



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 erhältst du am Ende zweier Epochen hauptsächlich für Verbindungs- und umgedrehte Industriepfättchen auf dem Spielplan.

TIPPS FÜR NEUE SPIELER

Anders als in vielen anderen Wirtschaftsspielen, geht es in Brass nicht darum, *möglichst viele* Ressourcen zu produzieren, sondern die *richtigen Ressourcen* zum *richtigen Zeitpunkt* am *richtigen Ort*. Siegpunkte generierst du (neben eigenen Verbindungsplättchen) über Gebäude, die **ausverkauft** bzw. **verkauft** sind. Es ist also sehr wichtig, die richtigen Gebäude (und damit Ressourcen) so zu platzieren, dass deine Mitspieler von dir nehmen *müssen*, statt aus anderen Quellen. **Du produzierst Ressourcen nicht für dich – du willst sie schnellstmöglich loswerden!**

SPIELAUFBAU

→ Siehe Seiten 4-5 in der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

EINKOMMEN ERHÖHEN



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

DEIN NETZWERK

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

VERBUNDENE ORTE

→ Ort über **beliebige Verbindungsplättchen** erreichbar.

Diese Verbindungsplättchen können auch von mehreren Spielern stammen!

INDUSTRIEPFÄTTCHEN UMDREHEN

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

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

Siehe Ressourcen verbrauchen (Schlüsselbegriff)

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

Siehe Verkaufen (Aktion)

RESSOURCEN VERBRAUCHEN

Um **Kohle, Eisen** und **Bier** zu verbrauchen, musst Du gewisse Voraussetzungen beachten. Diese sind auch rechts unten auf dem Spielplan dargestellt.

Ist Kohle oder Eisen auf dem Spielplan verfügbar, musst du dieses wenn möglich verbrauchen anstatt vom Markt einzukaufen.

KOHLE

→ Verbindung zu einer Kohle-Quelle muss **nach dem Bauen** vorhanden sein.

→ Nimm die Kohle von nächstgelegener Quelle (=wenigste Verbindungsplättchen) eines **beliebigen Spielers**.

EISEN

→ **Keine** Verbindung zu einer Eisen-Quelle notwendig!

→ Nimm das Eisen aus **beliebiger Quelle** auf dem Spielplan.

BIER

→ Verbindung zu **fremden Quellen** muss vorhanden sein.

→ Verbindung zu **eigener Quelle** muss **nicht** vorhanden sein.

→ Bierfass vom Händler, an den verkauft wird, möglich.

*Verbrauchte Ressourcen werden zurück in den **allgemeinen Vorrat** gelegt!*

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

RESSOURCEN KAUFEN



Ist keine Quelle für Kohle oder Eisen verfügbar, darfst Du beides vom Markt kaufen. Eine **Verbindung zum Kohle-Markt** muss jedoch vorhanden sein (siehe Symbol links). Bei Eisen trifft das nicht zu (kein Händler-Symbol angegeben). Kaufe vom Markt zum günstigsten Preis. Ist der Markt leer, darfst Du für je **8 £ 1 Kohle** und für je **6 £ 1 Eisen** aus dem allgemeinen Vorrat kaufen.

RESSOURCEN VERKAUFEN



Verkaufe beim Errichten von Kohlebergwerken oder Eisenhütten direkt an den Markt, sofern dieser nicht gefüllt ist. Dazu brauchst Du eine **Verbindung zum Kohle-Markt** (siehe Symbol links). Bei Eisen brauchst Du keine Verbindung zum Markt (kein Händler-Symbol angegeben).

Siehe Aktion: Bauen (1.5)

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** 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 Charakterpfättchen** auf der Spielerreihenfolge-Leiste.

In deinem Spielzug kannst Du aus folgenden Aktionen wählen (Siehe Seite 2). Du darfst **jede Aktion auch 2x** ausführen.

KARTEN AUSSPIELEN UND ABLEGEN

→ **Orts- und Industriekarten** legst du offen auf deinen **eigenen Ablagestapel**.

→ **Orts- und Industriejoker** legst du offen auf ihren jeweiligen **Stapel auf dem Spielplan**.

*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, wird 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** erhältst ihr **kein Einkommen**!

