

BRASS



Deutsche Regeln

Einleitung

Willkommen im Lancashire des achtzehnten Jahrhunderts. Die Welt ändert sich gerade von einem Zustand, den wir fast noch mittelalterlich nennen würden, zu dem, den wir als Moderne Welt kennen. Dieser Wandel wird als *Industrielle Revolution* in die Geschichtsbücher eingehen, aber es dauert noch ein Weilchen, bis die Historiker diesen Begriff einführen werden.

Lancashire wurde zum Zentrum der Baumwollindustrie dieser Zeit, dank des Einfallsreichtums von Crompton, Arkwright, Watt und anderen Erfindern. Dampfkraft wurde mit neuen Maschinen kombiniert, Baumwollspinnereien wurden gebaut und die Bergwerke wurden in immer größere Tiefen vorgetrieben, um den Nachschub an Kohle für diese energiehungrigen Produktionswege zu sichern. Der Kohletransport erforderte Kanäle, dann Schienenwege, und so drehte sich das Innovationskarussell immer schneller.

"Brass" ist mein Versuch, ein bißchen dieser Geschichte in Spielform nachzuerzählen. Der Titel kommt von dem Sprichwort "where there's muck there's brass" (mit breitem Yorkshire Akzent gesprochen, auf Deutsch etwa: "Aus Dreck kann man Geld machen"). Brass (Metall, Messing, Blech) ist der lokale Ausdruck für Geld und soll deshalb auch der deutsche Spielertitel sein.

Brass ist für drei oder vier Spieler und dauert etwa zwei Stunden. Das Spiel ist in zwei Perioden unterteilt, die Kanalschiffahrtsperiode und die Eisenbahnperiode. Jede Periode besteht wiederum aus mehreren Phasen, wobei die Aktionsphase jeweils die wichtigste ist. Die Spieler bauen mit ihren Handkarten verschiedene Industrien auf und verbinden sie durch Transportwege. Für profitable Industrien gibt es Siegpunkte und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist schließlich der Spielsieger.

Die Spielregeln sind so aufgebaut, daß der Einstieg möglichst schnell und einfach ist. Die Grundsatzregeln sind so kurz wie möglich gehalten, während weitere Einzelheiten im Anhang nachzulesen sind.

Spielmaterial

In der Spielschachtel befinden sich:

- 1 Spielplan
- 1 Spielregel
- 4 Counterbögen
- 8 Spielermarker (Holzscheiben in den Spielerfarben)
- 66 Karten
- 30 schwarze Holzquader Kohle
- 25 orangefarbene Holzquader Eisen
- 1 schwarzer Baumwollmarker
- 100 Plastikmünzen
- 7 Plastik Ziptüten

Für jeden Spieler gibt es:

- 12 Counter Baumwollspinnerei
- 8 Counter Hafen
- 7 Counter Zeche
- 6 Counter Schiffswerft
- 4 Counter Eisenhütte
- 14 Plättchen Kanal/Eisenbahn
- 2 Siegpunktmarker
- 2 Holzscheiben

Außerdem:

- 12 Plättchen Ferner Markt

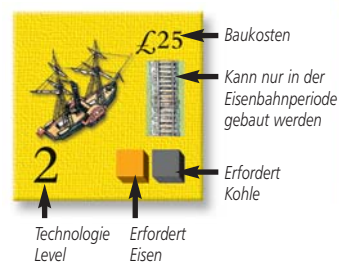
Spielercounter

Alle Counter sind beidseitig bedruckt. Industriecounter werden zunächst mit ihrer Vorderseite nach oben eingesetzt und erst dann umgedreht, wenn bestimmte Bedingungen zutreffen (Ausnahme: Schiffswerft).

Industriecounter



Vorderseite

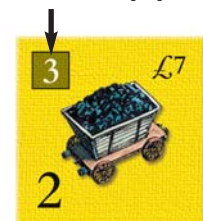


Rückseite

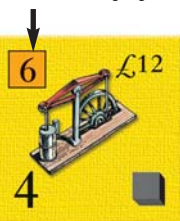


Counter, die weder ein Kanal- noch ein Eisenbahnsymbol aufweisen, können in beiden Perioden gebaut werden.

Anzahl Kohlequader, die auf den Counter gelegt werden

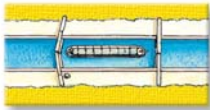


Anzahl Eisenquader, die auf den Counter gelegt werden



Verbindungsplättchen

Kanal



Eisenbahn



Erfordert Kohle

Weiteres Spielmaterial

Spielermarker aus Holz



Nachfragemarker Baumwolle



Kohle



Eisen



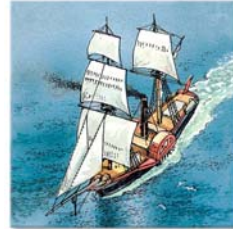
Siegpunktmarker



Plättchen Ferner Markt



Vorderseite



Rückseite

Karten

Ortskarte



Industriekarte



Der Spielplan

Der Spielplan wird in den Regeln zumeist einfach Lancashire genannt.

BRASS

Amount Spent

Player Order

Cotton Demand

Distance Market Tiles

Labels and Annotations:

- Auswärtiger Ort:** Scotland, Yorkshire, Rochdale, The Midlands
- Leiste für Spielerreihenfolge:** Player Order track
- Ausgabenfelder:** Amount Spent track
- Auswärtiger Ort:** Yorkshire (indicated by a specific marker)
- Ort, in diesem Fall aus drei Feldern bestehend:** Rochdale
- Baumwollnachfrageleiste. Der schwarze Marker wird auf das oberste Feld gelegt:** Cotton Demand track
- Das Symbol eines Feldes gibt an, was hier gebaut werden kann:** Distance Market Tiles
- Feld für die Plättchen Ferner Markt:** The Midlands
- Der Kartenstapel wird hierhin gelegt:** Cards area
- Kostenübersicht für Kanäle und Eisenbahnen:** Canal & Rail Costs table
- Kohle- und Eisennachfrageleiste:** Coal Demand and Iron Demand tracks
- Orte mit Goldkreisen erhöhen den Wert der damit verbundenen Kanäle/Eisenbahnen:** Locations like Liverpool and Birkenhead
- Virtuelle Verbindung zwischen Liverpool und Birkenhead:** Virtual connection line
- Mögliche Kanalverbindung:** Possible canal connection line
- Mögliche Eisenbahnverbindung:** Possible railway connection line
- Einkommens- und Siegpunktleiste:** Income and Victory Point track



Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt einen Satz Counter und Spielmarker.

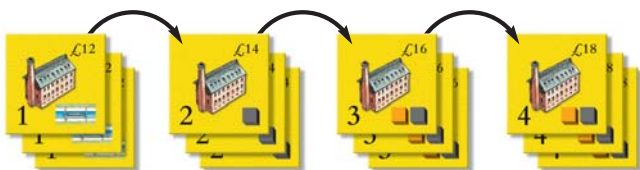
Jeder Spieler legt einen seiner Spielmarker auf das Feld £0 der Einkommens-/Siegpunkteleiste.



Einkommens-/Siegpunkteleiste mit einem Spielmarker auf dem Startfeld.

Jeder Spieler sollte seine beiden Siegpunktmarker etwas beiseite legen, da sie nicht vor Ende der ersten Periode gebraucht werden.

Die Spieler müssen ihre Industriecounter jeweils in Stapeln gleichen Typs anordnen. In jedem Stapel müssen die Plättchen dabei nach Technologie Level geordnet werden, mit dem niedrigsten Level obenauf und dem höchsten zuunterst.



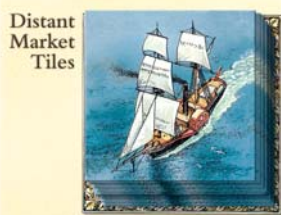
BEISPIEL: Wenn die Baumwollspinnereien gestapelt werden, müssen die mit Technologie Level 4 ganz unten gestapelt werden, darauf die mit Level 3, dann kommen die mit Level 2 und zuoberst schließlich die mit Level 1.

Ein schwarzer Kohlequader wird auf jedes Feld der Nachfrageleiste für Kohle gelegt, ein orangener Eisenquader auf jedes Feld der Nachfrageleiste für Eisen. Alle übrigen Kohle- und Eisenquader werden neben dem Spielplan als Vorrat bereit gelegt.

Der schwarze Nachfragemarker Baumwolle wird auf das oberste Feld der Nachfrageleiste für Baumwolle gelegt.



Alle Plättchen Ferner Markt werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das Feld "Ferne Märkte" gelegt.



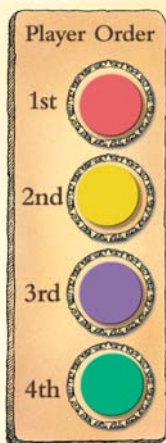
Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, in der ersten Spielrunde führen die anderen Spieler anschließend weiter reihum im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge aus. Mit den Spielmarkern der Spieler wird die Reihenfolge auf der Reihenfolgeleiste markiert.



Die Plastikmünzen werden als Bank neben dem Spielplan bereit gelegt. Jede Silbermünze ist £5 wert, jede Kupfermünze £1.

Jeder Spieler erhält £30 als Startkapital.

Alle Vorbereitungen sind nun getroffen und das Spiel kann beginnen.



Der Spielverlauf

Das Spiel ist in zwei Perioden unterteilt, die Kanal- und die Eisenbahnperiode. Jede Periode besteht aus folgenden Phasen:

1. Karten

2. Spieleraktionen

Einkommen kassieren

Karten in Spielerreihenfolge spielen

Startspieler für die nächste Spielrunde bestimmen

Handkarten auffüllen

3. Siegpunkte

4. Neue Periode

Das Spiel endet mit dem Ende der Eisenbahnperiode.

Phase 1. Karten

Alle Karten werden gemischt (in der Eisenbahnperiode einschließlich derer, die in der vorigen Periode aussortiert wurden). An jeden Spieler werden acht Karten ausgeteilt. Anschließend werden aus den verbleibenden Karten einige aussortiert, und zwar:

Vier Spieler – in der Kanalperiode werden 6 Karten entfernt, in der Eisenbahnperiode 2.

Drei Spieler – in der Kanalperiode werden 9 Karten entfernt, in der Eisenbahnperiode 6.

Die entfernten Karten werden beiseite gelegt, ohne daß jemand sie ansehen kann. Die nun noch übrigen Karten werden als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt.

