

# FAQ et clarifications pour Brass

## ACHEMINEMENT DU CHARBON ET DU FER

- **Question** : Peut-on utiliser n'importe quelle liaison pour acheminer du charbon ou celle-ci doit-elle absolument nous appartenir de bout en bout ?
- **Réponse** : Celle-ci peut être constituée de n'importe quelles liaisons. Cependant, il faut privilégier en premier la liaison la plus courte.
  
- **Question** : Si un joueur souhaite construire une liaison rail d'un de ses ports vers une mine de charbon adverse, est-ce qu'il peut prendre le charbon du marché extérieur en considérant que le rail part de son port et donc que le charbon de la mine n'était pas accessible ou doit-il le prendre dans la mine ?
- **Réponse** : Les rails requièrent du charbon pour être construits. Ce charbon doit être acheminé à partir de l'une ou l'autre des localisations reliées par le rail. Le charbon devra donc provenir obligatoirement de la mine.
  
- **Question** : S'il n'y a plus de charbon ou de fer sur le plateau (tant dans les mines ou sidérurgies que sur la piste de « demande de charbon ou de fer »), je ne peux plus construire d'industries ou de liaisons demandant de telles ressources.
- **Réponse** : Non. Il est toujours possible, si on est relié à un port, d'acheter ces ressources en payant **5£** l'unité.
  
- **Question** : Le fer peut-il "voler" ?
- **Réponse** : Oui. Lorsqu'un joueur a besoin de fer nul besoin de liaison à une sidérurgie ou un port. Celui-ci est directement pris sur le plateau en priorité à une sidérurgie choisie par le joueur actif.

## « L'UPGRADE »

- **Question** : Qu'est-ce que « l'upgrade » ?
- **Réponse** : C'est le fait de recouvrir des marqueurs (retournés ou non) d'entreprises déjà en jeu par des entreprises d'un niveau technologique supérieur. Celle-ci permet donc de (re)construire à certains endroits sans se trouver bloqué ; d'augmenter/diminuer ses revenus ; d'augmenter ses PV en fin de période et d'augmenter la productivité des mines. (cf le tableau récapitulatif du détail des marqueurs d'entreprise dans la règle)
  
- **Question** : Peut-on « upgrader » une tuile retournée ?
- **Réponse** : Oui. Celle-ci peut être retournée ou non.
  
- **Question** : Lorsque l'on « upgrade » une tuile déjà retournée, gagne-t-on tout de même les points de victoire de celle-ci ?
- **Réponse** : Non. Lors de « l'upgrade » d'une de ses propres tuiles, il faut :
  - 1/ Utiliser une carte action qui corresponde correctement à la situation.
  - 2/ Que la nouvelle tuile SOIT du même type que la précédente ET d'un niveau technologique supérieur.
  - 3/ Remplacer l'ancienne tuile upgradée par la nouvelle sur sa face recto. Cette action ne fait perdre aucun revenu si la tuile défaussée était retournée. Mais celle-ci ne rapportera aucun point de victoire lors du décompte à la fin de la période en cours.
  
- **Question** : Peut-on « Upgrader » des tuiles adverses ?
- **Réponse** : Oui, seulement pour les mines de charbon et les sidérurgies adverses.  
Conditions : pour recouvrir une mine de charbon adverse il ne devra y avoir aucun cube de charbon sur le plateau (toutes les mines sont vides, la piste de demande en charbon également).  
Pour recouvrir une sidérurgie, on appliquera les mêmes conditions précédentes pour le fer.  
Une fois l'une de ces conditions remplies, on respectera les mêmes règles que pour « upgrader » l'une de ses propres tuiles.  
NB : Cela arrive très rarement.
  
- **Question** : Lorsque l'on upgrade une tuile contenant des cubes (fer ou charbon), ceux-ci sont-ils perdus ?
- **Réponse** : Oui, ils sont retirés du plateau tandis que de nouveaux cubes alimentent la nouvelle tuile technologiquement supérieure. ATTENTION : la règle de l'alimentation de la piste de demande s'applique !

## **LES ACTIONS**

- **Question** : Peut-on réaliser deux fois la même action lors d'un même tour ?

- **Réponse** : Oui sans condition. On peut donc emprunter 60€ (2X30€) lors d'un tour.

exception : si on a joué ses 2 cartes pour l'action spéciale, alors on ne jouera qu'une seule action ce tour ci.

### **Action : « Construire une liaison de canal ou de rail »**

- **Question** : Peut-on construire une portion de canal lors de la toute première action du jeu ?

