



BRASS

LANCASHIRE

rebel

REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA

W *Brass: Lancashire* gracze przenoszą się w lata 1770–1870, czyli w czasy rewolucji przemysłowej w Anglii, i wcielają się w przedsiębiorców, którzy rywalizują o dominację na rynku w Lancashire i okolicy. Będą rozwijać swoje imperia przemysłowe, budując kanały i kolej, a także uruchamiając i unowocześniając różne zakłady: przędzalnie bawełny, kopalnie węgla, huty żelaza, stocznie i porty.

WIDEOINSTRUKCJA

Gracze, którzy zamiast czytać instrukcję, wolą obejrzeć film wyjaśniający zasady, znajdują pomocne materiały w języku angielskim na stronie: roxley.com/brass-tutorial.

TWÓRCY

Autor gry: Martin Wallace

Rozwój gry: Gavan Brown i Matt Tolman

Ilustracje i projekt graficzny: David Forest i Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown, Gui Landgraf

Modele CAD: Gabriel Martín

Główny tester: Edward Chen

Tekst i redakcja instrukcji: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbroeck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Konsultacja instrukcji: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Wernert, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Gröndal, Mark Nichols, Mikołaj Sobocinski, Sam Lambert

Konsultacja historyczna: Judith Bennett

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja instrukcji polskiej: zespół Rebel

rebel



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia

ELEMENTY GRY



dwustronna plansza



4 planszeczki graczy



4 żetony postaci



56 żetonów połączeń (po 14 w każdym kolorze)



12 kafelków zamorskiego rynku bawełny



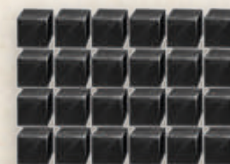
66 kart miast i zakładów



4 karty pomocy



4 znaczniki punktów zwycięstwa (PZ)



24 kostki węgla



znacznik zamorskiego rynku bawełny



4 znaczniki dochodu



16 kostek żelaza



77 żetonów monet (albo 78 sztuków w wersji deluxe)



148 żetonów zakładów (po 37 w każdym kolorze)



kafel końca talii

© 2018 ROXLEY GAMES.

Wszystkie prawa zastrzeżone na całym świecie.

REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA



Sir Richard Arkwright
(23 grudnia 1732 – 3 sierpnia 1792)

Czytać i pisać nauczyła go kuzynka. Przyuczył się do zawodu balwierza, ale po tym, jak wcześniej owdowiał, jego ambicje wzrosły. Dzięki drugiemu małżeństwu pozyskał środki, które pozwoliły mu zająć się perukarstwem. Gdy peruki wyszły z mody, zainteresował się włókiennictwem. Razem z zegarmistrzem Johnem Kayem skonstruowali ulepszoną przędzarkę. Arkwright przeniósł zakład do małej wioski Cromford. W swojej przędzalni zatrudniał całe rodziny, w tym siedmioletnie dzieci. Jako pierwszy zastosował w przędzarce silnik parowy. Jego wynalazki zainspirowały Edmunda Cartwrighta do skonstruowania krosna mechanicznego. W ostatnich latach życia po długich bataliach sądowych stracił część swoich patentów, co zachwiało jego pozycją potentata przemysłu włókienniczego. Za swoje dokonania został uhonorowany tytułem szlacheckim. Choć nie zawsze łatwo się z nim pracowało, dzięki ambicji, pomysłowości i zdolnościom organizacyjnym przeszedł do historii jako ojciec nowoczesnej fabryki.



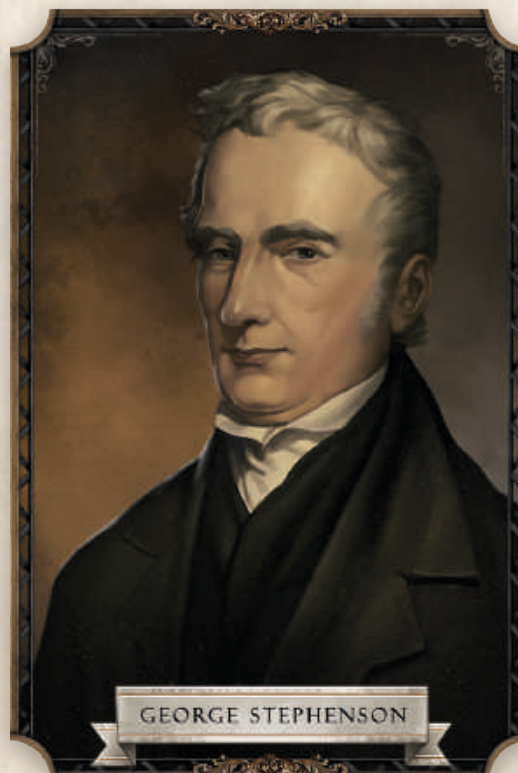
Eliza Tinsley
(17 stycznia 1813 – 17 stycznia 1882)

Po śmierci męża Thomasa i jego ojca, a także najstarszego z sześciorga dzieci Tinsley postanowiła kontynuować pod własnym nazwiskiem interesy męża i teścia w okręgu przemysłowym Black Country. Jej zakład produkował gwoździe do podków oraz łańcuchy i kotwice do statków. Gdy auta zastąpiły konie jako środek transportu, Tinsley skupiła się zwłaszcza na tej drugiej specjalizacji. Choć produkcja łańcuchów była gałęzią przemysłu zdominowaną przez mężczyzn, Tinsley doskonale sobie radziła – zatrudniała 4 tysiące osób i otworzyła filię w Australii. Wśród jej pracowników było wiele kobiet i dziewcząt. Tinsley przeciwstawiała się rządowym próbom ograniczenia zatrudnienia kobiet i dziewcząt poniżej 14. roku życia przy produkcji gwoździ i łańcuchów, twierdząc, że taka praca „sprzyja zdrowiu moralnemu i fizycznemu”. Tinsley, nazywana Wdową, była ceniona za doświadczenie w branży. W wieku 58 lat sprzedała firmę, która do tej pory nosi jej imię.



Isambard Kingdom Brunel
(9 kwietnia 1806 – 15 września 1859)

Gdy miał 15 lat, jego ojciec Marc został aresztowany za długi, które zostały spłacone przez rząd brytyjski, kiedy Marc ujawnił, że car zaproponował mu pracę inżyniera w Rosji. Isambard kształcił się we Francji u sławnego zegarmistrza Abrahama-Louisa Bregueta. Po powrocie do Anglii pomagał ojcu budować tunel pod Tamizą, ale po jego zalaniu, które dla 22-letniego wówczas Brunela niemal zakończyło się śmiercią, musiał na kilka miesięcy przerwać pracę. Nie załamało to jednak jego kariery. Brunel był jednym z najbardziej produktywnych inżynierów w historii. Budował tunele, mosty czy linie kolejowe, skonstruował prefabrykowany szpital, a nawet próbował wprowadzić kolej próżniową, co zakończyło się niepowodzeniem. Ponadto zajmował się także projektowaniem statków. Jego SS Great Western był pierwszym parowcem w historii, który pływał przez Atlantyk, a SS Great Eastern – największym parowcem, jaki w tamtych czasach zbudowano. Brunel nie dożył jednak jego pierwszego rejsu. Zmarł niedługo przed tym wydarzeniem na udar. Miał 53 lata. Znany jest dziś jako gigant inżynierii.



