

UNE RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Situé entre les années 1770 et 1870, durant la Révolution industrielle, **Brass : Lancashire** permet de revivre la féroce concurrence à laquelle se livrèrent, à l'époque, les entrepreneurs qui s'établirent dans la région du Lancashire, en Angleterre. Au cours de la partie, vous étendrez votre empire en construisant des canaux et des chemins de fer, ainsi qu'en bâtissant et en développant des industries : filatures de coton, mines de charbon, usines sidérurgiques, chantiers navals et ports.

TUTORIELS VIDÉO

Vous préférez apprendre à jouer à l'aide de tutoriels vidéo ? Vous les trouverez à l'adresse : roxley.com/brass-tutorial (en anglais).

CRÉDITS

Conception : Martin Wallace

Développement : Gavan Brown & Matt Tolman

Illustration et conception graphique : David Forest et Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Joueur expérimenté agissant à titre de conseiller : Edward Chen

Rédaction et édition (livret de règles) : Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Commentaires et révision (livret de règles) : Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Werner, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, John Merlino, Jørgen Grøndal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert, Jered Biard

Conseillère historique : Judith Bennett

Traduction (livret de règles) : Alexandre Limoges (Français), Ketty Galleguillos (Espagnol), Daniel Danzer (Allemand), Andrea Modani et Guido Marzucchi (Italien)

Commentaires et révision (traductions) : Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas Desessart, Christophe Fergeau, Xabier Pérez et Daniel Gómez

MATÉRIEL


1 × Plateau de jeu central


4 × Plateaux de joueur


4 × Tuiles Personnage


56 × Tuiles Liaison imprimées recto-verso

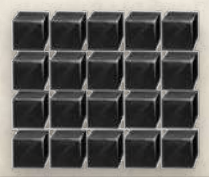
(14 par couleur)


12 × Tuiles Marché extérieur du coton


66 × Cartes Lieu et Industrie


4 x Aides de jeu


4 × Marqueurs de Points de victoire (PV)


24 × Cubes noirs (charbon)

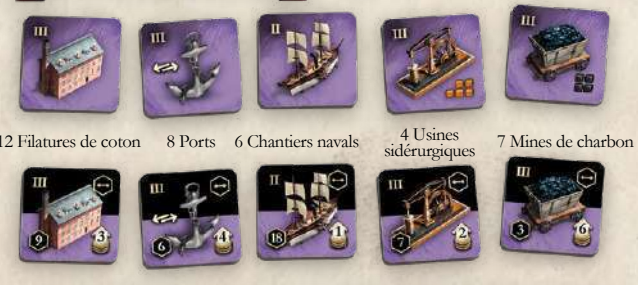

1 × Marqueur du Marché extérieur du coton


4 × Marqueurs de Revenu


16 × Cubes orange (fer)


68 × Pièces représentant des livres sterling (£)

(68 jetons dans l'édition de luxe)


12 Filatures de coton 8 Ports 6 Chantiers navals 4 Usines sidérurgiques 7 Mines de charbon

148 × Tuiles Industrie (37 par couleur)


1 × Tuile Stephenson/ Rothschild

Ce livret de règles est un document évolutif.
Vous pouvez en télécharger la version la plus récente à l'adresse : roxley.com/brass-lancashire-rulebook

© Roxley Games, 2018.
Tous droits réservés à l'échelle internationale

RÉVOLUTION INDUSTRIELLE



Sir Richard Arkwright

(24 décembre 1732 – 3 août 1792)

Ses parents n'ayant pas les moyens de lui permettre d'aller à l'école, Richard Arkwright apprit à lire et à écrire avec sa cousine Ellen et, plus tard, devint apprenti barbier. À la mort précoce de sa première épouse, il eut l'ambition de devenir commerçant ; un rêve qui se réalisa grâce à l'apport financier que lui procura son deuxième mariage. Arkwright débuta par la perruquerie, et lorsque la mode des perruques commença à péricliter, il s'intéressa finalement aux textiles. Avec l'aide de l'horloger John Kay, il apporta des améliorations à la machine à tisser. Arkwright s'installa dans le petit village de Comford où il encouragea des familles entières de tisserands à le suivre pour travailler dans sa filature (il y employa aussi des enfants âgés d'à peine sept ans). Précurseur de l'invention du métier à tisser industriel, que l'on doit à Edmund Cartwright, Arkwright fut l'un des premiers à combiner l'utilisation de la machine à vapeur et des machines à tisser. Vers la fin de sa carrière, au terme d'une longue bataille juridique, il perdit plusieurs de ses brevets, ce qui marqua le déclin de sa suprématie sur l'industrie du textile. Néanmoins, quelques années plus tard, il fut fait chevalier. Homme ambitieux, profondément religieux et d'un caractère rendant parfois difficiles les relations de travail, son ingéniosité et son sens de l'organisation ont fait de lui le père du système d'organisation moderne des sites de production industrielle.



Eliza Tinsley

(17 janvier 1813 – 17 janvier 1882)

À la suite du décès de son mari Thomas, de son beau-père et de son fils aîné, Tinsley prit en charge l'entreprise familiale située dans le « Black Country » et la rebaptisa afin de lui donner son propre nom. La « Eliza Tinsley Company » produisait des clous pour les fers à cheval ainsi que des chaînes et des ancres pour les bateaux. Ces dernières devinrent l'essentiel de sa production à mesure que les voitures remplacèrent les chevaux. Tinsley employait pas moins de 4000 travailleurs, dans une industrie (la production de chaînes) largement dominée par les hommes. Elle installa également une filiale de son entreprise en Australie. Plusieurs de ses employés étaient des femmes ou des jeunes filles, et elle s'opposa aux efforts gouvernementaux visant à les empêcher de travailler dans la production de chaînes et de clous. Elle affirmait que « ces tâches favorisaient une bonne santé physique et morale ». Connue sous le nom de « La veuve » (*The Widow*), Tinsley sut imposer le respect grâce à son expertise dans le domaine industriel. À l'âge de 58 ans, elle vendit son entreprise, mais celle-ci existe encore aujourd'hui et porte toujours son nom.



Isambard Kingdom Brunel

(9 avril 1806 – 15 septembre 1859)

À l'âge de 14 ans, Isambard Brunel fut envoyé en France pour y faire des études au célèbre lycée Henri-IV. Un an plus tard, son père Marc fut emprisonné en Angleterre en raison d'une dette importante, mais celle-ci fut remboursée par le gouvernement britannique quand on apprit que le Tsar de Russie lui offrait un poste d'ingénieur... À 22 ans, après avoir été l'apprenti de l'horloger Abraham-Louis Breguet, Brunel revint en Angleterre pour devenir l'assistant de son père dans la réalisation d'un tunnel sous la Tamise. Des inondations durant les travaux, fatales à plusieurs travailleurs, faillirent emporter le jeune Brunel. Il fut incapable de travailler pendant plusieurs mois, mais cet incident ne l'empêcha pas de devenir par la suite l'un des ingénieurs les plus prolifiques de l'histoire. Il creusa des tunnels, construisit des ponts, des chemins de fer, un hôpital de campagne et même un ingénieux « chemin de fer atmosphérique ». Le fonctionnement de cette curieuse invention reposait sur un système de pompes à vide permettant de propulser les trains. Toutefois, ses joints en cuir furent dévorés par les rats... Brunel construisit un bateau à vapeur, baptisé « Great Western », qui fut le tout premier à assurer une liaison transatlantique, tandis que son « Great Eastern » fut, à l'époque, le plus grand bateau à vapeur jamais construit. Malheureusement, Brunel mourut d'une crise cardiaque tout juste avant le voyage inaugural du « Great Eastern » ; il avait alors 53 ans.

