur la piste de demande (si l'entreprise est reliée à un port) au prix correspondant ou 5 £ si la piste est vide.

• Acheminer du fer : Si la construction nécessite du fer, il s'achemine sans liaison, il « vole ». On prend en priorité ceux sur les entreprises de sidérurgie, sans obligation de plus proche. S'il n'y en a plus, on prend sur la piste de demande.

**A quoi ça sert ?**

- Entreprise de sidérurgie : Procure du fer. Fait augmenter son niveau de revenu au moment où elle est retournée. Rapporte des PV au joueur à qui elle appartient en fin de période (selon PV inscrits dans l'hexagone). Rapporte + 1 PV/entreprise à chaque liaison (canal ou rail) adjacente, au joueur à qui appartient la liaison.

- Mine de charbon : Procure du charbon. Fait augmenter son niveau de revenu au moment où elle est retournée. Rapporte des PV au joueur à qui elle appartient en fin de période (selon PV inscrits dans l'hexagone). Rapporte + 1 PV/mine à chaque liaison (canal ou rail) adjacente, au joueur à qui appartient la liaison.

- Filature de coton : Fait augmenter son niveau de revenu au moment où on vend du coton.

- Ports : Permet d'accéder aux marchés extérieurs (pistes de demande de charbon, coton – pas besoin pour le fer puisqu'il « vole »). Permet de vendre du coton. Fait augmenter son niveau de revenu au moment où on vend du coton.

- Chantiers navals : Rapporte des PV.

Que jouer : Sur quel emplacement ?	Je joue 1 « carte ville » du même nom que la ville sur laquelle je désire construire.	Je joue 1 « carte entreprise » correspondant à l'entreprise que je désire construire, peu importe la ville.	Je joue 2 cartes au choix (et ce sera ma seule action pour ce round). Ces cartes n'ont pas besoin de correspondre à la ville choisie ni à l'entreprise construite.	Je joue 1 carte pour construire ma toute première entreprise	Je joue 2 cartes pour construire ma toute première entreprise (unique action)
Emplacement vide relié à mon réseau	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement	Oui, si la carte correspond à la ville ou l'entreprise	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement
Emplacement vide non relié à mon réseau	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement	Non	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement	Oui, si la carte correspond à la ville ou l'entreprise	Oui, si l'entreprise construite correspond à l'emplacement
Emplacement déjà construit relié à mon réseau	Non	Non	Oui, si l'entreprise est identique et de niveau supérieur. Non, si elle n'est pas identique. Non, si elle n'est pas de niveau supérieur.	Non	Oui, si l'entreprise est identique et de niveau supérieur et que ma carte correspond Non, si elle n'est pas identique. Non, si elle n'est pas de niveau supérieur.
Emplacement déjà construit non relié à mon réseau	Non	Non	Non	Non	Oui, si l'entreprise est identique et de niveau supérieur et que ma carte correspond Non, si elle n'est pas identique. Non, si elle n'est pas de niveau supérieur.

**Gagner des pièces :**

- Emprunter (10 à 30 £ par action/carte, soit 60 £ maxi par round en jouant 2 cartes)

- Envoyer des cubes de charbon ou fer de son entreprise nouvellement construite à la piste de demande si elle n'est pas pleine. On encaisse le prix indiqué par cube.

- Vendre une entreprise : enlever l'entreprise et encaisser la moitié de son coût de construction arrondi à l'inférieur.

**Faire progresser son niveau de revenu en retournant une entreprise** (selon le chiffre inscrit dans le cercle doré) :

- Entreprises de sidérurgie : Dès qu'elles sont vidées de leurs cubes.

- Mines de charbon : Dès qu'elles sont vidées de leurs cubes.

- Filature de coton : Lorsque l'on vend du coton.

- Ports : Lorsque l'on vend du coton.

- Chantiers navals : immédiatement après avoir été construits.

**Comment vider une entreprise des cubes qu'elle contient ? :**

Tout simplement en utilisant le charbon ou fer dessus et en l'acheminant vers une autre entreprise que l'on construit (soi-même ou un autre joueur). Au moment où l'on construit une entreprise, ne pas oublier de vérifier si la piste de demande en fer ou charbon n'est pas pleine et qu'il existe une liaison via un port, on utilise les cubes que l'on vient de poser sur l'entreprise pour remplir la piste avec Et on gagne de l'argent en fonction du prix du marché, pour chaque cube (voir « gagner des pièces »).

**En fin de période canal :**

Décompter des PV (tuile chapeau) :

- Chaque joueur compte les PV inscrits dans les hexagones de ses constructions.

- Chaque joueur décompte chacune de ses liaisons (1 PV/disque doré aux 2 bouts de sa liaison. Soit 1 PV par tuile retournée). Certaines villes n'ont pas de construction mais rapportent 2 PV à chaque liaison qui la relie.

- Retirer toutes les constructions de niveau 1 (uniquement celles sur le plateau, pas sur les piles des joueurs!!!)

- Mélanger les tuiles du marché extérieur.

- Remettre le marqueur de demande de coton en haut de la piste.

**En fin de période Rail :**

- Chaque joueur compte les PV inscrits dans les hexagones de ses constructions.

- Chaque joueur décompte chacune de ses liaisons (1 PV/disque doré aux 2 bouts de sa liaison. Soit 1 PV par tuile retournée). Certaines villes n'ont pas de construction mais rapportent 2 PV à chaque liaison qui la relie.

- Chaque joueur compte 1 Pv pour chaque tranche de 10 £ qu'il possède.

La partie est terminée. Le + de PV gagne. En cas d'égalité : Le + de revenu, puis le + d'argent, puis celui qui avait le moins dépensé au tour précédent.

