

Brass

Martin Wallace

Clarifications

(NdT: ces clarifications sont de l'auteur lui-même, sur le site officiel du jeu)

Canaux - Un canal coûte 3£. Il ne peut y avoir qu'un canal par liaison.

Rails - Une liaison ferroviaire coûte 5£ ou 15£ pour la construction de deux liaisons ferroviaires en une seule action. Il ne peut y avoir qu'une seule liaison ferroviaire par liaison.

Localisations externes (*aka* Marchés externes) - Si vous vendez aux localisations externes, alors le revenu supplémentaire indiqué sur la piste de demande de coton est ajouté à votre niveau de revenu, il n'est pas pris en tant qu'argent.

Chaque joueur est limité par le nombre de ses pièces (les pièces communes ne le sont pas, soit le fer, le charbon, et la monnaie).

Un port permet la vente de coton d'une filature. Toutefois, un port peut être utilisé plus d'une fois pour vendre aux localisations externes. Il n'y a pas de plafond sur le nombre de fois qu'un port peut être utilisé pour la vente aux localisations externes. (NdT: pour ce qui est de la vente interne, un port ne peut être utilisé qu'une fois, avant d'être retourné).

Lorsque vous augmentez de revenu, vous augmentez d'un nombre d'espaces égal à l'augmentation de revenu; par exemple, si vous avez gagné 5 £ alors vous augmentez de cinq cases sur la piste de revenus. Notez que cela ne se traduit pas par une augmentation de £ 5 dans le revenu réel, ce qui dépend de la bande de revenus dans laquelle vous êtes. Si vous prenez un prêt alors vous descendez d'une tranche de revenu dans la piste de revenus. Cela signifie que vous perdez toujours £ 1 de revenu réel pour chaque £ 10 que vous prenez.

Les chantiers navals de niveau 1 ne peuvent être construits que dans la période du canal.

Vous ne pouvez jamais construire de chantier naval de niveau 0 (NdT: ils ne sont là que pour forcer un développement).

Vous ne serez en mesure de construire un chantier naval qu'à Liverpool dans la période du canal.

Le lien virtuel entre Liverpool et Birkenhead ne peut être utilisé que pour permettre à un joueur d'utiliser une carte d'industrie pour construire à Birkenhead. Il ne peut pas être utilisé pour vous permettre de construire une liaison ferroviaire entre Birkenhead et Ellesmere.

Notez que si vous construisez un bâtiment de niveau 2 dans la période du canal et qu'il survit (*ie* qu'il n'est pas upgradé) jusqu'à la fin de la période de chemin de fer, alors vous pourrez marquer ses points deux fois, une fois à la fin de la période de Canal et de nouveau à la fin de la période de chemin de fer.

Un nouveau guide de jeu

(NdT marqueur d'industrie = marqueur d'entreprise)

Quelques personnes m'ont fait remarquer qu'il est difficile de se faire une idée sur la façon de jouer à partir de la lecture des règles. Je serais le premier à admettre que ce n'est pas un jeu simple et qu'il faut un peu de temps avant d'en faire le tour. Je vais donc tenter une nouvelle fois de décrire comment Brass doit être joué.

Comme pour la majorité des jeux européens, votre but est de marquer le plus de points de victoire. Ceux-ci sont gagnés par les marqueurs d'industrie retournés, et les canaux/rails. La clé de la victoire est de construire des marqueurs d'industrie qui finiront retournés.

Quand vous construisez une industrie, elle produit quelque chose et cherche à le vendre. Quand vous construisez une filature de coton, elle produit du coton mais n'a pas encore de client. Un port est un client potentiel. Vous pouvez retourner une filature de coton si vous pouvez aussi retourner un port (les marqueurs ne sont retournés qu'une fois). Cela ne représente pas une vente ponctuelle, Vous êtes continuellement en train de produire et vendre du coton par ce port. C'est pourquoi votre niveau de revenu est augmenté. De même, les mines de charbon et les sidérurgies ont des cubes de charbon/fer à vendre. Quand tous les cubes d'un de ces marqueurs ont été retirés, alors le marqueur est retourné, ce qui augmente votre revenu. Votre mine de charbon continue à produire du charbon, mais vend tout ce qu'elle produit. La seule industrie qui est immédiatement retournée est le chantier naval.