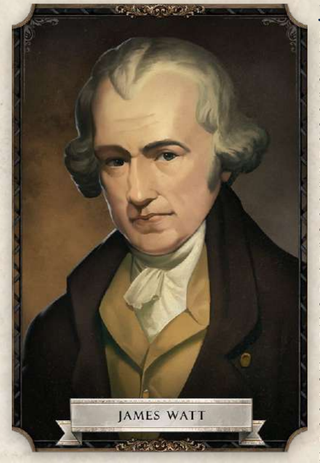


George Stephenson

(9 juin 1781 – 12 août 1848)

À la suite du décès de sa femme et de sa fille, George Stephenson, alors âgé d'à peine 25 ans et n'ayant reçu aucune formation particulière, quitta l'Angleterre pour l'Écosse afin d'y trouver du travail. Il dut cependant revenir à West Moor quelques mois plus tard, son père ayant perdu la vue lors d'un accident survenu dans une mine. Constatant que la pompe de la mine était inefficace, Stephenson proposa d'y apporter des améliorations, ce qui lui valut un poste de spécialiste des machines à vapeur au sein de l'entreprise. Son accent du Northumberland le rendit toutefois impopulaire dans la communauté scientifique de l'époque, et lorsqu'il voulut déposer le brevet d'une lampe minière plus sûre et peu susceptible de provoquer des explosions, la Royal Society l'accusa d'avoir volé le concept à l'inventeur Humphry Davy. C'est finalement sa contribution dans le domaine des transports ferroviaires qui fit la renommée de Stephenson. À 40 ans en effet, il commença à réaliser la première ligne transportant des voyageurs. Sa plus grande création, une locomotive à vapeur connue sous le nom de « Fusée de Stephenson », remporta en 1829 le concours de Rainhill (une course de locomotives), en atteignant la vitesse record de 48 kilomètres à l'heure. À l'époque, certaines personnes craignirent qu'à une telle vitesse, les femmes ne voient leur utérus s'envoler littéralement hors de leur corps. Heureusement, cette crainte s'avéra infondée...

PERSONNAGES HISTORIQUES



James Watt

(30 janvier 1736 – 25 août 1819)

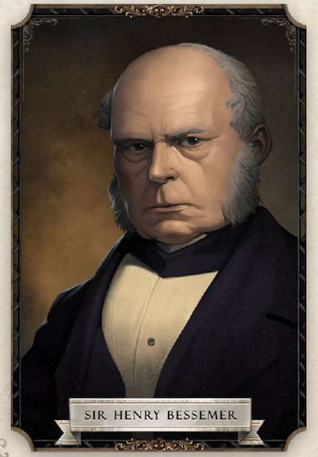
Dès son plus jeune âge, James Watt aimait bricoler des modèles et des instruments de navigation dans l'atelier de son père. À 17 ans, il se rendit à Glasgow afin d'y apprendre à fabriquer des instruments de mesure, tels que des compas et des balances. Il y noua des liens d'amitié avec le chimiste Joseph Black. En 1763, tandis qu'il réparait une machine à vapeur de Newcomen (couramment utilisée pour pomper l'eau dans les mines), Watt s'aperçut que celle-ci gaspillait une part importante de son énergie à chauffer le piston et la chambre. Il l'améliora en y ajoutant une chambre de condensation séparée, modification qui fut à l'origine d'une véritable révolution dans le monde des machines à vapeur. Pendant de nombreuses années cependant, trop occupé par son emploi d'arpenteur des canaux, Watt ne fut pas en mesure de mener ce projet à son terme. Il fallut attendre qu'un entrepreneur anglais du nom de Matthew Boulton s'intéresse à son brevet pour qu'il puisse être en mesure de poursuivre ses travaux. Watt s'installa alors à Birmingham, pour former avec Boulton un partenariat qui dura, et qui lui permit de faire adopter sa machine à vapeur améliorée dans l'ensemble du monde industriel. Watt n'avait rien d'un homme d'affaires. Il déclara même un jour qu'il « préférerait se tenir devant la bouche d'un canon que d'avoir à ouvrir un compte ou à négocier une transaction ». Il fut toutefois grandement respecté par ses pairs, au point que pour lui rendre hommage, le nom de « watt » fut plus tard donné à l'unité de puissance dans le Système International des unités.



Robert Owen

(14 mai 1771 – 17 novembre 1858)

Tombé amoureux de Caroline Dale, la fille du propriétaire des usines de New Lanark (cofondées par Richard Arkwright), Owen convainquit ses associés d'en faire l'acquisition. Sous sa direction, les usines prospérèrent, mais ses politiques philanthropiques déplurent à ses associés. Au cours de la guerre de 1812, par exemple, Owen paya ses employés durant quatre mois d'inactivité forcée. Fort érudit, il remit en cause la vision déterministe véhiculée par la notion de destinée humaine, issue de la pensée religieuse. Selon lui, le cours de la vie et le caractère sont en grande partie façonnés par des forces extérieures sur lesquelles les individus n'ont aucune emprise. Owen affirmait ainsi qu'une éducation appropriée, fondée sur des exemples moraux et renforcée par des principes philanthropiques, était cruciale pour chacun des membres d'une société. Il appuya de nombreuses réformes sociales favorables aux droits des travailleurs et des enfants ou visant à limiter la journée de travail à huit heures. Il en vint même à quitter temporairement l'Angleterre pour fonder une communauté socialiste en Amérique du Sud appelée « New Harmony ». Malheureusement, cette expérimentation sociale fut une véritable catastrophe financière qui le ruina. Elle permit néanmoins la création d'une des premières bibliothèques publiques et l'ouverture d'une école gratuite acceptant garçons et filles. Les idées d'Owen ont profondément inspiré les mouvements socialistes aux États-Unis.



Sir Henry Bessemer

(19 January 1813 – 15 March 1898)

Le père de Henry Bessemer, à l'instar de celui d'Isambard Brunel, dut quitter la France durant la Révolution française. Ses travaux sur le microscope optique lui avaient pourtant valu d'être élu à l'Académie des sciences dès l'âge de 26 ans. En Angleterre, il fit fortune grâce à un procédé permettant de créer des chaînes en or, et son fils profita grandement de ce savoir-faire. Henry Bessemer observa minutieusement de l'or mussif en provenance de Nuremberg (une poudre dorée utilisée comme pigment ou dans la confection de peinture dorée) et par rétro-ingénierie, fut en mesure d'en produire à l'aide de six machines à vapeur. Il inventa également un procédé peu coûteux permettant d'obtenir du fer affiné par soufflage de fonte brute. L'objectif initial de Bessemer était de diminuer les coûts de l'armement militaire, mais son procédé fut à l'origine d'une véritable révolution en ingénierie des structures qui permit de rendre les ponts et les rails, alors construits en fonte et en fer forgé, nettement plus sûrs. On doit à Bessemer plus de cent inventions dans les domaines de la métallurgie et de la verrerie. Il créa même une cabine de bateau reposant sur des cadrans permettant à celle-ci de rester de niveau (afin de prévenir le mal de mer). Mais cette invention, disparut malheureusement en mer... Bessemer sut néanmoins parfaitement tirer profit de ses inventions.