George Stephenson
(9 czerwca 1781 – 12 sierpnia 1848)

Po śmierci żony i córki 25-letni Stephenson, bez formalnego wykształcenia, wyjechał do Szkocji w poszukiwaniu pracy. Powrócił jednak do West Moor, gdy jego ojciec stracił wzrok w wypadku górniczym. Po tym, jak ulepszył wadliwy napęd stosowany w kopalni, został mianowany głównym mechanikiem i stał się specjalistą od silnika parowego. Nie był lubiany w społeczności naukowej ze względu na swój charakterystyczny akcent z Northumberland. Gdy przedstawił swój projekt lampy górniczej, która ograniczała ryzyko eksplozji, Royal Society oskarżyło go o to, że ukradł pomysł Humphry'emu Davy'emu, który też pracował na taką lampą. Jednak największą zasługą Stephensona było zrewolucjonizowanie transportu kolejowego i ożywienie przemysłu kolejowego. W wieku 40 lat zaczął pracę przy budowie pierwszej kolei publicznej. Skonstruowana przez niego lokomotywa Rakietą osiągnęła rekordową prędkość 58 km/h i zapewniła mu zwycięstwo w konkursie na dostawę parowozów dla Liverpool and Manchester Railway. George Stephenson i jego syn Robert byli konsultantami podczas budowy sieci kolejowych także poza Anglią. Z ich rad korzystał m.in. Stanisław Wysocki, budowniczy kolei warszawsko-wiedeńskiej.

POSTACIE HISTORYCZNE



JAMES WATT

James Watt (30 stycznia 1736 – 25 sierpnia 1819)

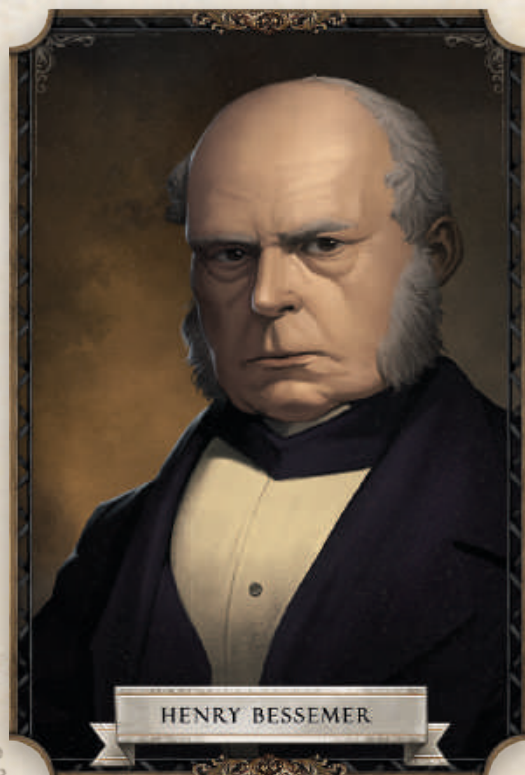
Już jako dziecko lubił majstrować przy modelach i przyrządach okrętowych w warsztacie ojca. W wieku 17 lat wyjechał do Glasgow, gdzie uczył się wytwarzać przyrządy precyzyjne. Wkrótce zaprzyjaźnił się tam z chemikiem Josephem Blackiem. Gdy na przełomie 1763 i 1764 roku reparał model silnika parowego Newcomena, powszechnie używanego do wypompowywania wody z kopalni, zauważył, że ciągle schładzanie i nagrzewanie cylindra powoduje duże straty energii. Postanowił ulepszyć urządzenie poprzez dodanie oddzielnego skraplacza. Ten pomysł zrewolucjonizował potem napęd parowy. Watt nie poczynił jednak postępów przez kolejnych kilka lat, ponieważ w tym okresie był zajęty pracami mierniczymi przy projektach szkockich kanałów. Wszystko się zmieniło, gdy jego patentem zainteresował się angielski przedsiębiorca Matthew Boulton. Watt przeprowadził się do Birmingham i nawiązał z Boultonem trwającą 25 lat współpracę. Jego ulepszony silnik parowy zaczęto szeroko wykorzystywać w przemyśle. Choć interesy nie były najmocniejszą stroną Watta, był niezwykle szanowany w środowisku naukowym. Od jego nazwiska pochodzi w końcu nazwa jednostki mocy „wat”.



ROBERT OWEN

Robert Owen (14 maja 1771 – 17 listopada 1858)

Gdy zakochał się w Caroline Dale, córce właściciela przędzalni w New Lanark, której współzałożycielem był Richard Arkwright, przekonał swoich współników, by kupić tę fabrykę. Świetnie sobie radził z jej prowadzeniem, ale współnikom nie podobało się jego egalitarne podejście – na przykład gdy na czas wojny w 1812 roku zakład został zamknięty na 4 miesiące, Owen wypłacał pracownikom pensję. Był pełnym entuzjazmu uczyńcem. Uważał, że człowiek podlega wpływom sił zewnętrznych i jego charakter w dużej mierze kształtują warunki, nad którymi nie ma kontroli. Dlatego podkreślał znaczenie edukacji i dobroczynności. Postulował wiele reform społecznych, np. działał na rzecz praw pracowników i dzieci oraz opowiadał się za wprowadzeniem 8-godzinnego dnia pracy. Na kilka lat wyjechał z Anglii do Ameryki, gdzie założył utopijną społeczność New Harmony. Eksperyment zakończył się finansowym fiaskiem i bankrutem, przyniósł też jednak pozytywne efekty w postaci jednej z pierwszych bibliotek publicznych i bezpłatnej szkoły dla dziewcząt i chłopców. Filozofia Owena wciąż pobrzmiewa w ruchach socjalistycznych w Stanach Zjednoczonych.



HENRY BESSEMER

Sir Henry Bessemer (19 stycznia 1813 – 15 marca 1898)

Ojciec Bessemera, Anthony, musiał uciekać z Francji w czasie rewolucji francuskiej. W Wielkiej Brytanii założył odlewnię czcionek. Henry spędzał wiele czasu w zakładzie ojca i już jako dziecko przejawiał duże zdolności twórcze. Jego pierwszy ważny wynalazek dotyczył złotej farby. Dokładnie przeanalizował wykorzystywany do jej produkcji tak zwany złoty proszek z Norymbergi i opracował własną metodę jego wytwarzania. Później opracował tanią metodę produkcji stali, polegającą na przedmuchiwanie surowki żelaza, co powodowało wypalenie zanieczyszczeń. Choć początkowo chodziło o obniżenie kosztu produkcji wyposażenia wojskowego, ta metoda wytwarzania taniej stali zrewolucjonizowała budownictwo. Dzięki niej mosty i tory kolejowe, do tej pory wykonywane z kutego żelaza i żeliwa, stały się znacznie bezpieczniejsze. Bessemer opracował ponad 100 wynalazków związanych z obróbką metali i szkła. Jednym z jego pomysłów była stabilna kabina zapobiegająca chorobie morskiej, projekt zakończył się jednak niepowodzeniem. Dzięki swoim wynalazkom Bessemer odniósł duży sukces handlowy.