C'est un jeu d'offre et de demande. Vous cherchez à construire une industrie quand vous savez qu'il y a une demande pour ses produits, autrement vous gaspillez votre argent et vos actions. La seule exception à ça est les mines de charbon, il peut être très utile de démarrer la période du rail avec une mine de charbon qui contiendrait du charbon. En ce sens le jeu est très tactique. Si un certain nombre de cubes de charbon ont été pris de la piste de demande de charbon, alors la demande est forte et des profits supplémentaires seront faits par la prochaine personne à répondre à cette demande. Ainsi si vous construisez une mine de charbon et qu'elle est connectée à un port, vous déplacez immédiatement les cubes de la mine pour remplir les espaces vides sur la piste de demande de charbon. Vous gagnez de l'argent pour ça, sans augmenter votre niveau de revenu.

La demande totale de coton est déterminée par le nombre de ports qui ont été construits et par le marché distant (qui va permettre de vendre de 2 à 6 lots de coton). Encore une fois, cherchez les opportunités. S'il y a beaucoup de filature de coton qui n'ont pas vendu leurs produits, alors construisez des ports. Bien que le propriétaire de la filature gagne plus d'argent vous économisez une action.

La demande en charbon sera faible au début du jeu, mais va augmenter au fur et à mesure. Ne partez pas dans le charbon trop tôt. Pendant la période du rail, la demande en charbon va exploser.

La demande en fer dépend beaucoup de la façon dont se déroule le développement des joueurs. Comme vous pouvez choisir où prendre le fer pendant votre développement, vous pouvez créer votre propre demande en fer.

Dans une certaine mesure les cartes sont une distraction. Au début de chaque période, vous devriez être en mesure de construire pratiquement n'importe quel type d'industrie. Ce que vous pouvez ne pas avoir, c'est le contrôle complet sur l'endroit où construire,

aussi cherchez où vos cartes vous permettent de construire. Vous pourriez avoir besoin de planifier un peu en avance, et ainsi de remettre à plus tard la construction d'une industrie jusqu'à ce que vous ayez construit des canaux/rails de liaisons.

N'oubliez pas de développer vos industries. Les personnes jouant pour la première fois ne le font généralement pas. Vous pouvez faire ces développements pour vous si vous pouvez vider une sidérurgie. Avoir quelques industries de niveau 2 dès la période du canal fera une grande différence pendant la période du rail. Souvenez-vous que toutes les industries de niveau 1 sont enlevées à la fin de la période du canal. Ca ne veut pas dire qu'elles disparaissent réellement, souvenez-vous que vous continuez à gagner de l'argent de ces industries. Vous pouvez voir ça comme une augmentation de l'espace utilisable, et comme un déclin de l'importance de la petite industrie. Jetez un oeil au tableau de détail des industries à la fin des règles. Vous devriez voir que plus le niveau technologique est élevé, plus vous gagnez de points de victoire, particulièrement pour les filatures de coton et les chantiers navals.

L'argent est important. Toutes les industries ont un coût de construction, indiqué sur le recto du marqueur. Vous allez épuiser votre argent assez rapidement, ce qui implique de prendre un emprunt. Vous pouvez essayer d'éviter cette situation en augmentant votre revenu aussi vite que possible, ce qui voudrait dire construire une filature de coton, un port, et utiliser ces deux industries avec une action de vente de coton. Une fois que votre niveau de revenu sera élevé, vous recevrez de l'argent au début de chaque tour. Ca veut aussi dire que si vous décidez alors de prendre un emprunt, votre revenu ne deviendra pas négatif.

Je recommande de lire la section "Référence" avant de commencer à jouer, juste pour vous familiariser avec les différents sujets abordés. Jetez également un oeil sur Boardgamegeek pour plus de détails

That's all for now.

Martin Wallace

Quelques questions/précisions

(Après lecture de divers forums, principalement le forum TricTrac)

Que puis-je faire au premier tour du jeu ?

On commence la phase Canal, et on ne peut jouer qu'une carte action.

