



브 라 스

버 밍 엄

BRASS

BIRMINGHAM

산업 혁명

브라스: 버밍엄은 1770년도부터 1870년도까지 영국에서 일어난 산업 혁명을 배경으로, 웨스트미들랜즈의 사업가들 사이에서 벌어지는 경쟁의 이야기를 담고 있습니다. 플레이어는 게임에서 운하와 철도를 구축하고 방직소, 탄광, 제철소, 제조 공장, 도예 공방, 양조장 등 다양한 산업을 건설/개발하여 자신의 사업을 확장해 나갑니다.

본 설명서에 대해

본 설명서는 2018년 초판 출시 이후 온라인을 통해 업데이트 되고 있습니다. (영문 설명서 기준)
자세한 정보: boardmfactory.com/brass

크레딧

Game Design: Martin Wallace

Game Development: Gavan Brown & Matt Tolman

Illustration & Graphic Design: David Forest & Lina Cossette, Damien Mammoliti, Gavan Brown

Expert Player Advisor: Edward Chen

Rulebook Writing & Editing: Simon Rourke, Gavan Brown, Matt Tolman, Michael Van Biesbrouck, Orin Bishop, Ricky Patel, Daniel Danzer

Rulebook Feedback & Criticism: Adam Allett, Dan Le, Dave Thomas, David Goldfarb, David Wernert, Gimo Barrera, Graeme Edgeler, Jeff Lee, Jered Biard, John Merlino, Jorgen Grondal, Mark Nichols, Mikolaj Sobocinski, Sam Lambert

Historical Advisor: Judith Bennett

Rulebook Lead Translators: Alexandre Limoges (French), Ketty Galleguillos (Spanish), Daniel Danzer (German), Andrea Mondani, Guido Marzucchi (Italian) & Jisoo Kim (Korean)

Rulebook Translation Feedback & Criticism: Raphaël Biolluz, Marielle Dessel, Andréa Trépanier, Marco Ghitti, Marco Paccagnella, Raffaele Mesiti, Nicolas De les Essarts, Christophe Pergeau, Xabier Pérez, and Daniel Gómez

한글판 제작: 보드팩토리

한글판 번역: 김지수 (Noname)

구성품



게임 보드 1



플레이어 개인판 4



캐릭터 타일 4



연결 타일 56 (색상당 14)



와일드 카드 8
(지역 4, 산업 4)



지역 및 산업 카드 64



플레이어 요약 4



승점 마커 4



철 큐브 18



맥주 통 15



수입 마커 4



석탄 큐브 30



돈 토큰 77



제조 공장 11



방직소 11



양조장 7



도예 공방 5



제철소 4



탄광 7



제조 공장 11



방직소 11



양조장 7



도예 공방 5



제철소 4



탄광 7



상인 타일 9

산업 타일 180 (색상당 45)

Copyright 2020 Roxley Games.
All Rights Reserved Worldwide.

제품 AS 및 유통 문의: 보드팩토리 BOARDMFACTORY.COM/brass
BOARDM.CO.KR settler@boardm.co.kr 070-7720-0145

산업혁명시대의



리처드 아크라이트 경

(1732년 12월 23일 - 1792년 8월 3일)

아크라이트는 사촌에게 읽기와 쓰기를 배우며 이발사 수습생으로 사회생활을 시작했습니다. 그러나 아내를 일찍 여윈 뒤 사업에 대한 야망이 커졌고, 재혼을 통해 가발 제작을 위한 자금을 마련했습니다. 가발이 패션 유행에서 도외시되면서, 방직 산업으로 관심을 돌려 시계공 존 케리와 함께 방직기의 향상을 이뤄냈습니다. 아크라이트는 크롬포드의 작은 마을에서 자신의 사업을 시작했고, 방직공들의 마을 이주도 도왔는데, 그 가운데는 7살짜리 어린아이가 있는 대가족도 있었습니다. 아크라이트는 직물 기계에 증기 기관을 활용하여 이 분야의 선구자가 되었으며, 에드먼드 카트라이트가 개발한 기계 직조기의 전초가 되는 역할을 했습니다. 그의 생애 말미에는 예상보다 길어진 법정 공방에서 직물 공업에서의 수많은 독점권과 지배력을 잃게 되었으나, 아내 기사 작위를 받게 됩니다. 야망으로 가득 찼으며 독실한 신자이지만 같이 일하기는 까다로운, 아크라이트의 창의력과 조직력은 그를 “현대 산업 공장 제도의 아버지”로 세상에 널리 알렸습니다.