ELEANOR COADE

Eleanor Coade (3 czerwca 1733 – 16 listopada 1821)

Wychowała się w rodzinie baptystów, jej rodzice zajmowali się z powodzeniem handlem. Jej babka Sarah Enchmarch prowadziła rodzinny zakład włókienniczy w Tiverton, zatrudniała 200 pracowników, korzystała z usług szpiegów, by pozyskiwać nowe metody produkcji, i była znana z tego, że poruszała się po mieście w lektyce. Gdy rodzina Coade przeprowadziła się do Londynu, Eleanor w wieku 30 lat zaczęła prowadzić własny biznes sukienniczy, a 6 lat później kupiła podupadającą wytwórnię sztucznego kamienia od Daniela Pincota, którego po 2 latach zwolniła za to, że „podawał się za głównego właściciela”. Jej ceramiczną kamionkę, nazywaną kamieniem Coade, wykorzystano w ponad 700 rzeźbach na całym świecie. Prace nad wieloma z nich nadzorował rzeźbiarz John Bacon. Coade pracowała z innymi znanymi projektantami i architektami, bo mogła tworzyć kopie ich projektów. Najslawniejszą rzeźbą z wytwarzanego przez Coade kamienia jest South Bank Lion, ale wykorzystano go również w kaplicy św. Jerzego na zamku w Windsorze i podczas renowacji pałacu Buckingham.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

- Planszę **A** należy rozłożyć pośrodku stołu tak, aby przedstawiała pełną mapę. Tej strony planszy używa się w rozgrywkach z **każdą** liczbą graczy (2–4). Na odwrocie planszy znajduje się mapa z mniejszą liczbą obszarów i z symbolem **I** w górnej części po lewej stronie. Tej mapy nie używa się w standardowej rozgrywce.
- Należy odłożyć do pudełka wszystkie karty i kafelki zamorskiego rynku bawełny, na których nie ma symbolu wskazującego liczbę uczestników tej rozgrywki. Symbole oznaczające liczbę graczy w rozgrywce: 2 (♠♠), 3 (♠♠♠) i 4 (♠♠♠♠), znajdują się w prawym dolnym rogu awersów kart **B** i przy lewej krawędzi awersów kafelków **C**. Należy również odłożyć do pudełka 2 karty z symbolem **I**.



- Pozostałe karty należy potasować i umieścić zakryte na polu dobierania kart **D**. Tworzą talię dobierania.
- W tali dobierania należy umieścić kafel końca talii w taki sposób, aby pod nim znalazło się tyle kart, ilu jest graczy (np. 3 karty w rozgrywce 3-osobowej). Kafel powinien być odwrócony do góry stroną z Rakietą Stephensa **E**. Kart pod kaflem nie używa się w erze kanałów.



- Pozostałe kafelki zamorskiego rynku bawełny należy pomieszać, a następnie umieścić w formie zakrytego stosu na polu dobierania kafelków **F**.
- Znacznik zamorskiego rynku bawełny należy umieścić na pierwszym od góry polu toru zamorskiego rynku bawełny **G**.
- Na każdym polu rynku węgla **H** należy umieścić po 1 czarnej kostce węgla.
- Na każdym polu rynku żelaza **I** należy umieścić po 1 pomarańczowej kostce żelaza.
- Pozostałe kostki należy położyć obok planszy. Tworzą zasoby ogólne **J**. **Uwaga!** Zasoby ogólne są nieograniczone. Jeśli zabraknie któregoś z zasobów, należy użyć zamienników.
- Żetony monet należy położyć obok planszy. Tworzą bank **K**.



KOLORY KART MIAST

Karty miast są oznaczone kolorami. Kolory pomagają odszukać odpowiednie obszary na planszy, a jednocześnie wskazują, jakie karty miast znajdują się w tali dobierania. Zawartość talii dobierania zależy od liczby graczy:

- Rozgrywka 2-osobowa. W tali dobierania nie ma kart miast w kolorze niebieskim **L** i morskim **M**.
- Rozgrywka 3-osobowa. W tali dobierania nie ma kart miast w kolorze morskim **M**.
- Rozgrywka 4-osobowa. Talia dobierania zawiera wszystkie karty miast.

Uwaga! Zakłady można budować także w miastach, których kart nie ma w tali dobierania.





PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy z graczy wykonuje następujące kroki:

- 1 Bierze plansztkę gracza.
- 2 Bierze 30£ z banku **N**.
- 3 Wybiera żeton postaci w dowolnym kolorze.
- 4 Kładzie w swoim obszarze gry żetony połączeń w wybranym kolorze **O**.
- 5 Na odpowiednich polach na swojej planszce układa w stosach żetony zakładów w wybranym kolorze (przedalnie bawelny **P**, porty **Q**, stocznie **R**, huty żelaza **S** i kopalnie węgla **T**). Żetony należy kłaść stroną z jednokolorowym tłem do góry.
- 6 Umieszcza swój znacznik punktów zwycięstwa (PZ) na polu „0” toru postępu **U**.
- 7 Umieszcza swój znacznik dochodu na polu „10” toru postępu **V**.
- 8 Dobiera 8 kart z talii dobierania. To jego ręka. Kart na ręce nie należy pokazywać pozostałym graczom **W**.
- 9 Zostawia w swoim obszarze gry miejsce na swój stos kart odrzuconych.

Gdy wszyscy gracze wykonają powyższe kroki, należy pomieszać ich żetony postaci i rozłożyć je losowo na torze kolejności rozgrywania tur **X**.



ROZGRYWKA

CEL GRY

Rozgrzywka obejmuje 2 ery:

erę kanałów (1770–1830) i erę kolei (1830–1870). Wygrywa gracz, który po zakończeniu ery kolei będzie mieć najwięcej punktów zwycięstwa (PZ). Gracze zdobywają PZ na koniec każdej ery za swoje żetony połączeń i odwrócone żetony zakładów.

4

RUNDY

Każda era składa się z rund, które gracze rozgrywają tak długo, aż talia dobierania się wyczerpie i nie zostanie im żadna karta na ręce. W rozgrywce 4-/3-/2-osobowej na każdą erę przypada odpowiednio 8/9/10 rund. W każdej rundzie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością ich żetonów postaci na torze kolejności rozgrywania tur.



TURY GRACZY

W swojej turze gracz wykonuje 2 akcje.

Wyjątek. W 1. rundzie ery kanałów każdy z graczy wykonuje tylko 1 akcję.

