



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## BRASS BIRMINGHAM (2-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sind konkurrierende britische Unternehmer in Zeitraum von 1770-1870. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende zweier Epochen gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ihr am Ende jeder Epoche für Verbindungsplättchen und umgedrehte Industrieplättchen auf dem Spielplan sowie im Laufe des Spiels durch Marktboni.

### SPIELAUFBAU

→ Siehe Seiten 4-5 in der Anleitung.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

#### EINKOMMEN ERHÖHEN



Sofort wenn dein Einkommen erhöht wird, rückt du deinen Einkommensmarker entsprechend viele **Felder** (nicht Einkommensstufen!) vorwärts.

#### DEIN NETZWERK

→ Ort mit **eigenem Industrieplättchen** und/oder über **eigene Verbindungsplättchen** erreichbar.

#### VERBUNDENE ORTE

→ Ort über **beliebige Verbindungsplättchen** erreichbar.

*Diese Verbindungsplättchen können auch von mehreren Spielern stammen!*

#### INDUSTRIEPLÄTTCHEN UMDREHEN

Umgedrehte Industrieplättchen sind am **schwarzen Hintergrund** erkennbar.

→ **Bergwerke, Eisenhütten** und **Brauereien**: Sobald die **letzte Ressource** vom Plättchen entfernt wird.

*Siehe Kohle verbrauchen (Schlüsselbegriff)  
Siehe Eisen verbrauchen (Schlüsselbegriff)  
Siehe Bier verbrauchen (Schlüsselbegriff)*

→ **Baumwollspinnereien, Fabriken** und **Töpfereien**: Während der **Aktion „Verkaufen“**

*Siehe Verkaufen (Aktion)*

#### KOHLE VERBRAUCHEN

**Bedingung:** Das gebaute Plättchen muss **nach dem Platziere**n mit einer Quelle für Kohle **verbunden** sein.

#### KOHLE AUS BERGWERKEN (KOSTENLOS)

Verbrauche Kohle vom nächstgelegenen (=über **die wenigsten Verbindungsplättchen** verbundenen) Bergwerk eines **beliebigen** Spielers.

#### KOHLE VOM MARKT KAUFEN

↔ Besteht keine Verbindung zu einer Kohlequelle, kannst Du Kohle vom Markt kaufen. Eine **Verbindung zum Markt** muss vorhanden sein (siehe Symbol links). Kaufe Kohle vom Markt zum günstigsten Preis. Ist der Markt leer, kannst Du für **je 8 £ 1 Kohle** aus dem allgemeinen Vorrat kaufen – eine Verbindung zum Markt ist weiterhin erforderlich.

*Verbrauchte Kohle wird in den **allgemeinen Vorrat** gelegt!*

*Siehe Industrieplättchen umdrehen (Schlüsselbegriff)*

#### EISEN VERBRAUCHEN

**Bedingung:** Anders als bei Kohle ist für Eisen **keine Verbindung** zu einer Quelle erforderlich!

#### EISEN AUS EISENHÜTTEN (KOSTENLOS)

Verbrauche Eisen aus beliebigen Eisenhütten **beliebigen** Spieler.

#### EISEN AM MARKT KAUFEN

↔ Ist kein Eisen aus Eisenhütten verfügbar, kannst Du Eisen vom Markt zum günstigsten Preis, der möglich ist. Ist der Markt leer, kannst Du für **je 6 £ 1 Eisen** aus dem allgemeinen Vorrat kaufen.

*Verbrauchtes Eisen wird in den **allgemeinen Vorrat** gelegt!*

*Siehe Industrieplättchen umdrehen (Schlüsselbegriff)*

#### BIER VERBRAUCHEN

Mögliche **Quellen** für Bier sind:

→ **Eigene**, nicht umgedrehte Brauereien (**keine** Verbindung notwendig).

→ Nicht umgedrehte **Brauereien von Mitspielern** (Verbindung zum Ort, an dem das Bier benötigt wird **notwendig!**)

→ Vom **Bierfassfeld** neben dem **Händlerplättchen**, an das verkauft wird.

*Verbrauchtes Bier wird in den **allgemeinen Vorrat** gelegt!*

*Siehe Industrieplättchen umdrehen (Schlüsselbegriff)  
Siehe Verkaufen (Aktion)  
Siehe Verbinden (Aktion)*

#### EIN SPIELZUG

Bist Du am Zug, führst Du insgesamt **2 Aktionen** aus.