Eleanor Coade

(3 juin 1733 – 16 novembre 1821)

Eleanor Coade fut élevée au sein d'une famille de marchands prospères et très religieux. Sa grand-mère, Sarah Enchmarch, dirigea l'entreprise de textile familiale installée à Tiverton, qui employa pas moins de 200 personnes. La postérité dit d'elle qu'elle eut recours à des espions pour acquérir de nouvelles techniques manufacturières et qu'elle se promenait en ville dans une chaise à porteurs... Après que la famille Coade se fut installée à Londres, Eleanor, prit la tête de sa propre draperie à l'âge de 30 ans. Six ans plus tard, elle acquit, d'un homme appelé Daniel Pincot, une entreprise produisant des pierres artificielles. Elle employa d'abord Pincot dans son entreprise, mais le congédia deux ans plus tard parce qu'il se présentait comme le dirigeant et propriétaire de l'usine... Sa céramique, appelée « pierre de Coade », fut utilisée en sculpture pour la création de plus de 700 œuvres à travers le monde, dont plusieurs sous la supervision de l'artiste John Bacon. Coade s'associa à de nombreux créateurs, modeleurs et architectes de renom, car elle était en mesure de reproduire leurs œuvres en plusieurs exemplaires. Sa pierre de Coade a notamment été utilisée dans la création du South Bank Lion à Londres, d'une partie de la chapelle Saint-Georges et lors de la restauration du Palais de Buckingham.

MISE EN PLACE - PLATEAU DE JEU CENTRAL

1. Placez le plateau central (A) côté recto où figure la carte complète, utilisée quel que soit le nombre de joueurs **(de 2 à 4)**.

   N'utilisez pas le verso du plateau dont la carte comporte moins de lieux et sur lequel figure l'icône ! dans la partie supérieure gauche.

2. Retirez toutes les cartes, ainsi que toutes les tuiles Marché extérieur du coton qui ne correspondent pas au nombre de joueurs participant à la partie, et replacez-les dans la boîte.

   Le nombre de joueurs 2 - (👤👤), 3 - (👤👤👤), ou 4 - (👤👤👤👤) est indiqué dans le coin inférieur droit du recto des cartes (B) et dans la partie gauche du recto des tuiles (C). Assurez-vous de retirer les 2 cartes sur lesquelles figure l'icône !.



3. Mélangez les cartes restantes et placez-les, face cachée, sur l'emplacement réservé à la pioche de cartes (D).

4. Insérez la tuile Stephenson/Rothschild (face « Fusée de Stephenson » visible) (E) dans la pioche de cartes, de manière à ce qu'il ne reste qu'une carte par joueur sous cette tuile. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, il ne resterait sous la tuile que 3 cartes de la pioche. Ces cartes ne seront pas utilisées au cours de la Période des canaux.



5. Mélangez les tuiles Marché extérieur du coton restantes et placez-les, face cachée, sur l'emplacement réservé à la *pioche de tuiles* (F).

6. Placez le marqueur du Marché extérieur du coton dans la case supérieure gauche de la piste Marché extérieur du coton (G).

7. Placez 1 cube noir sur chacune des cases du Marché du charbon (H).

8. Placez 1 cube orange sur chacune des cases du Marché du fer (I).

9. Placez le reste des cubes près du plateau central pour constituer la *réserve* (J).

10. Placez l'argent près du plateau central pour constituer la *banque* (K).



BANNIÈRES INDIQUANT LES LIEUX

En plus d'aider les joueurs à repérer les différents lieux sur le plateau central, la couleur des bannières leur permet de savoir quelles cartes Lieu sont présentes dans la pioche. La constitution de la pioche varie en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : les cartes Lieu bleues (L) et les cartes Lieu turquoise (M) ne font pas partie de la pioche.
- 3 joueurs : les cartes Lieu turquoise (M) ne font pas partie de la pioche.
- 4 joueurs : la pioche contient toutes les cartes Lieu.





MISE EN PLACE - ESPACE DES JOUEURS

Chacun des joueurs réalise les actions préparatoires suivantes :

1. Prenez un plateau de joueur.
2. Prenez 30 £ de la banque (N).
3. Choisissez une tuile Personnage colorée.
4. Prenez les tuiles Liaison de la couleur correspondante et placez-les dans votre espace de jeu (O).
5. Prenez les tuiles Industrie (Filatures de coton (P), Ports (Q), Chantiers navals (R), Usines sidérurgiques (S) et Mines de charbon (T)) de la couleur correspondante et placez-les sur les emplacements qui leur sont réservés sur votre plateau de joueur. Empilez les tuiles côté **recto** (le **verso** d'une tuile Industrie peut facilement être identifié par sa partie supérieure noire et la présence d'une icône de PV dans le coin inférieur gauche).
6. Placez votre marqueur de Points de victoire (PV) sur la case « 0 » de la piste Progression (U).
7. Placez votre marqueur de Revenu sur la case « 10 » de la piste Progression (V).
8. Piochez 8 cartes pour constituer votre main initiale. Assurez-vous de ne pas révéler votre main aux autres joueurs (W).
9. Réservez un emplacement dans votre espace de jeu pour les cartes que vous allez défausser au cours de la partie (*pile de défausse*).

Quand tous les joueurs ont terminé la mise en place de leur espace de jeu, mélangez les tuiles Personnage des joueurs participants et placez-les aléatoirement sur la piste Ordre de la manche (X).







LA PARTIE

OBJECTIF

Une partie se divise en deux Périodes distinctes : la Période des canaux (1770-1830) et la Période des chemins de fer (1830-1870). Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire (PV) à la fin de la Période des chemins de fer est déclaré vainqueur. À la fin de chacune des Périodes, les joueurs obtiennent des PV pour les Liaisons qu'ils ont construites ainsi que pour les tuiles Industrie qu'ils possèdent et qui ont été retournées (côté verso).

MANCHES

Chaque Période se divise en plusieurs Manches qui se succèdent jusqu'à ce que la pioche de cartes **et** la main de chacun des joueurs soient toutes deux épuisées. Il y a exactement 8 / 9 / 10 Manches par Période pour une partie à 4 / 3 / 2 joueurs. Au cours d'une Manche, dans l'ordre déterminé par la position des tuiles Personnage sur la piste Ordre de la manche, chaque joueur réalise les actions de son tour de jeu.



TOUR DES JOUEURS

À votre tour, vous disposez de deux actions :

** **Exception :** Au cours de la première Manche de la Période des canaux, les joueurs ne disposent chacun que d'une seule action. **

Chaque fois que vous réalisez une action, vous devez choisir une carte de votre main et la placer, **face visible**, dans votre pile de défausse.



Quand vous avez réalisé toutes vos actions, reconstituez votre main à partir de la pioche de manière à disposer à nouveau de 8 cartes.