Za każdą akcję gracz musi odrzucić kartę z ręki, czyli odłożyć ją odkrytą na wierzch swojego stosu kart odrzuconych.

Po wykonaniu obydwu akcji gracz dobiera tyle kart z talii dobierania, aby znów mieć na ręce 8 kart.



Gracz umieszcza wszystkie monety, które wydał w danej turze, na swoim żetonie postaci **A** na torze kolejności rozgrywania tur.

Gdy talia dobierania się wyczerpie, w kolejnych rundach gracze będą mieć coraz mniej kart na ręce, aż nie zostanie im żadna karta.

Uwaga! W erze kanałów karty znajdujące się pod kaflem końca talii nie są częścią talii dobierania i nie można ich użyć.



AKCJE

W swojej turze gracz wybiera spośród następujących akcji (może wykonać 2 różne akcje albo tę samą akcję dwukrotnie).

- 1 Budowa.** Po opłaceniu odpowiedniego kosztu i zużyciu wymaganej liczby kostek węgla/żelaza gracz umieszcza na planszy 1 ze swoich żetonów zakładów.



Uwaga! Tylko akcja budowy wymaga określonej karty.

- 2 Rozbudowa sieci.** Gracz umieszcza na planszy żetony połączeń i rozbudowuje w ten sposób swoją sieć kanałów albo kolei.



- 3 Rozwój.** Gracz usuwa ze swojej planszeczki żetony zakładów i uzyskuje w ten sposób dostęp do zakładów wyższego poziomu.



- 4 Sprzedaż.** Gracz sprzedaje bawełnę na zamorskim rynku bawełny albo w porcie, aby odwrócić swoje żetony zbudowanych przędzalni bawełny.



- 5 Pożyczka.** Gracz bierze z banku pożyczkę w wysokości 10£/20£/30£ i cofa swój znacznik dochodu o 1/2/3 poziomy (nie pola).



Spasowanie. Gracz może spasować, zamiast wykonywać akcję, ale wciąż musi odrzucić 1 kartę za każdą akcję, z której zrezygnuje.

Wydawanie pieniędzy. Za każdym razem, gdy gracz wydaje pieniądze, aby wykonać akcję, musi umieścić użyte żetony monet na swoim żetonie postaci **A** na torze kolejności rozgrywania tur. Na podstawie tych monet określi się kolejność graczy w następnej rundzie.



KONIEC RUNDY

Gdy każdy z graczy rozegra swoją turę, przed przejściem do następnej rundy należy wykonać następujące kroki.

- 1 Określenie kolejności rozgrywania tur w następnej rundzie**

Żetony postaci należy ułożyć w odpowiedniej kolejności na torze kolejności rozgrywania tur.

- Gracz, który wydał w minionej rundzie najmniej pieniędzy, będzie w kolejnej rundzie pierwszy **B**. Po nim tury będą rozgrywać następni gracze w kolejności wynikającej z rosnącej ilości wydanych pieniędzy, czyli gracz, który wydał najwięcej – będzie ostatni **C**.
- Jeśli kilku graczy wydało tyle samo pieniędzy, ich kolejność względem siebie pozostaje bez zmian **C**.
- Następnie należy zdjąć wszystkie monety z żetonów postaci i odłożyć je do banku **D**. W następnej rundzie ilość wydanych pieniędzy będzie liczona od nowa.



- 2 Pobranie dochodu**

Każdy z graczy bierze z banku tyle pieniędzy, ile wynosi jego poziom dochodu.

Wyjątek. Dochodu nie pobiera się na koniec ostatniej rundy gry.

- Poziom dochodu gracza jest równy liczbie wskazanej na symbolu monety obok pola toru postępu, na którym aktualnie znajduje się znacznik dochodu gracza **E**.



- Jeśli dochód gracza jest ujemny **F**, oznacza to, że gracz ma dług i musi zapłacić wskazaną kwotę do banku.



- Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, aby spłacić dług, musi pozyskać pieniądze, usuwając 1 albo więcej swoich żetonów zakładów z planszy (nie żetonów połączeń). Każdy żeton jest wart połowę jego kosztu, zaokrąglając w dół. Użyty w ten sposób żeton zakładu należy usunąć z gry. Jeśli wartość usuniętych żetonów jest większa niż brakująca kwota, gracz zachowuje resztę.
- Jeśli gracz nie jest w stanie pozyskać brakującej kwoty, traci 1 PZ (jeśli to możliwe) za każdy niespłacony 1£.



Uwaga! Gracz może usunąć dowolne ze swoich żetonów zakładów, ale musi przestać je usuwać, gdy tylko pozyska brakującą kwotę. Gracz nie może sprzedawać żetonów zakładów w żadnym innym celu niż spłacenie długu.

-1

KONIEC ERY

KONIEC ERY KANAŁÓW I ERY KOLEI

Każda era kończy się po rundzie, w której wszyscy gracze użyją swojej ostatniej karty z ręki. Należy wtedy wykonać następujące kroki.

- 1 Punktowanie żetonów połączeń kanałowych/kolejowych**
Każdy z graczy otrzymuje za każdy swój żeton połączenia **G** tyle PZ, ile symboli jest widocznych na obszarach sąsiadujących z tym żetonem. Gracz odpowiednio przesuwając swój znacznik PZ na torze postępu **H**. Następnie wszystkie żetony połączeń należy zdjąć z planszy i zwrócić ich właścicielom.
- 2 Punktowanie odwróconych żetonów zakładów**
Gdy wszyscy gracze zdejmą z planszy swoje żetony połączeń, każdy z graczy otrzymuje PZ widoczne w lewym dolnym rogu swoich odwróconych żetonów zakładów (tych z czarną górną połową) na planszy. Gracz odpowiednio przesuwając swój znacznik PZ na torze postępu **H**. Nieodwrócone żetony zakładów **I** nie punktują.

Uwaga! Jeśli gracz przekroczy 100 PZ, kolejne zdobyte punkty powinien zaznaczać, wykonując drugie okrążenie na torze postępu.

KONIEC ERY KANAŁÓW

Na koniec ery kanałów należy dodatkowo wykonać następujące kroki.

- 3 Usunięcie żetonów przestarzałych zakładów**
Należy usunąć z planszy (nie z planszetek graczy) wszystkie żetony zakładów poziomu I (niezależnie od tego, którą stroną są położone) i odłożyć je do pudełka. Wszystkie żetony zakładów poziomu II albo wyższego należy pozostawić na planszy **J**.
- 4 Odświeżenie zasobów zamorskiego rynku bawełny**
Znacznik zamorskiego rynku bawełny należy umieścić z powrotem na pierwszym od góry polu toru zamorskiego rynku bawełny **K**. Odrzucone kafelki zamorskiego rynku bawełny należy pomieszać z tymi, które nie zostały użyte, a następnie umieścić wszystkie w formie zakrytego stosu na polu dobierania kafelków **L**.
- 5 Tasowanie talii dobierania**
Należy zebrać stosy kart odrzuconych wszystkich graczy i karty znajdujące się pod kafelkiem końca talii. Wszystkie karty należy potasować i umieścić zakryte na polu dobierania kart **M**.
- 6 Dobranie nowej ręki**
Każdy z graczy dobiera 8 kart z talii dobierania.
- 7 Umieszczenie kafla końca talii**
W talii dobierania należy umieścić kafelek końca talii w taki sposób, aby pod nim znalazło się 2 razy więcej kart, niż jest graczy **N** (np. 6 kart w rozgrywce 3-osobowej). Kafelek powinien być odwrócony do góry stroną z Nathanem Rothschildem.