엘리자 틴슬리

(1813년 1월 17일 - 1882년 1월 17일)

그녀의 남편 토마스와의 그의 아버지의 사망, 그리고 이어진 그녀의 여섯 자녀 중 맏이의 사망에도, 틴슬리는 고인이 된 남편과 그의 아버지의 블랙 컨트리에서의 사업을 자신의 이름을 걸고 계속 이어 나갔습니다. 엘리자 틴슬리 회사는 말판자에 사용하는 못을 생산했고, 동력 이동 수단이 말을 대체하며 주목을 받은 이후에는 기선을 위한 돛과 쇠사슬을 생산했습니다. 쇠사슬 제조는 특히 남성이 주도하는 산업이었지만, 틴슬리는 출중한 능력으로 약 4,000명의 노동자를 고용했고 마침내 그녀는 호주에 자회사를 설립했습니다. 틴슬리의 노동자는 대부분 여성들과 어린 여자 아이들이었고, 그녀는 쇠못과 쇠사슬 제조 산업에서 여성과 14세 이하 여자 아이들을 제한하는 정부의 움직임에 투쟁했으며, “우리는 이 산업 분야에 있어서 도덕적으로도 신체적으로도 문제없다”라고 주장했습니다. “미망인”으로 알려진 틴슬리는 자신의 산업 전문 지식으로도 높이 평가받고 있습니다. 그녀는 58세에 회사를 매각했으나 이 회사는 21세기까지도 그녀의 이름을 걸고 운영하게 됩니다.



이점바드 킹덤 브루넬

(1806년 4월 9일 - 1859년 9월 15일)

15살에 브루넬의 아버지 마크가 채무자 감옥으로 수감되었지만, 차르가 그에게 러시아의 기술자 자리를 제안한 사실이 알려지자 영국 정부가 그 빛을 상환해주었습니다. 브루넬은 프랑스의 시계공 아브라함 루이 브레게 밑에서 공부했습니다. 영국으로 돌아와 마크의 프로젝트 조수가 되어 템즈 강 밑에 터널을 만들었습니다. 그러나 치명적인 홍수 사건으로 인해 22살의 나이로 몇 개월 동안 정직당했습니다. 그러나 이 사건에도 불구하고 터널, 다리, 철도, 이동식 병원, 진공 동력을 사용한 대기압 철도 등을 만들어 내며, 브루넬은 역사 상 가장 왕성한 활동을 한 기술자 중 한 명이 되었습니다. 후에 불행하게도 진공 배관을 봉합한 가족 덮개를 쥐가 파먹는 일이 있기도 했습니다. 그의 그레이트 웨스턴은 첫 대서양 횡단 서비스의 업적을 달성한 첫 증기선이었고, 또한 그 당시에 건설한 기선 중 가장 거대한 기선이었지만, 그 처녀 항해 직전에 브루넬은 53세의 나이에 뇌졸중으로 사망했습니다. 오늘날 브루넬은 공학계의 거인으로 알려져 있습니다.

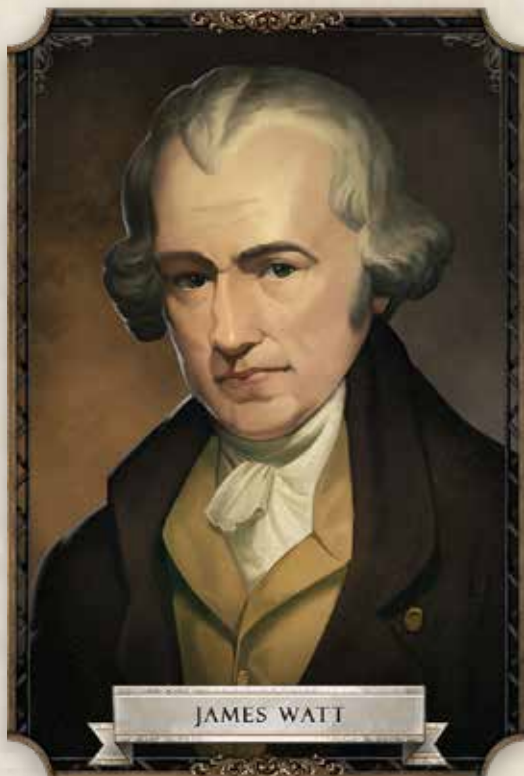


조지 스티븐슨

(1781년 6월 9일 - 1848년 8월 12일)

정규 교육을 전혀 받지 않은 25살의 스티븐슨은 자신의 아내와 딸을 잃은 후, 직장을 구하기 위해 스코틀랜드로 떠났습니다. 그러나 아버지가 광산에서의 사고로 실명이 된 후 웨스트 무어로 돌아왔습니다. 광산에 결함이 있었던 펌프 엔진 개량을 제안하며 스티븐슨은 엔진 장인이 되었고, 증기 엔진 기술에서의 전문가가 되었습니다. 노섬벌랜드주 역양때문에 과학계에서의 평판이 좋지는 않았으며, 그가 폭발을 야기하지 않는 안전한 광산 램프에 대한 설계를 발표했을 때, 영국 학술원은 라이벌 발명가 험프리 데이비의 아이디어를 훔쳤다고 그를 고소했습니다. 그러나 스티븐슨이 유명해진 가장 큰 이유는 철도 수송과 철도 산업 부흥에 있어 그가 공헌한 부분 때문입니다. 40세의 나이에 그는 처음으로 공영 철도 임무를 시작했으며, ‘스티븐슨 로켓’으로 알려진 그의 기관차는 시속 36마일의 속력을 기록해 대회에서 우승을 차지합니다. 사람의 장기가 몸 밖으로 튀어나가는 것이 아니냐는 이야기가 오갈 정도로 그 당시 기준으로는 엄청난 속도였습니다. 물론 그런 일이 일어나지는 않았습니다.

