



BRASS

LANCASHIRE



DIE INDUSTRIELLE REVOLUTION

Brass: Lancashire erzählt die Geschichte konkurrierender Unternehmer in der englischen Grafschaft Lancashire zur Zeit der industriellen Revolution von 1770-1870. Im Laufe des Spiels erweitert ihr eure Imperien durch den Bau von Kanälen und Eisenbahnstrecken sowie durch Errichtung und Entwicklung diverser Industrieanlagen, einschließlich Baumwollspinnereien, Kohlebergwerken, Eisenhütten, Werften und Häfen.

VIDEO-TUTORIALS

Bevorzugst du Video-Anleitungen? Gehe einfach auf roxley.com/brass-tutorial, um dir (englischsprachige) Spieleinführungen anzusehen.

IMPRESSUM

Spielleautor: Martin Wallace

Spielentwicklung: Gavan Brown & Matt Tolman

Illustrationen & Grafikdesign: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Expertenspieler: Edward Chen

Redaktion Spielregeln: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Korrekturleser Spielregeln: 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

Historische Beratung: Judith Bennett

Übersetzungen: Alexandre Limoges (Französisch), Kitty JcK (Spanisch), Daniel Danzer (Deutsch), Andrea Mondani & Guido Marzucchi (Italienisch)

Korrekturleser Übersetzungen: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas Desessart, Christophe Fergeau, Xabier Pérez, Daniel Gómez, Michal Vitkovsky, Nadine Bornhard, Michael Csorba, u.v.m.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Spielertableaus



4 Charakterplättchen



56 doppelseitig bedruckte Verbindungsplättchen

(14 pro Spielerfarbe)



12 Baumwollhändler-Plättchen



4 Siegpunktemarker



66 Orts- und Industriekarten



20 Kohlewürfel



4 Spielhilfen



1 Baumwollmarker



4 Einkommensmarker



20 Eisenwürfel



70 Geldchips

(Deluxe Edition: 70 Pokerchips)



12 Baumwollspinnereien 8 Häfen 6 Werften 4 Eisenhütten 7 Kohlebergwerke



148 Industrieplättchen (37 pro Spielerfarbe)



1 Bankiersplättchen

Copyright 2018 Roxley Games.
Alle Rechte vorbehalten.

Diese Spielregel wird immer weiter verbessert.
Die neueste Version kann auf roxley.com/brass-lancashire-rulebook heruntergeladen werden.

PERSÖNLICHKEITEN DER



Sir Richard Arkwright

(23. Dezember 1732 – 3. August 1792)
Nachdem er von seinem Cousin Lesen und Schreiben gelernt hatte, begann er eine Lehre als Barbier. Früh verwitwet, wuchs sein geschäftlicher Ehrgeiz; durch eine zweite Heirat gelangte er an Geldmittel und er stieg in die Perückenmacherei ein. Als Perücken außer Mode kamen, wandte er sich Textilien zu und verbesserte gemeinsam mit dem Uhrmacher John Kay die mechanische Spinnmaschine. Er errichtete eine Spinnerei im Flecken Cromford und warb Weberfamilien an, dorthin umzusiedeln und für ihn zu arbeiten – Kinder bereits ab dem Alter von 7 Jahren. Arkwright führte die Dampfkraft in der Textilherstellung ein, noch vor Edmond Cartwrights „Kraftstuhl“. Nach ausgedehnten Gerichtsverfahren verlor er in späten Jahren viele Patentrechte und die Vorherrschaft auf dem Textilmarkt, wurde aber kurz darauf zum Ritter geschlagen. Ehrgeizig, strenggläubig und insgesamt eine schwierige Persönlichkeit, wurde er aufgrund seiner Erfindungsgabe und seines organisatorischen Talents zum „Vater des modernen, industriellen Fabriksystems“.

RICHARD ARKWRIGHT



Eliza Tinsley

(17. Januar 1813 – 17. Januar 1882)
Nach dem Tod ihres Ehemannes Thomas, dessen Vater sowie dem ältesten ihrer sechs Kinder übernahm Tinsley unter eigenem Namen die Geschäfte beider Männer im sogenannten Black Country. Die „Eliza Tinsley Company“ stellte Hufnägel und Ankerketten her; letztere wurden mit dem rückläufigen Bedarf an Zugpferden zum Kerngeschäft. Dieser Industriezweig war sehr männergeprägt, doch Tinsley setzte sich durch, beschäftigte um die 4000 Arbeiter und eröffnete ein Werk in Australien. Viele ihrer Arbeiter waren Frauen und Mädchen unter 14 Jahren, und sie kämpfte gegen Bemühungen der Regierung, diesen in der Nagel- und Kettenindustrie die Arbeitslaubnis zu erschweren. Sie argumentierte, dass „die Bedingungen beider Industriezweige der moralischen wie körperlichen Gesundheit förderlich“ seien. Bekannt als „die Witwe“ wurde sie wegen ihrer Sachkenntnis hochgeschätzt. Mit 58 Jahren verkaufte sie die Firma, die bis heute besteht – unter demselben Namen.

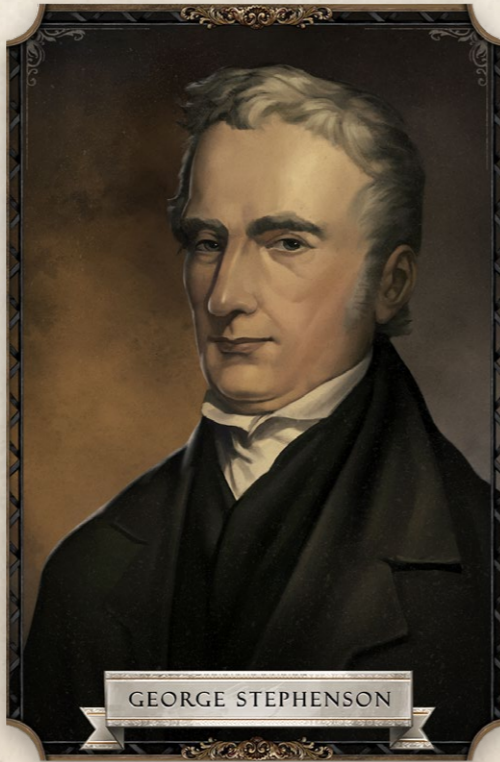
ELIZA TINSLEY



Isambard Kingdom Brunel

(9. April 1806 – 15. September 1859)
Als Brunel 15 Jahre alt war, wurde sein Vater in Schulhaft genommen, allerdings wurden seine Schulden von der britischen Regierung bezahlt, als ein Angebot des russischen Zaren bekannt wurde, ihn als Ingenieur zu beschäftigen. Brunel genoss eine Ausbildung in Frankreich beim Uhrmacher Abraham Louis Breguet und wurde nach seiner Rückkehr mit 20 Jahren neben seinem Vater leitender Ingenieur beim Bau des Themse-Tunnels. Diverse Unfälle und Rückschläge hinderten Brunel nicht daran, einer der angesehensten Ingenieure aller Zeiten zu werden. Er entwarf Tunnel, Brücken, Eisenbahnstrecken, ein mobiles Lazarett sowie eine per Luftdruck angetriebene Eisenbahn – leider wurden die Lederklappen, welche die Luftdruckrohre verschließen sollten, von Ratten zernagt. Seine „Great Western“ war der erste Passagier-Transatlantikdampfer; die „Great Eastern“ das größte Schiff ihrer Zeit überhaupt. Allerdings starb Brunel mit 53 Jahren an einem Schlaganfall – noch vor ihrer Jungfernfahrt.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