Phase 2. Spieleraktionen

Die Phase der Spieleraktionen geht über mehrere Spielrunden, deren Anzahl von der Spieleranzahl abhängt. Mit vier Spielern gibt es acht Runden pro Periode, mit 3 Spielern zehn Runden pro Periode.

Jede Spielrunde besteht aus folgenden Schritten:

- **Einkommen kassieren**
- **Karten in Spielerreihenfolge spielen**
- **Reihenfolge für die nächste Spielrunde bestimmen**
- **Handkarten auffüllen**

Diese Schritte werden in beiden Perioden so oft wiederholt, bis alle Spieler alle ihre Handkarten gespielt haben.

SCHRITT Einkommen kassieren

Alle Spieler erhalten Einkommen. Die Position seines Spielmarkers auf der Einkommens-/Siegpunkteleiste gibt an, wie viel Geld der entsprechende Spieler aus der Bank erhält. Falls sich die Scheibe im negativen Bereich befindet, muß er den angezeigten Betrag an die Bank zahlen. Falls der Spieler dann nicht genügend Bargeld besitzt, muß er einen seiner Industriecounter aus Lancashire entfernen und erhält dafür die Hälfte der Baukosten für diesen Counter, abgerundet. Mit diesem Erlös muß er dann seine Bankschulden begleichen. Es kann vorkommen, daß ein Spieler mehrere seiner Industriecounter entfernen muß, um seine Schulden komplett zu bezahlen. Zu Spielbeginn beträgt das Einkommen jedes Spielers null!

EINKOMMENSHÖHE Immer wenn ein Spieler einen seiner Industriecounter auf die Rückseite dreht, schiebt er sofort seinen Einkommensmarker auf der Einkommensleiste um so viele Felder weiter, wie der Wert im goldfarbenen Kreis angibt. Wann genau ein Industriecounter umgedreht wird, wird gleich noch genau erklärt. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Kredit aufnimmt, wird sein Einkommensmarker zurück gesetzt. Das Einkommen eines Spielers kann nie mehr als £30 betragen.

SCHRITT Karten spielen

In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler ein Paar Aktionen aus. Jeder Spieler muß sein Paar Aktionen komplett ausführen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Erst nachdem alle Spieler ihr Aktionspaar ausgeführt haben, ist dieser Schritt beendet.

Ein Paar Aktionen besteht daraus, eine Karte zu spielen und damit eine Aktion auszuführen, direkt anschließend eine zweite Karte auszuspielen und damit eine zweite Aktion auszuführen. Das heißt, jeder Spieler spielt zwei Karten und führt zwei Aktionen aus.

AUSNAHME: In der ersten Runde der Kanalperiode spielt jeder Spieler nur eine Karte! Außerdem können zwei Karten zu einer einzigen Kombiaktion verbunden werden (s. u.).



Alle gespielten Karten werden auf einen Ablagestapel neben den Spielplan gelegt.

Jede Karte erlaubt die Ausführung einer Aktion. Mögliche Aktionen sind:

- **INDUSTRIE BAUEN**
- **KANAL- BZW. EISENBahnVERBINDUNG BAUEN**
- **ENTWICKLUNG**
- **BAUMWOLLVERKAUF**
- **KREDITAUFNAHME**

Der aktive Spieler kann sich auch dafür entscheiden, ganz auf eine Aktion zu verzichten, muß dann aber trotzdem eine Karte dafür auf den Ablagestapel werfen. Er kann in seinem Zug auf diese Weise auch auf beide Aktionen verzichten oder zweimal die gleiche Aktion ausführen.

Der Typ der gespielten Karte ist nur dann von Bedeutung, wenn der Spieler Industrie bauen will.

AKTION Industrie bauen

Um eine Industrie an einem bestimmten Ort bauen zu können, muß der Spieler

- a) eine Karte spielen, die es ihm erlaubt, dort zu bauen,
- b) einen Industriecounter mit dem gleichen Symbol auf das Feld legen, wie dort vorgegeben
- c) in der Lage sein, Kohle an diesen Ort zu bringen, falls erforderlich,
- d) falls nötig, einen Eisenquader nehmen,
- e) in der Lage sein, die vollen Baukosten für den Counter zu zahlen, einschließlich eventueller Folgekosten, um Rohstoffquader von einer der Nachfrageleiste zu nehmen.

DIE RICHTIGE KARTE SPIELEN Es gibt zwei Kartentypen, Ortskarten und Industriekarten.

Eine Ortskarte erlaubt dem Spieler, genau an diesem Ort zu bauen.

Eine Industriekarte erlaubt dem Spieler, genau diese Industrie zu bauen ABER nur an Orten, zu denen er selbst Verbindung hat. In der Kanalperiode kann er damit an jedem entsprechenden Ort bauen, zu dem er eigene Kanalverbindung hat. In der Eisenbahnperiode kann er damit an jedem entsprechenden Ort bauen, zu dem er eigene Eisenbahnverbindung hat oder an dem er bereits einen Industriecounter besitzt. Falls ein Spieler solch eine Karte als seine erste "Baukarte" überhaupt spielt, kann er damit an jedem Ort mit dem entsprechenden Symbol bauen.

WICHTIGER HINWEIS: Zwischen Liverpool und Birkenhead besteht eine "virtuelle" Verbindung, die für jeden Spieler als eigene Kanal-/Eisenbahnverbindung gilt.

DAS GLEICHE SYMBOL SPIELEN Jeder Ort besteht aus mehreren Feldern. Jedes Feld weist ein oder zwei Industriesymbole auf. Der Industriecounter, den ein Spieler auf ein Feld legt – d. h. die Industrie, die er dort baut – muß immer dem bzw. einem der auf dem Feld vorgegebenen Symbole entsprechen.

KOHLETRANSPORT FÜR DEN BAU EINES INDUSTRIECOUNTERS

Falls der Industriecounter, den der Spieler bauen möchte, einen schwarzen Kohlequader zeigt (kleines schwarzes Quadrat), muß der Spieler in der Lage sein, Kohle zu dem gewählten Bauplatz transportieren zu können. Es gibt zwei Quellen, aus der die Kohle kommen kann: Zechen und die Kohlenachfrageleiste. Falls möglich, muß der Spieler immer einen Kohlequader aus einer Zeche in Lancashire nehmen, gleichgültig, wem sie gehört. Nur falls es keinen Kohlequader in Lancashire gibt, den der Spieler unter Befolgung der Regeln nehmen könnte, muß er einen Quader von der Kohlenachfrageleiste nehmen, falls möglich. Falls er einen Kohlequader aus Lancashire nehmen kann, muß er ihn aus der nächstgelegenen Zeche nehmen. Die Entfernung wird durch die Anzahl der bereits gebauten Kanal-/Eisenbahnverbindungen zu jeder möglichen Zeche gemessen. Bei mehreren gleich kürzesten Verbindungen hat der Spieler die Wahl, welche er nimmt. Die Kohle muß über bereits gebaute Kanal-/Eisenbahnverbindungen zu dem Ort transportiert werden, an dem der Spieler bauen möchte. Dabei kann die Kohle auch über einen Auswärtigen Ort transportiert werden. Nachdem die Kohle ihren Bestimmungsort erreicht hat, wird der Kohlequader entfernt und zum Vorrat gelegt.

Falls der Spieler keine Möglichkeit hat, Kohle aus Lancashire zu transportieren, muß er sie von der Kohlenachfrageleiste nehmen. Das ist aber nur möglich, wenn der beabsichtigte Bauplatz durch existierende Kanal-/Eisenbahnverbindungen mit einem bereits gebauten Hafen verbunden ist. Für einen Kohlequader von der Kohlenachfrageleiste muß der Spieler die entsprechenden Kosten bezahlen, wie dort angegeben. Falls keine Kohle mehr auf der Nachfrageleiste ist, muß der Spieler stattdessen einen Kohlequader aus dem Vorrat nehmen und dafür £5 zahlen, auch dafür muß eine Verbindung zu einem existierenden Hafen bestehen.

Wenn der letzte Kohlequader aus einer Zeche genommen wird, wird der Counter sofort umgedreht. Sein Besitzer zieht seinen Einkommensmarker sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

Man zahlt nie einem anderen Spieler etwas dafür, wenn man Kohle aus seiner Zeche nimmt. Ebenso wenig zahlt man dafür, die Kohle über bereits gebaute Kanal-/Eisenbahnverbindungen zu transportieren, egal, wem sie gehören.

EISENTRANSPORT FÜR DEN BAU EINES INDUSTRIECOUNTERS

Falls der Industriecounter, den der Spieler bauen möchte, einen orangenen Eisenquader zeigt (kleines orangenes Quadrat), muß der Spieler einen Eisenquader von irgendwoher nehmen. Falls möglich, muß Eisen aus einer Eisenhütte in Lancashire genommen werden, egal, wem sie gehört. Es ist nicht erforderlich, daß eine Kanal-/Eisenbahnverbindung zu dieser Hütte besteht, auch muß nicht das Eisen der nächstgelegenen Hütte genommen werden.

Falls der Spieler keine Möglichkeit hat, Eisen aus Lancashire zu nehmen, muß er sie von der Eisennachfrageleiste nehmen und dafür die entsprechenden Kosten bezahlen, wie dort angegeben. Falls kein Eisen mehr auf der Nachfrageleiste ist, muß der Spieler stattdessen einen Eisenquader aus dem Vorrat nehmen und dafür £5 zahlen. Nachdem der Spieler den Eisenquader genommen und gegebenenfalls dafür bezahlt hat, legt er ihn zum Vorrat.

Wenn der letzte Eisenquader aus einer Eisenhütte genommen wird, wird der Counter sofort umgedreht. Sein Besitzer zieht seinen Einkommensmarker sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

Man zahlt nie einem anderen Spieler etwas dafür, wenn man Eisen aus seiner Hütte nimmt.

BAUKOSTEN FÜR EINEN INDUSTRIECOUNTER Wer eine Industrie baut, muß dafür die vollen Kosten zahlen, wie rechts oben auf dem Counter angegeben, und zusätzlich eventuell anfallende Kosten für Kohle und Eisen, wie oben beschrieben. Den jeweils gesamten Betrag legt der Spieler in sein Ausgabenfeld.

WEITERE BAUREGELN Es gibt einige weitere Vorschriften und Beschränkungen, was man wo bauen kann.

Wer baut, muß immer den obersten Industriecounter von einem seiner fünf Stapel bauen.