Placez tout l'argent que vous avez dépensé au cours de votre tour sur votre tuile Personnage (A) située sur la piste Ordre de la manche.

Quand la pioche sera épuisée, vous aurez de moins en moins de cartes en main au début de chaque Manche (et, à terme, vous n'en aurez plus aucune).



Remarque : Durant la Période des canaux, les cartes qui se trouvent sous la tuile Stephenson/Rothschild ne font pas partie de la pioche et ne seront pas utilisées.

ACTIONS

Les actions que vous pouvez réaliser à votre tour sont les suivantes (vous pouvez réaliser deux fois la même action) :

1. **Construction -** Placez l'une de vos tuiles Industrie sur le plateau central en payant son coût ainsi que la quantité de fer et/ou de charbon requise.



2. **Réseau -** Étendez votre réseau de canaux ou de chemins de fer en plaçant des tuiles Liaison sur le plateau central.



3. **Développement -** Accédez aux tuiles Industrie de niveau supérieur en retirant des tuiles Industrie (de niveau inférieur) de votre plateau de joueur.



4. **Vente -** Retournez (*Ndt : retourner une tuile, dans la règle, signifie toujours la placer côté verso*) vos Filatures de coton déjà construites en vendant du coton sur le Marché extérieur du coton ou via un Port (en retournant une tuile Port).



5. **Emprunt -** Prenez au choix 10 £ / 20 £ ou 30 £ de la banque, et reculez votre marqueur de Revenu de 1 / 2 / 3 Niveaux de revenu (et **non** de 1 / 2 / 3 cases sur la piste Progression).



Ces actions sont expliquées en détail dans la section « Actions ».

Passer - Vous pouvez choisir de passer au lieu de réaliser une action. Cependant, vous devez tout de même défausser une carte pour chaque action que vous n'avez pas réalisée.

Dépenser de l'argent - Quand vous dépensez de l'argent afin de réaliser une action, vous devez placer cet argent sur votre tuile Personnage (A) située sur la piste Ordre de la manche. L'argent placé sur ces tuiles vous permettra de déterminer l'ordre du tour des joueurs pour la prochaine Manche.



FIN DE LA MANCHE

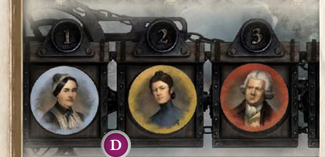
Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, préparez la prochaine Manche de la manière suivante :

1. **Déterminez l'ordre du tour des joueurs pour la prochaine Manche -** Modifiez la position des tuiles Personnage sur la piste Ordre de la manche :

- Le joueur ayant dépensé le moins d'argent au cours de la Manche qui vient de prendre fin sera le premier à jouer (B) lors de la Manche suivante, et ainsi de suite. Par conséquent, le joueur ayant dépensé la somme la plus importante sera le dernier à jouer (C) lors de la prochaine Manche.
- Si deux joueurs ou plus ont dépensé une somme identique, leurs positions respectives restent les mêmes l'un par rapport à l'autre (C).
- Par la suite, remettez à la banque tout l'argent qui se trouve sur les tuiles Personnage (D). Les sommes dépensées par chacun étant désormais remises à zéro, vous êtes prêts pour la prochaine Manche.







2. **Perception du revenu -** Chacun des joueurs prend de la banque une somme égale à son Niveau de revenu.

** **Exception :** Les joueurs ne perçoivent pas de revenu à la fin de la dernière Manche de la partie. **

- Votre Niveau de revenu correspond au nombre inscrit dans la pièce de monnaie adjacente à l'emplacement de votre marqueur de Revenu sur la piste Progression (E).



- Si votre Niveau de revenu est négatif (F), vous devez payer cette somme à la banque.



- Si vous n'êtes pas en mesure de payer cette somme à la banque, vous devez obtenir de l'argent en retirant du plateau central une ou plusieurs tuiles Industrie (et non des tuiles Liaison) vous appartenant. Chacune des tuiles retirées vous rapporte une somme égale à la moitié de son coût, arrondie au nombre entier inférieur. Vous pouvez garder l'argent restant une fois la somme acquittée à la banque.



- Si vous n'êtes pas en mesure de payer la totalité de la somme, même en retirant des tuiles Industrie, vous perdez 1 PV (si possible) pour chaque £ que vous n'êtes pas en mesure de payer.



Remarque : Vous pouvez retirer n'importe quelle tuile Industrie qui vous appartient sur le plateau central, mais vous devez cesser de retirer des tuiles une fois que vous avez acquis suffisamment d'argent pour payer la somme due à la banque. Payer une somme d'argent à la banque en raison d'un revenu négatif est la seule raison pour laquelle il est permis de vendre des tuiles Industrie.

FIN D'UNE PÉRIODE

Étapes à réaliser à la fin de la Période des canaux et de la Période des chemins de fer

Une Période se termine à la fin de la Manche durant laquelle tous les joueurs ont utilisé les dernières cartes qu'ils avaient en main. Lorsque la Période se termine :

1. **Chaque joueur obtient des PV pour ses Liaisons navales ou ses Liaisons ferroviaires -** Pour chacune de ses Liaisons (G), chaque joueur obtient 1 PV par icône apparaissant dans les lieux qui lui sont adjacents. Avancez immédiatement votre marqueur de PV sur la piste Progression. Retirez les tuiles Liaison du plateau central à mesure que vous comptabilisez les PV qu'elles génèrent.

2. **Chaque joueur obtient des PV pour ses tuiles Industrie retournées -** Une fois que tous les joueurs ont retiré leurs tuiles Liaison du plateau central, chacun obtient le nombre de PV inscrit dans le coin inférieur gauche de ses tuiles Industrie retournées (côté verso), c'est-à-dire celles dont la partie supérieure est noire. Avancez immédiatement la position de votre marqueur de PV sur la piste Progression (H). Les tuiles Industrie non retournées (côté recto) (I) ne génèrent pas de PV.



Remarque : Si vous dépassez les 100 PV, continuez de comptabiliser vos PV sur la piste Progression en amorçant un deuxième tour.



Étapes à réaliser à la fin de la Période des canaux (uniquement) :

3. **Retirez du plateau les industries obsolètes -** Toutes les tuiles Industrie de niveau 1 sont retirées du plateau central (mais **pas** du plateau des joueurs) et remises dans la boîte. Les tuiles Industrie de niveau 2 et plus restent sur le plateau central (J).



4. **Remettez en place le Marché extérieur du coton -** Replacez le marqueur du Marché extérieur du coton dans la case supérieure gauche de la piste Marché extérieur du coton (K). Les tuiles Marché extérieur du coton qui ont été défaussées sont mélangées avec celles qui sont encore dans la pioche de tuiles pour former une nouvelle pioche. Placez cette pioche à l'emplacement qui lui est réservé (L).

5. **Mélangez la pioche de cartes -** Mélangez les cartes qui se trouvent sous la tuile Stephenson/Rothschild avec toutes les cartes situées dans la pile de défausse de chacun des joueurs afin de constituer une nouvelle pioche de cartes. Placez cette pioche à l'emplacement qui lui est réservé (M).