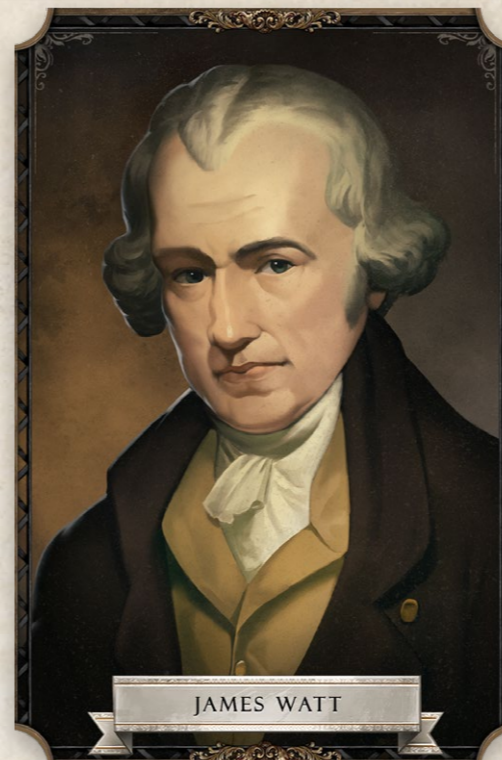


George Stephenson

(9. Juni 1781 – 12. August 1848)
Nach dem Tod von Frau und Tochter ging der 25-jährige Stephenson, der nie eine Schule besucht hatte, nach Schottland, um Arbeit zu finden, kehrte jedoch nach West Moor zurück, als sein Vater bei einer Explosion in einer Mine erblindete. Er entwickelte eine verbesserte Sicherheitslampe und wurde zum Experten für Dampftriebe. Aufgrund seines nordenglischen Akzents war er in Wissenschaftlerkreisen unbeliebt; als er seine Lampe, die Explosionen in Minen weitgehend vermeiden würde, der Royal Society vorstellte, warf ihm diese vor, die Idee dazu von Humphry Davy gestohlen zu haben, der parallel eine ähnliche Lampe entwickelt hatte. Berühmt wurde Stephenson jedoch mit seinem entscheidenden Beitrag zum Eisenbahnbau. Mit 40 Jahren begann er die Arbeit an der ersten öffentlichen Eisenbahn und seine Lokomotive, bekannt als „Stephenson's Rocket“, gewann einen Wettbewerb mit der Rekordgeschwindigkeit von 36 Meilen pro Stunde. Derart hohe Geschwindigkeiten, so fürchteten einige, könnten bei Frauen zum Verlust der Gebärmutter führen. Was glücklicherweise nicht der Fall war.

GEORGE STEPHENSON

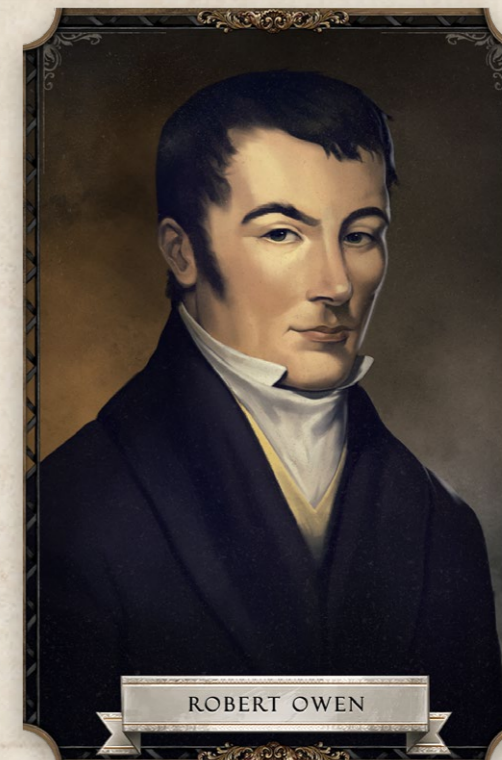
INDUSTRIELLEN REVOLUTION



James Watt

(30. Januar 1736 – 25. August 1819)
Von Kindheit an hantierte James an der Werkbank seines Vaters mit Modellen und Schiffsinstrumenten, ging mit 17 Jahren nach Glasgow und lernte dort den Bau von Instrumenten wie Kompassen und Quadranten. 1763 bemerkte Watt bei der Reparatur eines Modells der Newcomenschen Dampfmaschine, die hauptsächlich für Wasserpumpen eingesetzt wurde, dass viel Energie durch das Abkühlen und Erhitzen des Zylinders verloren ging. Er entwickelte einen Kondensator, der die Dampfmaschine grundlegend revolutionieren sollte. Allerdings nahm seine Arbeit als Feldmesser so viel Zeit in Anspruch, dass es Jahre brauchte, seine Erfindung zu perfektionieren. Dies änderte sich, als der Unternehmer Matthew Boulton Interesse an Watts Patent anmeldete und dieser nach Birmingham umsiedelte. In den 25 Jahren ihrer Geschäftspartnerschaft eroberte Watts verbesserte Dampfmaschine die Welt der industriellen Revolution. Obwohl selbst ein ungeschickter Geschäftsmann (Watt meinte, er „würde sich lieber vor eine geladene Kanone stellen, als eine Rechnung zu begleichen, oder einen Vorteil auszuhandeln“), war er bei seinen Kollegen geschätzt und so trägt heute die SI-Einheit für Leistung seinen Namen.

