BRASS



Règle française

Vue d'ensemble

Bienvenue dans le Lancashire du XVIIIème siècle. Le monde est en pleine mutation, entre ce que nous appelons le Moyen-Âge et la période moderne. Ce moment de l'Histoire porte le nom de *Révolution Industrielle*, tant bien même il fallut du temps aux historiens pour accepter une telle dénomination.

Le Lancashire devint le point central de l'industrie du coton à cette période, sous l'impulsion, entre autres, de Crompton, Arkwright et Watt. Grâce à la puissance de la vapeur, combinée aux nouvelles technologies, les filatures de coton pouvaient prospérer, et les mines être creusées de plus en plus profondément pour alimenter en charbon les si gourmandes machines. Convoyer le charbon obligea à construire des canaux, puis des rails, et ainsi de suite en suivant l'inéluctable évolution technologique.

« Brass » est ma manière de présenter cette histoire au travers d'un jeu de société. Ce nom provient de l'expression « Where there's muck there's brass » (dit avec un accent du Yorkshire appuyé) et signifie que certains endroits sont fort propices pour brasser de l'argent.

Brass est un jeu pour 3 à 4 joueurs et dure environ 2 heures. Le jeu est divisé en deux périodes distinctes, la période des canaux, suivie de la période des rails. Chaque période se divise en un certain nombre de phases. La phase d'actions constitue le c?ur de chaque période. Chacun disposera d'une main de cartes, lesquelles seront utilisées pour bâtir différentes entreprises et les liaisons entre elles. Des points de victoire seront marqués pour chaque entreprise qui réalisera du profit, le vainqueur étant celui qui totalisera le plus de points de victoire.

Les règles ont été structurées afin de vous aider à prendre le jeu en main aussi vite que possible. Les règles principales ont été condensées au maximum, la section Références apportant toutes les précisions nécessaires.

Matériel de jeu

Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 1 livret de règles
- 4 feuilles de scores
- 8 disques en bois (2 par joueur)
- 66 cartes
- 30 cubes noirs de charbon
- 25 cubes oranges de fer
- 1 marqueur noir
- 100 pièces en plastique
- 7 sachets en plastique

Chaque joueur dispose de :

- 12 marqueurs de filature de coton
- 8 marqueurs de port
- 7 marqueurs de mines de charbon
- 6 marqueurs de chantiers naval
- 4 marqueurs d'entreprise de sidérurgie
- 14 marqueurs de canal/rail
- 2 marqueurs de points de victoire
- 2 disques en bois

Il y a aussi :

- 12 tuiles de marché extérieur

Marqueurs des joueurs

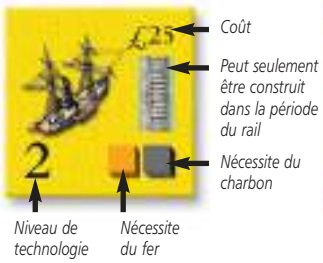
Chaque marqueur est double-face. Les marqueurs d'entreprises doivent toujours être mis en jeu sur leur face recto. Ils pourront être retournés selon certaines modalités.

Marqueurs d'entreprises

Filature de coton | Port | Mine de charbon | Entreprise de sidérurgie | Chantier naval

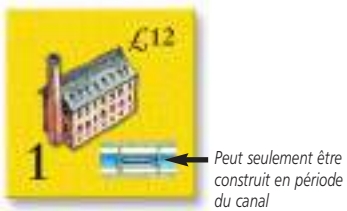


Recto



Verso



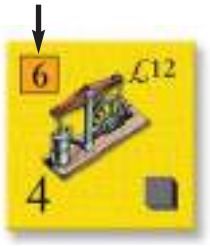


Si un marqueur ne contient aucun symbole de période (canal ou rail), il peut être construit dans l'une ou l'autre.

Nombre de cubes de charbon placés sur le marqueur

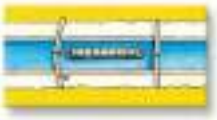


Nombre de cubes de fer placés sur le marqueur



Marqueurs de liaisons

Canal



Rail



Nécessite du charbon

Autres marqueurs

Disque de bois d'un joueur



Marqueur de demande coton



Charbon



Fer



Marqueurs de points de victoire



Tuiles de marché extérieur



Recto



Verso

Cartes

Carte de localisation

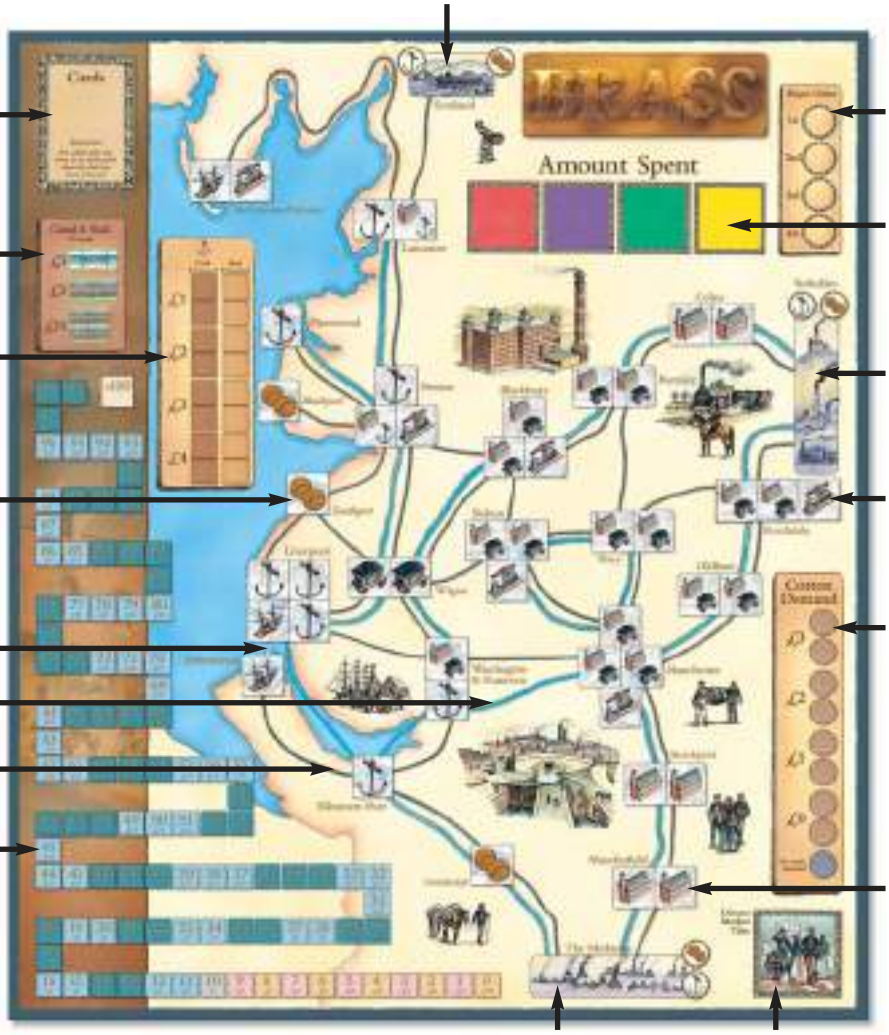


Carte d'entreprise



Le plateau de jeu

L'ensemble du plateau porte le nom de Lancashire dans les règles.



Localisation externe

Zone de jeu des cartes

Coût des canaux et des rails

Piste de demande de charbon et de fer

Les localisations avec des disques dorés accroissent la valeur des canaux et des rails reliés à elles

Liaison virtuelle entre Liverpool et Birkenhead

Liaison potentielle de canal

Liaison potentielle de rail

Piste de points de victoire et de revenus

Ordre du tour de jeu

Montants dépensés durant ce tour

Localisation externe

Localisation avec ici trois cases

Piste de demande de coton. Initialement, le marqueur noir est placé tout en haut

Le symbole à l'intérieur de la case indique ce qui peut être construit

Localisation externe

Les tuiles de marché extérieur sont placées ici

Mise en place

Chaque joueur choisit un ensemble de marqueurs et de disques colorés.

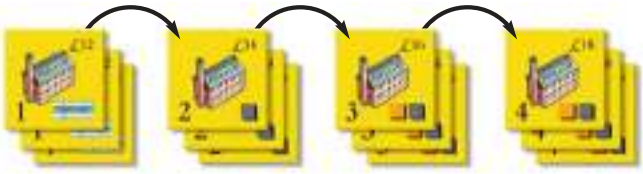
Chaque joueur place l'un de ses disques en bois sur la case 0£ de la piste de points de victoire / revenus.