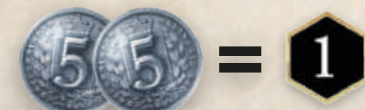
← 2 x liczba graczy →



KONIEC ERY KOLEI

Na koniec ery kolei należy dodatkowo wykonać następujący krok:

- 3 Punktowanie pieniędzy**
Każdy z graczy otrzymuje 1 PZ za każde 10£, które ma w swoim obszarze gry. Gracz odpowiednio przesuwając swój znacznik PZ na torze postępu.



ZWYCIĘSTWO

Po punktowaniu na koniec ery kolei:

- Gracz, który ma najwięcej PZ, wygrywa grę.
- W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwyższy dochód. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten z remisujących, któremu zostało najwięcej pieniędzy.
- Jeśli nie udało się rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą miejsce na podium.

POJĘCIA W GRZE

ODWRACANIE ŻETONÓW ZAKŁADÓW

Na koniec każdej ery odwrócone żetony zakładów zapewniają PZ. Po odwróceniu żetonu widoczna jest jego strona z czarną górną połową i symbolem PZ w lewym dolnym rogu.



Różne żetony zakładów odwraca się w inny sposób:

- **Przędzalnie bawełny i porty** są odwracane podczas akcji sprzedaży.
- **Kopalnie węgla i huty żelaza** są odwracane, gdy zostanie z nich zdjęta ostatnia kostka. Często dzieje się to w turze innego gracza.
- **Stocznie** są odwracane natychmiast po zbudowaniu.



WZROST DOCHODU

Zawsze, gdy któryś z żetonów zakładów gracza zostaje odwrócony, wzrasta dochód tego gracza. Gracz natychmiast przesuwa swój znacznik dochodu na torze postępu **A** o wskazaną liczbę pól (nie poziomów dochodu).



Wyjątek. Dochód nie może wzrosnąć powyżej poziomu 30.

SIEĆ GRACZA

Obszar na planszy jest częścią sieci gracza, jeśli spełniony jest co najmniej 1 z następujących warunków.

- Na obszarze znajduje się co najmniej 1 żeton zakładu tego gracza **B**.
- Obszar sąsiaduje z co najmniej 1 żetonem połączenia tego gracza **C**.

POŁĄCZONE OBSZARY

Dwa obszary są ze sobą „połączone”, jeśli można prześledzić trasę z żetonów połączeń (należących do dowolnych graczy) prowadzącą z jednego obszaru **D** do drugiego **E**.





ZUŻYWANIE WĘGLA

Węgiel jest potrzebny do budowy połączeń kolejowych i niektórych zakładów.

Aby węgiel mógł zostać zużyty, żeton budowanego połączenia kolejowego albo zakładu **musi** być połączony ze źródłem węgla (po umieszczeniu danego żetonu).

Zużywany węgiel musi pochodzić z:


- 1 Najbliższej (oddalonej o najmniejszą liczbę żetonów połączeń) połączonej, nieodwróconej kopalni węgla **H** (należącej do dowolnego gracza). Jeśli kilka kopalni węgla znajduje się równie blisko, gracz wybiera 1 z nich. Jeśli w kopalni węgla skończy się węgiel, a gracz potrzebuje go więcej, wybiera kolejną najbliższą kopalnię. Zużywanie węgla w ten sposób jest darmowe.
- 2 Jeśli gracz nie ma połączenia z nieodwróconą kopalnią węgla, może kupić węgiel na rynku węgla **I**, zaczynając od najniższej ceny. Wymaga to połączenia z symbolem handlu  (widocznym na wszystkich odwróconych i nieodwróconych żetonach portów **J** i na niektórych obszarach w pobliżu krawędzi planszy **K**). Jeśli rynek węgla jest pusty, gracz wciąż może kupić węgiel w cenie 5£ za .

ZUŻYWANIE ŻELAZA

Żelazo jest potrzebne do wykonania akcji rozwoju i budowy niektórych zakładów.

Aby żelazo mogło zostać zużyte, żeton budowanego zakładu **nie musi** być połączony ze źródłem żelaza.

Zużywane żelazo musi pochodzić z:

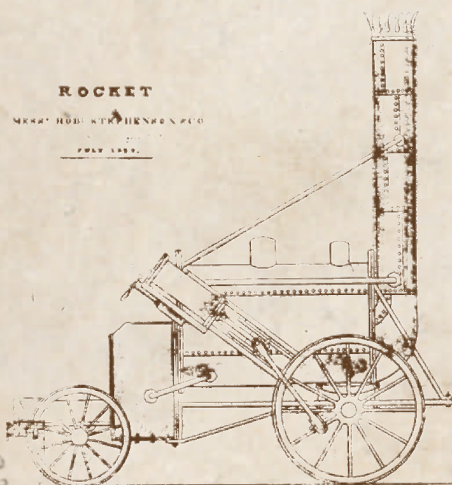
- 1 Dowolnej nieodwróconej huty żelaza **F** (należącej do dowolnego gracza). Nie musi to być najbliższa huta żelaza. Jeśli gracz potrzebuje więcej niż 1 kostki żelaza, każda może pochodzić z innej huty żelaza. Zużywanie żelaza w ten sposób jest darmowe.
- 2 Jeśli nie ma nieodwróconych hut żelaza, gracz może kupić żelazo na rynku żelaza **G**, zaczynając od najniższej ceny. Jeśli rynek żelaza jest pusty, gracz wciąż może kupić żelazo w cenie 5£ za .

Zużyte kostki żelaza odkłada się do zasobów ogólnych.

Nota historyczna. Zakłady przemysłowe na ogół potrzebowały małych ilości żelaza, dlatego można było je przewozić wozami zaprzęganymi w konie.

Zużyte kostki węgla odkłada się do zasobów ogólnych.

Nota historyczna. Węgiel zużywano w ogromnych ilościach, dlatego niezwykle ważna była bogata sieć połączeń umożliwiająca jego transport.



A K C J E

BUDOWA

Akcja budowy pozwala graczowi umieszczać żetony zakładów na obszarach na planszy.

Aby wykonać akcję budowy:

- 1 Gracz odrzuca odpowiednią kartę. W przeciwieństwie do innych akcji, które pozwalają odrzucić dowolną kartę z ręki, akcja budowy wymaga odłożenia na stos kart odrzuconych odpowiedniej karty (odkrytej).