*Ausnahme: In der **1. Runde der Kanal-Epoche** führt jeder Spieler **nur 1 Aktion** aus!*

*Siehe Aktionen (S.2)  
Siehe Karten ausspielen und ablegen (Ein Spielzug)*

→ **Pro Aktion** musst Du **1 Karte ausspielen**

→ Am Ende deines Spielzugs füllst du deine Hand wieder auf **8 Handkarten** aus deinem eigenen Nachziehstapel auf.

→ Ist der **Nachziehstapel** aufgebraucht, spielst Du deine **verbleibenden Handkarten** aus, bist du keine mehr hast.

→ Alles Geld, das du aus gibst, legst du **auf dein Charakterplättchen** auf der Spielerreihenfolge-Leiste.

In deinem Spielzug kannst Du aus diesen Aktionen wählen. Du darfst **jede Aktion auch 2x** ausführen.

#### KARTEN AUSSPIELEN UND ABLEGEN

→ **Orts- und Industriekarten** werden auf deinem eigenen **Ablagestapel** offen abgelegt.

→ **Ortsjoker und Industrijoker** werden auf ihren jeweiligen **Stapel auf dem Spielplan** abgelegt.

*Siehe Erkunden (Aktion)  
Siehe Ein Spielzug*

#### ENDE EINER RUNDE

#### SPIELERREIHENFOLGE

Am Ende einer Runde wird die Spielerreihenfolge neu bestimmt. **Je weniger Geld** du in der vorherigen Runde ausgegeben hast, **desto früher** bist Du in der folgenden Runde dran.

*Der Spieler, der das **wenigste Geld** ausgegeben hat, ist also in der **Startspieler der nächsten Runde**. Bei **Gleichstand** bleibt die **relative Position** der beteiligten **unverändert**.*

Legt das Geld auf der Spielerreihenfolgeleiste zurück in die Bank.

#### EINKOMMEN ERHALTEN



Jeder Spieler erhält entsprechend seiner Einkommensstufe Geld aus der Bank. Am Ende der **letzten Runde** erhält ihr **kein Einkommen!**

**Schulden begleichen:** Bist Du im **negativen** Einkommensbereich, kannst aber Geld nicht zurückzahlen, musst Du eigene **Industrieplättchen** vom Spielplan entfernen und erhältst dafür die  **Hälfte der Baukosten** (abgerundet), bis die Schulden beglichen sind. Fehlt weiterhin Geld, verlierst Du **1 Siegpunkt pro fehlendem £**.

*Dies ist **nur dann** möglich, wenn Du **zahlungsunfähig** bist!*

#### ENDE EINER EPOCHE

Eine Epoche endet, sobald der **Nachziehstapel aufgebraucht** und **alle Handkarten ausgespielt** sind.

#### ENDE BEIDER EPOCHEN

#### [ 1 ] WERTEN DER VERBINDUNGEN



Jedes Verbindungsplättchen ist so viele Siegpunkte wert, wie Verbindungssymbole an beiden verbundenen Orten abgebildet sind.

*Jedes Verbindungsplättchen wird **sofort nach seiner Wertung** entfernt!*

#### [ 2 ] WERTEN DER UMGEDREHTEN PLÄTTCHEN



Erhalte Siegpunkte für jedes deiner **umgedrehten Industrieplättchen** (Schwarzer Hintergrund). Nicht umgedrehte Industrieplättchen werden nicht gewertet.

#### ENDE DER KANAL-EPOCHE

#### [ 3 ] VERALTETE INDUSTRIEN ENTFERNEN

Entferne alle **Plättchen der Stufe 1** vom Spielplan (**nicht** von deinem Spielertableau!)

#### [ 4 ] BIER BEI HÄNDLERN AUFSTOCKEN

Stell je **1 Bierfass** auf alle leeren Felder neben **Händlerplättchen** mit **Industriesymbol**. Neben Händlerplättchen **ohne** Industriesymbol werden **keine** Bierfässer gestellt.

#### [ 5 ] NACHZIEHSTAPEL MISCHEN

Mischt sämtliche ausgespielten Karten und bildet so einen neuen verdeckten Nachziehstapel.