SCHULDEN BEGLEICHEN

Bist Du im **negativen** Einkommensbereich, kannst aber Geld nicht zurückzahlen, musst Du **eigene Industriepfättchen** 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 Industriepfättchen** (schwarzer Hintergrund). Nicht umgedrehte Industriepfättchen 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

Stellt je **1 Bierfass** auf alle leeren Felder neben **Händlerpfättchen** mit **Industriesymbol**. Neben Händlerpfättchen **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!*

*Zu **Beginn der Eisenbahnepoche** wird anders als im Spielbau **keine** Karte verdeckt als Ablagestapel bereit gelegt. Die **erste ausgespielte Karte** bildet den Ablagestapel.*

AKTIONEN

[1] BAUEN

Kanal-Epoche: Jeder Spieler darf maximal 1 Industriepfättchen pro Ort bauen!

 **Industriepfättchen** mit diesem Symbol dürfen **nur in der Kanal-Epoche** gebaut werden.

 **Industriepfättchen** mit diesem Symbol dürfen **nur in der Eisenbahn-Epoche** gebaut werden.

[1.1] KARTE AUSSPIELEN

→ **Ortskarte:** Baue ein **an diesem Ort vorgesehenes** Industriepfättchen.

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

→ **Industriekarte:** Baue eines der abgebildeten Industriegebäude an einem **beliebigen Ort** deines Netzwerkes mit entsprechendem **Industriesymbol**.

*Der Ort **muß** Teil deines Netzwerkes sein!*

→ **Joker:** Spiele die Karte als **Orts-/Industriekarte** deiner Wahl.

[1.2] INDUSTRIEPFÄTTCHEN AUSWÄHLEN

Nimm ein Pfättchen der entsprechenden Industrie mit der **niedrigsten Stufe** von deinem Tableau (farbige Seite oben).

→ Belege wenn möglich freie Felder mit **ausschließlich diesem Symbol** (keine Kombi-Symbole)

→ Gibt es **kein freies Feld** mit diesem Industriesymbol vor Ort, kannst Du das Industriegebäude **dort nicht bauen**.

[1.3] KOSTEN BEZAHLEN

*Geld, das du aus gibst, legst du **auf dein Charakterpfättchen** auf der Spielerreihenfolge-Leiste.*

→ Die Kosten für den Bau sind **links neben dem Industriepfättchen** auf deinem Tableau angegeben.

*Siehe **Ressourcen verbrauchen** (Schlüsselbegriff)*

[1.4] RESSOURCEN PRODUZIEREN

→ **Bergwerk und Eisenhütten:** lege entsprechend viele **Ressourcenwürfel** aus dem Vorrat auf das Pfättchen.

→ **Brauereien:** Stelle 1 **Bierfass** (Kanal-Epoche) bzw. 2 **Fässer** (Eisenbahn-Epoche) aus dem Vorrat auf das Pfättchen.

[1.5] RESSOURCEN AN DEN MARKT VERKAUFEN

01. Lege so viele **Ressourcenwürfel** wie möglich vom Industriepfättchen auf entsprechende **freie Felder des Marktes**.

02. Jeder Würfel bringt dir das **Einkommen der Marktzeile** ein.

03. Wird der **letzte Ressourcenwürfel** entfernt, drehe das Industriepfättchen sofort um und passe dein Einkommen an.

*Siehe **Einkommen erhöhen** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Industriepfättchen umdrehen** (Schlüsselbegriff)*

[1.6] BAUEN OHNE PFÄTTCHEN AUF DEM SPIELPLAN

→ Baue mit einer **Industriekarte** an einem beliebigen Ort oder

→ spiele 1 **beliebige Handkarte**, um 1 **Verbindungspfättchen** auf eine beliebige freie Verbindung zu legen.

[1.7] ÜBERBAUEN

*Ersetze Industriepfättchen **auf dem Spielplan** durch Industriepfättchen **derselben Art, aber höherer Stufe**.*

→ **Eigene Pfättchen:** Du darfst jedes Pfättchen überbauen. Eventuell vorhandene Ressourcen kommen in den Vorrat.

→ **Fremde Pfättchen:** Nur **Bergwerke** oder **Eisenhütten!**

Fremde Pfättchen:** Es dürfen **keine Ressourcen** der jeweiligen Sorte mehr vorhanden sein - weder auf **Industriepfättchen aller Spieler** auf dem Spielplan, **noch im Markt!