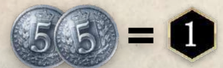
6. **Insérez la tuile Stephenson/Rothschild -** Insérez la tuile (cette fois, face « Nathan Rothschild » visible) vers la fin de la pioche, de manière à ce que 2 cartes par joueur se trouvent sous la tuile (N). Par exemple, dans une partie à trois joueurs, 6 cartes seront placées sous la tuile.





Étape à réaliser à la fin de la Période des chemins de fer (uniquement) :

3. **Chacun des joueurs obtient des PV pour l'argent qu'il possède -** Vous obtenez 1 PV pour chaque tranche de 10 £ dans votre espace de jeu. Avancez immédiatement votre marqueur de PV sur la piste Progression.





CONDITIONS DE VICTOIRE

Après avoir comptabilisé les PV à la fin de la Période des chemins de fer :

- Le joueur ayant le plus de PV est déclaré vainqueur.
- En cas d'égalité :
  - Le joueur ayant le plus haut revenu l'emporte ;
  - À revenu égal, le joueur possédant le plus d'argent l'emporte.
- Si l'égalité persiste entre plusieurs joueurs, ceux-ci partagent la victoire.

RETOURNER LES TUILES INDUSTRIE

À la fin de chaque période, les joueurs obtiennent des PV pour les tuiles Industrie retournées (côté verso) qui leur appartiennent.



Rappel : une tuile Industrie retournée est facilement identifiable par sa partie supérieure noire et la présence d'une icône de PV dans le coin inférieur gauche.

Les conditions qui permettent de retourner une tuile Industrie diffèrent selon le type de tuile :

- **Les Filatures de coton et les Ports** sont retournés grâce à l'action « Vente ».



- **Les Mines de charbon et les Usines sidérurgiques** sont retournées quand le dernier cube présent sur la tuile en est retiré (même si ce cube est retiré lors du tour d'un adversaire, ce qui est fréquent).



- **Les Chantiers navals** sont retournés dès qu'ils sont construits.

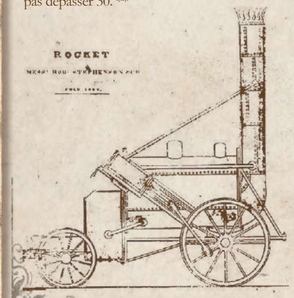


AUGMENTER VOTRE REVENU

Quand vous retournez une tuile Industrie, déplacez immédiatement votre marqueur de Revenu sur la piste Progression (A) du nombre de cases (et **non** du nombre de niveaux) indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile.



** **Précision :** Votre Niveau de revenu ne peut pas dépasser 30. **





VOTRE RÉSEAU DE TRANSPORT

Pour qu'un lieu sur le plateau central fasse partie de votre réseau de transport, il suffit :

- que ce lieu contienne une ou plusieurs tuiles Industrie vous appartenant (B) ; **ou**
- que ce lieu soit adjacent à une ou à plusieurs tuiles Liaison vous appartenant (C).

LIEUX RELIÉS

Deux lieux sont considérés « reliés » l'un (D) à l'autre (E) s'il existe une route de tuiles Liaison continue entre ces deux lieux. Les tuiles Liaison constituant cette route peuvent appartenir à n'importe quel joueur.

ACHEMINER DU FER

Vous devez acheminer du fer si vous voulez réaliser l'action « Développement ». Construire certaines industries requiert également du fer.

Il **n'est pas nécessaire** qu'une tuile Industrie soit reliée à une source de fer pour utiliser cette ressource.

Le fer peut provenir :

1. de n'importe quelle **Usine sidérurgique** non retournée (F) appartenant à n'importe quel joueur. Il n'est pas nécessaire de choisir l'Usine sidérurgique la plus proche. Si vous avez besoin de plus d'un cube de fer, ceux-ci peuvent provenir d'Usines sidérurgiques différentes. **Vous n'avez rien à payer si vous acheminez du fer de cette manière.**
2. du **Marché du fer**, s'il n'y a pas d'Usine sidérurgique non retournée sur le plateau central. Pour acheter du fer sur le Marché (G), prenez, dans l'ordre, les cubes offerts au prix le plus bas. Si les stocks du Marché du fer sont épuisés, vous pouvez tout de même obtenir cette ressource au coût de 5 £ par .

Les cubes de fer (orange) sont replacés dans la réserve après avoir été utilisés.

Remarque historique : L'activité industrielle de l'époque ne requérait pas l'utilisation de quantités importantes de fer, de sorte qu'il était possible de transporter cette ressource à l'aide de chariots tirés par des chevaux.

ACHEMINER DU CHARBON

Le charbon permet de construire les Liaisons ferroviaires ainsi que certaines industries.

Pour être en mesure d'acheminer du charbon, la tuile Liaison ferroviaire ou la tuile Industrie **doit être reliée** à une source de charbon **après avoir été placée**.

Les sources de charbon sont :

1. La **Mine de charbon** non retournée la plus proche (H) (la distance étant déterminée par le nombre de tuiles Liaison séparant les deux tuiles). Si plusieurs Mines de charbon sont situées à une distance égale, choisissez celle que vous désirez. Si une Mine de charbon est épuisée et que vous avez encore besoin d'obtenir cette ressource, choisissez la Mine de charbon la plus proche parmi celles qui ne sont pas épuisées. **Vous n'avez rien à payer lorsque vous acheminez du charbon de cette manière.**
2. Le Marché du charbon (I), si vous n'êtes pas relié à une Mine de charbon non retournée. Pour acheter du charbon sur le Marché, prenez, un à un, les cubes offerts au prix le plus bas. Pour ce faire, vous devez être relié à une icône de Marché . Celles-ci apparaissent sur les tuiles Port (retournées ou non) (J) ainsi que sur certains lieux situés en bordure du plateau central (K). Si les stocks du Marché du charbon sont épuisés, vous pouvez tout de même obtenir cette ressource au coût de 5 £ par .

Les cubes de charbon (noirs) sont replacés dans la réserve après avoir été utilisés.

Remarque historique : Contrairement au fer, l'activité industrielle, à l'époque, requérait d'importantes quantités de charbon, de sorte qu'il était crucial de pouvoir compter sur un réseau de transport efficace.

ACTION - CONSTRUCTION

L'action « Construction » vous permet de placer des tuiles Industrie sur les différents lieux situés sur le plateau central.

Pour réaliser l'action « Construction » :

1. **Défaussez la carte appropriée.** Contrairement aux autres actions qui vous permettent de défausser n'importe quelle carte de votre main, l'action « Construction » exige l'utilisation d'une carte appropriée, laquelle est défaussée, **face visible**, dans votre pile de défausse.

- **Carte Lieu -** Ce type de carte permet de placer une tuile Industrie sur le lieu indiqué sur la carte, même si ce lieu ne fait pas partie de votre réseau de transport.



- **Carte Industrie -** Ce type de carte permet de placer, sur un lieu qui fait partie de votre réseau de transport, la tuile Industrie correspondant à l'icône située dans le coin supérieur gauche de la carte.