*Die unterste Karte jedes Abgalegestapels liegt **verdeckt** und muss vor dem Mischen **umgedreht** werden!*

## AKTIONEN

### [ 1 ] BAUEN

**Kanal-Epoche:** Jeder Spieler darf maximal 1 Industriepflatte pro Ort bauen!

- Industriepflatte mit diesem Symbol drfen nur in der Kanal-Epoche gebaut werden.
- Industriepflatte mit diesem Symbol drfen nur in der Eisenbahn-Epoche gebaut werden.

### [ 1.1 ] KARTE AUSSPIELEN

→ **Ortskarte:** Baue ein an diesem Ort vorgesehenes Industriepflatte.

Selbst dann, wenn der Ort nicht Teil deines Netzwerkes ist!

→ **Ortsjoker:** Spiele die Karte als Ortskarte deiner Wahl.

→ **Industriekarte:** Baue eines der abgebildeten Industriegebude an einem beliebigen Ort mit entsprechendem Industriesymbol.

Der Ort muss Teil deines Netzwerkes sein!

→ **Industriejoker:** Spiele die Karte als Industriekarte deiner Wahl.

### [ 1.2 ] INDUSTRIEPFLATTE AUSWHLEN

Nimm ein Pflatte der entsprechenden Industrie mit der niedrigsten Stufe von deinem Tableau (farbige Seite oben).

→ Belege wenn mglich freie Felder mit ausschlielich diesem Symbol (keine Kombi-Symbole)

→ Gibt es kein freies Feld mit diesem Industriesymbol vor Ort, kannst Du das Industriegebude dort nicht bauen.

### [ 1.3 ] KOSTEN BEZAHLEN

Geld, das du aus gibst, legst du auf dein Charakterpflatte auf der Spielerreihenfolge-Leiste.

→ Die Kosten fur den Bau sind links neben dem Industriepflatte auf deinem Tableau angegeben.

Siehe Kohle verbrauchen  
Siehe Eisen verbrauchen  
Siehe Bier verbrauchen

### [ 1.4 ] RESSOURCEN PRODUZIEREN

→ **Bergwerk und Eisenhutten:** lege entsprechend viele Ressourcenwurfel aus dem Vorrat auf das Pflatte

→ **Brauereien:** Stelle 1 Bierfass (Kanal-Epoche) bzw. 2 Fasser (Eisenbahn-Epoche) aus dem Vorrat auf das Pflatte.

### [ 1.5 ] RESSOURCEN AN DEN MARKT VERKAUFEN

01. Lege so viele Ressourcenwurfel vom Industriepflatte auf entsprechende freie Felder des Marktes.

02. Jeder Wurfel bringt dir das Einkommen der Marktzeile ein.

03. Wird der letzte Ressourcenwurfel entfernt, drehe das Industriepflatte sofort um und passe dein Einkommen an.

Siehe Einkommen erhohen (Schlusselbegriff)  
Siehe Industriepflatte umdrehen (Schlusselbegriff)

### [ 1.6 ] BAUEN OHNE PFLATTE AUF DEM SPIELPLAN

→ Baue mit einer Industriekarte an einem beliebigen Ort oder

→ spiele 1 beliebige Handkarte um ein Verbindungspflatte auf eine beliebige freie Verbindung zu lesen.

### [ 1.7 ] UBERBAUEN

Ersetze Industriepflatte auf dem Spielplan durch Industriepflatte derselben Art, aber hoherer Stufe.

→ **Eigene Pflatte:** Du darfst jedes Pflatte uberbauen. Eventuell vorhandene Ressourcen kommen in den Vorrat.

→ **Fremde Pflatte:** Nur Bergwerke oder Eisenhutten!

Fremde Pflatte: Es durfen keine Ressourcen der jeweiligen Sorte mehr vorhanden sein - weder auf Industriepflatte aller Spieler auf dem Spielplan, noch im Markt!

Uberbaute Pflatte werden aus dem Spiel entfernt.

### LANDLICHE BRAUEREIEN

Es gibt 2 Orte ohne Namen mit einem Brauerei-Symbol auf dem Spielplan.

→ Du benotigst eine Brauerei- oder Industriejokerkarte.

→ Der jeweilige Ort muss Teil deines Netzwerkes sein.