Piste de points de victoire / revenus avec un disque en position initiale

Vous pouvez mettre de côté vos marqueurs de points de victoire pour le moment car vous n'en aurez pas besoin avant la fin de la première période.

Vous devez classer vos marqueurs d'entreprises en piles selon chaque type. Dans chaque pile, les marqueurs doivent être ordonnés en fonction de leur niveau de technologie, avec le plus faible au sommet et le plus élevé en bas.



EXEMPLE : *pour empiler vos marqueurs de filatures de coton, assurez-vous que les niveaux 4 sont en-dessous, suivis des niveaux 3, des niveaux et enfin des niveaux 1 au sommet de la pile.*

Placez un cube noir de charbon sur chaque case de la piste de demande de charbon. Placez un cube orange de fer sur chaque case de la piste de demande de fer. Placez les cubes restants à proximité du plateau.

Placez le marqueur noir sur la première case de la piste de demande de coton.



Mélangez les tuiles de marché extérieur et placez-les face cachée dans la zone prévue à cet effet nommée « Distant Market Tiles ».



Désignez aléatoirement le premier joueur. L'ordre du tour se fera en sens horaire pour le tout premier tour de la partie. Indiquez l'ordre du tour du premier tour de jeu en plaçant un disque de bois de chaque joueur sur la zone d'ordre du tour du plateau.





Les pièces de monnaie en plastique constituent une banque à proximité du plateau. Chaque grande pièce argentée vaut 10£, chaque petite pièce argentée vaut 5£, chaque pièce de cuivre vaut 1£.

Chaque joueur débute la partie avec 30£.

Vous voilà prêts pour entamer la partie.

Déroulement du jeu

Le jeu se divise en deux périodes : la période du canal et la période du rail. Chaque période se compose des phases suivantes :

1. Cartes

2. Actions des joueurs

Collecter des revenus
Jouer des cartes
Déterminer l'ordre du tour pour le prochain round
Refaire sa main

3. Points de victoire

4. Fin de période

La partie se termine à la fin de la période du rail.

Phase 1. Cartes

Mélangez **toutes** les cartes ensemble. Distribuez 8 cartes à chaque joueur. A présent écartez un certain nombre de cartes parmi celles qui n'ont pas été distribuées :

A 4 joueurs : dans la période du canal écartez 6 cartes, dans celle du rail écartez 2 cartes.

A 3 joueurs : dans la période du canal écartez 9 cartes, dans celle du rail écartez 6 cartes.

Sans les révéler, mettez ces cartes de côté. Les autres cartes sont placées face cachée dans la zone prévue à cet effet sur le plateau.

Phase 2. Actions des joueurs

La phase d'actions des joueurs se déroule en un certain nombre de rounds, lequel dépend du nombre de joueurs. A 4 joueurs, il y aura 8 rounds lors de chaque période. A 3 joueurs, il y en aura 10.

Chaque round se déroule en suivant les étapes suivantes :

- **Collecter des revenus**
- **Jouer des cartes**
- **Déterminer l'ordre du tour pour le prochain round**
- **Refaire sa main**

Répétez cette séquence d'étapes jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes.

ETAPE Collecter des revenus

La position de votre disque de bois sur la piste Revenus / Points de victoire indique combien d'argent vous pouvez prendre de la banque. Si votre revenu est négatif, vous devez payer le montant correspondant à la banque. Si vous n'avez pas assez d'argent pour ce faire, vous devez retirer un de vos marqueurs d'entreprises, de votre choix, du plateau. Vous encaissez la moitié du coût de construction de ce marqueur, arrondi vers le bas. Vous devez utiliser cet argent pour payer votre revenu négatif. Si nécessaire, retirez plus d'un marqueur entreprise du plateau.

Fluctuation du revenu A chaque fois que vous retournez un marqueur d'entreprise, vous déplacez immédiatement votre disque de bois sur la piste des revenus d'un nombre de cases égal à la valeur inscrite dans le disque doré. Votre revenu est réduit à chaque emprunt contracté. Vous ne pouvez jamais excéder 30£ de revenus.

ETAPE Jouer des cartes

Dans l'ordre du tour, chaque joueur réalise un ensemble d'actions. Chaque joueur réalise l'ensemble de ses actions avant que le joueur suivant ne commence les siennes. Une fois que chaque joueur a réalisé ses actions, cette étape s'achève.

Un ensemble d'actions consiste à jouer une première carte, et à réaliser une première action grâce à celle-ci, puis à en jouer une seconde et à réaliser une seconde action grâce à celle-là. Donc, chaque joueur jouera systématiquement deux cartes et réalisera deux actions.

EXCEPTIONS : *Au tout premier tour de la période du canal, chaque joueur ne joue qu'une seule carte. Vous pouvez également combiner deux actions en une seule (voir plus loin).*



Toutes les cartes jouées sont placées sur la pile de défausse.

Chaque carte donne le droit de réaliser une action. Les actions disponibles sont les suivantes :

- **Construire une entreprise**
- **Construire une liaison de canal ou de rail**
- **Se développer**
- **Vendre du coton**
- **Contracter un emprunt**

Vous pouvez très bien choisir de ne pas réaliser une action mais vous devez malgré tout défausser une carte. Vous pouvez décider de reproduire la même action.

Le type de la carte jouée n'influe sur vos options que si vous souhaitez construire une entreprise.

ACTION Construire une entreprise

Pour placer un marqueur d'entreprise dans une localisation précise, vous devez :

a) jouer une carte qui vous autorise à construire en cet endroit
b) disposer du symbole de l'entreprise dans la case choisie
c) être capable d'acheminer du charbon en ce lieu si nécessaire
d) pouvoir dépenser du fer si nécessaire
e) être en mesure de payer la totalité du coût de construction du marqueur.

Jouer la « bonne carte » Il existe deux types de cartes : les cartes de localisation et les cartes d'entreprise.

Si vous utilisez une carte de localisation, vous pouvez seulement construire dans la localisation indiquée *(note du traducteur : vous n'avez nullement besoin d'avoir relié cette localisation par vos liaisons).*

Si vous utilisez une carte d'entreprise, vous devez construire l'entreprise indiquée sur la carte MAIS à la seule condition que la localisation choisie soit reliée à votre propre réseau de canaux ou de rails. Dans la période du rail, vous pouvez aussi construire dans une localisation où vous avez déjà un marqueur.

Si vous jouez cette carte lors de votre toute première construction, vous pouvez construire en tout lieu autorisé par la carte.

IMPORTANT : *Il existe une liaison virtuelle entre Liverpool et Birkenhead, comme si vous étiez déjà connecté de l'une à l'autre par votre propre réseau. Cependant, elle ne peut pas être utilisée pour déplacer du charbon ou vendre du coton.*

Disposer du symbole dans la case choisie Chaque localisation est composée d'un certain nombre de cases. Chaque case propose un ou deux symboles d'entreprises. Dans tous les cas, le marqueur que vous construisez doit être proposé sur la case où vous le placez.

Acheminer du charbon Si vous avez besoin d'un cube de charbon pour construire un marqueur d'entreprise alors vous devez soit le prendre depuis une mine du Lancashire soit depuis la piste de demande de charbon. En priorité, vous devez vous servir dans une mine de charbon du Lancashire si au moins un cube est disponible. Vous devez toujours le prendre depuis la mine la plus proche, même si celle-ci appartient à un autre joueur. La distance est comptée en nombre de liaisons construites. En cas de distances égales, vous choisissez celle où vous vous servez.

Le charbon doit être déplacé en suivant les liaisons jusqu'à la localisation choisie pour construire. Vous pouvez très bien transiter par une localisation externe. Une fois que le cube a été déplacé, il est replacé dans le stock commun.

S'il n'est pas possible de trouver de charbon disponible dans le Lancashire, vous pouvez le prendre depuis la piste de demande de charbon. Pour ce faire, la localisation où vous vous apprêtez à construire doit être reliée à un port construit. Vous devez payer un supplément pour ce cube, comme indiqué sur la piste de demande de charbon. Si plus aucun cube n'est présent sur la piste, vous pouvez toujours vous en procurer pour un montant de 5£. Le cube en question est considéré comme étant sur la piste.

Si tous les cubes d'une mine de charbon sont épuisés, le marqueur est retourné. Le possesseur de la mine augmente immédiatement son revenu d'un nombre de cases égal à la valeur inscrite dans le disque doré.

Vous n'avez jamais rien à payer à un joueur lorsque vous prenez du charbon dans l'une de ses mines. Vous pouvez acheminer du charbon en empruntant n'importe quelle liaison, toujours pour un coût nul.