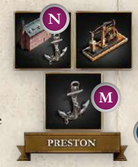


- **Double action « Construction » -** Pour **deux actions**, défaussez *deux* cartes, quelles qu'elles soient (Lieu ou Industrie). Considérez ces deux cartes, ensemble, comme *une* carte Lieu de votre choix (c'est-à-dire une carte représentant n'importe quel lieu sur le plateau central). Après avoir effectué cette (double) action, reconstituez votre main en piochant deux cartes (si possible), comme vous le feriez après avoir réalisé deux actions simples.



2. **Prenez la tuile Industrie** du type choisi dont le niveau est le plus bas sur votre plateau de joueur (L). Placez-la sur le plateau central côté recto dans une case disponible sur le lieu que vous avez choisi. Vous devez respecter les règles suivantes :

- S'il est possible de le faire, choisissez une case libre sur laquelle figure uniquement l'icône de l'industrie choisie (M).
- Sinon, choisissez une case libre sur laquelle figure cette industrie en compagnie d'une autre industrie (N).
- Si l'industrie choisie ne figure sur aucune case libre, vous ne pouvez pas placer la tuile sur ce lieu.



** **Exception :** Si la tuile en remplace une autre, voir la procédure « Remplacer une tuile Industrie ». **

3. **Payez le coût de construction** de la tuile Industrie tel qu'indiqué à gauche de son emplacement sur votre plateau de joueur (O). La somme dépensée est placée sur votre tuile Personnage sur la piste Ordre de la manche. Vous devez également payer la quantité de fer et de charbon requise (O), si nécessaire.

Rappel : Si vous devez acheminer du charbon, le lieu sur lequel vous placez votre tuile Industrie doit être relié à une source de charbon (voir « Acheminer du charbon » et « Lieux reliés »).

4. **Si vous construisez une Mine de charbon ou une Usine sidérurgique :** Placez des cubes de charbon ou de fer sur la tuile Industrie. Le nombre de cubes que vous devez placer est indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile.





Alimenter le Marché du charbon ou du fer

Si vous avez construit...

- **une Mine de charbon reliée à une icône de Marché** (située sur toutes les tuiles Port, retournées ou non, ainsi que sur certains lieux situés en bordure du plateau central) ; **ou**



- **une Usine sidérurgique,** qu'elle soit ou non reliée à une icône de Marché :



1. Vous devez immédiatement déplacer autant de cubes que possible de la tuile Industrie vers le Marché correspondant (charbon ou fer), en prenant soin de remplir en priorité les cases associées aux coûts les plus élevés.
2. Chaque cube ainsi déplacé vous rapporte la somme indiquée sur la pièce de monnaie imprimée à la gauche de la case sur laquelle vous placez le cube dans le Marché (P).
3. Si vous déplacez le dernier cube de votre tuile Industrie vers le Marché correspondant, retournez cette tuile côté verso (Q) et déplacez votre marqueur de Revenu sur la piste Progression du nombre de cases indiqué dans son coin inférieur droit.



Remarque : Les cubes de charbon et de fer ne peuvent être vendus sur le Marché **qu'au cours de l'action durant laquelle l'industrie a été construite.** Il ne sera plus possible, par la suite, de vendre ces cubes sur le Marché.

Placer une tuile si vous n'en possédez aucune sur le plateau central

Si vous ne possédez aucune tuile Liaison ou Industrie sur le plateau central, vous pouvez, pour une action, défausser une carte Industrie pour placer une tuile Industrie correspondante sur n'importe quel lieu situé sur le plateau central. Ce lieu doit comporter une case libre sur laquelle figure l'icône de l'industrie correspondante.



Construire un Chantier naval

Vous ne pouvez pas construire les Chantiers navals sur lesquels figure l'icône . Seule l'action « Développement » permet de retirer ces tuiles de votre plateau de joueur afin d'accéder aux Chantiers navals de niveau supérieur.



Construction durant la Période des canaux

- Il vous est interdit de placer plus d'une tuile Industrie par lieu, mais vous pouvez placer une tuile Industrie dans un lieu (et non dans une case) occupé par d'autres joueurs.



- Il est interdit de construire les Chantiers navals à gauche desquels figure l'icône (Période des chemins de fer uniquement) sur votre plateau de joueur.



Construction durant la Période des chemins de fer

- Vous pouvez placer plusieurs tuiles Industrie sur un même lieu (jamais sur une même case).
- Il est interdit de construire les industries à gauche desquelles figure l'icône (Période des canaux uniquement) sur votre plateau de joueur. Vous devez réaliser l'action « Développement » pour les retirer de votre plateau de joueur afin d'accéder aux tuiles de niveau supérieur.

CONSTRUCTION (SUITE)

Remplacer une tuile Industrie

Il est parfois possible de remplacer une tuile Industrie précédemment placée sur le plateau de jeu par une tuile Industrie du même type, mais d'un niveau supérieur (vous devez tout de même en payer les coûts).

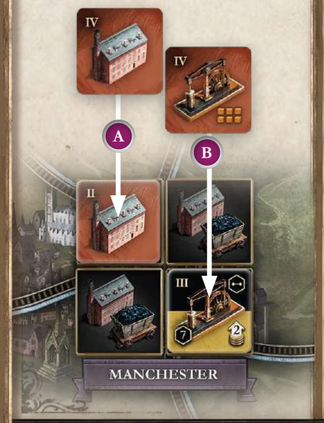
Si vous voulez remplacer une tuile **qui vous appartient** (A) :

- Vous pouvez remplacer **n'importe quelle** tuile Industrie.
- Si des cubes de charbon ou de fer se trouvent sur cette tuile au moment du remplacement, ceux-ci sont replacés dans la réserve.

Si vous voulez remplacer une tuile **appartenant à un adversaire** (B) :

- Seules les **Mines de charbon** et **les Usines sidérurgiques** peuvent être remplacées.
- **Aucun cube de la ressource correspondant à la tuile que vous voulez remplacer** ne doit être présent **sur l'ensemble du plateau central**. Les tuiles Industrie du même type, quel qu'en soit le propriétaire, ainsi que **les stocks du Marché correspondant doivent être entièrement épuisés.**

Les tuiles Industrie ainsi remplacées sont retirées du plateau et replacées dans la boîte (elles ne vont générer aucun PV). Le revenu et les PV des joueurs ne sont pas affectés par le remplacement d'une tuile qui leur appartenait.



ACTION - VENTE

L'action « Vente » vous permet de retourner les Filatures de coton (et sous certaines conditions, les Ports) préalablement construites.

Pour réaliser l'action « Vente » :

1. Choisissez n'importe quelle carte de votre main et placez-la, **face visible**, dans votre pile de défausse.
2. Choisissez l'une de vos Filatures de coton non retournées (C) ainsi que l'une des deux options suivantes :

Vente de coton via un Port -

Vous pouvez vendre votre coton en choisissant un Port non retourné, quel qu'en soit le propriétaire. Votre Filature de coton doit être reliée à ce Port (D).

1. Retournez la tuile Port côté verso et avancez le marqueur de Revenu de son propriétaire (E) sur la piste Progression du nombre de cases correspondant au chiffre inscrit dans le coin inférieur droit de la tuile.

Vente sur le Marché extérieur du coton -

Vous pouvez vendre votre coton sur le Marché extérieur du coton si son marqueur n'est pas situé sur la case marquée d'un « X » (F). La Filature de coton doit être reliée à une icône de Marché qui figure sur toutes les tuiles Port, retournées ou non, et sur certains lieux situés en bordure du plateau central.

