

Brass

1. Kanalperiode – nur Kanalbau.

Pro Ort darf jeder Spieler nur 1 Industrie bauen.

2. Eisenbahnperiode – nur Eisenbahnbau.

Es dürfen nur Industrien mit mindestens Level 2 gebaut werden. Mehrere Industrien/Spieler/Ort.

Jede Periode hat 4 Phasen

1. **Karten** – jeder Spieler erhält 8 Karten, je nach Periode und Spielerzahl Karten aussortieren.

➡ Mehrere Spielrunden

2. Spieleraktionen

2.1 **Einkommen** kassieren laut Einkommensleiste

2.2 In Spielerreihenfolge jeweils **2 Karten spielen**, damit **2 AKTIONEN*** ausführen

INDUSTRIE BAUEN – immer nur obersten Counter vom Stapel. Alle Kosten zahlen!

☞ Nötige Rohstoffe beachten: **TRANSPORT**

- mit **Ortskarte** an **diesem Ort**
- mit **Industriekarte diese Industrie** in Kanalperiode: nur an Ort mit eigener Kanalverbindung
Eisenbahnperiode: nur an Ort mit eigener Eisenbahnverbindung oder eigener Industrie

KOHLETRANSPORT – aus *nächster* Zeche über *bestehende* Verbindung, sonst über *verbundenen* Hafen von Nachfrageleiste, falls leer, aus Vorrat.

EISENTRANSPORT – von *irgendwoher* aus Lancashire, Verbindung nicht erforderlich, sonst von Nachfrageleiste, falls leer, aus Vorrat.

Zeche – mit Kohle belegen, umdrehen² wenn letzte Kohle genommen.

Falls *beim Bau* Hafenverbindung besteht, Nachfrageleiste von unten auffüllen, Geldeinnahme.

Eisenhütte – mit Eisen belegen, umdrehen² wenn letztes Eisen genommen.

Beim Bau leere Plätze auf Nachfrageleiste von unten auffüllen, Geldeinnahme.

Baumwollspinnerei – dient dem Verkauf von Baumwolle, anschließend umdrehen²

Hafen – darüber wird Baumwolle verkauft (u. U. umdrehen²) und Kohle transportiert

Schiffswerft – wird direkt beim Bau umgedreht²

In Kanalperiode nur Werft Level 1 möglich!

- Eigener Counter kann durch gleichen Typ höheren Levels überbaut werden.
- Fremder *Zechen-/Eisenhüttencounter* kann durch gleichen Typ höheren Levels überbaut werden, falls entsprechender Rohstoff weder in Lancashire noch auf Nachfrageleiste vorhanden ist.

KANAL-/EISENBAHNVERBINDUNG

BAUEN – beliebige Karte

- Auf möglicher Strecke, die mit eigenem Industriecounter verbunden ist oder mit Ort, zu dem bereits eigene Verbindung besteht. Für Eisenbahn muß Kohle an einem der beiden Orte sein oder dorthin **TRANSPORT**iert werden.

ENTWICKLUNG – beliebige Karte

- Ein oder zwei oberste Counter von beliebigen eigenen Stapeln entfernen u. **TRANSPORT**ieren 1 Eisen/Counter

BAUMWOLLVERKAUF – beliebige Karte

- Über *verbundenen, noch nicht benutzten Hafen ODER* wahlweise
- über *verbundenen Hafen auf Fernem Markt*: Oberstes Plättchen nehmen, Baumwollnachfragemarker entsprechend versetzen, zusätzliches Einkommen!
Falls Marker auf unterstem Feld: Kein Verkauf und überhaupt kein Verkauf mehr an Ferne Märkte in dieser Periode, Plättchen entfernen.

KREDITAUFNAHME – beliebige Karte

- 10, 20 oder 30 £, pro 10 £ Einkommensmarker eine Einkommensgruppe zurück (oberstes Feld)
- Nicht in 2. Periode, wenn Kartenstapel leer ist.

2.3 **Spielerreihenfolge** für nächste Spielrunde bestimmen – Spieler mit geringsten Ausgaben wird erster, usw.

2.4 **Handkarten auffüllen**, entfällt, wenn Stapel leer. Weiter Karten spielen wie gehabt.

Ende Spielrunde, weiter mit 2.1 ➡ Phasenende, wenn alle Karten gespielt sind

3. Siegpunkte

SP / Verbindung = Anzahl Goldkreise an beiden Enden

SP / Industrie = Zahl im Sechseck

Nur Eisenbahnperiode – 1 SP / 10 £ Bargeld

4. Neue Periode

Ende Kanalperiode: Kanäle an Spieler zurück, gebaute Industrien Level 1 aus Spiel.

Plättchen Auswärtiger Markt mischen, auf Plan legen.

Ende Eisenbahnperiode = Spielende.

* **Aktionsverzicht**: Trotzdem Karte spielen
* **Kombiaktion**: mit 2 Karten *irgendwo* Industrie bauen

² **Counter umdrehen**: Sofort Einkommen laut Angabe im Goldkreis erhöhen.

Spieler mit meisten SP ist Spielsieger.