Es können keine Industriecounter mit Technologie Level Null gebaut werden. In der Kanalperiode kann keine Schiffswerft mit Technologie Level 2 gebaut werden. In der Eisenbahnperiode können keine Industrien mit Technologie Level 1 mehr gebaut werden.

Auf jedem Feld eines Ortes kann immer nur ein Counter sein. In der Kanalperiode darf kein Spieler an einem Ort mehr als eine Industrie bauen. In der Eisenbahnperiode ist die Anzahl der Counter eines Spielers an einem Ort nur durch die Anzahl geeigneter Felder begrenzt.

Wer eine Industrie baut, legt den Counter mit der Vorderseite nach oben nach Lancashire, mit Ausnahme der Schiffswerft.

BAUMWOLLSPINNEREIE Baumwollspinnereien produzieren Textilien, die über einen Hafen verkauft werden können. Textil- bzw. Baumwollverkauf ist eine Aktion und hat zur Folge, daß der entsprechende Counter umgedreht wird. Sein Besitzer zieht seinen Einkommensmarker sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

HÄFEN Häfen ermöglichen den Baumwollspinnereien, ihre Produkte zu verkaufen. Wenn ein Hafen benutzt wird, um Baumwolle zu verkaufen, wird der Hafencounter umgedreht. Sein Besitzer zieht seinen Einkommensmarker sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

Außerdem dienen Häfen dazu, Kohle von der Kohlenachfrageleiste zu nehmen.

ZECHEN Zechen sind die Quellen der Kohlequader. Wer eine Zeche baut, legt so viele Kohlequader darauf, wie links oben auf dem Counter angegeben. Der Counter wird umgedreht, sobald der letzte Kohlequader davon genommen wird. Sein Besitzer zieht seinen Einkommensmarker dann sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

WICHTIG: Falls zu dem Zeitpunkt, zu dem eine Zeche gebaut wird, eine Verbindung zu einem bereits gebauten Hafen besteht, MUß der Zechenbesitzer sofort mit Kohlequadern seiner neuen Zeche leere Plätze der Kohlenachfrageleiste auffüllen. Für jeden aufgefüllten Platz auf der Leiste erhält der Zechenbesitzer so viel Geld aus der Bank, wie an der Leiste links neben dem Feld angegeben ist. Die Leiste wird von unten nach oben aufgefüllt. Das Geld erhält der Spieler aber erst, nachdem er alle Baukosten für die Zeche bezahlt



hat, d. h. den Erlös kann er nicht als Vorschub für den Bau benutzen.

Falls zum Zeitpunkt des Baus einer Zeche keine Verbindung zu einem Hafen besteht und diese erst später geschaffen wird, muß der Spieler dann die Nachfrageleiste NICHT auffüllen.

EISENHÜTTEN Eisenhütten sind die Quellen der Eisenquader. Wer eine Eisenhütte baut, legt so viele Eisenquader darauf, wie links oben auf dem Counter angegeben. Der Counter wird umgedreht, sobald der letzte Eisenquader davon genommen wird. Sein Besitzer zieht seinen Einkommensmarker dann sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

WICHTIG: Zu dem Zeitpunkt, zu dem eine Eisenhütte gebaut wird, MUß der Hüttenbesitzer sofort mit Eisenquadern seiner neuen Hütte leere Plätze der Eisennachfrageleiste auffüllen. Dafür muß keine Verbindung zu einem Hafen bestehen. Der Spieler erhält für jeden aufgefüllten Platz Geld aus der Bank, analog zum Auffüllen der Kohlenachfrageleiste. Auch die Eisennachfrageleiste wird von unten nach oben aufgefüllt.

SCHIFFSWERFTEN Schiffswerften dienen keinem besonderen Zweck, außer eine gute Methode zu sein, um Siegpunkte zu bekommen. Wer eine Schiffswerft baut, legt sie direkt mit der Rückseite nach oben auf den Plan und zieht seinen Einkommensmarker sofort so viele Felder auf der Einkommensleiste vorwärts, wie der Wert in dem goldfarbenen Kreis angibt.

Achtung – in der Kanalperiode kann nur in Liverpool eine Werft gebaut werden, da Birkenhead und Barrow-in-Furness nur per Eisenbahn erreicht werden können, aber Kohletransport für den Werftbau nötig ist.

INDUSTRIECOUNTER ÜBERBAUEN Ein Spieler kann in seinem Zug, unter Beachtung der Regeln, auf einem Feld bauen, auf dem bereits ein eigener Industriecounter liegt, falls der neue Counter vom gleichen Typ ist und ein höheres Technologie Level aufweist. Der alte Counter wird aus dem Spiel genommen, eventuell darauf befindliche Rohstoffquader gehen zurück in den Vorrat.

Ein Spieler kann in seinem Zug die Zeche eines anderen Spielers nur dann überbauen, FALLS es keine Kohlequader mehr weder in Lancashire noch auf der Nachfrageleiste gibt. Die neue Zeche muß ein höheres Technologie Level haben. Der alte Counter wird einfach entfernt und eventuell darauf befindliche Rohstoffquader ebenso.

Obige Regel gilt analog für Eisenhütten, wenn es kein Eisen weder in Lancashire noch auf der Nachfrageleiste mehr gibt.

Durch die Entfernung eines Industriecounters wird niemals die Einkommenshöhe des betroffenen Spielers reduziert.

KOMBIAKTION (Aktionspaar kombinieren) Es ist möglich, daß ein Spieler sein Aktionspaar für nur eine Aktion nutzt. Auf diese Weise kann er auf jedem möglichen Feld in Lancashire eine Industrie bauen, d. h. durch seine Karten ist er weder an einen Ort noch einen Industriotyp gebunden. (Er wandelt quasi eine der Karten in die passende Ortskarte um.) Er muß dafür trotzdem zwei Karten spielen und natürlich alle sonstigen Regeln für den Bau einer Industrie befolgen.

AKTION Kanal-/Eisenbahnverbindung bauen

Eine Kanal- oder Eisenbahnverbindung kann mit jeder beliebigen Karte gebaut werden. Die dafür gespielte Karte hat keinerlei Bedeutung dafür, wo der Spieler seine neue Verbindung baut.

Eine Kanal-/Eisenbahnverbindung kann auf jeder möglichen Strecke gebaut werden, die mit einem eigenen Industriecounter verbunden ist oder mit einem Ort, zu dem bereits eine eigene Kanal-/Eisenbahnverbindung besteht. Kanalverbindungen können nur auf vorgegebenen Kanalstrecken (dicke blaue Linien) gebaut werden. In der Kanalperiode können nur Kanalverbindungen gebaut werden.

Eisenbahnverbindungen können nur auf vorgegebenen Eisenbahnstrecken (gestrichelte schwarze Linien) gebaut werden. In der Eisenbahnperiode können nur Eisenbahnverbindungen gebaut werden. Für den Bau jeder Eisenbahnverbindung wird ein Kohlequader benötigt, der in mindestens einem der beiden Orte vorhanden sein oder zu einem der beiden Orte transportiert werden muß, zwischen denen die Verbindung gebaut wird. Genau wie beim Bau von Industrien kann die Kohle nur über bereits bestehende Eisenbahnverbindungen zu ihrem Bestimmungsort gebracht werden. Siehe „Kohletransport für den Bau eines Industriecounters“.

Ein Spieler kann eine Verbindung von einem Auswärtigen Ort aus bauen, zu dem er bereits eine Verbindung hat. Zwischen zwei Orten wird immer nur jeweils ein Kanal- bzw. ein Eisenbahnplättchen gelegt, um diese miteinander zu verbinden.

Man kann zwei Eisenbahnverbindungen in einer einzigen Aktion bauen. Das kostet £15, für jede einzelne Verbindung wird nach wie vor ein Kohlequader benötigt.

Man kann aber nie zwei Kanalverbindungen in einer einzigen Aktion bauen. Auch das Geld für den Bau von Kanal-/Eisenbahnverbindungen zahlen die Spieler zunächst auf ihr Ausgabenfeld.

AKTION Entwicklung

Die Aktion Entwicklung kann mit jeder beliebigen Karte ausgeführt werden. Als eine Aktion kann ein Spieler einen oder zwei oberste Industriecounter von seinen Stapeln entfernen, entweder von demselben oder verschiedenen Stapeln. Für jeden so entfernten Counter muß er auch einen Eisenquader nehmen, wie unter "Eisentransport für den Bau eines Industriecounters" beschrieben.

Es ist nie möglich, Counter zu den Stapeln hinzuzufügen.

AKTION Baumwollverkauf

Die Aktion Baumwollverkauf kann mit jeder beliebigen Karte ausgeführt werden.

Ein Spieler kann in seinem Zug Baumwolle aus beliebig vielen eigenen, noch nicht mit der Rückseite nach oben liegenden Baumwollspinnereien verkaufen. Jede Spinnerei kann an einen noch nicht umgedrehten Hafen oder einen Fernen Markt verkaufen. Der Verkauf aus jeder Spinnerei wird separat abgehandelt.

Um Baumwolle an einen noch nicht umgedrehten Hafen verkaufen zu können, muß die Spinnerei damit verbunden sein. Durch den Verkauf werden sowohl die Baumwollspinnerei als auch der Hafen umgedreht. Es spielt keine Rolle, wem der Hafen gehört, der Besitzer kann die Benutzung nicht verweigern. Der Verkauf muß nicht an den nächsten möglichen Hafen erfolgen, und man darf eine Verbindung durch einen noch nicht umgedrehten Hafen benutzen, um an einen anderen Hafen zu verkaufen.

Um Baumwolle auf einem Fernen Markt verkaufen zu können, muß die Spinnerei mit einem bereits gebauten Hafen oder einem Auswärtigen Ort verbunden sein. Jeder einzelne Verkauf auf einem Fernen Markt hat zur Folge, daß der Spieler das oberste Plättchen des Stapels Ferner Markt umdreht und dann den Baumwollnachfragemarker um so viele Felder auf der Leiste abwärts bewegt, wie auf dem Plättchen angegeben. Falls der Marker das unterste Feld der Leiste noch nicht erreicht hat, dreht der Spieler anschließend seine Spinnerei auf die Rückseite und erhält außer erhöhtem Einkommen zusätzlich so viel Geld, wie nun neben dem Marker auf der Leiste angegeben. Das geschieht jedes Mal, wenn Baumwolle auf einem Fernen Markt verkauft wird, das aufgenommene Plättchen wird anschließend unter den Plättchenstapel geschoben. Falls bei einem Verkauf der Baumwollnachfragemarker das unterste Feld erreicht, dreht der Spieler seine Baumwollspinnerei nicht um. In dieser Periode kann KEIN Spieler mehr Baumwolle an Ferne Märkte verkaufen, alle Plättchen Ferner Markt werden deshalb vom Spielplan genommen.