- **Réponse** : Non. Celle-ci doit obligatoirement être reliée à une industrie ou à son propre réseau (impossible au premier tour). Donc au premier tour, le joueur n'a qu'une action et peut soit construire où il veut avec la bonne carte, soit emprunter, développer, se défausser.

- **Question** : Considère-t-on les localisations externes du plateau comme de simples étapes lors de la construction du réseau de canal ou de rail ou sont-ils des « Stop réseaux » ?

- **Réponse** : Ceux-ci sont des étapes comme les autres et permettent l'acheminement du charbon normalement.

- **Question** : Peut-on prolonger son réseau de canaux/rails en traversant une ville où l'on ne possède pas d'entreprise ?

- **Réponse** : Oui. On considère que le réseau traverse la ville.

### **Action : « Construire une entreprise »**

- **Question** : Peut-on construire n'importe où avec la carte correspondante seulement au premier tour ou tant qu'aucune industrie de sa couleur est construite ?

- **Réponse** : Tant qu'aucune industrie de sa couleur est construite

- **Question** : Lorsque l'emplacement où un joueur souhaite construire une entreprise demandant du charbon n'est pas relié à un réseau permettant une liaison avec une mine ou un port, celui-ci est-il bloqué pour faire cette action ?

- **Réponse** : Oui

- **Question** : Il est dit dans la règle que l'on peut construire qu'un seul marqueur par ville lors de la période du canal, doit-on le comprendre « par joueur » ou « pour tous les joueurs » ?

- **Réponse** : Par joueur. Il peut donc y avoir plusieurs constructions par ville mais forcément de couleurs différentes lors de la période du canal.

### **Action : « Vendre du coton »**

- **Question** : Lors de l'action « vente de coton », peut-on retourner plusieurs filatures de coton pour cette seule action ?

- **Réponse** : Oui.

- **Question** : Lors de la même action, peut-on vendre plusieurs filatures à un même port ?

- **Réponse** : Chaque filature est jouée indépendamment. Si un joueur décide de retourner plusieurs filatures lors de la même action, alors :

1/ Le joueur choisit avec quelle filature il souhaite vendre du coton.

2/ Il choisit ensuite quel mode de vente il va utiliser pour cette filature : 2 solutions.

a/Vente interne à un port non retourné (adverse ou non) relié à cette filature (par n'importe quel réseau : joueur, adverse ou mixte). Dans ce cas, le joueur retourne la filature de coton et le port qui ne pourra plus être utilisé pour ce mode de vente jusqu'à la fin de la partie (sauf « upgrade »). Chaque joueur propriétaire respectif des tuiles retournées, augmente alors son revenu dunombre de cases inscrites dans le cercle orangé sur la piste correspondante. Remarque : le joueur dont c'est le tour peut donc empêcher les revenus de la filature et du port si ceux-ci lui appartiennent tous les deux.

b/Vente externe à un port retourné ou non et quelque soit son propriétaire **OU** à une localisation externe. La filature choisie doit être reliée à l'un ou l'autre (par n'importe quel réseau : joueur, adverse ou mixte). Un port pourra être utilisé dans ce cas plusieurs fois pour la même action « vente de coton ». Dans ce cas, c'est la première tuile de « Marché extérieur » qui est piochée. Le chiffre indique de combien de case le marqueur,

situé sur la piste du « Marché extérieur », est descendu. Celui-ci indique de combien le revenu fournit par le retournement de la tuile filature est augmenté (i.e. : une filature retournée rapporte 4 de revenu et la piste indique 2 après avoir pioché la tuile « Marché extérieur » ; le joueur augmente son revenu de 6 cases sur la piste). Si le marqueur de « Marché extérieur » arrive sur la **dernière case** (et non au niveau 0) de la piste, alors l'action « Vente de coton » se termine immédiatement : la tuile n'est donc pas retournée, le revenu n'est pas augmenté et le joueur ne pourra pas vendre de coton avec d'autres filatures. **Il faudra donc attendre une prochaine action.**

Remarque :

En vente interne : un port non retourné ne peut-être utilisé que pour une seule filature activée, et les deux pions sont alors retournés.

En vente externe : un port, retourné ou non, peut être utilisé pour plusieurs filatures activées, et cela ne le retourne pas.

- **Question :** Le chiffre indiqué par la piste du « Marché extérieur » est-il du revenu ou de l'argent directement encaissable ?

- **Réponse :** le chiffre correspond à une augmentation de revenu lors de l'action « vente de coton » par l'option « vente externe ». En aucun cas , le joueur ne touche d'argent directement.