*Überbaute Pfättchen werden **aus dem Spiel entfernt**.*

LÄNDLICHE BRAUEREIEN

Auf dem Spielplan gibt es 2 **Orte ohne Namen** mit einem **Brauerei-Symbol**.

→ Du benötigst eine **Brauerei-** oder **Industriejokerkarte**.

→ Der jeweilige Ort muss **Teil deines Netzwerkes** sein.

*Ein **Verbindungspfättchen** zwischen **Kidderminster** und **Worcester** verbindet auch die **ländliche Brauerei** mit beiden Orten!*

[2] KREDIT AUFNEHMEN

*Kredite werden **nie zurückgezahlt**, 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 **höchste Feld** der Einkommensstufe.

[3] VERBINDEN

01. Spiele 1 **beliebige Handkarte** aus.

02. Lege 1 **Verbindungspfättchen** auf eine **freie Verbindung** zwischen zwei Orten. (2x pro Aktion möglich -> Kosten beachten!)

03. Zahle die **Kosten** abhängig von der **Epoche** und der **Anzahl der Verbindungen**.

*Mindestens einer dieser Orte muss **Teil deines Netzwerkes** sein!*

*Siehe **Dein Netzwerk** (Schlüsselbegriff)*

IN DER KANAL-EPOCHE

*Nur **Schiffe** auf freien **Kanalverbindungen** möglich!*

→ Maximal 1 **Verbindung**.

→ Kosten: 3£.

IN DER EISENBAHN-EPOCHE

*Nur **Eisenbahnen** auf freien **Bahnverbindungen** möglich!*

→ 1-2 **Verbindungen**.

→ Kosten für 1 **Verbindung:** 5£ + 1 **Kohle**.

→ Kosten für 2 **Verbindungen:** 15£ + 1 **Bier** + 1 **Kohle** pro Verbindung.

*Dieses Bier muss aus einer **Brauerei** kommen, **nicht** von einem **Händler!***

[4] ENTWICKELN

*Entferne Industriepfättchen von deinem **Spielertableau**.*

01. Spiele 1 **beliebige Handkarte** aus.

02. Entferne 1 oder 2 **Industriepfättchen** der jeweils niedrigsten noch vorhandenen Stufe von deinem Spielplan.

*Die Pfättchen müssen **nicht** derselben Industrieart entsprechen.*

03. Verbrauche 1 **Eisen** für jedes entfernte Industriepfättchen.

 **Töpferien** mit dem **durchgestrichenen Glühbirnen-Symbol** können **nicht entwickelt** werden! Statt dessen können sie nur über die **Aktion Bauen** vom Spielertableau entfernt werden!

*Siehe **Ressourcen verbrauchen** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Bauen** (Aktion)*

[5] VERKAUFEN

*Drehe gebaute **Baumwollspinnereien, Fabriken** und **Töpferien** um und erhalte **Siegpunkte**.*

01. Spiele 1 **beliebige Handkarte** aus.

02. Wähle eine deiner **Baumwollspinnerei, Fabrik** oder **Töpferei** mit Verbindung zu einem passenden Händler (Symbol).

03. Verbrauche so viel **Bier**, wie auf dem Industriepfättchen angegeben.

*Dieses Bier darf auch vom Ort des **Händlerpfättchens** stammen, an das du verkaufen willst.*

*Siehe **Ressourcen verbrauchen** (Schlüsselbegriff)*

04. Drehe das Industriepfättchen um und erhalte Einkommen.

*Siehe **Industriepfättchen umdrehen** (Schlüsselbegriff)*

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

HÄNDLERBONUS

*Verbrauchst Du ein Bierfass vom **Ort des Händlers**, erhältst Du den entsprechenden **Bonus**.*

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

→ **Oxford:** Rücke 2 **Einkommensschritte** vor.

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

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

[6] ERKUNDEN

*Du kannst diese Aktion **nicht wählen**, wenn Du **bereits einen Joker** auf der Hand hast!*

01. Spiele 3 **beliebige Handkarten** aus (also 2 zusätzlich) auf deinen Ablagestapel.

02. Nimm je 1 **Ortsjoker** und 1 **Industriejoker**.

*Du tauscht quasi 2 **Handkarten** gegen 2 **Joker**. **Joker** kommen zurück auf ihren Stapel auf dem Spielplan.*

[7] PASSES

Du darfst **passen**, statt eine Aktion auszuführen. Du mußt aber dennoch 1 **Handkarte ablegen**.