AKTION Kreditaufnahme

Die Aktion Kreditaufnahme kann mit jeder beliebigen Karte ausgeführt werden.

Der Spieler kann £10 oder ein mehrfaches davon als Kredit aus der Bank erhalten, maximal aber £30 pro Aktion. Pro £10 Kredit muß der Spieler seine Scheibe auf der Einkommensleiste um eine Einkommensgruppe zurück setzen. Kein Einkommensmarker kann jemals tiefer als -£10 sinken.

Es ist nicht mehr möglich, einen Kredit zu nehmen, nachdem der Kartenstapel in der Eisenbahnperiode aufgebraucht ist.

SCHRITT Reihenfolge für die nächste Spielrunde bestimmen

Die Spielerreihenfolge wird aktualisiert, entsprechend des Betrages, den jeder Spieler in der abgelaufenen Runde ausgegeben hat. Der Spieler, der den geringsten Betrag ausgegeben hat, ist Startspieler der nächsten Runde, derjenige, der den zweitgeringsten Betrag ausgegeben hat, ist zweiter Spieler usw. bis zum letzten Spieler, nämlich demjenigen, der den höchsten Betrag ausgegeben hat. Die Höhe der Ausgaben jedes Spielers ist durch den Betrag in seinem Ausgabenfeld leicht überschaubar.

Im Falle eines Gleichstandes wird die vorherige Reihenfolge der daran beteiligten Spieler zueinander beibehalten.

Anschließend wird alles Geld von den Ausgabenfeldern in die Bank gelegt.



SCHRITT Handkarten auffüllen

Alle Spieler ziehen Karten nach, so daß jeder wieder acht Stück auf der Hand hat. Falls der Kartenstapel aufgebraucht ist, können natürlich keine Karten mehr nachgezogen werden, aber die Spieler spielen weiterhin ihre Karten, die sie noch auf der Hand haben, wie gehabt. Wenn kein Spieler mehr Handkarten besitzt, ist die Periode beendet und es geht mit der nächsten Phase weiter.

Phase 3. Siegpunkte

Jede Kanal-/Eisenbahnverbindung ist so viele Siegpunkte wert wie die Anzahl der Goldkreise der beiden Orte, die damit verbunden sind. Jeder Industriecounter hat einen Goldkreis auf seiner Rückseite, der aber nur zählt, wenn er sichtbar ist. Jeder Auswärtige Ort hat zwei Goldkreise, auch Blackpool, Southport und Northwich haben jeweils zwei Goldkreise. Jeder Industriecounter ist so viele Siegpunkte wert, wie die Zahl in dem sechseckigen Feld angibt. Wichtig – nur Industriecounter, die bereits umgedreht sind, verschaffen Siegpunkte.

Zum Ende der Eisenbahnperiode erhalten die Spieler außerdem je 1 Siegpunkt pro £10 Bargeld in ihrem Besitz.

Alle Spieler notieren ihre Siegpunkte mit ihrem Siegpunktmarker auf der Einkommens-/Siegpunkteleiste. Falls ein Spieler mehr als 100 Punkte erreicht, benutzt er seinen zweiten Siegpunktmarker.

Phase 4. Neue Periode

Falls gerade die Kanalperiode beendet wurde, werden alle Kanalplättchen und alle Industriecounter mit Technologie Level 1 vom Spielplan genommen, zusammen mit darauf befindlichen Rohstoffquadern. Die entfernten Kanalplättchen werden den Spielern zurück gegeben, die entfernten Industriecounter werden aus dem Spiel genommen. Durch die Entfernung der Industriecounter werden die Einkommen der Spieler nicht beeinträchtigt.

Alle Plättchen Ferner Markt werden gemischt und als neuer Stapel auf das entsprechende Feld gelegt. Der Baumwollnachfragemarker wird auf das oberste Feld der Baumwollnachfrageleiste gelegt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit der Eisenbahnperiode. Auch in der ersten Runde der Eisenbahnperiode spielt jeder Spieler zwei Karten.

Falls gerade die Eisenbahnperiode beendet wurde, ist damit auch das Spiel zu Ende.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Ende der Eisenbahnperiode. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der laut Einkommensleiste mehr Einkommen erzielt. Falls dann immer noch Gleichstand besteht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der über mehr Bargeld verfügt. Sollte selbst dann noch ein Gleichstand herrschen, wird die Spielerreihenfolge für die nächste (gedachte) Runde bestimmt und es gewinnt schließlich derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der eher an die Reihe käme.

Nachschlageverzeichnis

Aktionen Der Spieler, der an der Reihe ist, muß zwei Karten spielen (außer in der ersten Spielrunde überhaupt, in der jeder nur eine Karte spielt). Mit jeder Karte führt der Spieler eine Aktion aus, außer er nutzt die Kombiaktion. Die Art der gespielten Karte ist nur dann von Bedeutung, wenn der Spieler eine Industrie bauen will. Andernfalls wirft man einfach eine Karte ab. Mögliche Aktionen sind INDUSTRIE BAUEN, KANAL-ODER EISENBahnVERBINDUNG BAUEN, ENTWICKLUNG, BAUMWOLLVERKAUF, KREDITAUFNAHME.

Ausgabenfelder Jeder Spieler muß immer das GESAMTE Geld, das er in seinem Spielzug ausgibt, auf sein Ausgabenfeld legen. Man gibt Geld aus, wenn man eine Industrie baut, eine Kanal- oder Eisenbahnverbindung baut oder einen Rohstoffquader von der Kohle- oder Eisennachfrageleiste nimmt.



Auswärtige Orte Der Spielplan zeigt drei Auswärtige Orte: Yorkshire, die Midlands, und Schottland. Sie gelten als bereits gebaute Häfen und erhöhen den Wert damit verbundener Kanäle/Eisenbahnen. Eine Verbindung kann durch einen Auswärtigen Ort verlaufen, z. B. könnte ein Spieler einen Kanal von Colne nach Yorkshire bauen und diesen dann von Yorkshire nach Rochdale fortsetzen. Durch auswärtige Orte kann problemlos Kohle transportiert werden. Auswärtige Orte gehören nicht zu Lancashire.



Barrow-in-Furness In Barrow-in-Furness kann nur dann eine Schiffswerft oder eine Eisenhütte gebaut werden, wenn eine Eisenbahnverbindung besteht, um Kohle dorthin zu transportieren. Mit anderen Worten: Dort kann nur in der Eisenbahnperiode gebaut werden.

Baumwolle verkaufen Baumwollverkauf ist eine Aktion. In einer Aktion kann ein Spieler Baumwolle aus so vielen eigenen Baumwollspinnereien verkaufen, wie er möchte bzw. kann. Durch den Verkauf wird der entsprechende Spinnereicounter umgedreht, aber um das tun zu können, muß als eine Möglichkeit auch ein noch nicht benutzter Hafencounter umgedreht werden, mit dem die Spinnerei durch bestehende Kanäle/Eisenbahnen verbunden sein muß, egal, wem diese gehören. Auch für den Hafencounter spielt es keine Rolle, wem er gehört. Baumwolle kann als zweite Möglichkeit auch auf einem Fernen Markt verkauft werden, dies ist an anderer Stelle erklärt. Der Spieler kann beliebig entscheiden, in welcher Reihenfolge er Baumwolle aus seinen Spinnereien verkauft, d. h. er könnte von einer Spinnerei aus beispielsweise erst über einen normalen Hafen verkaufen und dann von einer anderen aus über einen Fernen Markt. Diese Reihenfolge ist nicht unwichtig, denn falls ein Spieler zuerst auf einem Fernen Markt verkauft, könnte dadurch der Bedarf gedeckt werden und die Verkaufsaktion endet sofort. Jede Spinnerei kann im Laufe des Spiels nur einmal verkaufen.



Position vor der Aktion Baumwolle verkaufen

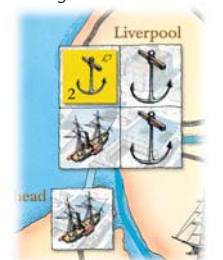
Position nach der Aktion Baumwolle verkaufen

Baumwollspinnereien Baumwollspinnereien können nur auf Feldern mit dem Baumwollspinnereisymbol gebaut werden. Der Counter wird umgedreht, wenn der Spieler die Aktion Baumwollverkauf wählt und einen mit der Spinnerei verbundenen, noch nicht umgedrehten Hafencounter ebenfalls umdrehen kann. Alternativ kann er versuchen, seine Baumwolle auf einem Fernen Markt zu verkaufen. Frühe Baumwollspinnereien wurden mittels Wasserkraft betrieben, deshalb brauchen sie keine Kohle. Später wurden Dampfmaschinen eingesetzt, wofür natürlich Kohle benötigt wurde, die fortschrittlichsten Spinnereien schließlich erfordern auch Eisen.



Birkenhead In Birkenhead kann nur dann eine Schiffswerft gebaut werden, falls eine Eisenbahnverbindung dorthin besteht. Zwischen Birkenhead und Liverpool besteht eine virtuelle (gedachte) Verbindung, die als existierende Kanal-/Eisenbahnverbindung nur für den Zweck dient, dort mit Hilfe einer Industriekarte zu bauen. Jeder Spieler kann diese Verbindung nutzen. Es kann darüber aber weder Kohle transportiert noch Baumwolle verkauft werden. In Birkenhead kann nur in der Eisenbahnperiode gebaut werden.

BEISPIEL: Spieler GELB spielt eine Industriekarte Schiffswerft. Damit kann er in Birkenhead bauen, obwohl ihm keine Eisenbahnlinie gehört, die dort hin führt. Die virtuelle Verbindung von Liverpool nach Birkenhead gilt aber als solche, also kann er dort bauen, vorausgesetzt, die Eisenbahnverbindung von Birkenhead nach Ellesmere Port besteht bereits, damit er die notwendige Kohle nach Birkenhead bringen kann.