Acheminer du fer Si vous avez besoin d'un cube de fer pour construire un marqueur d'entreprise alors vous devez soit le prendre depuis une entreprise de sidérurgie du Lancashire soit depuis la piste de demande de fer. En priorité, vous devez vous servir dans une entreprise de sidérurgie du Lancashire si au moins un cube est disponible. Vous n'avez pas besoin d'être relié à l'entreprise en question. Vous n'avez pas à prendre le cube depuis l'entreprise la plus proche. S'il n'est pas possible de trouver du fer disponible dans le Lancashire, vous pouvez le prendre depuis la piste de demande de fer. Cela occasionnera un coût supplémentaire. Si plus aucun cube n'est présent sur la piste de demande de fer, vous pouvez toujours vous en procurer pour un montant de 5£. Après avoir été utilisé, le cube est replacé dans le stock commun.

Si tous les cubes d'une entreprise de sidérurgie sont épuisés, le marqueur est retourné. Si tous les cubes d'une entreprise de sidérurgie sont épuisés, le marqueur est retourné. Le possesseur de l'entreprise augmente immédiatement son revenu d'un nombre de cases égal à la valeur inscrite dans le disque doré.

Vous n'avez jamais rien à payer à un joueur lorsque vous prenez du fer dans l'une de ses entreprises de sidérurgie.

Payer le coût de construction requis Vous devez payer le coût total pour construire votre marqueur, comprenant notamment les éventuels surcoûts pour le charbon et le fer. L'argent dépensé doit être placé dans la case « Amount Spent ».

Quelques restrictions de construction Il y a quelques précisions à apporter quant à ce que vous pouvez construire et où vous pouvez le faire.

Pour un type d'entreprise donné, vous devez toujours construire le marqueur d'entreprise au sommet de la pile.

Vous ne pouvez jamais construire une entreprise de niveau de technologie égal à 0. Chaque marqueur possédant un symbole de canal ne peut être construit qu'en période du canal, c'est-à-dire que vous ne pouvez construire aucun marqueur de niveau de technologie égal à 1 en période du rail. Tout marqueur avec un symbole de rail ne peut être construit qu'en période du rail.

Chaque case de localisation ne peut accueillir qu'un seul marqueur. Dans la période du canal, vous ne pouvez posséder qu'un seul marqueur d'entreprise dans une même localisation. Dans la période du rail, vous pouvez en avoir autant que les cases libres vous l'autorisent.

Quand vous construisez une entreprise, le marqueur est placé sur sa face recto. Vous devez payer le montant requis plus les éventuels coûts liés au charbon et au fer, comme expliqué plus loin. Cet argent doit être placé dans la case « Amount Spent » de votre couleur.

Les filatures de coton Ces entreprises produisent du textile, lequel sera vendu via les ports. Vendre du coton est une action qui permet de retourner le marqueur sur son autre face.

Les ports Les ports permettent aux filatures de coton d'écouler leur production. Quand un port est utilisé pour vendre du coton, son marqueur est retourné sur son autre face. Vous pouvez aussi vous servir des ports pour acheminer du charbon depuis la piste de demande de charbon.

Les mines de charbon Les mines de charbon produisent des cubes de charbon. Lorsque vous en construisez une, vous placez autant de cubes dessus qu'indiqués sur le marqueur. Une mine de charbon est retournée lorsque plus aucun cube ne s'y trouve.

IMPORTANT : *Si cette mine est reliée à un port construit alors vous DEVEZ immédiatement déplacer autant de cubes que nécessaire depuis votre mine pour combler les cases vides de la piste de demande de charbon. Pour chaque case comblée, vous encaissez autant d'argent que mentionné à côté des cases remplies. L'argent est encaissé après que vous avez construit la mine : il ne peut pas servir à la financer.*



Les entreprises de sidérurgie Les entreprises de sidérurgie produisent des cubes de fer. Lorsque vous construisez une entreprise de sidérurgie, vous placez autant de cubes de fer dessus qu'indiqués sur le marqueur. Une entreprise de sidérurgie est retournée aussitôt que tous ses cubes ont été dépensés.

IMPORTANT : *Vous devez immédiatement déplacer autant de cubes que nécessaire depuis votre entreprise de sidérurgie pour combler les cases vides de la piste de demande de fer. Vous n'avez pas besoin d'être relié à un port construit pour ce faire. Pour chaque case comblée, vous encaissez de l'argent de la même manière que pour le charbon.*

Les chantiers navals Les chantiers navals ne joue aucun rôle particulier, ils sont de simples générateurs de points de victoire. Sitôt que vous construisez un chantier naval, vous retournez votre marqueur. Notez que durant la période du canal, vous ne pouvez construire un chantier naval qu'à Liverpool. Birkenhead et Barrow-in-Furness ne peuvent accueillir des chantiers navals qu'en période du rail.

Recouvrir des marqueurs d'entreprises déjà en jeu Il est toujours possible de construire sur une case déjà occupée par un de vos marqueurs, à partir du moment où le marqueur est du même type et que le nouveau est d'un niveau de technologie plus élevé que l'ancien. L'ancien marqueur est retiré du plateau, avec ses éventuels cubes encore placés sur lui.

Vous pouvez recouvrir un marqueur de mine de charbon adverse à condition qu'il n'y ait, soit aucun cube de charbon dans le Lancashire, soit aucun cube de charbon sur la piste de demande de charbon. Votre mine de charbon doit être d'un niveau de technologie plus élevé.

Les mêmes règles s'appliquent pour les entreprises de sidérurgie.

Aucun revenu n'est réduit lorsque des marqueurs d'entreprises sont retirés du plateau.

Combiner ses deux actions en une seule Vous pouvez combiner vos deux actions en une seule. Lors de cette unique action, vous pouvez construire dans n'importe quel espace du Lancashire. Bien entendu, vous devez respecter les règles d'adjacence pour construire une nouvelle entreprise. Vous devez néanmoins défausser deux cartes.

ACTION Construire une liaison de canal ou de rail

Toute carte peut servir à construire une liaison de canal ou de rail. Vous pouvez construire une liaison de canal / rail sur n'importe quelle liaison libre connectée à un de vos marqueurs d'entreprise ou à une de vos liaisons.

Les canaux sont obligatoirement placés sur les liaisons de canaux. Durant la période du canal, les seules liaisons constructibles sont des canaux.

Les rails sont obligatoirement construits sur les liaisons de rails. Durant la période du rail, les seules liaisons constructibles sont des rails. Les rails requièrent du charbon pour être construits, lequel doit être acheminé à partir de l'une ou l'autre des localisations reliées par le rail. Vous pouvez construire une liaison à partir d'un localisation externe à laquelle vous êtes relié.

Vous pouvez construire deux rails durant une seule et même action. Cela coûte 15£. Vous avez besoin d'un cube de charbon pour chacun d'entre eux. Vous ne pouvez jamais construire deux canaux en une seule et même action.

La carte que vous défaussez pour construire une liaison n'a aucun impact quant au symbole indiqué ou à la localisation mentionnée.

ACTION Se développer

Toute carte peut servir à se développer. Pour le coût d'une action, vous pouvez défausser un ou deux marqueurs d'entreprises présents au sommet de vos piles. Ces marqueurs peuvent être retirés de la même pile ou de deux piles différentes. Pour chaque marqueur défaussé, vous devez retirer un cube de fer du plateau. Voir la règle « ACHEMINER DU FER » pour plus de précisions quant au cube à retirer. Il n'est jamais possible de rajouter des marqueurs à une pile. La carte que vous défaussez pour vous développer n'a aucun impact quant au symbole indiqué ou à la localisation mentionnée.

ACTION Vendre du coton

Toute carte peut servir à vendre du coton.Vous pouvez vendre du coton à partir de n'importe quel nombre de filatures non encore retournées. Chaque filature doit vendre à un port non retourné ou au marché extérieur. Dans chaque cas, votre filature doit être reliée au port de vente, par des liaisons construites.

Vendre du coton à un port construit non encore retourné permet un retournement des deux marqueurs. Vous pouvez très bien décider de vendre du coton à un port appartenant à un autre joueur : il ne peut pas refuser.