• Karta miasta

Można jej użyć, aby umieścić dowolny żeton zakładu w mieście wskazanym na karcie, nawet jeśli to miasto nie jest częścią sieci gracza.

• Karta zakładu

Można jej użyć, aby umieścić żeton zakładu widocznego w górnych rogach karty na obszarze, który jest częścią sieci gracza.

• Akcja budowy za 2 karty

Gracz może ją wykonać zamiast swoich 2 akcji w turze. Odrzuca 2 dowolne karty i traktuje je jako 1 dowolną kartę miasta.

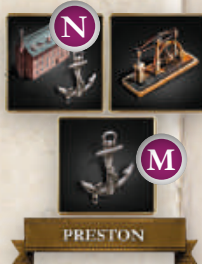
Po wykonaniu tej akcji gracz dobiera 2 karty z talii dobierania, jeśli to możliwe.

Uwaga! W rozgrywce 2- i 3-osobowej można budować także w miastach, których kart nie ma w talii dobierania.



- 2 Gracz bierze ze swojej planszeczki wybrany żeton zakładu najniższego dostępnego poziomu **L** i umieszcza go (w taki sposób, aby strona z czarną górną połową była zakryta) na pustym polu na wybranym obszarze, przestrzegając następujących zasad.

- Jeśli to możliwe, żeton należy umieścić na polu, na którym znajduje się symbol tylko tego zakładu **M**.
 - Jeśli nie ma takiego pola, żeton należy umieścić na polu, na którym obok symbolu tego zakładu znajduje się symbol innego zakładu **N**.
 - Jeśli na żadnym z pustych pól nie ma symbolu wybranego zakładu, gracz nie może zbudować go na tym obszarze.
- Wyjątek.** Nadbudowa (zob. str. 10).



- 3 Koszt budowanego zakładu jest widoczny na planszeczce gracza po lewej stronie pola, na którym znajduje się dany żeton **O**. Zapłaconą kwotę należy położyć na swoich żetonie postaci na torze kolejności rozgrywania tur. Należy też zużyć węgiel i żelazo, jeśli są wymagane **O**.

Pamiętaj! Jeśli jest wymagany węgiel, miejsce budowy musi być połączone ze źródłem węgla (zob. „Zużywanie węgla” i „Połączone obszary” na str. 8).

- 4 Jeśli zakład zbudowany przez gracza to kopalnia węgla albo huta żelaza, gracz umieszcza na żetonie zakładu tyle kostek węgla albo żelaza (z zasobów ogólnych), ile widnieje w prawym dolnym rogu żetonu.



Przenoszenie węgla i żelaza na rynek

Jeśli zakład budowany przez gracza to:

- **kopalnia węgla**, która jest połączona z symbolem handlu (widocznym na wszystkich odwróconych i nieodwróconych żetonach portów i na niektórych obszarach w pobliżu krawędzi planszy),



albo

- **huta żelaza**, niezależnie od tego, czy jest połączona z symbolem handlu, czy nie:



- 1 Gracz musi natychmiast przenieść z żetonu zakładu na puste pola na odpowiednim rynku tyle kostek, ile jest możliwe (zapełniając najpierw najdroższe pola).
- 2 Za każdą przeniesioną kostkę gracz bierze kwotę wskazaną na symbolu monety na lewo od danego pola na rynku **P**.
- 3 Jeśli na rynek zostanie przeniesiona ostatnia kostka z żetonu zakładu gracza, gracz odwraca ten żeton **Q** i przesuwa swój znacznik dochodu na torze postępu o liczbę pól wskazaną w prawym dolnym rogu tego żetonu.



Uwaga! Węgiel i żelazo mogą zostać sprzedane na odpowiednim rynku tylko podczas akcji, w której jest budowana kopalnia węgla albo huta żelaza. Gracz nie może ich sprzedać na rynku w późniejszych turach.

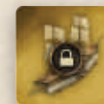
Budowa a brak żetonów na planszy

Jeśli gracz nie ma na planszy żadnych żetonów zakładów ani połączeń, ma dodatkową opcję. W ramach akcji budowy może odrzucić kartę zakładu, aby umieścić żeton wskazanego na niej zakładu na dowolnym obszarze z pustym polem, na którym znajduje się symbol tego zakładu.



Budowa stoczni

Stoczni, na których znajduje się symbol , nie można budować. Te żetony można usunąć z planszeczki tylko za pomocą akcji rozwoju (zob. „Rozwój” na str. 11). Gracz musi je usunąć, aby uzyskać dostęp do żetonów stoczni wyższego poziomu.



Budowa w erze kanałów

- Gracz może mieć na 1 obszarze tylko 1 żeton zakładu, może jednak mieć żeton zakładu na tym samym obszarze co inni gracze.



- **Nie można** budować żetonów stoczni, obok których na planszeczce gracza znajdują się symbol (po lewej stronie żetonu).

Budowa w erze kolei

- Gracz może mieć na każdym obszarze po kilka żetonów zakładów.



- **Nie można** budować żetonów zakładów, obok których na planszeczce gracza znajdują się symbol (po lewej stronie żetonu). Aby usunąć te żetony (i uzyskać dostęp do żetonów wyższego poziomu), gracz musi wykonać akcję rozwoju.

A K C J E

BUDOWA (CIAĞ DALSZY)

Nadbudowa

Czasem gracz może zastąpić żeton zakładu umieszczony na planszy żetonem zakładu tego samego rodzaju, ale wyższego poziomu (wciąż musi opłacić wskazany koszt budowy). Jest to nadbudowa. Nadbudowa jest traktowana jako akcja budowy, podlega jej standardowym zasadom i wymaga odrzucenia odpowiedniej karty.

Jeśli gracz zastępuje własny żeton **A**:

- Może nadbudować dowolny żeton zakładu.
- Jeśli na zastępowanym żetonie znajdują się kostki żelaza albo węgla, należy je odłożyć do zasobów ogólnych.

Jeśli gracz zastępuje żeton należący do innego gracza **B**:

- Może nadbudować tylko kopalnię węgla albo hutę żelaza.
- Na całej planszy, włączając rynek, nie może być żadnych kostek zasobów rodzaju odpowiadającego zastępowanemu żetonowi zakładu.

Nadbudowane żetony usuwa się z gry – należy odłożyć je do pudełka (gracze nie otrzymają za nie PZ). Gracze nie tracą uzyskanego wcześniej dochodu ani PZ, jeśli ich żetony zostaną nadbudowane.



SPRZEDAŻ

Akcja sprzedaży pozwala graczowi odwracać żetony zbudowanych przędzalni bawełny i czasem portów.

Aby wykonać akcję sprzedaży:

- 1 Gracz odrzuca dowolną kartę z ręki, czyli odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych.
- 2 Gracz wybiera 1 ze swoich nieodwróconych żetonów przędzalni bawełny **C**, a następnie wybiera 1 z 2 możliwości sprzedaży:

Sprzedaż w porcie

Gracz może sprzedać bawełnę, używając nieodwróconego żetonu portu (należącego do dowolnego gracza). Wybrany żeton przędzalni musi być połączony z tym nieodwróconym żetonem portu **D**.