Counter umdrehen Es ist für alle Spieler wichtig, daß ihre Counter umgedreht werden, um Einkommen und Siegpunkte zu erhalten. Baumwollspinnereien werden umgedreht, wenn der Besitzer Baumwolle verkauft. Häfen werden umgedreht, wenn darüber Baumwolle verkauft wird. Der Hafen muß nicht dem Spieler gehören, der darüber seine Baumwolle verkauft. Zechen und Eisenhütten werden umgedreht, sobald alle Rohstoffquader davon entfernt sind. Schiffswerften werden direkt mit der Rückseite nach oben gebaut.

Der Besitzer eines umgedrehten Counters muß selbst darauf achten, sein Einkommen um den im Goldkreis angezeigten Betrag zu erhöhen.

Das Beispiel rechts zeigt oben die Vorderseite einer Baumwollspinnerei. Um sie umzudrehen, muß der Besitzer die Aktion "Baumwolle verkaufen" ausführen und einen damit verbundenen Hafen umdrehen oder auf dem Fernen Markt verkaufen. Anschließend erhöht er sein Einkommen um den im Goldkreis genannten Betrag. Zum Ende der Periode erhält er außerdem Siegpunkte dafür.

Einkommen erhöhen Das Einkommen eines Spielers wird jedes Mal erhöht, wenn einer seiner Industriecounter umgedreht wird. Der Spieler setzt dann seinen Marker auf der Einkommens-/Siegpunkteleiste um so viele Felder vorwärts, wie im Goldkreis des Counters angegeben ist. In dem Beispiel unten hat der Spieler gerade einen Counter mit Wert 5 im Goldkreis umgedreht und zieht nun seinen Marker auf der Leiste 5 Felder vorwärts.

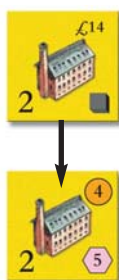


Einkommens-/Siegpunkteleiste Die Einkommens-/Siegpunkteleiste dient dazu, das Einkommen und die Siegpunkte der Spieler anzuzeigen. Jedes Feld enthält zwei Zahlen, Siegpunkte (obere Zahl) und Einkommen (untere Zahl). Die gesamte Leiste ist in Gruppen von Feldern mit gleichem Einkommenswert aufgeteilt. Wer einen Kredit aufnimmt, setzt seinen Marker *gruppenweise* zurück. Wer sein Einkommen erhöht, setzt seinen Marker entsprechend viele *Felder* vorwärts.



Eisen Eisen wird durch die orangenen Holzquader dargestellt und wird in Eisenhütten produziert. Eisen wird für den Bau bestimmter Industrien benötigt und zur Entwicklung besserer Technologien. Es muß nicht über Kanäle oder Eisenbahnen transportiert werden.

Eisenbahnen Viele Orte sind durch mögliche Eisenbahnstrecken miteinander verbunden. In der Eisenbahnperiode können ausschließlich Eisenbahnen gebaut werden. Der Bau jeder Eisenbahnverbindung kostet £5, ein Spieler kann aber auch £15 zahlen und dann in einer einzigen Aktion zwei Eisenbahnverbindungen bauen, diese müssen nicht miteinander verbunden sein. Eisenbahnen können nur auf möglichen Verbindungen gebaut werden, die entweder mit einem eigenen Industriecounter oder einer anderen eigenen Eisenbahnstrecke durch einen Ort verbunden sind. Für den Bau jeder Eisenbahnverbindung wird ein Kohlequader benötigt, der in mindestens einem der beiden Orte vorhanden sein oder zu einem der beiden Orte transportiert werden muß, zwischen denen die Verbindung gebaut wird. Genau wie beim Bau von Industrien kann die Kohle nur über bereits bestehende Eisenbahnverbindungen zu ihrem Bestimmungsort gebracht werden. Der Spieler entscheidet, zu welchem der beiden Orte er die Kohle bringt. Das bedeutet, daß er die Kohle von der Kohlenachfrageleiste nehmen kann, wenn er eine Eisenbahnverbindung zu einem Auswärtigen Ort baut.



BEISPIEL: Im Beispiel unten hat Spieler ROT eine Eisenbahnverbindung nach Manchester gebaut. Die dafür nötige Kohle muß er von der Nachfrageleiste nehmen, da er mit einem bereits gebauten Hafen verbunden ist und keine Eisenbahn zu einer Kohle führenden Zeche fährt.

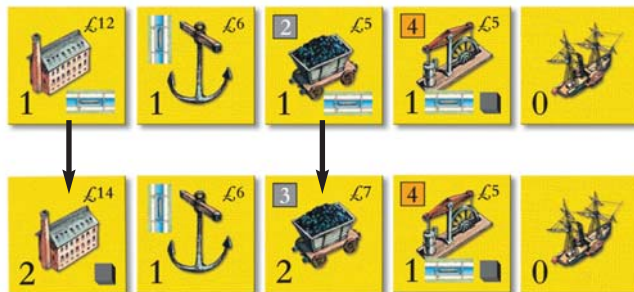


Eisenbahnperiode Alle während der Eisenbahnperiode gebauten Verbindungen müssen Eisenbahnen sein. Es können keine Industrien des Technologie Levels 1 mehr gebaut werden. Counter dieses Levels bleiben so lange oben auf den Stapeln liegen, bis sie durch die Aktion Entwicklung entfernt werden.

Eisenhütten Eisenhütten können nur auf Feldern mit dem Eisenhüttenymbol gebaut werden. Wer eine Eisenhütte baut, legt so viele Eisenquader darauf, wie in dem kleinen orangenen Kästchen angegeben ist. Der Hüttencounter wird umgedreht, sobald das letzte Eisen davon genommen wird. Eisenhütten produzieren kein Roheisen, vielmehr repräsentieren sie den Maschinenbau, sprich die Produktion von Dampfmaschinen, Werkzeugen, Baumaterial usw. Deshalb wird Eisen auch zur Entwicklung benötigt, denn der Einsatz von eisernen Maschinen ist Grundlage der Technologie in dieser Zeit.



Entwicklung In einer Aktion kann ein Spieler hiermit insgesamt bis zu zwei der obersten Industriecounter von seinen Stapeln entfernen, und zwar von einem oder zwei verschiedenen Stapeln. Für jeden entfernten Counter muß er einen Eisenquader vom Spielplan nehmen. Entwicklung ermöglicht dem Spieler, schneller Industrien mit höherem Technologie Level bauen zu können. Das unten abgebildete Beispiel zeigt die Counterstapel eines Spielers vor und nach einer Entwicklung. Es ist zu beachten, daß der Spieler in diesem Beispiel vorher schon zwei Baumwollspinnereien gebaut hat. Entfernte Industriecounter werden aus dem Spiel genommen und können später nicht mehr eingesetzt werden.



Ferne Märkte Anstatt einen verbundenen, noch nicht benutzten Hafen umzudrehen, wenn er Baumwolle verkauft, kann ein Spieler stattdessen auch ein Plättchen Ferner Markt nehmen. Für den Verkauf muß die Baumwollspinnerei lediglich mit einem existierenden Häfen verbunden sein, als solcher gilt auch ein Auswärtiger Ort. Der Spieler nimmt dann das oberste Plättchen Ferner Markt und bewegt den Baumwollnachfragemarker entsprechend nach unten. Jedes Plättchen hat einen Wert zwischen Null und -4, falls das gezogene Plättchen z. B. den Wert -2 zeigt, wird der Marker zwei Felder nach unten gezogen. Das Plättchen wird anschließend wieder unter den Stapel geschoben. Falls der Nachfragemarker noch nicht auf dem untersten Feld angekommen ist, kann der Spieler nun seine Baumwolle verkaufen und erhält dafür zusätzlich so viel Geld, wie neben dem Marker angegeben ist. Falls der Marker das unterste Feld erreicht hat, kann der Spieler seinen Spinnereimarker nicht umdrehen und die Verkaufsaktion ist sofort beendet, außerdem kann in dieser Periode niemand mehr Baumwolle auf einem Fernen Markt verkaufen. Alle Plättchen Ferner Markt werden dann vom Spielplan entfernt und daneben gelegt. Natürlich kann weiterhin Baumwolle über existierende Häfen in Lancashire verkauft werden, außer es sind bereits alle umgedreht.

Vorderseite



Rückseite

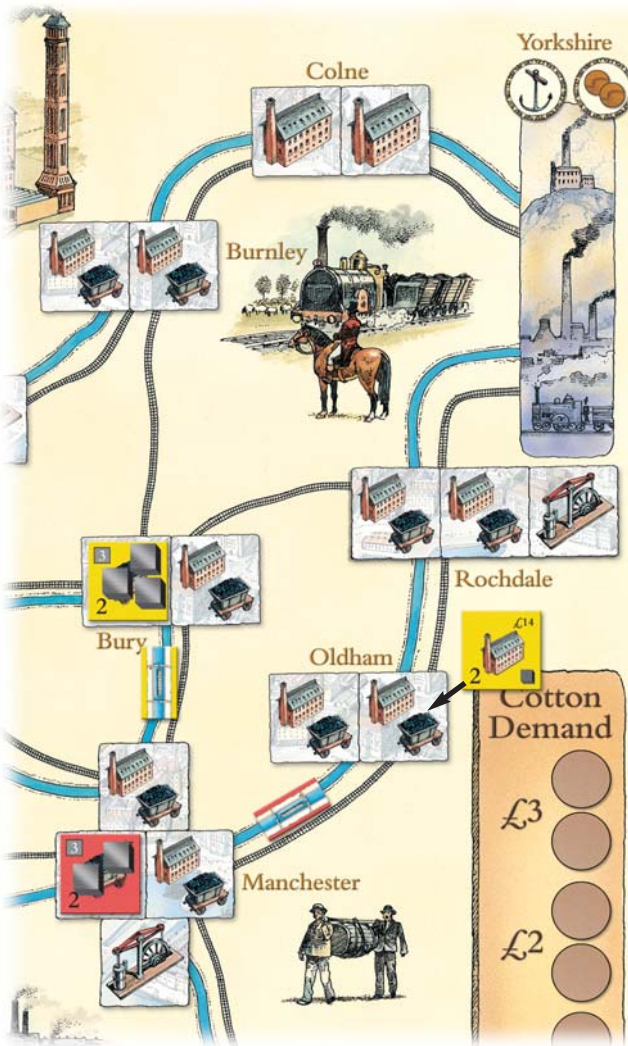


Gebaute Häfen Als gebauter, oder existierender, Hafen gilt jeder Hafencounter in Lancashire. Auswärtige Orte gelten ebenfalls als existierende Häfen. Für die Existenz spielt es keine Rolle, auf welcher Seite der Hafencounter liegt. Ein Hafenplatz ohne darauf liegenden Hafencounter ist KEIN existierender Hafen und kann nicht benutzt werden, um Kohle oder Baumwolle darüber zu transportieren bzw. zu verkaufen.