Pour vendre au marché extérieur, votre filature doit être reliée à un port construit *(note du traducteur : le marqueur de port peut être retourné ou non)* ou à une localisation externe. Vendre au marché extérieur consiste à retourner la première tuile de marché extérieur, à déplacer le marqueur de demande de coton vers le bas en fonction du résultat de la tuile puis à procéder à la vente. Si le marqueur n'a pas atteint la dernière case de la piste, vous pouvez retourner votre marqueur de filature. Vous encaissez alors autant d'argent qu'indiqué à côté de la piste de demande de coton. Vous procédez de la manière pour chaque vente au marché extérieur. Si le marqueur a atteint la dernière case de la piste, alors vous ne retournez pas votre marqueur de filature. En outre, plus aucune vente de coton ne pourra se faire au marché extérieur jusqu'à la fin de la période.

ACTION Contracter un emprunt

Toute carte peut servir à contracter un emprunt. Vous pouvez emprunter un multiple de 10£ depuis la banque, jusqu'à un maximum de 30£. Pour chaque tranche de 10£, vous reculez votre disque de bois d'une tranche de revenu (zone colorée). Il n'est jamais possible de descendre en-dessous de –10£.

Vous ne pouvez plus contracter aucun emprunt dès lors que la pile de cartes a été épuisée lors de la période du rail.

ETAPE Déterminer l'ordre du tour pour le prochain round

L'ordre du tour est réévalué en fonction de l'argent dépensé durant ce round par chacun des joueurs, celui ayant dépensé le moins jouant en premier, celui ayant dépensé le plus jouant en dernier. L'argent effectivement dépensé est facilement évalué en comptant les pièces déposées dans les cases « Amount spent ».

En cas d'égalité, le joueur placé précédemment avant dans l'ordre du tour le reste.

L'argent des cases « Amount spent » est ensuite replacé dans le stock de la banque.

ETAPE Refaire sa main

Chaque joueur complète sa main à 8 cartes *(note du traducteur : à l'exception du tout premier tour de la partie, cela revient à dire que l'on pioche deux cartes chacun)*. Si la pioche est épuisée, alors aucune carte n'est piochée. Vous continuez alors à jouer avec vos seules cartes encore en main. Lorsque tous les joueurs auront joué toutes leurs cartes alors la période s'achèvera avec le passage à la phase suivante.

Phase 3. Points de victoire

Chaque liaison de canal / rail rapporte un nombre de points de victoire égal au nombre de disques dorés présents sur chacune des deux localisations présentes à ses extrémités. Chaque marqueur d'entreprise possède un disque doré sur son verso. Chaque localisation externe possède deux disques dorés. Il y a également deux disques dorés à Blackpool, Southport et Northwich *(note du traducteur : les disques dorés sont comptabilisés à condition que les marqueurs soient retournés).*

Chaque marqueur d'entreprise rapporte un nombre de points de victoire égal à la valeur inscrite dans l'hexagone. Seuls les marqueurs retournés sont comptabilisés.

Si la fin de la période du rail est arrivée, alors les joueurs marquent 1 point de victoire par tranche de 10£ d'argent encore en main.



Tous les joueurs enregistrent leur score sur la piste des revenus / points de victoire en utilisant leur marqueur de score. Utilisez le second marqueur si vous dépassez 100 points.

Phase 4. Fin de période

Si vous venez de terminer la période du canal, alors vous devez retirer tous les canaux du plateau ainsi que les marqueurs d'entreprises de niveau de technologie égal à 1. Les canaux sont rendus aux joueurs concernés. Les marqueurs d'entreprises sont défaussés jusqu'à la fin de la partie. Vous ne réduisez pas votre revenu parce que vous retirez des marqueurs *(note du traducteur : les marqueurs de niveau de technologie égal à 1 encore sur vos piles de marqueurs restent en place : vous devrez utiliser l'action Se développer pour vous en défaire).*

Mélangez toutes les tuiles de marché extérieur pour obtenir une nouvelle pioche. Placez-la dans la case prévue à cet effet. Positionnez le marqueur de demande de coton en haut de la piste concernée.

La période du rail peut débuter. Notez que vous jouerez deux cartes lors du premier round de la période du rail.

Si vous venez d'achever la période du rail, la partie est terminée.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin de la période du rail. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, celui qui possède le revenu le plus élevé gagne. En cas de nouvelle égalité, le joueur possédant le plus d'argent en main est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, déterminez l'ordre du tour pour le prochain tour : celui qui jouerait avant est alors considéré comme le gagnant.



Section références

L'ordre de la règles anglaise a été maintenu, donc l'ordre n'est pas alphabétique.

Actions Quand c'est votre tour de jouer, vous devez jouer deux cartes (à l'exception du tout premier tour de la partie où vous n'en jouez qu'une seule). Chaque carte vous permet de réaliser une action. La signification de la carte que vous jouez pour réaliser une action n'a d'importance que dans le cas de la construction d'entreprises. Si vous la jouez pour n'importe quelle autre action, considérez simplement que vous la défaussez. Les actions possibles sont : CONSTRUIRE UNE ENTREPRISE, CONSTRUIRE UNE LIAISON DE CANAL OU DE RAIL, SE DEVELOPPER, VENDRE DU COTON et CONTRACTER UN EMPRUNT.

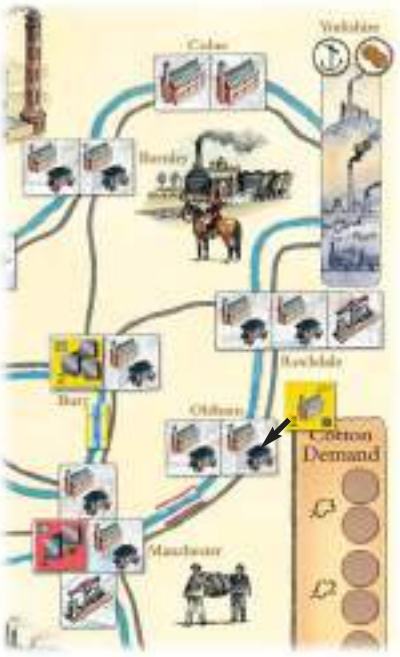
Cases « Amount spent » Vous devez placer tout l'argent que vous dépensez durant un round dans votre case d'argent dépensé. Vous dépensez de l'argent à chaque fois que vous construisez une entreprise, que vous prenez un cube de charbon ou de fer depuis la piste de demande concernée ou que vous construisez une liaison.



Barrow-in-Furness Vous ne pouvez construire un chantier naval ou une entreprise de sidérurgie à Barrow-in-Furness qu'à la condition qu'une liaison permettant d'acheminer du charbon y soit reliée. Cela sous-entend que vous ne pourrez construire en ce lieu qu'à partir de la période du rail.

Construire Pour pouvoir construire un marqueur d'entreprise, vous devez jouer une carte adaptée à la situation et être en mesure d'acheminer du charbon si nécessaire. Vous devez pouvoir payer la totalité du coût du marqueur d'entreprise.

EXEMPLE : *Vous souhaitez construire une filature de coton. Vous jouez une carte de localisation Oldham. La filature que vous envisagez de construire requiert un cube de charbon. Vous pouvez construire à Oldham car la carte jouée correspond ET vous êtes en mesure d'acheminer un cube de charbon depuis la mine du joueur rouge. Notez que vous ne pourriez pas prendre de cube de charbon depuis votre propre mine car elle est située plus loin. Vous pouvez déplacer ce cube en empruntant les liaisons des autres joueurs.*



Si vous n'aviez pas de carte Oldham, vous auriez pu jouer une carte de filature de coton, mais celle-ci ne vous aurait autorisé à construire qu'à Manchester puisque vous y êtes relié par un canal à votre couleur. Vous n'auriez pas pu construire à Bury car dans la période du canal, vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur d'entreprise par localisation. Vous n'auriez pas pu construire à Oldham non plus car vous n'aviez pas de liaison à votre couleur vous y menant. De la même manière, si vous aviez eu une carte Colne, vous n'auriez pas été en mesure d'y construire quoi que ce soit puisque vous n'auriez pas pu y acheminer le moindre cube de charbon. Vous payeriez 14£ pour construire ce marqueur.

Birkenhead Vous ne pouvez construire un chantier naval à Birkenhead qu'à la condition qu'il y ait une liaison de rail construite prête à acheminer du charbon en ce lieu. Il y a une liaison virtuelle entre Birkenhead et Liverpool. Cette liaison peut être utilisée comme une liaison construite à soi dans le but de faire une construction via une carte d'entreprise. Elle peut donc être utilisée par n'importe quel joueur. Vous ne pouvez jamais l'utiliser pour acheminer du charbon ou vendre du coton. Vous ne pouvez construire en ce lieu qu'en période du rail.