Remarque : Si vous utilisez un Port non retourné pour vendre votre coton sur le Marché extérieur du coton, **ne retournez pas cette tuile Port du côté verso** (contrairement à la vente via un Port).

1. Révélez la tuile Marché extérieur du coton située au-dessus de la pioche de tuiles Marché extérieur du coton (G) et placez-la dans la pile de défausse des tuiles.
2. Déplacez le marqueur du Marché extérieur du coton sur la piste Marché extérieur du coton (H) du nombre de cases indiqué dans la partie inférieure centrale de la tuile retournée (I).
3. Avancez votre marqueur de Revenu sur la piste Progression du nombre de cases indiqué sur l'icône à la gauche du marqueur du Marché extérieur du coton. Passez à l'étape (3).
4. Si le marqueur du Marché extérieur du coton atteint la case « X » (F), la séquence de vente prend fin immédiatement. Ne **passez pas** à l'étape (3).



3. Retournez votre Filature de coton côté verso et avancez votre marqueur de Revenu sur la piste Progression du nombre de cases indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile.

4. Vous pouvez revenir à l'étape (2) et répéter le processus pour chacune de vos Filatures de coton qui ne sont pas déjà retournées.

ACTION - EMPRUNT

L'action « Emprunt » vous permet d'acquérir de l'argent. Vous n'aurez jamais à rembourser les emprunts, mais ils diminuent votre Niveau de revenu.

- Vous ne pouvez pas obtenir de prêt durant les 4 dernières Manches de la Période des chemins de fer (c'est-à-dire à partir du moment où il ne reste plus de cartes dans la pioche).
- Afin de vous aider à vous souvenir de cette règle, à la Manche précédente, le dernier joueur à terminer son tour va révéler la tuile Stephenson/Rothschild (face « Nathan Rothschild » visible) en reconstituant sa main.



- Quand la tuile apparaît, placez-la près de la banque afin d'indiquer aux joueurs que la Manche qui va suivre est la dernière durant laquelle il peuvent obtenir un prêt.
- À la fin de la dernière Manche durant laquelle les prêts peuvent être obtenus, retournez la tuile face « Fusée de Stephenson » visible afin d'indiquer aux joueurs que les emprunts sont désormais interdits.

Pour réaliser l'action « Emprunt » :

1. Choisissez n'importe quelle carte de votre main et placez-la, **face visible**, dans votre pile de défausse.
2. Prenez au choix 10 £ / 20 £ ou 30 £ de la banque et reculez votre marqueur de Revenu de 1 / 2 / 3 Niveaux de revenu (et **non** de 1 / 2 / 3 cases sur la piste Progression). Placez votre marqueur sur la case la plus avancée sur la piste Progression parmi celles qui correspondent au Niveau de revenu que vous devez atteindre (J).
** **Exception :** Vous ne pouvez obtenir un prêt qui porterait votre Niveau de revenu sous le seuil de -10. **





ACTION - DÉVELOPPEMENT

L'action « Développement » vous permet de retirer des tuiles Industrie de votre plateau de joueur afin d'accéder aux tuiles Industrie de niveau supérieur et ce, sans devoir utiliser l'action « Construction » pour placer toutes les tuiles Industrie de niveau inférieur.

Pour réaliser l'action « Développement » :

1. Choisissez n'importe quelle carte de votre main et placez-la, face visible, dans votre pile de défausse.
2. Retirez 1 ou 2 tuiles Industrie de votre plateau de joueur et replacez-la (les) dans la boîte. Ces tuiles Industrie sont retirées une à une, et il n'est pas nécessaire qu'elles proviennent du même type d'industrie. Cependant, lorsque vous retirez une tuile de votre plateau de joueur, elle doit avoir le niveau technologique le plus bas pour le type d'industrie choisi (K).



3. Chaque tuile ainsi retirée vous coûte un cube de fer (voir « Acheminer du fer »).



ACTION - RÉSEAU



L'action « Réseau » vous permet de construire des Liaisons afin d'étendre votre réseau de transport et d'accéder à de nouveaux lieux.

Pour réaliser l'action « Réseau » :

1. Choisissez n'importe quelle carte de votre main et placez-la, face visible, dans votre pile de défausse.
2. Placez une tuile Liaison sur un canal ou un chemin de fer (imprimés sur le plateau central) reliant deux lieux situés sur la carte (L). Ce canal/chemin de fer ne doit pas déjà comporter une tuile Liaison (quel qu'en soit le propriétaire). La tuile Liaison doit être adjacente à un lieu faisant partie de votre réseau de transport.

L'action « Réseau » durant la Période des canaux :

- Vous ne pouvez pas construire de Liaisons ferroviaires.
- Vous pouvez construire des Liaisons navales sur les canaux qui ne comportent pas déjà une tuile Liaison (M).
- Vous ne pouvez construire qu'une seule Liaison par action au coût de 3 £.



L'action « Réseau » durant la Période des chemins de fer :

- Vous ne pouvez pas construire de Liaisons navales.
- Vous pouvez construire des Liaisons ferroviaires sur les chemins de fer qui ne comportent pas déjà une tuile Liaison (N).
- Vous pouvez construire une Liaison au coût de 5 £.
- Vous pouvez aussi construire 2 Liaisons en une seule action pour un coût total de 15 £.
- Chaque Liaison construite requiert un cube de charbon (voir « Acheminer du charbon »).

Rappel : Les tuiles Liaison sont placées une à une et chacune d'elles doit être reliée à une source de charbon (après avoir été placée).

CONSEILS ET VARIANTES

ÉLÉMENTS À RETENIR

- Au cours de votre tour, défaussez une carte pour chacune de vos deux actions, que vous la réalisiez ou non (voir « Passer »). Autrement dit, vous allez toujours défausser deux cartes lors de votre tour.
- Il est permis de réaliser la même action à deux reprises au cours d'un tour donné. Par exemple, lors de la Période des canaux, l'action « Réseau » ne vous permet de construire qu'une seule Liaison navale, mais vous pouvez la réaliser une deuxième fois durant votre tour afin d'en construire une deuxième.
- Vous pouvez défausser 2 cartes (quelles qu'elles soient) et réaliser vos 2 actions en une seule fois afin de placer une tuile Industrie de votre choix sur n'importe quel lieu situé sur le plateau central (si ce lieu comporte une case permettant de placer cette tuile Industrie).
- Au cours de la Période des canaux, chaque joueur ne peut placer qu'une seule tuile Industrie par lieu sur le plateau central.
- Vous pouvez remplacer l'une de vos propres tuiles Industrie à tout moment (*Ndt. : par une tuile du même type d'industrie de niveau technologique supérieur*).
- Vous pouvez remplacer une Mine de charbon ou une Usine sidérurgique appartenant à un adversaire par une tuile de niveau technologique supérieur, **à condition** qu'il ne reste aucun cube de charbon/fer (selon le remplacement effectué) sur les tuiles Industrie présentes sur le plateau central ainsi que dans le Marché du charbon/fer.
- Pour vendre du coton ou pour obtenir du charbon en provenance du Marché, vous devez être relié à une icône . Ceci n'est toutefois pas nécessaire pour obtenir du fer depuis le Marché du fer.
- Si vous souhaitez placer une tuile Industrie dans un lieu, celui-ci doit être relié à **votre** propre réseau de transport, sauf si vous jouez la carte de ce lieu ou que vous utilisez la double action « Construction ».