Häfen Häfen können nur auf Feldern mit dem Hafensymbol gebaut werden. Ein Hafencounter wird umgedreht, wenn ein Spieler darüber Baumwolle verkauft. Jeder Hafencounter kann im Laufe des Spiels nur einmal umgedreht werden.



Industrie bauen Um eine Industrie bauen zu können muß man eine Karte spielen, die den Bau am beabsichtigten Platz erlaubt und es muß die Möglichkeit bestehen, dorthin Kohle zu transportieren, falls erforderlich. Außerdem müssen natürlich auch die vollen Kosten für den Counter bezahlt werden.



BEISPIEL: Spieler GELB möchte eine Baumwollspinnerei bauen. Er spielt eine Ortskarte für Oldham. Der Bau der Spinnerei erfordert eine Kohle. Der Spieler kann seine Baumwollspinnerei in Oldham bauen, weil seine gespielte Karte zum Ort passt UND er einen Kohlequader aus der Zeche des Spielers ROT dorthin transportieren kann. Der Spieler kann die Kohle nicht aus seiner eigenen Zeche nehmen, weil diese weiter entfernt ist. Es spielt keine Rolle, wem die Transportwege gehören.

Falls der Spieler keine Ortskarte Oldham, sondern nur eine Industriekarte Baumwollspinnerei hätte, könnte er nur in Manchester bauen, da er dorthin eine eigene Kanalverbindung hat. Er könnte damit nicht in Bury bauen, da wir in der Kanalperiode sind und jeder Spieler an jedem Ort nur eine Industrie haben darf. Er könnte damit auch nicht in Oldham bauen, da kein eigener Kanal dorthin führt. Falls der Spieler eine Ortskarte Colne hätte, könnte er dort ebenso wenig bauen, weil er keine Kohle dahin transportieren könnte. Es würde den Spieler £14 kosten, diesen Counter zu bauen.

Industriekarte Eine Industriekarte trägt ein Industriesymbol. Wer mit solch einer Karte eine Industrie bauen will, muß genau den auf der Karte gezeigten Typ bauen. In der Kanalperiode müssen die Spieler damit an einem Ort bauen, zu dem sie eine eigene Kanalverbindung haben und an dem sie noch keine eigene Industrie gebaut haben. In der Eisenbahnperiode können die Spieler damit an einem Ort bauen, an dem sie bereits eine eigene Industrie besitzen oder zu dem sie eine eigene Eisenbahnverbindung haben.



BEISPIEL: Ein Spieler spielt eine Industriekarte Baumwollspinnerei. Er hat bereits einen Hafen in Preston gebaut und einige Kanäle. Er könnte seine Spinnerei in Lancaster oder in Warrington/Runcorn bauen, da dies die beiden einzigen Orte sind, die er durch eigene Kanäle angeschlossen hat und wo er regelmäßig überhaupt eine Spinnerei bauen kann. In Wigan kann er nicht bauen, da keines der Felder das entsprechende Symbol zeigt, in Preston kann er nicht bauen, da man in der Kanalperiode an jedem Ort nur einen Industrie-counter besitzen darf. Auch in Blackburn kann er nicht bauen, da er dorthin keine eigene Kanalverbindung besitzt, sondern nur ein anderer Spieler.



Kanalperiode Alle während der Kanalperiode gebauten Verbindungen müssen Kanäle sein. Es können keine Schiffswerften des Technologie Levels 2 gebaut werden. Kein Spieler darf an einem Ort mehr als eine Industrie bauen. Zum Ende der Periode werden alle Kanäle und alle Industrie-counter mit Technologie Level 1 vom Spielplan entfernt. Das heißt nicht, daß alle Kanäle plötzlich verschwunden sind, sie sind vielmehr voll ausgelastet und spielen daher für das weitere Spiel keine Rolle mehr. Um den erhöhten Güterverkehr zu bewältigen, müssen deshalb Eisenbahnverbindungen gebaut werden.

Kanäle Viele Orte sind durch mögliche Kanäle miteinander verbunden. In der Kanalperiode können ausschließlich Kanäle gebaut werden. Der Bau jeder Kanalverbindung kostet £3. Kanäle können nur auf möglichen Verbindungen gebaut werden, die entweder mit einem eigenen Industrie-counter oder durch einen Ort mit einem anderen eigenen Kanal verbunden sind. Kanäle dienen dem Kohletransport, stellen Verbindungen her um Industrie bauen zu können und bringen zum Ende der Kanalperiode Siegpunkte ein.

BEISPIEL: Das Beispiel rechts zeigt, wo Spieler GELB Kanäle bauen könnte, wenn er seine erste Industrie in Liverpool gebaut hat. In späteren Runden kann er von Orten aus weiterbauen, die an eigene Kanäle angeschlossen sind, auch wenn er dort keine Industrie hat.



Kohle Kohle wird durch die schwarzen Holzquader dargestellt und wird in Zechen produziert. Sie wird zum Bau bestimmter Industrien und der Eisenbahnverbindungen benötigt. Kohle muß immer über bereits gebaute Kanal- oder Eisenbahnverbindungen transportiert werden. Innerhalb eines Ortes kann Kohle ohne die Hilfe von Kanälen oder Eisenbahnen transportiert werden. Wer einen Kohlequader nehmen muß, muß dies aus der nächstgelegenen Quelle in Lancashire tun, wobei die Entfernung in existierenden Verbindungen gemessen wird. Bei mehreren gleich kürzesten Verbindungen entscheidet der Spieler, woher er die Kohle nimmt. Kohle kann über Auswärtige Orte transportiert werden. Falls es keine Kohle in Lancashire gibt, kann bzw. muß der Spieler die Kohle von der Kohlenachfrageleiste bzw. aus dem Vorrat nehmen, muß dafür aber mit einem bereits gebauten Hafen verbunden sein und die zusätzlich anfallenden Kosten bezahlen können.



Kombiaktion Zwei normale Aktionen können zu einer Kombiaktion kombiniert werden. Die Kombiaktion erlaubt, überall eine beliebige Industrie bauen zu können, unabhängig von der gespielten Orts- und Industriekarte, dabei müssen natürlich ansonsten die für den Bau einer Industrie gültigen Regeln beachtet werden. De facto bedeutet das den Verzicht auf eine Aktion.

BEISPIEL: Ein Spieler möchte eine Baumwollspinnerei in Colne bauen, hat aber weder die Ortskarte noch die passende Industriekarte (oder, selbst falls er die hat, keine eigene Verbindung nach Colne). Er spielt eine Ortskarte Manchester und eine Industriekarte Zeche und sagt, daß er eine Kombiaktion macht. Dann baut er die Baumwollspinnerei in Colne, dies ist seine einzige Aktion in diesem Spielzug. Falls für den Bau Kohle erforderlich ist, muß er in der Lage sein, Kohle über bereits existierende Verbindungen dorthin zu schaffen.

Kredite Als Aktion kann ein Spieler einen Kredit aufnehmen, entweder £10, £20 oder £30, er bekommt dann den Betrag von der Bank in bar ausgezahlt. Pro £10 Kredit muß der Spieler seinen Einkommensmarker um eine Gruppe auf der Einkommensleiste zurück setzen, dafür müssen die Kredite nicht zurück gezahlt werden. In dem unten gezeigten Beispiel hat der Spieler gerade £30 Kredit genommen und muß daher seinen Marker um drei Gruppen zurück setzen, wie dargestellt. Dabei wird der Marker immer auf das höchste Feld der entsprechenden Gruppe gesetzt. Wenn in der Eisenbahnperiode der Kartenstapel erschöpft ist, können keine Kredite mehr genommen werden.



Lancaster Wer einen Hafen in Lancaster baut, muß diesen zuerst in dem linken Feld bauen, falls es frei ist. Der erste Hafen in Lancaster kann nicht in dem rechten Feld gebaut werden, nur um jemandem die Möglichkeit zu verbauen, dort eine Baumwollspinnerei zu errichten.



Mersey Entlang des Flusses Mersey gibt es zwei mögliche Kanalverbindungen, was die Frage aufwirft, wie man einen Kanal im Wasser bauen kann. Diese Kanäle repräsentieren den Bau weiterer Hafenanlagen und die Küstenschifffahrt, die dem erhöhten Güterverkehr Rechnung trägt.



Nachfrageleisten Die Kohle- und Eisennachfrageleisten sind alternative Quellen für diese Rohstoffe, falls sie in Lancashire nicht mehr verfügbar sind. Wer einen Rohstoffquader von einer dieser Leisten nimmt, muß den links davon angegebenen Betrag zahlen. Um Kohle von der Leiste nehmen zu können, muß der Bestimmungsort über bereits gebaute Kanal-/Eisenbahnverbindungen mit einem existierenden Hafen verbunden sein. Falls es keine Kohle und kein Eisen mehr auf diesen Leisten gibt können die Spieler trotzdem weiterhin Kohle bzw. Eisen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, das kostet sie aber jeweils £5. Auch dann muß eine

Hafenverbindung bestehen, um Kohle nehmen zu können. Wer eine Zeche baut, muß leere Plätze auf der Kohlenachfrageleiste auffüllen, falls möglich, d. h. falls die neu gebaute Zeche mit einem existierenden Hafen verbunden ist. Analog müssen beim Bau einer Eisenhütte leere Plätze auf der Eisennachfrageleiste aufgefüllt werden, es muß dafür keine Hafenverbindung bestehen. Die Leisten werden immer von unten her aufgefüllt, und der Spieler erhält so viel Geld aus der Bank, wie neben den Feldern angegeben, aber erst, nachdem er alle Kosten für die neue Industrie bezahlt hat.

Kohle und Eisen werden auf diese Weise nur auf die Nachfrageleisten gebracht, wenn eine entsprechende Industrie gebaut wird. Bereits gebaute Industrien dienen nie dazu, leere Plätze auf den Nachfrageleisten aufzufüllen.