EXEMPLE : *Vous jouez une carte de chantier naval. Vous avez le droit de construire à Birkenhead même si vous n'y êtes pas relié par votre propre réseau de rails, puisque vous atteignez Liverpool et que la liaison est automatique entre ces deux localisations. Vous allez cependant devoir acheminer du charbon à Birkenhead, ce qui imposera que la liaison ferroviaire entre Birkenhead et Ellesmere Port soit effectivement construite.*



Canaux Certaines localisations sont potentiellement reliées par des canaux. Durant la période du canal, vous ne pouvez construire que des canaux. Chaque canal coûte 3£. Vous ne pouvez construire des canaux que sur les liaisons potentielles, à partir d'une de vos entreprises construites ou d'un canal à votre couleur. Les canaux permettent d'acheminer du charbon, créent un utile réseau de liaisons pour jouer des cartes d'entreprises et vous rapportent des points de victoire en fin de période.

EXEMPLE : *L'exemple de droite montre les endroits où vous pourriez construire des canaux si votre première entreprise se situait à Liverpool. Dans les rounds suivants, vous pourrez construire dans des localisations nouvellement reliées par vos canaux, même si vous n'avez pas de marqueur d'entreprise placé.*



Période du canal Pendant la période du canal, si vous construisez une liaison, ce sera un canal. Vous ne pouvez pas construire les chantiers navals de niveau de technologie égal à 2. Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur d'entreprise par localisation. A la fin de la période du canal, tous les canaux et les marqueurs d'entreprises de niveau de technologie égal à 1 sont retirés du plateau. Cela ne veut pas dire que les canaux ont physiquement disparu, cela signifie qu'ils tournent à plein régime et que les rails deviennent nécessaires pour envisager de nouveaux convoiements.



Le charbon Le charbon est représenté par des cubes noirs et est extrait des mines de charbon. Il est utile pour construire certaines entreprises et les liaisons de rails. Dans tous les cas, le charbon doit être acheminé en utilisant des canaux ou des rails reliés. Le charbon peut être acheminé au sein de la même localisation sans besoin d'aucune liaison. Lorsque vous avez à acheminer du charbon, vous devez opter pour le cube le plus proche dans le Lancashire, la distance étant calculée en nombre de liaisons construites. Si plusieurs sources sont à équidistance, vous choisissez celle que vous utilisez. Le charbon peut très bien être convoyé en passant par une localisation externe. Si aucun cube n'est accessible dans le Lancashire, vous pouvez le prendre depuis la piste de demande de charbon, mais vous devez être relié à un port construit pour ce faire *(note du traducteur : une localisation externe étant considérée comme un port construit, vous pouvez accéder à la piste de demande de charbon par ce biais).*



Mines de charbon Vous ne pouvez construire une mine de charbon que sur une case représentant ce symbole. Lorsque vous construisez une mine de charbon, vous placez sur le marqueur autant de cubes de charbon qu'indiqués sur celui-ci. Vous retournez un marqueur de mine de charbon aussitôt que tous les cubes présents dessus ont été retirés. Plus tard, certaines mines de charbon nécessiteront d'acheminer du fer pour être construites, afin d'aller toujours plus profond pour extraire le minerai.

Combiner ses actions Vous pouvez combiner vos deux actions standards en une seule. Cela vous permet de construire dans n'importe quelle localisation du plateau. Vous avez certes perdu une action, mais cela vous a permis de choisir vraiment votre lieu de construction. Vous jouez toujours deux cartes pour ce faire. Toutes les autres règles de construction s'appliquent.

EXEMPLE : *Vous voudriez construire à Colne mais vous n'avez ni une carte de localisation de Colne ni une carte d'entreprise de filature de coton (ou alors vous n'êtes pas relié à Colne). Vous jouez une carte de localisation de Manchester ainsi qu'une carte de mine de charbon. Vous déclarez que vous combinez vos deux actions en une seule et que vous construisez une filature de coton à Colne. Si la construction de la filature requérait du charbon, vous devriez être en mesure de l'acheminer.*

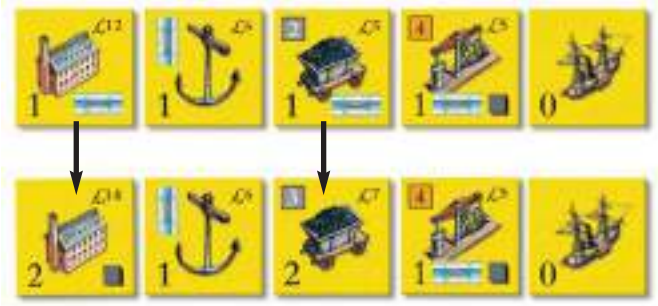
Connexion Deux localisations sont reliées s'il existe un chemin ininterrompu de liaisons construites entre elles. Toutes les cases au sein d'une même localisation sont connectées entre elles.

Ports construits Un port construit est un port recouvert de n'importe quel marqueur de port ou une localisation externe. Aucune case de port non recouverte ne peut être utilisée pour quoi que ce soit.



Filatures de coton Vous pouvez construire des filatures de coton dans les cases représentant ce symbole. Vous retournez un marqueur de filature de coton quand vous choisissez l'action Vendre du coton ; vous pourrez retourner un marqueur de port construit non encore retourné au même moment si c'est vers lui que vous vendez. Vous pouvez également vendre au marché extérieur. Les première filatures fonctionnent à l'eau, ce qui justifie qu'elle n'ait pas besoin de charbon. Ensuite, elles utilisent des machines à vapeur, lesquelles requièrent du charbon, alors que les plus perfectionnées auront également besoin de fer.

Développement En une seule action, vous pouvez décider de défausser deux marqueurs d'entreprises du sommet de vos piles. Vous pouvez très bien les prendre depuis deux piles différentes. Chaque marqueur retiré oblige à dépenser un cube de fer à prendre depuis le plateau. Tout développement permet d'améliorer ses constructions technologiques futures. L'exemple ci-dessous illustre cet avantage technologique, avant et après la défausse de deux marqueurs. Notez que dans cet exemple vous êtes censé avoir déjà construit deux filatures de coton. Une fois qu'un marqueur a été défaussé, il ne sera plus jamais utilisable.



Marché extérieur Au lieu de retourner un marqueur de port quand vous vendez du coton, vous pouvez décider de retourner une tuile de marché extérieur *(note du traducteur : même si vous vendez à un port non encore retourné, vous pouvez très bien décider de vendre au marché extérieur)*. Votre filature de coton doit être reliée à un port construit, éventuellement une localisation externe. Vous piochez la première tuile de la pile. La valeur inscrite sera comprise entre 0 et –4. Vous déplacez le marqueur de demande de coton du nombre de cases indiqué, c'est-à-dire que si la tuile indique –2, vous descendez le marqueur de 2 cases vers le bas. La tuile est alors placée sur la pile de défausse. Si le marqueur n'est pas sur sa dernière case, vous pouvez vendre votre coton. Vous encaissez autant d'argent qu'indiqué à côté de la case. En revanche, si le marqueur atteint sa dernière case, vous ne pouvez pas vendre. Votre action de Vendre du coton s'arrête alors immédiatement. Plus aucun coton ne peut dès lors être vendu via le marché extérieur pour le reste de la période, quel que soit le joueur. Toutes les tuiles de marché extérieur peuvent être placées dans une pile de défausse. Vous pouvez néanmoins toujours vendre du coton à des ports construits non encore retournés du Lancashire lors des rounds suivants.

Recto



Verso



Pistes de demande Les pistes de demande de charbon et de fer sont des sources d'approvisionnement alternatif lorsque aucun cube n'est accessible dans le Lancashire. A chaque fois que vous prenez un cube depuis l'une de ces pistes, vous devez payer le montant indiqué sur la gauche. Pour pouvoir utiliser un cube de charbon de cette piste, il faut que la construction en cours soit reliée à un port construit. Si plus aucun cube n'est disponible sur ces pistes, vous pouvez toujours vous en procurer moyennant un paiement de 5£ par cube. Ce cube est alors pris dans le stock. Vous avez toujours besoin d'être relié à un port pour disposer de charbon. Lorsque vous construisez une mine de charbon, vous devez faire de votre mieux pour remplir d'abord les cases de la piste de demande, à condition d'être relié à un port construit. Le même remplissage est requis pour le fer, même si celui-ci ne nécessite aucune liaison particulière. A chaque fois que vous remplissez une case de la piste vous encaissez autant d'argent qu'indiqué à côté de la case remplie sur la piste. Cette opération de remplissage n'a lieu qu'au moment de la construction d'un marqueur de mine de charbon ou d'entreprise de sidérurgie.



Les pistes de demande de charbon et de fer ne se remplissent que de cette manière. Vous ne les remplissez jamais avec des cubes déjà en place sur le plateau.