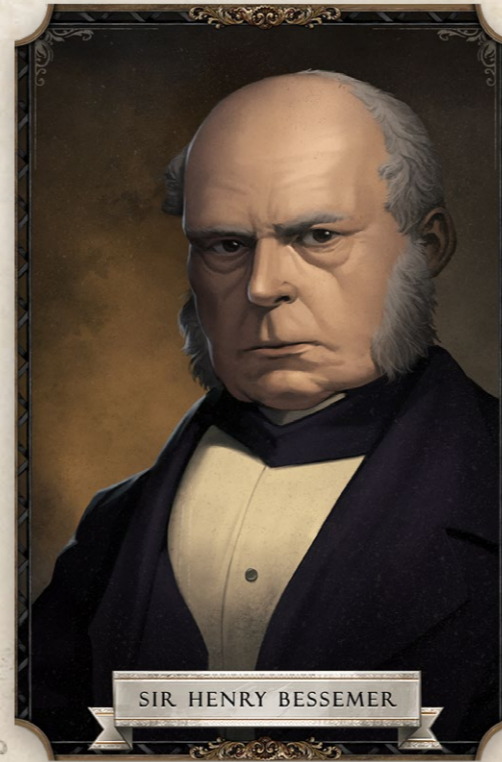
JAMES WATT



Robert Owen

(14. Mai 1771 – 17. November 1858)
Aufgrund seiner Verbindung mit Caroline Owen und einige Partner erwarben die u.a. von Richard Arkwright gegründete New Lanark-Spinnerei, als er eine Verbindung mit Caroline Dale einging – der Tochter des Eigentümers. Er betrieb sie sehr erfolgreich und führte zum Unbill seiner Geschäftspartner sozialere Arbeitsbedingungen ein; so zahlte er 1812 über vier Monate hinweg, in denen die Spinnerei wegen des Krieges nicht betrieben wurde, den Lohn weiter aus. Owen vertrat die Meinung, Menschen hätten ein Recht auf Selbstverwirklichung und entwickelte eine Philosophie, nach der die Lebensumstände weitgehend von äußeren Verhältnissen festgelegt würden, weswegen er Bildung und Philantropie als maßgeblich innerhalb einer Gesellschaft erachtete. Er betrieb diverse soziale Reformprojekte, wie eigene Vertretungen für Arbeiter- und Kinderrechte sowie den 8-Stunden-Tag. Eine Zeitlang verbrachte er in den USA, um die Kommune „New Harmony“ aufzubauen. Das Experiment ruinierte Owen finanziell, brachte aber eine der ersten öffentlichen Büchereien sowie freie Schulen für Jungen und Mädchen hervor. Seine Gedanken bildeten ein Fundament für sozialistische Bewegungen in den Vereinigten Staaten.

ROBERT OWEN



Sir Henry Bessemer

(19. Januar 1813 – 15. März 1898)
Wie Isambard Kingdom Brunels Vater, so musste auch Bessemers Vater Anthony aus dem revolutionären Frankreich fliehen. Er war aufgrund seiner Weiterentwicklung des Mikroskops mit 26 Jahren Mitglied der Académie des sciences geworden und machte in England Karriere mit einer Herstellungsmethode für Goldketten. Bessemers erste Erfindung erinnert an die des Vaters: Nach sorgfältiger Analyse von Bronzepulver aus Nürnberg, das zur Herstellung von Goldfarbe verwendet wurde, erfand er ein mit Dampf betriebenes Verfahren, das den Prozess umkehrte und aus Goldfarbe das teure Pulver erzeugte. Später entwickelte er ein preiswerteres Verfahren zur Stahlherstellung, bei dem Luft durch kohlenstoffreiches Roheisen geblasen wird, das durch die so erreichte Hitze zu Stahl wird. Zunächst zur Senkung militärischer Kosten gedacht, revolutionierte dieser preiswerte Stahl das Ingenieurwesen und machte Brücken und Eisenbahnschienen, die zuvor aus Gusseisen gefertigt waren, ungleich sicherer. Bessemer machte über 100 Erfindungen in den Bereichen Metall- und Glasverarbeitung, einschließlich einer kardanisch aufgehängten Schiffskabine, die auch bei Seeegang im Lot bleiben sollte, aber auf hoher See verloren ging, und war auch mit der Vermarktung seiner Erfindungen erfolgreich.

SIR HENRY BESSEMER



Eleanor Coade

(3. Juni 1733 – 16. November 1821)
Ihre Eltern, beide erfolgreiche Kaufleute, erzogen Eleanor als strenggläubige Baptistin. Ihre Großmutter Sarah Enchmarch betrieb das familieneigene Textilunternehmen in Tiverton mit 200 Angestellten, ließ neue Herstellungsmethoden ausspionieren und war bekannt dafür, sich in einer Sänfte herumtragen zu lassen. Nach London übersiedelt, führte sie dort mit 30 Jahren ihr eigenes Geschäft für Leinenwaren. Sechs Jahre später übernahm sie ein Unternehmen für Kunststein von dem in Schwierigkeit geratenen Daniel Pincot, den sie nach zwei Jahren feuerte – er hatte sich angemaßt, als „Eigentümer“ aufzutreten. Ihre keramische Steinware, „Coade's Lithodipyra“ wurde weltweit für über 7000 Skulpturen verwendet. Sie arbeitete mit angesehenen Planern und Architekten zusammen, so dass viele Skulpturen als „Massenware“ produziert wurden. Das wohl bekannteste Werk aus Coade Stone ist der „South Bank Lion“ (heute an der Westminster Bridge), er wurde aber auch für die Fensterfront der St. George's Chapel in Windsor sowie bei der Restaurierung des Buckingham Palace verwendet.

ELEANOR COADE

VORBEREITUNG SPIELPLAN

- 1 Legt den Spielplan **A** so aus, dass die Seite mit allen Orten sichtbar ist. Diese wird für **jede Spieleranzahl** (2-4) benutzt.

Verwendet **nicht** die Seite, auf der weniger Orte und das **I** Symbol oben links abgebildet sind.

- 2 Sucht alle Karten und Baumwollhändler-Plättchen heraus, auf denen eure Spieleranzahl nicht vermerkt ist, und nehmt sie aus dem Spiel.

Die Symbole für 2 (♠♠), 3 (♠♠♠), und 4 Spieler (♠♠♠♠) befinden sich auf den Kartenvorderseiten unten rechts **B** und auf den Plättchenvorderseiten links **C**. Entfernt auch die beiden Karten mit dem **I**-Symbol.



- 3 Mischt die restlichen Karten und bildet daraus den verdeckten Zugstapel. Legt diesen in den entsprechenden Bereich **D**.

- 4 Zählt von unten so viele Karten des Zugstapels ab, wie Spieler mitspielen. Legt auf diese Karten das Bankiersplättchen mit der „Stephenson's Rocket“-Seite nach oben **E** und darauf die restlichen Karten. Die unter dem Plättchen liegenden Karten werden in der Kanalepoche nicht verwendet.



Spieleranzahl

- 5 Mischt die restlichen Baumwollhändler-Plättchen und legt sie als verdeckten Zugstapel in den entsprechenden Bereich **F**.

- 6 Legt den Baumwollmarker auf das oberste Feld des Baumwollmarktes **G**.

- 7 Platziert je 1 schwarzen Würfel auf jedes Feld des Kohlemarktes **H**.

- 8 Platziert je 1 orangefarbenen Würfel auf jedes Feld des Eisenmarktes **I**.

- 9 Legt die restlichen Würfel als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan **J**.

- 10 Legt das Geld neben den Spielplan **K**; dies ist die Bank.



ORTSNAMEN-BANNER

Die Ortsnamen-Banner sind farbig hinterlegt. Dies dient zum Einen dazu, die Orte schneller auf dem Spielplan zu finden, zum Anderen als Hinweis darauf, welche Orte sich überhaupt im Zugstapel befinden. Dies variiert je nach Spieleranzahl:

- 2 Spieler: Blaue **L** und petrolfarbene **M** Ortskarten befinden sich nicht im Zugstapel.
- 3 Spieler: Petrolfarbene **M** Ortskarten befinden sich nicht im Zugstapel.
- 4 Spieler: Alle Ortskarten befinden sich im Zugstapel.



VORBEREITUNG SPIELERBEREICH

- 1 Lege ein Spielertableau vor dich.

- 2 Nimm dir £30 von der Bank **N**.

- 3 Wähle eine Spielerfarbe und nimm dir das dazugehörige Charakterplättchen.

- 4 Lege die Verbindungsplättchen deiner Spielerfarbe neben deinem Spielertableau bereit **O**.

- 5 Staple die Industriepplättchen deiner Farbe (Baumwollspinnereien **P**, Häfen **Q**, Werften **R**, Eisenhütten **S** und Kohlebergwerke **T**) auf den entsprechenden Feldern deines Spielertableaus. Lege sie so, dass die Seite, deren obere Hälfte schwarz hinterlegt ist, verdeckt liegt.