1. Gracz odwraca żeton portu i przesuwając znacznik dochodu właściciela tego żetonu **E** na torze postępu o liczbę pól wskazaną w prawym dolnym rogu tego żetonu. Następnie gracz przechodzi do kroku **3**.

Sprzedaż na zamorskim rynku bawełny

Gracz może sprzedać bawełnę na zamorskim rynku bawełny, jeśli znacznik zamorskiego rynku nie znajduje się na polu „X” **F**. Wybrany żeton przędzalni musi być połączony z symbolem handlu **G** (widocznym na wszystkich odwróconych i nieodwróconych żetonach portów i na niektórych obszarach w pobliżu krawędzi planszy).

Uwaga! Jeśli gracz używa nieodwróconego żetonu portu, aby sprzedać bawełnę na zamorskim rynku bawełny, nie odwraca tego żetonu portu.

2. Gracz przesuwając znacznik zamorskiego rynku bawełny na torze zamorskiego rynku bawełny **H** o liczbę pól wskazaną w dolnej części odwróconego kafelka **I**.
3. Gracz przesuwając swój znacznik dochodu na torze postępu o liczbę pól wskazaną przez symbol dochodu na lewo od znacznika zamorskiego rynku bawełny. Następnie gracz przechodzi do kroku **3**.
4. Jeśli znacznik zamorskiego rynku bawełny znajduje się na polu „X” **F**, gracz natychmiast kończy akcję sprzedaży. Nie przechodzi do kroku **3**.



- 3 Gracz odwraca wybrany w kroku **2** żeton przędzalni i przesuwając swój znacznik dochodu na torze postępu o liczbę pól wskazaną w prawym dolnym rogu tego żetonu.
- 4 Następnie gracz może powtórzyć te czynności, zaczynając od kroku **2**, dla każdego ze swoich nieodwróconych żetonów przędzalni (za każdym razem może wybrać, czy sprzedaje w porcie, czy na zamorskim rynku bawełny).

A K C J E

POŻYCZKA

Akcja pożyczki pozwala graczowi pozyskiwać więcej pieniędzy. Pożyczek się nie spłaca, gracz musi jednak obniżyć swój poziom dochodu.

- Akcji pożyczki nie można wykonywać w 4 ostatnich rundach ery kolei (czyli gdy nie ma już kart w talii dobierania).
- Będzie o tym przypominać kafel końca talii przedstawiający Nathana Rothschilda. Zostanie on odsłonięty na koniec rundy poprzedzającej tę, w której wyczerpie się talia dobierania (odsłoni go ostatni gracz, gdy dobierze karty na rękę).
- Gdy kafel końca talii zostanie odsłonięty, należy go umieścić obok banku, aby wskazywał, że kolejna runda to ostatnia, w której można wykonywać akcję pożyczki.
- Po zakończeniu tej rundy kafel należy odwrócić na stronę z Rakietą Stephensona. Oznacza to, że nie można już brać pożyczek.



Aby wykonać akcję pożyczki:

- Gracz odrzuca dowolną kartę z ręki, czyli odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych.
- Gracz bierze 10£/20£/30£ z banku i cofa swój znacznik dochodu o 1/2/3 poziomy (nie pola) na torze postępu. Znacznik dochodu umieszcza na najwyższym polu w obrębie nowego, obniżonego poziomu dochodu **J**.

Wyjątek. Gracz nie może wziąć pożyczki, jeśli jego poziom dochodu miałby spaść poniżej -10.



ROZWÓJ

Akcja rozwoju pozwala graczowi usuwać żetony zakładów ze swojej planszki. Dzięki temu gracz uzyskuje dostęp do żetonów zakładów wyższego poziomu bez budowania wszystkich żetonów danego zakładu niższego poziomu.

Aby wykonać akcję rozwoju:

- Gracz odrzuca dowolną kartę z ręki, czyli odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych.
- Gracz usuwa 1 albo 2 żetony zakładów ze swojej planszki i odkłada je do pudełka. Każdy z tych żetonów jest usuwany osobno. Nie muszą to być żetony zakładów tego samego rodzaju, ale każdy z nich musi być żetonem najniższego poziomu wybranego rodzaju (w chwili usuwania) **K**.
- Za każdy usunięty żeton należy zużyć 1 kostkę żelaza (zob. „Zużywanie żelaza” na str. 8).



ROZBUDOWA SIECI

Akcja rozbudowy sieci pozwala graczowi umieszczać żetony połączeń, dzięki którym powiększa swoją sieć i uzyskuje dostęp do nowych obszarów na planszy.



Aby wykonać akcję rozbudowy sieci:

- Gracz odrzuca dowolną kartę z ręki, czyli odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych.
- Gracz umieszcza żeton połączenia na pustym połączeniu na planszy **L**. Umieszczony żeton połączenia musi sąsiadować z obszarem, który jest częścią sieci gracza (zob. „Sieć gracza” na str. 8).

Rozbudowa sieci w erze kanałów:

- Nie można budować połączeń kolejowych.
- Żetony połączeń kanałowych można umieszczać tylko na pustych połączeniach kanałowych **M**.
- W ramach 1 akcji gracz może zbudować tylko 1 połączenie kanałowe, płacąc za nie 3£.


Rozbudowa sieci w erze kolei:

- Nie można budować połączeń kanałowych.
 - Żetony połączeń kolejowych można umieszczać tylko na pustych połączeniach kolejowych **N**.
 - W ramach 1 akcji gracz może zbudować 1 połączenie kolejowe, płacąc za nie 5£, albo 2 połączenia kolejowe, płacąc za nie w sumie 15£.
 - Gracz musi zużyć 1 kostkę węgla za każde zbudowane połączenie kolejowe (zob. „Zużywanie węgla” na str. 8).
- Pamiętaj!** Każdy z tych żetonów połączeń kolejowych umieszcza się osobno i każdy z nich musi być połączony ze źródłem węgla (po umieszczeniu danego żetonu).