Das rechts abgebildete Beispiel zeigt, daß es einen Spieler £2 kosten würde, wenn er hiervon eine Kohle nehmen müßte bzw. £3 für ein Eisen. Wenn ein Spieler jetzt eine Zeche baut und diese mit einem existierenden Hafen verbunden ist, muß er mit drei Kohlequadern die leeren Plätze auffüllen und erhält dafür insgesamt £4 aus der Bank.



Orte In Lancashire gibt es neunzehn namentlich genannte Orte. Jeder Ort besteht aus einem bis maximal vier Feldern. Jedes Feld weist ein oder zwei Industriesymbole auf wodurch angezeigt wird, welche Industrie dort gebaut werden kann.

BEISPIEL: Das rechte Beispiel zeigt Manchester. Auf drei Feldern kann jeweils entweder eine Zeche oder eine Baumwollspinnerei gebaut werden, auf dem vierten Feld kann ausschließlich eine Eisenhütte gebaut werden.



Ortskarte Jede Ortskarte nennt einen der Orte in Lancashire. Wer eine Industrie mit Hilfe einer Ortskarte baut, muß in dem auf der Karte genannten Ort bauen.

Mit der rechts abgebildeten Karte muß der Spieler in Manchester bauen. Er könnte entweder eine Baumwollspinnerei, eine Zeche oder eine Eisenhütte bauen, je nachdem, welcher Platz noch frei ist. Um mit dieser Karte zu bauen, muß der Spieler keine Verbindung zu einem anderen eigenen Counter oder zu einer eigenen Kanal-/Eisenbahnverbindung haben. Er muß aber in der Lage sein, Kohle hierher zu transportieren, falls erforderlich.



Preston Wer einen Hafen in Preston baut, muß dies auf dem obere Feld tun, falls es leer ist. In dem unteren linken Feld kann nur dann ein Hafen gebaut werden, wenn in dem oberen Feld bereits ein Hafen ist. Das heißt nichts anderes, als daß für Preston die gleiche Regel wie für Lancaster gilt.

Schiffswerften Schiffswerften können nur auf Feldern mit dem Schiffswerftensymbol gebaut werden. Ein Schiffswerftencounter wird direkt mit der Rückseite nach oben gebaut. Alle Spieler haben zunächst nur Schiffswerftencounter des Technologie Levels 0. Sie müssen diese entwickeln (s Entwicklung), um Schiffswerften mit Technologie Level 1 bauen zu können. In der Kanalperiode kann überhaupt nur eine Schiffswerft mit Technologie Level 1 gebaut werden, und zwar in Liverpool. In der Eisenbahnperiode können nur Schiffswerften mit Technologie Level 2 gebaut werden. In der Eisenbahnperiode können auch in Barrow-in-Furness und Birkenhead Schiffswerften gebaut werden, aber nur, wenn auch eine Eisenbahn dahin führt, um die für den Bau nötige Kohle zu liefern.

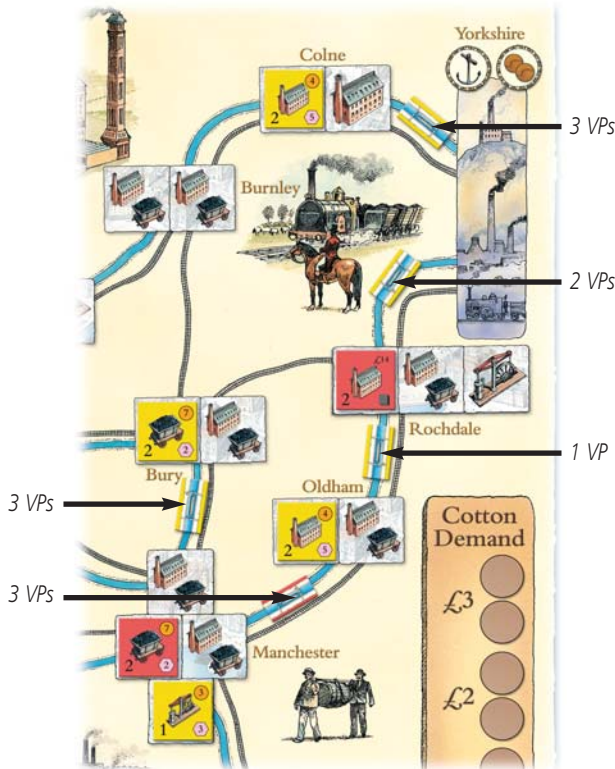


Erratum: Die Schiffswerftencounter mit Technologie Levels 1 sollten ein Kanalsymbol tragen.



Siegpunkte Zum Ende jeder Periode werden Siegpunkte vergeben, und zwar für Kanal- bzw. Eisenbahnverbindungen und für Industriecounter. Jede Kanal-/Eisenbahnverbindung ist so viele Siegpunkte wert, wie die Anzahl Goldkreise an beiden Enden. Die Werte in den Goldkreisen spielen dabei keine Rolle. Der Siegpunktwert jedes Industriecounters ist in dem Sechseck angegeben.

BEISPIEL: Spieler GELB erhält 9 Siegpunkte (VP) für seine Kanäle (jeder einzelne Wert ist neben dem Kanal angegeben). Seine zwei Baumwollspinnereien, die Zeche und Eisenhütte bringen ihm insgesamt 15 Punkte.



Technologie Level Jeder Industriecounter weist ein Technologie Level von Null bis 4 auf. Das Technologie Level bestimmt, wie die Counter gestapelt werden, das niedrigste Level zuoberst, das höchste zuunterst. Je höher das Level, desto besser sind die Maschinen. Industrien des Levels Null können überhaupt nicht gebaut werden, das heißt, diese Counter müssen erst durch die Aktion Entwicklung entfernt werden. Ein Counter kann nur vom Stapel genommen werden, indem er gebaut oder mittels Entwicklung entfernt wird.

So sollten die Industriestapel der Spieler zu Spielbeginn aussehen:



Verbindung Zwei Orte sind miteinander verbunden, falls zwischen ihnen eine ununterbrochene Reihe gebauter Kanal-/Eisenbahnstrecken besteht. Alle Felder eines Ortes sind automatisch miteinander verbunden.

Zechen Zechen können nur auf Feldern mit dem Zechensymbol gebaut werden. Wer eine Zeche baut, legt so viele Kohlequader darauf, wie in dem kleinen schwarzen Kästchen angegeben ist. Der Zechencounter wird umgedreht, sobald die letzte Kohle davon genommen wird. Spätere Zechen mit höherem Technologie Level erfordern Eisen, was den Gebrauch von Dampfpumpen repräsentiert, damit die Kohleschächte tiefer getrieben werden können.

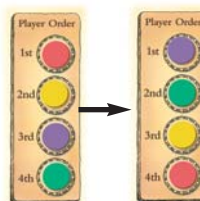


Spieler ROT bekommt 3 Siegpunkte für den Kanal und 2 Siegpunkte für seine Industriecounter, wobei seine Baumwollspinnerei keine Punkte bringt, da sie noch nicht umgedreht ist.

Spielerreihenfolge Zum Ende jeder Runde wird die neue Spielerreihenfolge festgelegt. Anhand des Betrages in dem Ausgabenfeld jedes Spielers wird festgestellt, wie viel Geld er in der abgelaufenen Runde ausgegeben hat. Alle Spieler müssen unbedingt darauf achten, ihre Ausgaben auf ihr Ausgabenfeld zu legen und nicht direkt in die Bank. Dorthin kommt es erst, nachdem die neue Reihenfolge feststeht. Die neue Reihenfolge geht von dem Spieler, der geringsten Betrag ausgegeben hat, bis zu dem, der den höchsten Betrag ausgegeben hat und damit letzter in der Reihenfolge ist. Im Falle eines Gleichstandes wird die vorherige Reihenfolge der daran beteiligten Spieler beibehalten.



BEISPIEL: ROT hatte £23 ausgegeben, LILA £6, GRÜN £6 und GELB £12. Die Spielerreihenfolge ändert sich wie ganz rechts gezeigt. Da die Ausgaben von LILA und GRÜN gleich waren, ändert sich ihre Reihenfolge zueinander nicht.



Ein paar Spieltipps nicht nur für Anfänger

Für Anfänger vermutlich am schwierigsten zu verstehen ist, wo man welche Industrien bauen kann. Wer das erst einmal verinnerlicht hat, für den ist der Rest relativ einfach. Ich wünschte, es gäbe einen leichten Weg, die Regeln einfacher zu machen, aber ich habe keinen gefunden. Die Schwierigkeit besteht darin, beim Bau der Industrien einige Faktoren beachten zu müssen. Man muß sicher stellen, daß die gespielte Karte es erlaubt, an dem gewünschten Ort bauen zu können. Das bedeutet, daß die Symbole auf der Karte, dem Counter und dem Bauplatz dieselben sein müssen. Industriekarten sind schwieriger zu spielen als Ortskarten, da eine Verbindung über eigene Kanäle/Eisenbahnen zu einem anderen eigenen Counter bestehen muss. Was noch erschwerend hinzu kommt ist die Tatsache, daß unter Umständen noch Kohle für den Bau benötigt wird. Diese muss über Kanäle/Eisenbahnen zum Bauplatz transportiert werden, was sorgfältige Planung erfordert. Es ist wahrscheinlich sinnvoll, zunächst einmal Industrien zu bauen, deren Bau keine Kohle erfordert, um sich an den Grundmechanismus zu gewöhnen. Man braucht sich keine großen Gedanken über Eisen zu machen, das für den Bau benötigt wird, da hierfür keine Kanäle/Eisenbahnen erforderlich sind.

Wer Brass zum ersten Mal spielt, sollte nicht zu ehrgeizig sein und die Dinge zunächst einfach halten. Die erste Aktion sollte sein, eine Baumwollspinnerei oder einen Hafen zu bauen. Eine Baumwollspinnerei sollte so nahe wie möglich an Manchester gebaut werden, für einen Hafen sind Liverpool oder Preston gute Orte. Um diese erste Baumwollspinnerei zu bauen, muss man entweder eine Ortskarte spielen was bedeutet, daß man einfach an diesem Ort baut, oder eine entsprechende Industriekarte. Mit einer Industriekarte kann man an jedem Ort mit einem Symbol Baumwollspinnerei bauen, da man zu diesem Zeitpunkt noch keine anderen Counter auf dem Spielplan hat.

Wer erst einmal einen Counter auf dem Spielplan hat tut gut daran, davon ausgehend einen Kanal zu bauen. Eigene Kanäle ermöglichen einem Spieler größere Flexibilität für den Einsatz seiner Industriekarten und können außerdem eine lohnenswerte Menge Siegpunkte einbringen.