- 6 Lege deinen Siegpunktemarker (SP) auf das Feld „0“ der Punkteleiste **U**.

- 7 Lege deinen Einkommensmarker auf das Feld „10“ der Punkteleiste **V**.

- 8 Ziehe 8 Karten vom Zugstapel auf die Hand. Zeige die Handkarten nicht deinen Mitspielern **W**.

- 9 Bestimme einen freien Bereich neben deinem Spielertableau; hier bildest du deinen eigenen Ablagestapel.

Haben alle Spieler ihren Spielerbereich vorbereitet, mischt die im Spiel befindlichen Charakterplättchen verdeckt und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die Zugreihenfolge-Felder **X**.



SPIELZIEL

Das Spiel geht über 2 Epochen: die Kanalepoche (1770-1830) und die Eisenbahnepoche (1830-1870). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) nach dem Ende der Eisenbahnepoche gewinnt das Spiel. SP erhält ihr nach dem Ende jeder Epoche für eure Verbindungsplättchen und umgedrehten Industrieplättchen auf dem Spielplan.

4

RUNDEN

Jede Epoche geht so lange, bis der Zugstapel aufgebraucht ist und alle Handkarten ausgespielt sind. Pro Epoche werden 8 (4 Spieler), 9 (3 Spieler), bzw. 10 (2 Spieler) Runden gespielt. Die Zugreihenfolge innerhalb jeder einzelnen Runde wird durch die Reihenfolge der Charakterplättchen auf den Zugreihenfolgefeldern angezeigt.



SPIELZUG

Bist du am Zug, führst du insgesamt 2 Aktionen aus.

Ausnahme: In der ersten Runde der Kanalepoche führt jeder Spieler nur 1 Aktion aus.

Für jede Aktion, die du ausführst, musst du eine Karte von deiner Hand spielen, indem du sie **offen** auf deinen Ablagestapel legst.

Nachdem du beide Aktionen ausgeführt hast, ziehst du vom Zugstapel auf 8 Handkarten nach.

Alles Geld, das du aus gibst, legst du auf dein Charakterplättchen **A** auf dem Zugreihenfolgefeld.

Ist der Zugstapel erschöpft, schrumpft deine Kartenhand Runde für Runde, bis du schließlich keine Karte mehr auf der Hand hast.

Hinweis: Während der Kanalepoche gelten die Karten unter dem Bankiersplättchen nicht als Bestandteil des Zugstapels und werden nicht verwendet.

AKTIONEN

Als Aktion kannst du aus 5 möglichen eine beliebige wählen, auch zweimal dieselbe in einem Zug:

1 Bauen – Platziere eines deiner Industrieplättchen auf dem Spielplan, zahle die entsprechenden Kosten und verbrauche ggf. angegebene Kohle und/oder Eisen.



2 Verbinden – Erweitere dein Kanal- oder Eisenbahnnetzwerk, indem du Verbindungsplättchen auf dem Spielplan anlegst.



3 Entwickeln – Erschließe dir Industrien höherer Stufen, indem du Industrieplättchen von deinem Spielertableau entfernst.



4 Verkaufen – Drehe deine gebauten Baumwollspinnereien um, indem du Baumwolle über einen Fernen Markt verkaufst oder ein Hafenplättchen umdrehst.



5 Kredit aufnehmen – Nimm dir £10, £20 oder £30 von der Bank und setze deinen Einkommensmarker um 1, 2 oder 3 Einkommensstufen (nicht Felder auf der Leiste) zurück.



Passen – Du darfst passen, anstatt eine Aktion auszuführen, musst aber trotzdem eine Karte spielen.

Geld ausgeben – Gibst du in deinem Zug Geld aus, zahlst du es nicht an die Bank, sondern legst es auf dein Charakterplättchen **A** auf dem Zugreihenfolgefeld. Die Höhe des ausgegebenen Betrages bestimmt am Rundenende die Zugreihenfolge der nächsten Runde.



RUNDENENDE

Haben alle Spieler ihren Zug beendet, führt vor Beginn der nächsten Runde folgende Schritte durch:

1 Zugreihenfolge der nächsten Runde bestimmen – Sortiert die Charakterplättchen auf den Zugreihenfolgefeldern nach folgendem Prinzip um:

- Je weniger Geld auf einem Plättchen liegt, desto weiter nach links wird es gelegt und desto früher ist der Spieler in der nächsten Runde am Zug **B**. Der Spieler, der am meisten Geld ausgegeben hat, ist also als letzter am Zug **C**.
- Haben mehrere Spieler dieselbe Summe ausgegeben, bleibt die relative Position ihrer Plättchen zueinander unverändert **C**.
- Legt anschließend alles Geld von den Charakterplättchen zurück in die Bank **D**. Nun steht die Zugreihenfolge fest und die Plättchen sind wieder leer für die nächste Runde.



2 Einkommen erhalten – Jeder Spieler erhält entsprechend seiner Einkommensstufe Geld von der Bank.

Ausnahme: Am Ende der letzten Runde des Spiels erhalten die Spieler kein Einkommen.

- Die Einkommensstufe jedes Spielers wird auf dem Münzsymbol bei der Gruppe von Feldern angezeigt, in welcher der Einkommensmarker liegt **E**.



- Zeigt die Münze einen negativen Betrag an **F**, muss der Spieler diesen an die Bank zahlen.



- Kann ein Spieler nicht zahlen, muss er Geld beschaffen, indem er ein oder mehrere seiner Industrieplättchen (nicht Verbindungen) vom Spielplan entfernt; für jedes Plättchen erhält er die Hälfte der Baukosten (abgerundet). Überschüssiges Geld behält er.



- Kann er nicht genügend Geld beschaffen, verliert er 1 SP (wenn möglich) pro £1, das er nicht bezahlen kann.



Hinweis: Nur in diesem speziellen Fall darf ein Spieler überhaupt Industrieplättchen „verkaufen“, und auch nur so lange, bis seine Schuld beglichen ist.

ENDEN BEIDER EPOCHEN

Eine Epoche endet nach der Runde, in der die Spieler ihre letzten Handkarten spielen. Führt nun folgende Schritte aus:

1 Werten der Kanal-/Eisenbahnverbindungen

Jedes eigene Verbindungsplättchen **G**, zählt so viele SP, wie Verbindungssymbole **H** in den beiden verbundenen Orten abgebildet sind (auf dem Spielplan und auf den Industrieplättchen). Rückt den SP-Marker entsprechend auf der Punkteleiste **H** vor und entfernt gewertete Verbindungsplättchen sofort vom Spielplan.

2 Werten der umgedrehten Industrieplättchen

Haben alle Spieler ihre Verbindungsplättchen entfernt, werden die eigenen, umgedrehten Industrieplättchen (obere Hälfte schwarz hinterlegt) gewertet: Der SP-Marker rückt jeweils um so viele SP vor **H**, wie unten links im Sechseck angegeben. Nicht umgedrehte Industrieplättchen **I** werden nicht gewertet.

Hinweis: Ab 100 SP beginnt der SP-Marker einfach eine weitere Runde auf der Punkteleiste.