Pour construire une industrie :

- Soit on joue une carte lieu, et on peut construire n'importe quel type d'industrie qui y est présent
- Soit on joue une carte industrie, et on peut construire ce type d'industrie dans n'importe quelle ville de la carte qui l'autorise (c'est-à-dire sans tenir compte de la règle de connexion au réseau, puisqu'il n'y a pas encore de réseau). A noter que si on se retrouve sans industrie de niveau 2 en place au début de la phase Rail, on a à nouveau la possibilité de démarrer son réseau n'importe où avec une carte industrie.

Il n'est pas obligatoire de commencer par construire une industrie: on peut développer, faire un prêt ou passer.

Par contre, il n'est pas possible de construire de canal dès le premier tour vu qu'un canal doit être relié à une de nos industries ou dans la continuation d'une de nos liaisons.

Puis-je considérer les marchés externes comme une ville au regard de la connectivité ?

Les marchés externes fonctionnent comme une ville pour tout ce qui est connectivité :

- On peut y faire transiter du coton,
- On peut y faire transiter du charbon,
- On peut les traverser pour étendre son réseau (j'ai construit Rochdale-Yorkshire, je peux donc construire Yorkshire-Colne, même si je n'ai pas d'industrie à Colne, ni construit la liaison Colne-Burnley).

Que se passe-t-il à la fin de la période du Canal ?

A la fin de la période du canal, vous devez retirer tous les canaux du plateau ainsi que les marqueurs d'entreprises de niveau de technologie égal à 1.

Les marqueurs d'entreprises de niveau de technologie supérieur à 1 (2, 3, 4) déjà retournés lors du comptage à la fin de la période du canal seront donc comptabilisés deux fois (une fois à la fin de la période du canal et une fois à la fin de la période du rail), sauf en cas d'upgrade.

Qu'est-ce-que l'upgrade ?

Il est toujours possible de construire sur une case déjà occupée par un de vos marqueurs, à partir du moment où le marqueur est du même type (filature sur filature, mine sur mine, ...) et que le nouveau est d'un niveau de technologie plus élevé que l'ancien. C'est l'upgrade. Le nouveau marqueur est posé avec le recto visible (quel que fut la position recto ou verso de l'ancien marqueur).

L'ancien marqueur est retiré du plateau ainsi que ses éventuels cubes encore placés sur lui. Ce marqueur sera donc non comptabilisé à la fin de la période. Le nouveau marqueur ne sera comptabilisé que s'il est retourné bien sûr.

On peut upgrader un marqueur de mine de charbon ou de sidérurgie adverse à condition qu'il n'y ait aucun cube de charbon (fer) que ce soit dans le Lancashire ou que ce soit sur la piste de demande de charbon (i.e. aucun cube sur la totalité du plateau). Il faut aussi que le niveau technologique de la nouvelle mine (ou sidérurgie) soit plus élevé.

En cas d'upgrade de mine ou de sidérurgie, la nouvelle industrie peut fournir la piste de demander de charbon/fer (comme une construction normale).

Quelques précisions sur la vente de coton

L'action de vente de coton peut concerner plusieurs filatures. On peut vendre (donc retourner) autant de ses filatures que possible et voulu. Par contre si on échoue lors d'une vente extérieure (la demande de coton atteint le bas de la piste), on met fin immédiatement à l'action de vente, il n'est plus possible de vendre le produit d'une autre filature. La vente ayant échoué, on ne retourne pas la filature mise en cause, mais il sera possible de réaliser la vente dans une action ultérieure.

Il est précisé que lors d'une vente de coton, "vous encaissez alors autant d'argent qu'indiqué à côté de la piste de demande de coton". Il ne s'agit pas ici d'argent mais de revenu : le 1,2 ou 3 de la piste de demande de coton s'ajoute au revenu de la filature de coton, que vous ajoutez également à votre revenu. (C'est une précision de l'auteur lui-même)

Ex: vous vendez du coton d'une filature de coton de niveau technologique 1 (3 points de revenu) au marché extérieur.

Après tirage de la tuile, le marqueur de la piste de demande de coton est sur 2: votre revenu augmente alors de $3 + 2 = 5$. Votre argent n'augmente pas.

Source :

<http://www.warfroggames.com/brassfaq.html>

<http://www.trictrac.net>

<http://www.boardgamegeek.com>

Traduction et regroupement des questions : tooooooof