L'exemple sur la droite montre que si vous avez besoin d'un cube de charbon il vous en coûtera 2£, alors qu'un cube de fer vous coûterait 3£. Si vous construisez une mine de charbon et qu'elle est reliée à un port construit, vous devrez déplacer 3 de vos cubes sur la piste de demande de charbon. Vous encaisserez 4£ de la banque.



Localisations externes Il existe trois localisations externes : Yorkshire, the Midlands et Scotland. Celles-ci sont considérées comme des ports construits et augmentent la valeur des canaux/rails reliés à elles. Vous pouvez très bien concevoir un chemin en passant par une localisation externe, c'est-à-dire que si vous aviez construit un canal entre Colne et Yorkshire vous pourriez tout à fait en construire un entre Yorkshire et Rochdale. Vous pouvez également faire transiter du charbon au travers d'une localisation externe. Les localisations externes ne sont pas parties intégrantes du Lancashire.



Retourner des marqueurs Il est fondamental de penser à retourner ses marqueurs afin d'engranger des revenus et de marquer des points de victoire. Vos filatures de coton sont retournées sitôt que vous vendez du coton. Vos ports sont retournés quand un joueur les utilisent pour vendre du coton. Un joueur n'est jamais obligé de posséder un port pour y vendre du coton. Les marqueurs de mines de charbon et d'entreprises de sidérurgie sont retournés dès que l'ensemble des cubes présents sur eux est épuisé. Les chantiers navals sont retournés dès qu'ils sont placés sur le plateau. Le joueur qui retourne un de ses marqueurs se doit de faire progresser son disque de bois sur la piste de revenus comme indiqué sur le disque doré du marqueur. Le même marqueur vous apportera des points de victoire en fin de période.



Piste de revenus / points de victoire La piste de revenus / points de victoire est utilisée pour noter votre niveau de revenu et le nombre de points de victoire que vous avez totalisés. Chaque case comporte deux informations : une valeur de revenu et une valeur de points de victoire. Les cases de la piste sont colorées en fonction de la valeur de revenus associés. Lorsque vous contractez des emprunts, vous reculez sur la piste en fonction des tranches de revenus. Lorsque vous enregistrez des gains, vous avancez d'autant de cases que nécessaires.



Augmenter ses revenus Vous améliorez votre revenu à chaque fois que l'un de vos marqueurs d'entreprises est retourné. Vous déplacez votre disque de bois d'autant de cases qu'indiquées sur le disque doré du marqueur ainsi retourné. Dans l'exemple ci-dessous, vous venez de retourner un marqueur d'entreprise avec un disque doré de valeur 5. Vous avancez votre disque de bois de 5 cases.



Carte d'entreprise Une carte d'entreprise spécifie une entreprise donnée. Si vous l'utilisez pour construire une entreprise, vous devez construire celle indiquée. Durant la période du canal, vous ne pouvez construire qu'en prolongeant votre propre réseau de canaux, sans avoir plus d'un marqueur par localisation. Durant la période du rail, vous pouvez avoir plus d'un marqueur par localisation.



EXEMPLE : *Vous jouez une carte de filature de coton. Vous avez déjà un port à Preston et quelques canaux sur le plateau. Vous pouvez construire votre filature à Lancaster ou à Warrington/Runcorn puisque ce sont les deux seules localisation reliées par vos canaux où vous pouvez légalement construire une filature. Vous ne pouvez pas construire à Wigan car aucun symbole de filature n'y est représenté. Vous ne pouvez pas non plus construire à Preston ca vous avez déjà un marqueur en ce lieu et que l'on est en période du canal. Vous ne pouvez pas plus construire à Blackburn car vous n'avez pas de canal qui y mène, quand bien même d'autres joueurs en ont.*



Le fer Le fer, représenté par des cubes oranges, est proposé par des entreprises de sidérurgie. Il est utilisé pour construire certains types d'entreprises et permet aux joueurs de se développer. Il n'a pas besoin d'être convoyé le long de canaux ou de rails.



Entreprises de sidérurgie Vous ne pouvez construire des entreprises de sidérurgie que sur des cases représentant ce symbole. Lorsque vous construisez une entreprise de ce type, vous placez autant de cubes oranges qu'indiqué sur le marqueur. Vous retournez un marqueur d'entreprise de sidérurgie aussitôt que tous ses cubes ont été épuisés. Les entreprises de sidérurgie ne fabriquent pas de fer pur, elles représentent un ensemble de savoir-faire qui vont de la fabrication de machines à vapeur à l'outillage, en passant par l'élaboration de matériaux de construction … C'est pour cette raison que les cubes oranges sont liés à l'action Se développer, le bon usage de ces technologies étant crucial à cette période.



Lancaster Si vous construisez un port à Lancaster alors vous devez le placer en priorité dans la case de gauche, si celle-ci est vide. Vous ne pouvez pas délibérément construire dans la case de droite pour empêcher un autre joueur de construire une filature de coton.



Emprunts Comme action, vous pouvez très bien contracter un emprunt. Vous pouvez emprunter soit 10£, soit 20£, soit 30£. Pour chaque tranche de 10£, vous devez reculer votre disque de bois d'une tranche colorée sur la piste des revenus. Aucun remboursement complémentaire n'est à prévoir. Dans l'exemple suivant vous venez de contracter un emprunt de 30£ ce qui vous a fait reculer de 3 tranches, comme l'indique le schéma. Vous reculez toujours jusqu'à la case la plus en avant d'une tranche donnée. Vous ne pouvez plus contracter d'emprunt lorsque la pile de cartes a été épuisée lors de la période du rail.



Localisations Il y a 19 localisations nommées dans le Lancashire. Chaque localisation comporte de 1 à 4 cases. Chaque case indique 1 ou 2 symboles, ce qui prédéfinit le type d'entreprise qui peut y être construit.



EXEMPLE : *L'exemple de droite concerne Manchester. Trois de ses cases permettent de construire une filature de coton ou une mine de charbon. La quatrième case ne peut accueillir qu'une entreprise de sidérurgie.*

Carte de localisation Une carte de localisation spécifie une localisation du Lancashire. Si vous utilisez une carte de localisation pour construire une entreprise alors vous devez la placer dans la localisation indiquée.



Dans l'exemple de droite, si vous avez joué la carte de localisation de Manchester vous pouvez y construire une entreprise. En fonction des cases encore disponibles à Manchester, vous pourriez y construire une filature de coton, une mine de charbon ou encore une entreprise de sidérurgie. N'oubliez pas que vous n'avez nullement besoin d'être relié à Manchester par des liaisons pour utiliser cette carte. Ceci dit, si du charbon est nécessaire, vous devrez être en mesure de l'acheminer.

Mersey Notez qu'il y a deux liaisons potentielles de canaux au sein du Mersey. Vous pourriez vous interroger sur la possibilité de construire un canal sur l'eau. Cela représente les infrastructures portuaires et les bateaux côtiers qui déplacent les marchandises.



Ordre du tour En fin de chaque round, vous devez déterminer l'ordre du tour du prochain round. Cela se calcule à partir du montant dépensé par chaque joueur durant ce round. Il faut espérer vous n'avez pas oublié de placer l'argent dépensé durant ce round dans les cases « Amount spent »… Le nouvel ordre du tour débutera par celui qui aura dépensé le moins et se terminera par celui qui aura dépensé le plus. En cas d'égalité, les positions relatives lors du round précédent ne sont pas modifiées.





EXEMPLE: *Le joueur rouge a dépensé 23£, le joueur violet 6£, le joueur vert 6£ et le joueur jaune 12£. L'ordre du tour sera modifié comme l'indique l'illustration de droite. Comme bleu et vert ont dépensé la même somme, leur position ne change pas.*

Preston Si vous construisez un port à Preston alors vous devez le placer en priorité dans la case du haut, si celle-ci est vide. Vous ne pouvez construire dans la case du dessous qu'à partir du moment où la case du haut contient un port. Notez que cette règle est la même que celle qui s'applique à Lancaster.

Ports Un marqueur de port ne peut être construit que sur une case comportant un symbole de port. Un marqueur de port est retourné dès lors qu'un joueur lui vend du coton.