ENDE DER KANALEPOCHE

Führt nach dem Ende der Kanalepoche folgende zusätzlichen Schritte aus:

3 Veraltete Industrien entfernen

Entfernt alle Industrieplättchen der Stufe 1 vom Spielplan (nicht von den Spielertableaus), und legt sie in die Schachtel zurück. Alle Industrieplättchen der Stufe 2 und höher bleiben liegen **I**.



4 Baumwollmarkt zurücksetzen

Legt den Baumwollmarker zurück auf das oberste Feld des Baumwollmarktes **K**. Mischt abgelegte Baumwollhändlerplättchen mit den im Zugstapel verbliebenen und legt diesen neuen Baumwoll-Zugstapel verdeckt in den entsprechenden Bereich **L**.

5 Zugstapel mischen

Mischt die Karten von unterhalb des Bankiersplättchens mit sämtlichen ausgespielten Karten und legt sie als verdeckten Zugstapel in den entsprechenden Bereich **M**.

6 Bankiersplättchen einlegen

Zählt von unten doppelt so viele Karten vom Zugstapel ab, wie Spieler mitspielen (z.B. 6 Karten bei 3 Spielern), legt auf diese das Bankiersplättchen mit der Nathan Rothschild-Seite nach oben **N** und legt die restlichen Karten wieder obenauf.



ENDEN BEIDER EPOCHEN

Eine Epoche endet nach der Runde, in der die Spieler ihre letzten Handkarten spielen. Führt nun folgende Schritte aus:

1 Werten der Kanal-/Eisenbahnverbindungen

Jedes eigene Verbindungsplättchen **G**, zählt so viele SP, wie Verbindungssymbole **H** in den beiden verbundenen Orten abgebildet sind (auf dem Spielplan und auf den Industrieplättchen). Rückt den SP-Marker entsprechend auf der Punkteleiste **H** vor und entfernt gewertete Verbindungsplättchen sofort vom Spielplan.

2 Werten der umgedrehten Industrieplättchen

Haben alle Spieler ihre Verbindungsplättchen entfernt, werden die eigenen, umgedrehten Industrieplättchen (obere Hälfte schwarz hinterlegt) gewertet: Der SP-Marker rückt jeweils um so viele SP vor **H**, wie unten links im Sechseck angegeben. Nicht umgedrehte Industrieplättchen **I** werden nicht gewertet.

Hinweis: Ab 100 SP beginnt der SP-Marker einfach eine weitere Runde auf der Punkteleiste.

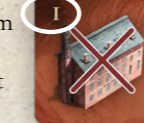


ENDE DER KANALEPOCHE

Führt nach dem Ende der Kanalepoche folgende zusätzlichen Schritte aus:

3 Veraltete Industrien entfernen

Entfernt alle Industrieplättchen der Stufe 1 vom Spielplan (nicht von den Spielertableaus), und legt sie in die Schachtel zurück. Alle Industrieplättchen der Stufe 2 und höher bleiben liegen **I**.



4 Baumwollmarkt zurücksetzen

Legt den Baumwollmarker zurück auf das oberste Feld des Baumwollmarktes **K**. Mischt abgelegte Baumwollhändlerplättchen mit den im Zugstapel verbliebenen und legt diesen neuen Baumwoll-Zugstapel verdeckt in den entsprechenden Bereich **L**.

5 Zugstapel mischen

Mischt die Karten von unterhalb des Bankiersplättchens mit sämtlichen ausgespielten Karten und legt sie als verdeckten Zugstapel in den entsprechenden Bereich **M**.

6 Bankiersplättchen einlegen

Zählt von unten doppelt so viele Karten vom Zugstapel ab, wie Spieler mitspielen (z.B. 6 Karten bei 3 Spielern), legt auf diese das Bankiersplättchen mit der Nathan Rothschild-Seite nach oben **N** und legt die restlichen Karten wieder obenauf.



ENDE DER EISENBAHNEPOCHE

Führt nach dem Ende der Eisenbahnepoche zusätzlich folgenden Schritt aus:

3 Werten des Bargeldes
Pro £10 an Bargeld erhält jeder Spieler 1 SP und rückt seinen SP-Marker entsprechend vor.



SPIELSIEG

Nach der Wertung am Ende der Eisenbahnepoche...

- gewinnt der Spieler mit den meisten SP.
- Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: Höheres Einkommen, mehr Bargeld.
- Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

INDUSTRIEPLÄTTCHEN UMDREHEN

Am Ende jeder Epoche erhaltet ihr für umgedrehte Industrieplättchen SP. Umgedreht weisen sie eine schwarz hinterlegte obere Hälfte auf sowie unten links in einem Sechseck die Anzahl der SP.



Die verschiedenen Industrieplättchen werden aus unterschiedlichen Gründen umgedreht:

- **Baumwollspinnereien und Häfen:** Während einer Aktion „Verkaufen“.
- **Kohlebergwerke und Eisenhütten:** Sobald der letzte Würfel vom Plättchen entfernt wird. Dies geschieht häufig während des Zuges eines Mitspielers.
- **Werften:** Sofort beim Bauen.



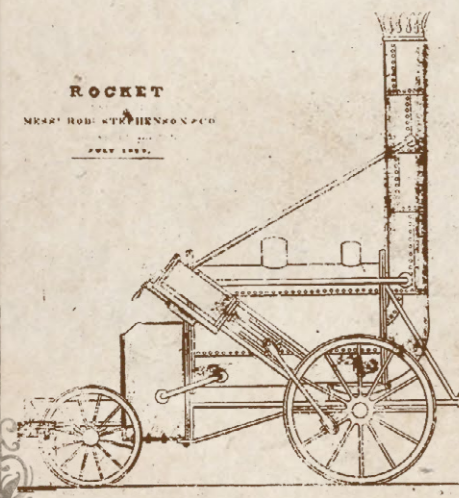
EINKOMMEN ERHÖHEN

Drehst du ein Industrieplättchen um, rücke sofort deinen Einkommensmarker um so viele Felder (nicht Einkommensstufen)



auf der Punkteleiste vor **A**, wie der Pfeil unten rechts auf dem Plättchen angibt.

Ausnahme: Dein Einkommen wird über Stufe 30 hinaus nicht mehr erhöht.



DEIN NETZWERK

Ein Ort ist Teil deines eigenen Netzwerkes, wenn mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt ist:

- Mindestens eines deiner Industrieplättchen liegt in diesem Ort **B**;
- Mindestens eines deiner Verbindungsplättchen verbindet den Ort mit einem Nachbarort **C**.

VERBUNDENE ORTE

Zwei Orte gelten als verbunden, wenn Verbindungsplättchen (auch mehrerer Spieler) eine ununterbrochene Kette zwischen den beiden Orten **D** und **E** bilden.



EISEN VERBRAUCHEN

Eisen wird gebraucht, um die Aktion „Entwickeln“ auszuführen und um bestimmte Industrieplättchen zu bauen.

Um Eisen zu verbrauchen, ist **keine Verbindung** zu einer Eisenquelle erforderlich.