Nachdem man mit dem Bau von Industrien vertraut ist, die dafür keine Kohle benötigen, sollte man daran gehen, Industrien zu bauen, deren Bau Kohle erfordert. Mit sorgfältiger Planung muß man dabei dafür sorgen, daß eine Verbindung zu einer Kohlequelle besteht. Idealerweise ist das eine eigene, aber nicht nötigerweise. Es ist immer gut, in der Nähe eines Hafens oder auswärtigen Ortes zu sein, weil man so Gelegenheit hat, hat von der Kohlenachfrageleiste zu kaufen. Es ist hilfreich, sein Einkommen möglichst schnell zu steigern, da man dann leichter einen Kredit aufnehmen kann, ohne ins Minus zu rutschen.

Baumwollspinnereien sind sicher profitabler als Häfen, allerdings liegt deren Vorteil darin, daß sie billig zu bauen sind und dafür nie Kohle oder Eisen erforderlich ist. Jeder Spieler sollte Häfen in seinem Industrieimperium haben, aber ich glaube nicht, daß sie die wichtigste Rolle spielen.

Wer einige Baumwollspinnereien und Häfen gebaut hat sollte überlegen, in die Hüttenindustrie einzusteigen. Ein guter Zeitpunkt Hüttenwerke zu bauen ist dann, wenn bereits einige Eisenquader von der Eisennachfrageleiste genommen wurden. So kann man sofort einen Teil der Baukosten zurück erhalten und den Hüttencounter schneller auf die andere Seite drehen.

In der Kanalperiode besteht kein großer Bedarf an Kohle. Sobald aber die Eisenbahnperiode angebrochen ist, wird sie äußerst wichtig. Jeder Spieler sollte versuchen, am Ende der Kanalperiode mindestens eine Zeche mit Kohle darauf zu besitzen (und zwar eine, die nicht zum Ende der Periode verschwindet). Solch eine Zeche kann gut als Zentrum dienen, von dem aus man in der Eisenbahnperiode sein Eisenbahnnetzwerk ausdehnt.

Schiffswerften sind verlockende Siegpunktlieferanten, aber teuer zu bauen, sowohl was Geld als auch Entwicklungsaktionen angeht. Man kann sich auch darauf verlegen, sie zu ignorieren und trotzdem gute Chancen auf den Spielsieg haben. Wenn allerdings alle Spieler so denken werden sie wiederum zu einer lohnenden Investition, da es keine Konkurrenz um die wenigen Bauplätze gibt.

Einige Entwicklung ist während des Spiels mehr als angebracht, dann man sollte zu Beginn der Eisenbahnperiode nicht allzu sehr in seinen Baumöglichkeiten eingeschränkt sein. Es ist gut, zum Ende der Kanalperiode einige Industrien mit Technologie Level 2 gebaut zu haben, da diese als Expansionszentren für die eigene Ausdehnung bestens geeignet sind. Man darf nicht vergessen, daß jeder Spieler in der Eisenbahnperiode mehrere

Industriecounter an einem Ort haben darf. Das größte Problem beim Bau ist Kohle und es ist vorteilhaft, nahe an einem Hafen oder auswärtigen Ort zu sein, da man dann Kohle von der Kohlenachfrageleiste nehmen kann.

Weil die Art der Karten nur für eine der zur Auswahl stehenden Aktionen von Bedeutung ist mag sich mancher Spieler wundern, warum es sie überhaupt im Spiel gibt. Die Antwort ist nicht leicht, ich finde einfach, das Spiel läuft besser mit Karten als ohne. Die Karten beschränken zwar die Möglichkeiten, wo man bauen kann, aber sorgfältige Planung hilft, allzu starke Beschneidungen zu vermeiden. Es ist sehr nützlich, sich zu Spielbeginn seine Handkarten genau anzuschauen um festzustellen, ob man eine Gruppe von nahe beieinander liegenden Orten hat. Nahe zusammen liegende Industriecounter sind immer gut, da es dann leichter fällt, ein effizientes eigenes Kanal-/Eisenbahnnetzwerk aufzubauen. Mit den Karten sollte man seine Strategie gut planen und für andere Aktionen möglichst nur solche Karten benutzen, die „nutzlos“ sind.

Brass ähnelt einem Langstreckenrennen. Niemand muss sich zu große Sorgen machen, wenn er zum Ende der Kanalperiode mit Siegpunkten hinterherhinkt. Es gibt in der Eisenbahnperiode noch viele Siegpunkte einzuheimsen und es passiert ziemlich oft, daß der früh führende Spieler in der zweiten Periode ins Hintertreffen gerät.



Übersichtsblatt



Phasen pro Periode

1. Karten
2. Spieleraktionen
3. Siegpunkte
4. Neue Periode/Spielende

Schritte der Spieleraktionsphase

1. Einkommen erhalten
2. Karten spielen
3. Spielerreihenfolge ermitteln
4. Handkarten nachziehen

Mögliche Aktionen

- Industrie bauen
- Kanal-/Eisenbahnverbindung bauen
- Entwicklung
- Baumwolle verkaufen
- Kredit aufnehmen

Erfordernisse für Industriebauten

1. Erlaubt die Karte den Bau an dem gewünschten Ort?
2. Haben Bauplatz (Feld) und Counter dasselbe Symbol?
3. Kann Kohle zu dem Bauplatz transportiert werden, falls erforderlich?
4. Von woher kann Eisen genommen werden, falls erforderlich?
5. Können die Baukosten plus eventueller Zusatzkosten bezahlt werden?

Regeln, die man leicht vergißt

- Wurde die richtige Anzahl Karten zu Beginn der Periode aussortiert?
- In seinem ersten Spielzug in der Kanalperiode, das ist sein erster Spielzug überhaupt, spielt jeder Spieler nur eine Karte.
- Am Ende der Kanalperiode werden alle Counter Technologie Level 1 zusammen mit darauf liegenden Rohstoffquadern vom Spielplan genommen.
- Beim Bau muß ein Industriecounter daraufhin überprüft werden, ob er in dieser Periode überhaupt gebaut werden kann.
- Wer eine Zeche oder Eisenhütte baut muß prüfen, ob er Rohstoffquader auf die Nachfrageleiste setzen muss.
- Für jeden durch Entwicklung entfernten Counter muß ein Eisenquader genommen werden.
- Alle Ausgaben für den Bau von Industrie und Verbindungen müssen auf das Ausgabenfeld gelegt werden.
- In der Kanalperiode darf jeder Spieler höchstens einen Industriecounter pro Ort besitzen.
- Eigene Industriecounter können überbaut werden.
- Fremde Zechen und Eisenhütten können nur überbaut werden, falls Kohle bzw. Eisen nur noch im Vorrat ist.
- Zwei Aktion können als Kombiaktion benutzt werden, um irgendwo zu bauen.
- Nachdem in der Eisenbahnperiode der Kartenstapel erschöpft ist, können keine Kredite mehr genommen werden.
- Wenn der Baumwollmarker die unterste Position der Nachfrageleiste erreicht hat, kann keine Baumwolle mehr auf Fremden Märkten verkauft werden.

Übersicht Industriecounter

Baumwollspinnerei	Technologie Level	Kosten	Einkommen	Siegpunkte	Kohle?	Eisen?	Periode	Menge	
	1	£12	5	3	nein	nein	nur Kanal	3	
	2	£14	4	5	ja	nein	—	3	
	3	£16	3	9	ja	ja	—	3	
	4	£18	2	12	ja	ja	—	3	
Hafen	Technologie Level	Kosten	Einkommen	Siegpunkte	Kohle?	Eisen?	Periode	Menge	
	1	£6	3	2	nein	nein	nur Kanal	2	
	2	£7	3	4	nein	nein	—	2	
	3	£8	4	6	nein	nein	—	2	
	4	£9	4	9	nein	nein	—	2	
Zeche	Technologie Level	Kosten	Einkommen	Siegpunkte	Kohle?	Eisen?	Rohstoffquader	Periode	Menge
	1	£5	4	1	nein	nein	2	nur Kanal	1
	2	£7	7	2	nein	nein	3	—	2
	3	£8	6	3	nein	ja	4	—	2
	4	£10	5	4	nein	ja	5	—	2
Eisenhütte	Technologie Level	Kosten	Einkommen	Siegpunkte	Kohle?	Eisen?	Rohstoffquader	Periode	Menge
	1	£5	3	3	ja	nein	4	nur Kanal	1
	2	£7	3	5	ja	nein	4	—	1
	3	£9	2	7	ja	nein	5	—	1
	4	£12	1	9	ja	nein	6	—	1
Schiffswerft	Technologie Level	Kosten	Einkommen	Siegpunkte	Kohle?	Eisen?	Periode	Menge	
	0	entfällt	entfällt	entfällt	entfällt	entfällt	keine	2	
	1	£16	2	10	ja	ja	nur Kanal	2	
	2	£25	1	18	ja	ja	nur Eisenbahn	2	

Kosten Baukosten für den Industriecounter.
Einkommen Einkommenserhöhung, wenn der Counter umgedreht wird
Siegpunkte Gewonnene Siegpunkte.
Kohle? Ist Kohle für den Bau erforderlich?
Eisen? Ist Eisen für den Bau erforderlich?
Rohstoffquader Anzahl Kohle- bzw. Eisenquader, die auf den Counter gelegt werden.
Periode Beschränkung hinsichtlich der Periode, in welcher der Counter gebaut werden kann.
Menge Menge der Counter dieses Typs im entsprechenden Stapel jedes Spielers.





Credits

Game designed by Martin Wallace

All artwork by Peter Dennis

Graphic design by Solid Colour

German translation by Ferdinand Köther

French translation by Ludovic Gimet

Playtested by the usual thousands, which includes Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Chris Boote, Martin Hair, James Hamilton, Dave Norman, Jerry Elsmore, Geoff Brown, and lots of kind folks at Stabcon, Baycon, Midcon, UK Expo, and the Conference of Wargamers.

Thanks to Julia Bryan, Rik Falch, Torben Sherwood, Jerry Elsmore, Dave Norman and all the kind people at Ludofact.

If you have any questions about these rules or wish to know more about other Warfrog products you can contact Martin Wallace at: **martin@warfroggames.com**

or check the website at:
www.warfroggames.com

The rules to 'Brass' are © Martin Wallace 2006.