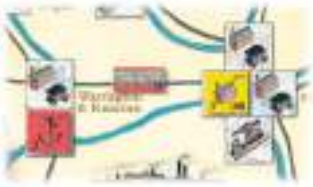
Rails Certaines localisations sont potentiellement reliées par des rails. Durant la période du rail, les joueurs ne peuvent construire que des rails. Chaque rail coûte 5£, voire 15£ pour deux rails construits dans la même action. Dans ce dernier cas, vous n'êtes pas obligé de construire les deux rails de manière adjacente. Vous ne pouvez construire des rails qu'à partir de marqueurs d'entreprises à votre couleur ou en prolongeant des rails vous appartenant déjà en place sur le plateau. Chaque rail construit requiert la dépense d'un cube de charbon. Celui-ci doit être acheminé depuis l'une ou l'autre des deux extrémités du rail en construction. Vous décidez d'où provient le cube. Si vous vous devez vous servir depuis la piste de demande de charbon, vous devez l'acheminer depuis un port construit.

EXEMPLE : *Dans l'exemple suivant, le joueur rouge a construit un rail à destination de Manchester. Il peut acheminer un cube de charbon depuis la piste de demande car il est relié à un port construit.*



Période du rail Durant la période du rail, toute liaison construite est une liaison de type rail. Vous ne pouvez plus construire aucun marqueur d'entreprise de niveau de technologie égal à 1. Tout marqueur d'entreprise de niveau de technologie égal à 1 sur vos piles devra donc être défaussé en utilisant l'action Se développer.

Vendre du coton Vendre du coton est considéré comme une action à part entière. Vous pouvez vendre autant de coton que vous le désirez en une seule et même action. Vous ne pouvez vendre du coton qu'à partir de vos propres filatures. L'action de vendre du coton permet de retourner le marqueur d'entreprise sur son autre face. Pour retourner une filature, vous devriez retourner également le marqueur de port vers lequel vous vendez le coton. Pour ce faire, vous devez être relié à ce port par des liaisons construites. Il n'est pas nécessaire que ces liaisons vous appartiennent toutes. Vous pouvez retourner un marqueur de port d'un autre joueur. Vous pouvez préférer vendre votre coton au marché extérieur, comme expliqué par ailleurs. Vous pouvez choisir dans quel ordre vous réalisez vos ventes, c'est-à-dire que vous pouvez commencer par vendre du coton à un port à partir d'une filature puis vendre au marché extérieur à partir d'une autre. L'ordre dans lequel vous vendez n'est pas anodin car si vous commencez par vendre au marché extérieur et que la demande s'épuise, votre action s'arrête immédiatement.



Position avant que l'action de vente de coton soit choisie



Position après que l'action de vente de coton a été choisie.

Chantiers navals Vous ne pouvez construire des chantiers navals que sur les cases proposant cette entreprise. Quand vous construisez un chantier naval vous retournez immédiatement le marqueur. Vous débutez avec des marqueurs de niveau 0. Vous allez devoir vous développer (voir la règle Se développer), avant de pouvoir construire les marqueurs de niveau 1. Seuls les marqueurs de niveau de technologie égal à 1 peuvent être construits lors de la période du canal. Seuls les marqueurs de niveau de technologie égal à 2 peuvent être construits lors de la période du rail. Durant la période du canal, vous ne pourrez en placer un qu'à Liverpool. Durant la période du rail, vous aurez la possibilité de construire également à Barrow-in-Furness et Birkenhead, mais seulement si ces localisations peuvent recevoir du charbon.



Errata: les marqueurs de chantiers navals de niveau de technologie égal à 1 devraient être illustrés d'un symbole de canal.

Niveaux de technologie Chaque marqueur d'entreprise possède un niveau de technologie de valeur 0 à 4. Ce niveau indique comment les classer en pile, de la valeur la plus élevée en bas à la plus faible en haut. Plus un niveau de technologie est élevé plus votre entreprise est performante. Les marqueurs de niveau de technologie égal à 0 ne peuvent pas être construits, c'est-à-dire qu'ils doivent être défaussés via l'action Se développer. Les seules manières de retirer des marqueurs des piles sont soit de les construire soit de les défausser via l'action Se développer.

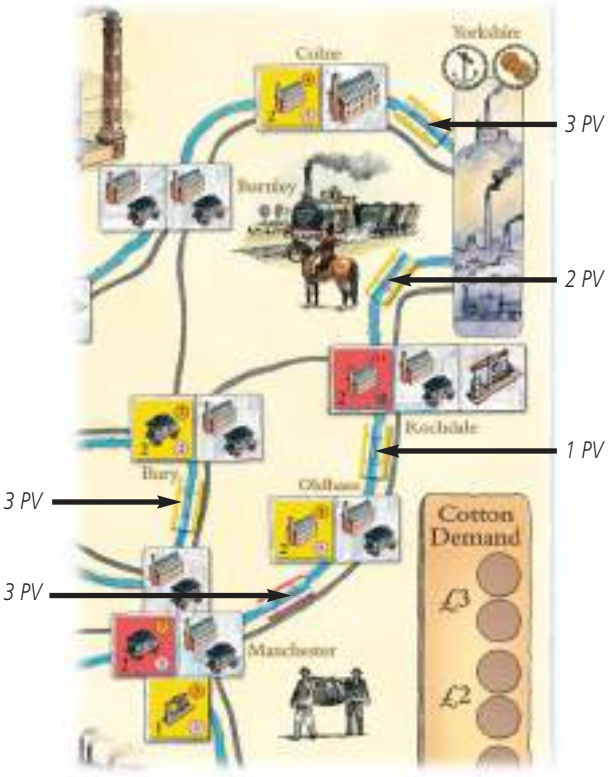
L'illustration suivante indique comment vos marqueurs devraient se trouver en début de partie.





Points de victoire A la fin de chacune des deux périodes, vous marquez des points de victoire. Les points de victoire sont calculés en fonction des liaisons construites et des marqueurs d'entreprises retournés. Chaque liaison de canal ou de rail rapporte un nombre de points de victoire égal au nombre de disques dorés présents à ses deux extrémités. La valeur inscrite dans les disques dorés n'importe pas. Chaque marqueur d'entreprise rapporte autant de points de victoire qu'indiqués dans l'hexagone visible.

EXEMPLE : *Si vous étiez le joueur jaune, vous marqueriez 9 points de victoire pour votre réseau de canaux (le gain de chaque liaison a été mentionné sur le schéma).Vos deux filatures de coton et votre mine de charbon vous rapporterait 2 points de victoire. Le joueur rouge marquerait 3 points de victoire pour ses canaux et 2 points de victoire pour ses marqueurs d'entreprises (notez qu'il ne marque rien pour sa filature de coton car n'a pas été retournée).*



Quelques pistes pour débuter…

L'aspect du jeu que vous trouverez le plus délicat à comprendre concerne les entreprises que vous pouvez construire et le lieu où vous pourrez le faire. Une fois que vous aurez bien intégré cette notion, le reste du jeu s'avère relativement simple. Je pensais qu'il serait aisé de trouver un moyen de rendre les règles faciles à comprendre, mais à ce jour je n'en ai pas trouvé. La vraie difficulté est que vous devez avoir en tête plusieurs paramètres avant de construire. Vous devez vous assurer que votre carte vous permet bien de construire dans la localisation souhaitée. Ceci sous-entend que les symboles de la carte, de la case et du marqueur correspondent. Les cartes d'entreprises sont plus difficiles à utiliser que celles de localisations, puisque vous devez avoir réalisé un chemin de liaisons à votre couleur jusqu'au lieu retenu. Ce qui ajoute à la confusion est la nécessité, ou non, d'acheminer du charbon pour construire. Le charbon doit être acheminé en empruntant des canaux ou des rails, ce qui implique de bien prévoir ce que l'on va faire. Il peut être judicieux de commencer par construire des entreprises qui ne requièrent pas de charbon, afin d'appréhender correctement les règles de bases. Ne vous inquiétez pas en ce qui concerne le fer, puisque cette marchandise n'a pas besoin de liaison pour être acheminée.

Quand vous débutez la partie, ne vous montrez pas trop ambitieux, allez-y tranquillement. Votre première action pourrait être de construire soit une filature de coton soit un port. Si vous construisez une filature de coton, essayez de la placer le plus près possible de Manchester. Si vous construisez un port, alors Liverpool ou Preston sont de bons emplacements pour débuter. Pour construire cette filature de coton, vous allez devoir jouer soit une carte de localisation, auquel cas vous construisez simplement dans cette localisation, soit une carte d'entreprise. Dans ce cas, vous pourrez construire sur n'importe quelle case illustrée d'une filature de coton, puisque vous n'avez pour l'instant aucun marqueur sur le plateau.

Une fois que vous avez construit votre première entreprise, il peut être intéressant de construire un canal adjacent. Les canaux vous apportent davantage de flexibilité dans l'utilisation de vos cartes d'entreprises. Ils peuvent également vous apporter de juteux gains en points de victoires.