Eisen muss wie folgt verbraucht werden:

- 1 Von einer beliebigen, nicht umgedrehten Eisenhütte **F** (auch von Mitspielern); es muss nicht die nächstgelegene sein. Brauchst du mehr als 1 Eisen, darfst du dich aus verschiedenen Quellen bedienen. Auf diese Weise Eisen zu verbrauchen kostet nichts.
- 2 Ist auf diese Weise kein Eisen verfügbar, darfst du Eisen vom Eisenmarkt **G** beziehen, beginnend mit dem niedrigsten Preis. Ist der Eisenmarkt erschöpft, darfst du Eisen für £5 / kaufen.

Verbrauchtes Eisen wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Historischer Hinweis: Diese Industrien benötigten Eisen nur in geringen Mengen, so dass der Transport per Pferdewagen ausreichte.

KOHLLE VERBRAUCHEN

Kohle wird benötigt, um Orte per Eisenbahn zu verbinden und um bestimmte Industrieplättchen zu bauen.

Um Kohle zu verbrauchen, **muss** die Eisenbahn-Verbindung oder das Industrieplättchen **nach der Platzierung** auf dem Spielplan mit einer Bezugsquelle für Kohle **verbunden** sein.

Kohle muss wie folgt verbraucht werden:

- 1 Vom nächstgelegenen (über die wenigsten Verbindungsplättchen verbundenen) nicht umgedrehten Kohlebergwerk **H** eines beliebigen Spielers. Sind mehrere gleich weit entfernt, such dir eines davon aus. Ist ein Kohlebergwerk erschöpft und du benötigst mehr Kohle, beziehe sie vom jetzt nächstgelegenen Kohlebergwerk. Auf diese Weise Kohle zu verbrauchen kostet nichts.
- 2 Besteht keine Verbindung zu einem nicht umgedrehten Kohlebergwerk, darfst du Kohle vom Kohlemarkt **I** beziehen, beginnend beim niedrigsten Preis. Dies erfordert eine Verbindung zu einem Fernen Markt : einem Hafenplättchen (umgedreht oder nicht) **J**, oder einem Ort mit diesem Symbol am Spielfeldrand **K**. Ist der Kohlemarkt erschöpft, darfst du Kohle für £5 / kaufen – eine Verbindung zu einem Fernen Markt ist dennoch notwendig.

Verbrauchte Kohle wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Historischer Hinweis: Kohle wurde in großen Mengen benötigt, so dass eine zuverlässige Versorgung damit gewährleistet sein musste.

AKTION: BAUEN

Mit dieser Aktion legst du Industrieplättchen in einen Ort auf dem Spielplan.

Ausführen der Aktion „Bauen“:

- 1 Spiele eine entsprechende Handkarte – anders als andere Aktionen, bei denen beliebige Karten gespielt werden können, erfordert das Bauen eine passende Karte, die du offen auf deinen Ablagestapel legst.
 - **Ortskarte** Erlaubt es dir, an diesem Ort ein dort vorgesehenes Industrieplättchen zu bauen, selbst, wenn der Ort nicht Teil deines Netzwerkes ist.
 - **Industriekarte** Erlaubt es dir, ein Industrieplättchen wie links oben abgebildet an einem Ort zu bauen, der Teil deines Netzwerkes ist und das entsprechende Industriesymbol aufweist.
 - **Überall Bauen** Erlaubt es dir, an jedem beliebigen Ort zu bauen. Mit dieser Aktion führst du **beide** Aktionen deines Zuges aus. Spiele 2 beliebige Handkarten und betrachte sie als 1 Ortskarte deiner Wahl. Du ziehst wie sonst 2 Karten nach.



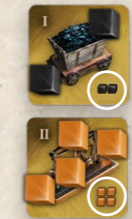
- 2 Nimm ein Plättchen der niedrigsten Stufe der entsprechenden Industrie von deinem Spielertableau **L** und lege es, ohne es umzudrehen, auf ein freies Feld des gewählten Ortes. Dabei gelten folgende Regeln:
 - Wenn möglich, belege ein freies Feld mit ausschließlich diesem Industriesymbol **M**.
 - Ansonsten belege ein Feld, das außerdem noch weitere Symbole zeigt **N**.
 - Gibt es kein freies Feld mit dem Symbol deines Industrieplättchens, kannst du es an diesem Ort nicht bauen. **Ausnahme:** Siehe „Überbauen“.



- 3 Die Kosten für den Bau einer Industrie sind links neben dem jeweiligen Feld auf dem Spielertableau angegeben **O**. Bezahle das Geld, lege es auf dein Charakterplättchen und verbrauche ggf. Kohle und Eisen wie angezeigt **P**.

Zur Erinnerung: Wird Kohle benötigt, muss der Ort mit einer Bezugsquelle für Kohle verbunden sein (s. „Kohle verbrauchen“ und „Verbundene Orte“).

- 4 **Hast du ein Kohlebergwerk oder eine Eisenhütte gebaut, lege so viel Kohle- oder Eisenwürfel auf das Plättchen, wie unten rechts darauf angegeben ist.**



Kohle und Eisen an den Markt verkaufen

Baust du entweder

- ein **Kohlebergwerk**, das mit einem Fernen Markt verbunden ist (Hafenplättchen – umgedreht oder nicht – oder Ort mit entsprechendem Symbol), **oder**
- eine **Eisenhütte**, egal, ob mit einem Fernen Markt verbunden oder nicht, **führe sofort folgende Schritte durch:**



- 1 Lege so viele Würfel wie möglich von dem Industrieplättchen auf freie Felder des entsprechenden Marktes um (vom höchsten Verkaufspreis abwärts).
- 2 Nimm dir für jeden dieser Würfel den Betrag, der links vom jeweiligen Marktfeld angegeben ist **Q**.
- 3 Wird hierbei der letzte Würfel vom Industrieplättchen entfernt, drehe das Plättchen um **R** und rücke deinen Einkommensmarker so viele Schritte vor, wie der Pfeil unten rechts auf dem Plättchen angibt.



Hinweis: Kohle- und Eisenwürfel werden **ausschließlich** im Laufe der Aktion „Bauen“ des entsprechenden Industrieplättchens an den Markt verkauft.

Bauen ohne Plättchen auf dem Spielplan

Hast du noch keine Industrie- oder Verbindungsplättchen auf dem Spielplan, darfst du eine Industriekarte spielen und das dazugehörige Industrieplättchen in einem beliebigen Ort auf einem Feld mit entsprechendem Symbol bauen.



Eine Werft bauen

Werften mit Schloss-Symbol werden nicht gebaut. Du kannst sie nur durch die Aktion „Entwickeln“ von deinem Spielertableau entfernen. Erst dann kannst du Werften höherer Stufen bauen.



Bauen in der Kanalepoche

- Jeder Spieler darf maximal 1 Industrieplättchen pro Ort bauen.



- Werften, neben deren Feld links ein abgebildet ist, dürfen (noch) nicht gebaut werden.

Bauen in der Eisenbahnepoche

- Jeder Spieler darf beliebig viele Industrieplättchen pro Ort bauen.



- Industrieplättchen, neben deren Feld auf deinem Spielertableau links ein abgebildet ist, dürfen nicht (mehr) gebaut werden. Diese Plättchen kannst du nur durch die Aktion „Entwickeln“ entfernen (und dir damit Plättchen höherer Stufen erschließen).