Ein Verbindungspflatte zwischen Kidderminster und Worcester verbindet auch die landliche Brauerei mit beiden Orten!

### [ 2 ] KREDIT AUFNEHMEN

Kredite werden nie zuruckgezahlt, sondern durch das Senken deiner Einkommensstufe beglichen.

01. Spiele 1 beliebige Handkarte aus.

02. Nimm dir 30£ von der Bank.

03. Senke deinen Einkommensmarker um 3 Stufen (nicht Felder!). Lege ihn auf das hochste Feld der Einkommensstufe.

### [ 3 ] VERBINDEN

01. Spiele 1 beliebige Handkarte aus.

02. Lege ein Verbindungspflatte auf eine freie Verbindung zwischen zwei Orten.

03. Zahle die Kosten abhangig von der Epoche und der Anzahl der Verbindungen.

Mindestens einer dieser Orte muss Teil deines Netzwerkes sein!

Siehe Dein Netzwerk (Schlusselbegriff)

### IN DER KANAL-EPOCHE

Nur Schiffe auf freien Kanalverbindungen mglich!

→ Maximal 1 Verbindung.

→ Kosten: 3£.

### IN DER EISENBahn-EPOCHE

Nur Eisenbahnen auf freien Bahnverbindungen mglich!

→ 1-2 Verbindungen.

→ Kosten fur 1 Verbindung: 5£ + 1 Kohle.

→ Kosten fur 2 Verbindungen: 15£ + 1 Bier + 1 Kohle pro Verbindung.

Dieses Bier muss aus einer Brauerei kommen, nicht von einem Handler!

### [ 4 ] ENTWICKELN


Entferne Industriepflatte von deinem Spielertableau.

01. Spiele 1 beliebige Handkarte aus.

02. Entferne 1 oder 2 Industriepflatte der jeweils niedrigsten noch vorhandenen Stufe von deinem Spielplan.

Die Pflatte mssen nicht derselben Industrie entsprechen.

03. Verbrauche 1 Eisen fur jedes entfernte Industriepflatte.

 Topfereien mit dem durchgestrichenen Gluhbirne-Symbol konnen nicht entwickelt werden! Statt dessen konnen sie nur uber die Aktion Bauen vom Spielertableau entfernt werden!

Siehe Eisen verbrauchen (Schlusselbegriff)  
Siehe Bauen (Aktion)

### [ 5 ] VERKAUFEN

Drehe gebaute Baumwollspinnereien, Fabriken und Topfereien um und erhalte Siegpunkte.

01. Spiele 1 beliebige Handkarte aus.

02. Wahle eine deiner Baumwollspinnerei, Fabrik oder Topfererei mit Verbindung zu einem passenden Handler (Symbol).

03. Verbrauche so viel Bier, wie auf dem Industriepflatte angegeben.

Dieses Bier kann auch vom Ort des Handlerpflatte stammen, an das du verkaufen willst.

Siehe Bier verbrauchen (Schlusselbegriff)

04. Drehe das Industriepflatte um und erhalte Einkommen.

Siehe Industriepflatte umdrehen (Schlusselbegriff)

05. Du darfst die Schritte 02. und 03. beliebig oft wiederholen.

### HANDLERBONUS

Verbrauchst Du ein Bierfass vom Ort des Handlers, erhaltst Du den entsprechenden Bonus.

→ **Gloucester:** Entferne 1 Industriepflatte der jeweils niedrigsten noch vorhandenen Stufe von deinem Spielplan.

→ **Oxford:** Rucke 2 Einkommensschritte vor.

→ **Nottingham & Shrewsbury:** Erhalte Siegpunkte.

→ **Warrington:** Erhalte 5£ aus der Bank.

### [ 6 ] ERKUNDEN

Du kannst diese Aktion nicht wahlen, wenn Du bereits einen Joker auf der Hand hast!

01. Spiele 3 beliebige Handkarten aus (also 2 zusatzlich) auf deinen Ablagestapel.

02. Nimm je 1 Ortsjoker und 1 Industriejoker.

Joker kommen zuruck auf ihren Stapel auf dem Spielplan.

### [ 7 ] PAssEN

Du darfst passen, statt eine Aktion auszufuhren. Du musst aber dennoch 1 Handkarte ablegen.