- **Question :** Peut-on vendre du coton dans un port situé dans la même localité que la filature activée (quelque soit la période) ?

- **Réponse :** Oui.

## **LES REVENUS**

- **Question :** comment diminue-t-on le revenu sur la piste lors de la contraction d'un emprunt ?

- **Réponse :** la diminution se fait par « tranche » de revenu et non par case sur la piste. Pour cela, on utilise son pion en bois et pour chaque valeur de 10£ empruntée, on baisse immédiatement celui-ci à la case inférieure de couleur différente la plus proche. La diminution est donc à la faveur du joueur, le marqueur étant toujours au plus près de la tranche supérieur de revenu.

Précisions : lorsque le pion revenu est sur la case 0£ au début de la partie, la contraction d'un emprunt ne le fait baisser que d'une case pour 10£ empruntés. En effet, les dix premières cases de la piste représentant une tranche complète chacune.

- **Question :** Lors d'une augmentation de revenu, celle-ci augmente en « tranches » ou en cases ?

- **Réponse :** On augmentera toujours en nombre de case.

- **Question :** Quand peut-on touché de l'argent ?

- **Réponse :** Au début du tour on prend son revenu en pièce (ou on paye si négatif), au moment d'un emprunt et lorsque l'on renfloue la piste de demande charbon/fer lors de la construction d'une mine ou d'une sidérurgie. On ne touche pas d'argent lors de la « vente de coton », on augmente son revenu sur la piste (ce qui simule une production continue et non une simple vente).

## **LES POINTS DE VICTOIRE**

- **Question :** Compte-t-on les points de victoire à la fin de chaque tour ?

- **Réponse :** Non. Il n'y a que deux moments pour compter les points de victoire : à la fin de chaque période. Seul la valeur du revenu augmente/diminue pendant les tours.

- **Question :** Je ne comprends rien aux exemples de « Construire » page 17 et « Points de victoire » page 19 des règles en français édité par Queen White Gobelin/Iello, est-ce normal ?

- **Réponse :** Oui. Les deux dessins sont inversés.

- **Question :** Lors du décompte de points de victoire des liaisons, compte-t-on les points donnés par celles qui n'ont pas de disque doré à chaque extrémité ?

- **Réponse :** Oui. On ne compte le ou les disques que d'une seule extrémité si c'est le cas.

## **LA PISTE DE SCORE/REVENUS**

- **Question** : A quoi servent les deux pions « Chapeau » ?

- **Réponse** : Ils servent à marquer le score sur la piste mixte score/revenus. Le premier permet d'indiquer, lorsqu'un joueur, lors du deuxième décompte de la fin de la période du rail, dépasse les 100 points. L'un de ces deux pions est alors laissé sur la case « +100 ». L'autre continu pour le comptage en reprenant au début de la piste.

Remarque : la piste sert pour 2 comptes bien distincts. Le pion en bois indique le revenu du joueur qu'il touche à chaque début de tour. Il est placé au début sur la case 0£. Un des pions « chapeau » est placé sur la case 0 sous entendu 0 point ! Celui-ci ne sera bougé que deux fois : lors de chaque décompte à la fin des deux périodes.

## **FIN DE PERIODE**

- **Question** : Que doit-on retirer à la fin de la période du canal ?

- **Réponse** : Après avoir compté les points, on retire toutes les liaisons « canal » et les marqueurs retournés ou non de niveau 1 (ainsi que les éventuels cubes situés dessus). Les autres marqueurs de niveau 2 et plus, retournés ou non restent sur le plateau pour la seconde période. Les marqueurs de niveau 2 et plus retournés lors de la première période pourront donc scorer deux fois.

les marqueurs de niveau 1 encore en possession des joueurs ne sont quant à eux pas automatiquement défaussés, bien qu'ils ne puissent plus être construits. Les joueurs devront donc développer...

- **Question** : A quel moment arrête-t-on la période ?

- **Réponse** : Lorsque tous les joueurs n'ont plus de carte en main et non au moment où il n'y a plus de carte dans la pioche.

## **LIAISON BIRKENHEAD - LIVERPOOL**

Le chantier naval de Birkenhead ne peut être construit qu'en période du rail puisque la seule liaison possible à cette endroit est un tronçon de rail par Ellesmere Port.

Ce sera par conséquent un chantier naval de niveau 2 puisque seuls ceux-ci peuvent être construits pendant la période du rail. (pour info dans la version de QWG/Iello, cette précision est largement rappelé visuellement sur les jetons).