AKTIONEN

AKTION: BAUEN (FORTSETZUNG)

Überbauen

Unter Umständen darfst du Industriepflichtchen auf dem Spielplan durch Pflichtchen derselben Industrie, aber höherer Stufe, ersetzen (befolge ansonsten die Regeln für die Aktion „Bauen“). Dies wird „Überbauen“ genannt. Hierfür gelten folgende Regeln:

Für das Überbauen eines eigenen Industriepflichtchens (A):

- Du darfst jedes beliebige Industriepflichtchen überbauen.
- Sind auf dem überbauten Pflichtchen noch Würfel, lege diese zurück in den allgemeinen Vorrat.

Für das Überbauen eines Industriepflichtchens eines Mitspielers (B):

- Du darfst nur ein Kohlebergwerk oder eine Eisenhütte überbauen.
- Es dürfen keine Würfel der entsprechenden Sorte mehr vorhanden sein – weder auf Industriepflichtchen (aller Spieler), noch im jeweiligen Markt.

Entferne das überbaute Industriepflichtchen und lege es zurück in die Schachtel (es bringt keine SP mehr ein). Dem Besitzer gehen aber keine durch das Pflichtchen bereits zugeteilten SP oder Einkommensschritte verloren.



MANCHESTER

AKTION: VERKAUFEN

Diese Aktion ermöglicht es dir, gebaute Baumwollspinnereien umzudrehen – und manchmal auch Häfen.

Ausführen der Aktion „Verkaufen“:

- 1 Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.
- 2 Wähle 1 deiner nicht umgedrehten Baumwollspinnereien (C) und führe folgende Schritte durch:

Verkaufen über einen Hafen

Du darfst Baumwolle über einen **nicht umgedrehten** Hafen eines beliebigen Spielers verkaufen. Die Baumwollspinnerei muss mit diesem Hafen (D) verbunden sein.

1. Drehe den Hafen um und rücke den Einkommensmarker seines Besitzers (E) um so viele Felder vor, wie der Pfeil unten rechts auf dem Pflichtchen angibt. **Fahre mit Schritt 3 fort.**

Verkaufen über einen „Fernen Markt“

Du darfst Baumwolle über einen Fernen Markt verkaufen, solange der Baumwollmarker nicht auf dem „X“-Feld (F) steht. Dafür muss die Baumwollspinnerei mit einem Fernen Markt (H) verbunden sein – also einem Hafenpflichtchen (umgedreht oder nicht), oder einem Ort mit diesem Symbol am Spielfeldrand.

Hinweis: Wenn du einen nicht umgedrehten Hafen als Fernen Markt nutzt, drehe das Hafenpflichtchen nicht um.

1. Decke das oberste Baumwollhändler-Pflichtchen (G) auf und lege es auf den Ablagestapel.
2. Rücke den Baumwollmarker so viele Felder abwärts (I) wie auf dem aufgedeckten Pflichtchen angegeben (1).
3. Rücke deinen Einkommensmarker um so viele Felder vor, wie der Pfeil links vom Baumwollmarker jetzt angibt. **Fahre mit Schritt 3 fort.**
4. Erreicht der Baumwollmarker das „X“-Feld (F), ist deine Aktion sofort beendet. **Fahre nicht mit Schritt 3 fort.**



- 3 Drehe deine Baumwollspinnerei um und rücke deinen Einkommensmarker um so viele Schritte vor, wie der Pfeil unten rechts auf dem Pflichtchen angibt.

- 4 Du darfst die Schritte 2 und 3 beliebig oft wiederholen – für jede deiner nicht umgedrehten Baumwollspinnereien.

AKTIONEN

AKTION: KREDIT AUFNEHMEN

Diese Aktion erlaubt es dir, Bargeld zu beschaffen. Ein Kredit wird nie zurückgezahlt, sondern durch das Senken deiner Einkommensstufe beglichen.

- In den letzten 4 Runden der Eisenbahnepoche (sobald der Zugstapel aufgebraucht ist) darfst du keinen Kredit aufnehmen.
- Zur Erinnerung endet die letzte Runde, bevor der Zugstapel aufgebraucht wird, damit, dass das Bankierspflichtchen auftaucht – mit der Nathan Rothschild-Seite nach oben.
- Legt das Pflichtchen, sobald es erscheint, neben die Bank, um anzuzeigen, dass die folgende Runde die letzte ist, in der ein Kredit aufgenommen werden kann.
- Dreht das Bankierspflichtchen nach der folgenden Runde um, so dass nun Stephenson's Rocket zu sehen ist, um anzuzeigen, dass keine Kredite mehr aufgenommen werden können.



Ausführen der Aktion „Kredit aufnehmen“:

- 1 Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.
- 2 Nimm dir £10, £20 oder £30 von der Bank und setze deinen Einkommensmarker auf der Punkteleiste entsprechend um 1, 2 oder 3 Einkommensstufen (nicht Felder) zurück. Lege ihn auf das höchste Feld dieser Einkommensstufe (J).

Ausnahme: Du kannst keinen Kredit aufnehmen, wenn dein Einkommen dadurch unter „-10“ sinken würde.



AKTION: ENTWICKELN

Diese Aktion erlaubt es dir, Industriepflichtchen von deinem Spielertableau zu entfernen. Dadurch werden Pflichtchen höherer Stufen einer Industrie verfügbar, ohne dass du alle Pflichtchen niedrigerer Stufen bauen musst.

Ausführen der Aktion „Entwickeln“:

- 1 Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.
- 2 Entferne 1 oder 2 Industriepflichtchen der jeweils niedrigsten noch vorhandenen Stufe von deinem Spielertableau und lege sie zurück in die Schachtel. Die Industriepflichtchen werden einzeln entfernt und müssen nicht Pflichtchen derselben Industrie sein (K).
- 3 Verbrauche 1 Eisen für jedes entfernte Pflichtchen (s. „Eisen verbrauchen“).



AKTION: VERBINDEN

Diese Aktion erlaubt es dir, Verbindungsplättchen zu legen, die dein Netzwerk erweitern und dir weitere Orte erschließen.



Ausführen der Aktion „Verbinden“:

- 1 Spiele eine beliebige Handkarte und lege sie **offen** auf deinen Ablagestapel.
- 2 Lege ein Verbindungsplättchen auf eine freie Strecke zwischen zwei Orten auf dem Spielplan (L). Mindestens einer dieser beiden Orte muss bereits Teil deines Netzwerkes sein.

Verbinden in der Kanalepoche:

- Du darfst keine Eisenbahnverbindungen legen.
- Du darfst ausschließlich Kanalverbindungen auf freie Kanalstrecken legen (M).
- Du darfst maximal 1 Kanalverbindung legen, Kosten: £3.

Verbinden in der Eisenbahnepoche:


- Du darfst keine Kanalverbindungen legen.
- Du darfst ausschließlich Eisenbahnverbindungen auf freie Eisenbahnstrecken legen (N).
- Du darfst 1 Eisenbahnverbindung legen, Kosten: £5.
- Alternativ dazu darfst du 2 Eisenbahnverbindungen legen, Kosten: £15.
- Du musst pro gelegter Eisenbahnverbindung 1 Kohle verbrauchen (s. „Kohle verbrauchen“).

Zur Erinnerung: Jede Eisenbahnverbindung wird einzeln nacheinander gelegt und muss sofort nach dem Platzieren mit einer Bezugsquelle für Kohle verbunden sein.