Une fois que vous avez construit quelques entreprises qui n'avaient pas besoin de charbon, vous pourriez peut-être en construire qui en nécessitent. Vous devrez procéder avec soin car vous devrez être relié à une source de charbon. Idéalement, ce sera une de vos mines, mais ce ne sera pas toujours le cas. Se trouver près d'un port ou d'une localisation externe s'avère toujours judicieux puisque vous pourrez vous approvisionner depuis la piste de demande de charbon.

Avec les filatures de coton, vous devrez vous débrouiller pour être relié à un port quelconque. Etre connecté à l'un de vos propres ports est la situation idéale, puisque lorsque vous vendrez votre coton vous le ferez à destination de vos ports. Vendre un maximum de coton lors d'une seule et même action s'avère très efficace en regard du nombre limité d'actions durant la partie. Cependant, à trop attendre, vous risquez de ne plus pouvoir vendre. De plus, encaisser des gains rapidement vous permettra sûrement d'éviter de tomber dans les revenus négatifs.

Les filatures de coton sont certainement plus rentables que les ports. L'intérêt des ports est qu'ils sont bon marché et ne requièrent jamais ni charbon ni fer. Ils pourraient donc faire partie de votre pannel d'entreprises mais je ne suis pas certain qu'ils soient fondamentaux.

Une fois que vous disposerez de quelques filatures de coton et de quelques ports, vous pourrez envisager de vous lancer dans la sidérurgie. Un bon moment pour s'y lancer pourrait être lorsque quelques cubes ont été pris sur la piste de demande de fer. En effet, vous pourrez ainsi récupérer immédiatement une partie de votre investissement et vous vous rapprocherez d'autant plus du retournement de votre marqueur.

Le charbon n'est pas très demandé durant la période du canal. En revanche, il devient crucial lorsque la période du rail commence. Essayez de terminer la période du canal avec au moins une mine de charbon approvisionnée (bien entendu, pas une qui disparaîtra). Cette mine deviendra l'un des points centraux de l'expansion de votre réseau lors de la période du rail.

Les chantiers navals présentent l'attrait de garantir beaucoup de points de victoire, mais ils sont coûteux à construire tant au niveau des finances que des actions de développement. Vous pouvez parfaitement décider de les ignorer et remporter malgré tout la partie. Cependant, si plusieurs personnes les ignorent, ils deviennent à nouveau lucratifs puisqu'aucune bataille n'a lieu pour les quelques cases de localisation correspondantes.

Vous aurez à vous développer durant la partie. Assurez-vous d'entamer la période du rail sans trop de restrictions de construction. Il n'est pas idiot d'avoir quelques entreprises de niveau de technologie égal à 2 sur le plateau en fin de période du canal, puisqu'elles auront toutes les chances de devenir des points centraux de votre réseau en période du rail. Rappelez-vous que vous pouvez avoir plus d'un marqueur par localisation au cours de cette période. Votre plus gros problème sera d'acheminer du charbon pour construire. Ne pas se trouver trop loin d'une localisation externe ou d'un port s'avèrera souvent judicieux car cela permet de se servir sur la piste de demande de charbon.

Comme les cartes n'influent que sur une seule des actions possibles, vous pourriez presque vous demander pourquoi elles sont présentes dans le jeu. Je ne peux pas vous dire mieux que la chose suivante : le jeu fonctionne mieux avec que sans. Les cartes limitent vos possibilités de constructions mais une planification sérieuse vous met à l'abri de grosses déconvenues. Il est utile, en début de partie, d'étudier sa main avec attention, afin de voir si un groupe de localisations ne se dégage pas. Posséder des marqueurs proches les uns des autres est souvent une bonne tactique car cela conduit à un réseau de canaux / rails particulièrement efficace. Utilisez vos cartes pour monter votre stratégie. Faîtes attention lorsque vous jouez d'autres actions de bien vous défaire de cartes « vraiment » inutiles.

Brass est une course de fond. Ne vous inquiétez pas si vous êtes en retard sur la piste des points de victoire à la fin de la période du canal. Il y a beaucoup plus de points à prendre lors de la période du rail et il n'est pas rare qu'un leader précoce se retrouve à la traîne en fin de partie.

Aide de jeu

Phases de période

1. Cartes
2. Actions des joueurs
3. Points de victoire
4. Nouvelle période

Etapes de la phase Actions des joueurs

1. Collecter des revenus
2. Jouer des cartes
3. Ordre du tour
4. Refaire sa main

Actions disponibles

Construire une entreprise
Construire une liaison canal/rail
Se développer
Vendre du coton
Contracter un emprunt

Pour construire une entreprise

1. La carte vous autorise-t-elle à construire en ce lieu ?
2. Le symbole de la case est-il le même que celui du marqueur ?
3. Si vous avez besoin de charbon, pouvez-vous l'acheminer ?
4. Si nécessaire, où allez-vous prendre le cube de fer ?
5. Êtes-vous en mesure de payer le coût du marqueur et ses éventuels surcoûts ?

Règles faciles à oublier

- Avez-vous écarté le nombre correct de cartes au début de la période ?
- Assurez-vous de jouer une seule carte au premier tour de la période du canal.
- Rappelez-vous de défausser tous les marqueurs de niveau 1, même avec des cubes, en fin de période du canal.
- Examinez votre marqueur d'entreprise pour voir si vous pouvez le construire à la période actuelle.
- Quand vous construisez une mine de charbon ou une entreprise de sidérurgie, vérfiez si vous avez à déplacer des cubes en direction des pistes de demande concernées.
- Chaque marqueur que vous défaussez lors de l'action Se développer nécessite de prendre un cube de fer de quelque part.
- N'oubliez pas de placer toutes vos dépenses dans la case « Amount Spent ».
- Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur à votre couleur dans une localisation lors de la période du canal.
- Vous pouvez recouvrir vos propres marqueurs d'entreprises.
- Vous pouvez recouvrir les mines de charbon et entreprises de sidérurgie adverses en fonction du charbon et du fer disponibles.
- Vous pouvez combiner vos deux actions pour construire où vous voulez.
- Vous ne pouvez plus contracter d'emprunt lors de la période du rail lorsque la pile de cartes a été épuisée.
- Quand le marqueur de demande de coton atteint son niveau le plus bas, plus personne ne peut vendre au marché extérieur.

Détail des marqueurs d'entreprises

Filature de coton



Niveau de technologie	Coût	Revenu	PV	Charbon ?	Fer ?	Période	Nb
1	12£	5	3	non	non	Canal uniquement	3
2	14£	4	5	Oui	Non	–	3
3	16£	3	9	Oui	Oui	–	3
4	18£	2	12	Oui	Oui	–	3

Port



Niveau de technologie	Coût	Revenu	PV	Charbon ?	Fer ?	Période	Nb
1	6£	3	2	Non	Non	Canal uniquement	2
2	7£	3	4	Non	Non	–	2
3	8£	4	6	Non	Non	–	2
4	9£	4	9	Non	Non	–	2

Mine de charbon



Niveau de technologie	Coût	Revenu	PV	Charbon ?	Fer ?	Cubes	Période	Nb
1	5£	4	1	Non	Non	2	Canal uniquement	1
2	7£	7	2	Non	Non	3	–	2
3	8£	6	3	Non	Oui	4	–	2
4	10£	5	4	Non	Oui	5	–	2

Entreprise de sidérurgie



Niveau de technologie	Coût	Revenu	PV	Charbon ?	Fer ?	Cubes	Période	Nb
1	5£	3	3	Oui	Non	4	Canal uniquement	1
2	7£	3	5	Oui	Non	4	–	1
3	9£	2	7	Oui	Non	5	–	1
4	12£	1	9	Oui	Non	6	–	1

Chantier naval



Niveau de technologie	Coût	Revenu	PV	Charbon ?	Fer ?	Période	Nb
0	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	Jamais	2
1	16£	2	10	Oui	Oui	Canal uniquement	2
2	25£	1	18	Oui	Oui	Rail uniquement	2

Coût : *coût pour construire le marqueur d'entreprise.*

Revenu : *augmentation du revenu lorsque le marqueur est retourné*

PV : *points de victoire envisageables.*

Charbon ? : *avez-vous besoin de charbon pour construire ce marqueur ?*

Fer ? : *avez-vous besoin de fer pour construire ce marqueur ?*

Cubes : *nombre de cubes de charbon ou de fer placés sur le marqueur.*

Période : *y a-t-il une restriction quant à la période de construction ?*

Nb : *nombre de marqueurs de ce type dans votre pile.*





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.