WSKAZÓWKI I WARIANTY

WARTO ZAPAMIĘTAĆ

- Za każdą pojedynczą akcję, w tym spasowanie, należy odrzucić 1 kartę.
- Tylko akcja budowy wymaga określonej karty.
- Gracz może wykonać tę samą akcję dwukrotnie w swojej turze. Na przykład może umieścić 1 albo 2 żetony połączeń kolejowych, wykonując akcję rozbudowy sieci, a potem może wykonać tę akcję ponownie i znów umieścić 1 albo 2 żetony połączeń kolejowych.
- Gracz może też odrzucić 2 dowolne karty, aby zamiast 2 akcji wykonać 1 akcję budowy i zbudować dowolny zakład na dowolnym obszarze z polem, na którym znajduje się symbol tego zakładu.
- W erze kanałów każdy z graczy może umieścić na każdym obszarze tylko 1 żeton zakładu.
- Gracz może nadbudować dowolne ze swoich żetonów zakładów.
- Gracz może też nadbudować kopalnię węgla albo huty żelaza innych graczy, ale tylko jeśli nie ma (odpowiednio) kostek węgla albo kostek żelaza na żadnym żetonie zakładu ani na rynku.
- Sprzedaż bawełny i zużywanie węgla (ale nie żelaza) z rynku wymaga połączenia z symbolem handlu .
- Aby gracz mógł zbudować zakład na obszarze, musi on być częścią jego sieci (chyba że gracz używa konkretnej karty miasta albo wykonuje akcję budowy za 2 karty).

WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH


- Nie trzeba bać się pożyczek. Poziom dochodu nie zapewnia PZ na koniec gry. Często zdarza się, że doświadczeni gracze wygrywają pomimo niskiego poziomu dochodu.
- Żetonów zakładów poziomu II albo wyższego nie usuwa się z planszy na koniec ery kanałów, więc jeśli zostaną odpowiednio wcześniej zbudowane, mogą punktować dwukrotnie. Na przykład odwrócony żeton przędzalni poziomu III zapewni aż 18 PZ, jeśli będzie punktować w obydwu erach. Warto zatem wykonywać akcję rozwoju.
- W erze kolei nie można budować żetonów zakładów, obok których na planszecie gracza znajduje się symbol  (po lewej stronie żetonu). Warto spróbować zbudować w erze kanałów co najmniej 1 kopalnię węgla i 1 hutę żelaza albo wykonać akcję rozwoju tych zakładów. Dzięki temu w erze kolei gracz nie będzie musiał wykonywać akcji rozwoju, aby usunąć te żetony ze swojej planszетки.
- Nikt nie lubi pasować. Gdy w erze kolei zostanie odsłonięty kafel końca talii przedstawiający Nathana Rothschilda, będzie to oznaczać, że została już tylko 1 runda, w której można wykonywać akcję pożyczki. Jeśli graczowi brakuje pieniędzy, powinien wziąć co najmniej 1 pożyczkę, ponieważ w przeciwnym razie w ostatnich rundach może nie być w stanie wiele zrobić.
- Początkujący gracze mogą mieć trudności z efektywną rozbudową sieci na początku gry kolei. Warto budować połączenia kolejowe prowadzące do źródeł węgla. Jeśli gracz nie ma dostępu do żadnego źródła węgla, powinien zbudować kopalnię.

ZASADY KLASYCZNE

Zachęcamy, aby w rozgrywkach wykorzystywać zaktualizowane i poprawione zasady opisane w tej instrukcji. Jednak gracze, którzy darzą sentymentem oryginalną grę, mogą wprowadzić do zasad przedstawione poniżej zmiany.

Wirtualne połączenie

To nieco dziwna, rzadko wykorzystywana zasada z oryginalnej gry:

- Jeśli Liverpool należy do sieci gracza, wówczas gracz może użyć karty zakładu, aby zbudować zakład w Birkenhead. **Pamiętaj!** Jeśli wymagany jest węgiel, miejsce budowy musi być połączone ze źródłem węgla. Węgiel nie jest transportowany przez wirtualne połączenie .




Talia w rozgrywce 3- i 4-osobowej

Zgodnie z oryginalnymi zasadami podczas przygotowania rozgrywki z talii nie usuwało się z góry określonego zestawu kart. Zmiany w przygotowaniu talii dobierania według klasycznych zasad:





- Należy pominąć krok 2 „Przygotowania planszy”.
- Krok 4 „Przygotowania planszy” przebiega inaczej: W talii dobierania należy umieścić kafel końca talii w taki sposób, aby pod nim znalazło się 9 kart w rozgrywce 3-osobowej albo 6 kart w rozgrywce 4-osobowej.
- Po potasowaniu talii dobierania podczas przygotowania do ery kolei („Koniec ery kanałów” – krok 5) należy usunąć i odłożyć do pudelka 6 kart w rozgrywce 3-osobowej albo 2 karty w rozgrywce 4-osobowej.

2-osobowy wariant opracowany przez graczy

Pierwotnie *Brass* został zaprojektowany przez Martina Wallace'a jako gra przeznaczona dla 3–4 graczy. Jednak w 2009 roku społeczność graczy zaproponowała wariant 2-osobowy. Używa się w nim zmodyfikowanej planszy i przygotowanie do gry przebiega nieco inaczej. Pozostałe zasady pozostają bez zmian. Aktualne zasady gry sprawiają, że ten 2-osobowy wariant opracowany przez graczy nie jest potrzebny, zamieszczamy go jednak w instrukcji, aby podkreślić jego wartość w historii gry. **Podczas przygotowania tego 2-osobowego wariantu należy wprowadzić następujące zmiany (pozostałe zasady pozostają bez zmian):**

- Planszę należy rozłożyć tak, aby przedstawiała mapę z mniejszą liczbą obszarów i z symbolem „Przeczytaj instrukcję” w górnej części po lewej stronie .



- Podczas przygotowania talii dobierania nie bierze się pod uwagę symboli oznaczających liczbę graczy. Należy natomiast usunąć wszystkie karty, które nie mają symbolu zębaki  w prawym dolnym rogu , i utworzyć w ten sposób talię dobierania składającą się z 40 kart.
- Podczas przygotowania kafelków zamorskiego rynku bawełny nie bierze się pod uwagę symboli oznaczających liczbę graczy. Należy natomiast usunąć wszystkie żetony, które nie mają symbolu  po lewej stronie (1 żeton „-1”, 1 żeton „-3” i obydwa żetony „0”) .
- Gracze rozpoczynają z 25£, zamiast z 30£.



ROZGRYWKA WPROWADZAJĄCA

Brass: Lancashire jest złożoną grą, więc niektórzy gracze mogą woleć rozegrać najpierw krótszą rozgrywkę wprowadzającą. Rozgrywka wprowadzająca przebiega według takich samych zasad jak pełna rozgrywka, kończy się jednak po erze kanałów. Należy wtedy przeprowadzić dodatkowe punktowanie, aby uzyskane wyniki lepiej oddawały osiągnięcia graczy w erze kanałów.

W rozgrywce wprowadzającej należy rozegrać według standardowych zasad całą erę kanałów, łącznie z punktowaniem na jej koniec.

Następnie gracze zdobywają dodatkowe PZ za:

- 1 Pieniądze**
Gracz otrzymuje 1 PZ za każde 4£, które ma w swoim obszarze gry (maksymalnie 15 PZ). 
- 2 Poziom dochodu**
Gracz otrzymuje PZ równe jego poziomowi dochodu. Jeśli gracz ma ujemny dochód, traci PZ. 
- 3 Żetony zakładów**
Gracz ponownie otrzymuje PZ za wszystkie swoje żetony zakładów poziomu II albo wyższego. 