TIPPS UND VARIANTEN

ZUR ERINNERUNG

- Spiele 1 Handkarte für jede einzelne Aktion, die du ausführst – auch „Passen“.
- Du darfst in deinem Zug auch dieselbe Aktion zweimal ausführen. Du darfst zum Beispiel mit der Aktion „Verbinden“ nur 1 Kanalverbindung legen, darfst die Aktion aber nochmal wählen und eine zweite Kanalverbindung legen.
- Du darfst auch 2 beliebige Karten auf einmal spielen und so deine beiden Aktionen kombiniert nutzen. Dies erlaubt dir, ein beliebiges Industrieplättchen auf einem entsprechenden Feld in einem Ort deiner Wahl zu bauen.
- Während der Kanalepoche darf jeder Spieler maximal 1 Industrieplättchen in jedem Ort bauen.
- Du darfst jedes deiner Industrieplättchen jederzeit überbauen.
- Du darfst Kohlebergwerke und Eisenhütten deiner Mitspieler überbauen, allerdings nur, wenn keine der entsprechenden Würfel ausliegen – weder auf Industrieplättchen, noch im Markt.
- Du musst mit einem Ferner Markt-Symbol  verbunden sein, um Baumwolle verkaufen und um Kohle vom Markt verbrauchen zu können (nicht nötig, um Eisen vom Markt zu verbrauchen).
- Du darfst nur an Orten bauen, die Teil deines Netzwerks sind (außer, du spielst die entsprechende Ortskarte, oder nutzt die Aktion „Überall bauen“ mit 2 Karten, oder es ist deine erste Aktion).

STRATEGISCHE HINWEISE


- Keine Angst vor Krediten! Deine Einkommensstufe bringt am Ende keine SP. Erfahrene Spieler gewinnen durchaus, obwohl sie sich bei Spielende auf einer niedrigen Einkommensstufe befinden.
- Industrieplättchen der Stufen 2 und höher werden am Ende der Kanalepoche nicht entfernt und können bei frühem Bauen zweimal gewertet werden. Eine umgedrehte Baumwollspinnerei der Stufe 3 kann über beide Epochen heftige 18 SP bringen. „Entwickeln“ heißt die Devise.
- Industrieplättchen mit  links von ihrem Feld auf deinem Spielertableau können in der Eisenbahnepoche nicht mehr gebaut werden. Versuche, mindestens 1 Kohlebergwerk und 1 Eisenhütte in der Kanalepoche zu bauen, damit du in der Eisenbahnepoche nicht erst eine Aktion „Entwickeln“ verwenden musst, um die Plättchen loszuwerden.
- Niemand möchte gezwungen sein zu passen. Wenn die Eisenbahnepoche zu Ende geht und das Bankiersplättchen auftaucht, nimm auf jeden Fall mindestens noch einmal Kredit auf, wenn du knapp bei Kasse bist, sonst kannst du womöglich in den letzten Runden kaum noch agieren.
- Herauszufinden, wie das eigene Netzwerk zu Beginn der Eisenbahnepoche am besten erweitert werden kann, fällt Einsteigern eher schwer. Tipp: Schließe Bezugsquellen für Kohle an dein Netzwerk an. Ist dies nicht möglich, baue ein Kohlebergwerk.

KLASSISCHE REGELN

Team Roxley empfiehlt zwar die weiterentwickelten, entschlackten Regeln dieser Ausgabe. Falls ihr jedoch gerne nach den ursprünglichen Regeln der Erstausgabe spielen möchtet, könnt ihr dies tun, indem ihr folgende Regeländerungen beachtet.

Die virtuelle Verbindung

Die Originalregel beinhaltet die etwas seltsam anmutende, selten wirksame Regel der „virtuellen Verbindung“:

- Ist Liverpool oder Birkenhead Teil deines Netzwerkes, darfst du auch im jeweils anderen Ort Industrieplättchen bauen. Zur Erinnerung: Wird Kohle benötigt, muss dieser Ort mit einer Bezugsquelle für Kohle verbunden sein. Die „virtuelle Verbindung“ gilt nicht für Kohle .




Klassische Kartenvorbereitung für 3-4 Spieler

Die Originalregeln haben keine festgelegten Karten, die bei der Spielvorbereitung entfernt werden. Geht stattdessen wie folgt vor:





- Überspringt Schritt 2 der „Vorbereitung Spielplan“.
- Anstatt Schritt 4 der „Vorbereitung Spielplan“ legt ihr das Bankiersplättchen so zwischen die Karten im Zugstapel, dass bei 3 Spielern 9 Karten und bei 4 Spielern 6 Karten darunter liegen.
- Entfernt nach dem Mischen der Karten vor der Eisenbahnepoche (Schritt 5 von „Ende der Epoche - Nur Kanalepoche“) bei 3 Spielern 6 Karten, bzw. bei 4 Spielern 2 Karten und legt sie in die Schachtel zurück.

2-Spieler-Variante der Spielergemeinde

Brass wurde von Martin Wallace ursprünglich als Spiel für 3 oder 4 Spieler herausgebracht. Allerdings entwickelte die Brass-Spielergemeinde 2009 eine 2-Spieler-Variante. Diese verwendete einen angepassten Spielplan und eine veränderte Spielvorbereitung; die Regeln blieben ansonsten unangetastet. Die Roxley-Spielregeln von 2017 machen diese Variante zwar eigentlich überflüssig, dennoch ist sie hier beigefügt, um der Geschichte des Spiels gerecht zu werden. Um diese Variante zu spielen, ändert die Spielvorbereitung wie folgt:

- Legt den Spielplan mit der alternativen Seite nach oben aus. Diese zeigt weniger Orte und oben links das „Regel lesen!“-Symbol .



- Ignoriert die Spieleranzahl-Angaben auf Karten und Baumwollhändler-Plättchen. Bildet stattdessen einen Zugstapel mit 40 Karten, indem ihr alle Karten aus dem Spiel nehmt, auf denen unten rechts kein Zahnrad  abgebildet ist .
- Bildet den Stapel an Baumwollhändler-Plättchen, indem ihr alle Plättchen aus dem Spiel nehmt, auf denen links kein Zahnrad  abgebildet ist (ein Plättchen mit „-1“, eines mit „-3“ und beide mit „0“) .
- Beginnt mit £25 statt mit £30.



VARIANTE ZUM EINSTIEG

Da Brass ein sehr komplexes Spiel ist, möchten einige Spieler vielleicht zunächst eine kürzere Kennenlern-Partie spielen. Das Einführungsspiel spielt sich wie das vollständige Spiel, allerdings wird nur die Kanalepoche gespielt. Außerdem gibt es ein paar zusätzliche Endwertungen, damit der Punktstand ihre Erfolge in der Kanalepoche auch widerspiegelt.

Das Einführungsspiel umfasst zunächst die Kanalepoche wie oben beschrieben, einschließlich der Zwischenwertung bei Ende der Epoche.

Anschließend finden noch folgende Wertungen statt:

- 1 **Bargeld**
Je £4 zählen 1 SP (allerdings maximal 15 SP). 
- 2 **Einkommen**
Deine Einkommensstufe zählt ihren Wert in SP. Bei negativem Einkommen werden entsprechend viele SP abgezogen. 
- 3 **Industrieplättchen**
Alle Industrieplättchen der Stufe 2 und höher werden erneut gewertet. 