CONSEILS AUX JOUEURS DÉBUTANTS

- Ne craignez pas de contracter des emprunts, votre Niveau de revenu n'étant pas une source de PV à la fin de la partie. Des joueurs expérimentés parviennent fréquemment à remporter la victoire malgré un Niveau de revenu final peu élevé.
- Souvenez-vous que les tuiles Industrie de niveau 2 (ou plus) ne sont pas retirées du plateau central à la fin de la Période des canaux, de sorte que si vous les construisez suffisamment tôt, elles vous permettront d'obtenir des PV à deux reprises. Une Filature de coton de niveau 3, une fois retournée, vous rapportera pas moins de 18 PV si elle peut en générer à la fin des deux Périodes. Ne sous-estimez pas l'importance de l'action « Développement ».
- Les tuiles à la gauche desquelles se trouve l'icône sur votre plateau de joueur ne peuvent pas être construites au cours de la Période des chemins de fer. Essayez, durant la Période des canaux, de construire au moins une Mine de charbon et une Usine sidérurgique ou de les retirer de votre plateau de joueur grâce à l'action « Développement ». Ainsi, vous n'aurez pas à utiliser l'action « Développement » au cours de la Période des chemins de fer pour retirer ces tuiles Industrie de votre plateau de joueur.
- Perdre une action à ne rien faire ne plait à personne. Au cours de la Période des chemins de fer, souvenez-vous que lorsque la tuile Stephenson/Rothschild est révélée (face « Nathan Rothschild » visible), il ne vous reste qu'une Manche pour emprunter. Si vous êtes à court d'argent, assurez-vous d'obtenir au moins un prêt, sinon vous risquez de vous retrouver dans l'incapacité d'agir durant les dernières Manches de la partie.
- Les joueurs inexpérimentés éprouvent souvent de la difficulté à comprendre comment étendre leur réseau de transport de manière efficace au cours de la Période des chemins de fer. Pour y arriver, construisez des Liaisons de manière à relier des Mines de charbon à votre réseau. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire, construisez une Mine de charbon.

PARTIE D'INTRODUCTION

Brass : Lancashire offre une expérience de jeu d'une grande profondeur. Pour cette raison, vous pouvez jouer une partie d'introduction plus courte afin d'en apprendre les rudiments. Une partie d'introduction se joue exactement comme une partie normale, **mais elle se termine à la fin de la Période des canaux.** De plus, les règles concernant le calcul des PV sont modifiées afin de mieux refléter la performance des joueurs au cours de cette Période.

Lors d'une partie d'introduction, jouez jusqu'à la fin de la Période des canaux, de la même manière que dans le cadre d'une partie normale (incluant le calcul des PV à la fin de la Période).

Les joueurs obtiennent ensuite des PV supplémentaires :

1. **Argent :** Obtenez 1 PV par tranche de 4 £ sur votre plateau de joueur (pour un maximum de 15 PV).



2. **Revenu :** Obtenez un nombre de PV équivalent à votre Niveau de revenu. Si votre Niveau de revenu est négatif, vous perdez ces PV.



3. **Tuiles Industrie :** Toutes les tuiles Industrie retournées de niveau 2 et plus génèrent des PV une seconde fois.

RÈGLES CLASSIQUES

Roxley vous suggère fortement de jouer en utilisant la règle simplifiée et mise à jour proposée dans ce livret de règles. Toutefois, les joueurs nostalgiques peuvent également utiliser la règle originale en modifiant celle qui précède de la manière suivante :

Lien virtuel

Parmi les règles du jeu original figurait une règle curieuse et assez peu utilisée appelée « Lien virtuel » :

- Si Liverpool **ou** Birkenhead fait partie de votre réseau de transport, vous pouvez jouer une carte Industrie pour placer une tuile Industrie sur le lieu qui, entre les deux, ne fait pas partie de votre réseau. **Rappel :** S'il est nécessaire d'utiliser du charbon, le lieu où vous voulez construire doit être relié à une source de charbon. Le lien virtuel ne peut **pas** être utilisé pour acheminer du charbon (A).



Constitution de la pioche de cartes dans la version classique (3 à 4 joueurs)

Dans la règle originale, lors de la mise en place, les cartes retirées du jeu en fonction du nombre de joueurs n'étaient pas déterminées au préalable. Pour jouer en utilisant la pioche du jeu original, modifiez les étapes suivantes lors de la mise en place :

- Omettez l'étape 2 de la section « Mise en place - Plateau de jeu central ».
- Remplacez l'étape 4 de la section « Mise en place - Plateau de jeu central » par l'étape suivante : Insérez la tuile Stephenson/Rothschild face « Fusée de Stephenson » visible de manière à ce qu'il reste 9 cartes sous la tuile dans le cas d'une partie à 3 joueurs ou 6 cartes dans le cas d'une partie à 4 joueurs.
- Après avoir mélangé les cartes de la pioche lors de la mise en place précédant la Période des chemins de fer (étape 5 de la section « Étapes à réaliser à la fin de la Période des canaux (uniquement) »), retirez 6 cartes du jeu dans le cas d'une partie à 3 joueurs ou 2 cartes dans le cas d'une partie à 4 joueurs. Les cartes retirées du jeu sont replacées dans la boîte.

Variante issue de la communauté pour une partie à deux joueurs

Brass a d'abord été conçu par Martin Wallace comme un jeu pour 3 à 4 joueurs. En 2009, toutefois, une variante issue de la communauté a permis d'y jouer à 2 joueurs. Cette variante requérait une modification du plateau et de la mise en place du jeu. La règle demeurait par ailleurs la même. Les règles de l'édition 2017 de Roxley Games rendent cette variante obsolète, mais nous tenons à l'inclure néanmoins dans un souci d'exhaustivité. Si vous désirez jouer à *Brass* en employant la variante pour une partie à deux joueurs, apportez les modifications suivantes à la mise en place du jeu (nul autre changement aux règles n'est ensuite nécessaire) :

- Placez le plateau central du côté verso afin d'utiliser la carte modifiée qui comporte moins de lieux que la carte normale, ainsi que l'icône « ! » dans la partie supérieure gauche du plateau (B).





- Ne tenez pas compte des indications figurant sur les cartes qui permettent de savoir lesquelles doivent être retirées du jeu selon le nombre de joueurs. Constituez plutôt une pioche de 40 cartes en retirant toutes les cartes sur lesquelles ne figure **pas** l'icône dans le coin inférieur droit (C).
- Ne tenez pas compte des indications figurant sur les tuiles Marché extérieur du coton qui permettent de savoir lesquelles doivent être retirées du jeu selon le nombre de joueurs. Constituez plutôt une pioche en retirant toutes celles sur lesquelles ne figure **pas** l'icône dans la partie gauche (une tuile « -1 », une tuile « -3 » et les deux tuiles « 0 ») (D).
- Au début de la partie, prenez 25 £ de la banque au lieu de 30 £.