역사적 인물들



제임스 와트

(1736년 1월 30일 - 1819년 8월 25일)

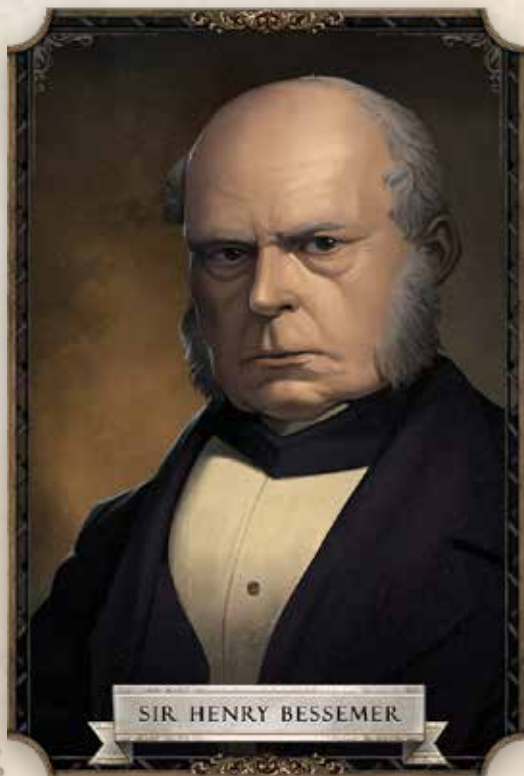
어릴 때부터 아버지의 작업대에서 기선의 부품과 모델을 만지작거리며 자란 와트는 17세에 저울, 나침반과 같은 측정 장비 제작 방법을 익히기 위해 글래스고로 떠났습니다. 거기에서 화학자 조지프 블랙과 친구가 되었습니다. 30대가 되어 광산 밖으로 양수기로 물을 펴내는 데 널리 사용되는 뉴커먼 증기 엔진 모델을 수리하는 와중에, 와트는 기존 설계가 실린더를 냉각하고 재가열할 때 에너지를 낭비하고 있다는 사실을 발견했습니다. 그리고 그는 증기 엔진에 대혁신을 일으키게 될 분리형 냉각기를 추가해 개선했습니다. 그러나 그는 스코틀랜드의 운하를 조사하는 일로 바쁜 나날을 보내느라 이 몇 년 동안의 위업을 더 이상 진전시킬 수 없습니다. 영국 제조업자인 매슈 볼턴이 그의 특허에 관심을 보이면서 상황이 바뀌었습니다. 그리고 와트는 버밍엄으로 이동하여 그와 25년간의 파트너십을 구축했습니다. 이를 통해 그의 향상된 증기 엔진을 산업계에 널리 퍼뜨릴 수 있었습니다. 그의 사업가로서는 다소 지지부진 했지만(와트는 “계약을 맺거나 철회하는 것보다는 장전된 대포를 마주하는 것이 낫다”라고 말했습니다), 그는 동료들로부터 큰 존경을 받았으며, “와트(watt)”라는 힘의 기본 단위 역시 그의 이름에서 따온 것입니다.



로버트 오언

(1771년 5월 14일 - 1858년 11월 17일)

리처드 아크라이트가 공동 창업한 뉴 라나크 공장 소유주의 딸 캐롤라인 데일과 사랑에 빠진 오언은 그의 사업 파트너들에게 그 공장을 구입하도록 설득시켰습니다. 그리고 그 공장을 아주 성공적으로 운영했습니다. 그러나 1812년 전쟁이 발발해 공장은 문을 닫았으나 네 달 이상 노동자들에게 임금을 지불하는 등의 평등주의적 태도가 그의 파트너들을 불쾌하게 만들었습니다. 열렬한 철학자인 오언은 자기 결정 주의의 지배적인 종교 사상에 비판적인 시각을 가지게 되었고, 대부분의 결과는 외부 요인의 영향이 크기때문에 교육과 자선사업이 사회에서 가장 중요할 수밖에 없다는 자기 나름의 철학을 만들었습니다. 그는 노동자와 아이들의 인권 보장 및 하루 8 시간 근무를 주장하는 등 다양한 사회 개혁 프로젝트를 착수했으며, 잠시 영국을 떠나 미국에 사회주의 공동체 뉴 하모니를 설립했습니다. 이 실험적인 시도는 오언을 파산시키는 결과를 낳아 경제적으로는 실패했으나, 한편으로는 최초의 공공 도서관을 설립했으며 소년 소녀를 위한 무료 학교를 열었고, 그의 철학은 미국의 사회주의 운동에 깊숙이 자리잡게 되었습니다.



헨리 베서머 경

(1813년 1월 19일 - 1898년 3월 15일)

이점바드 킹덤 브루넬의 아버지와 마찬가지로, 베서머의 아버지 안소니 역시 프랑스 혁명 동안 프랑스에서 강제 피난을 떠났습니다. 안소니는 광학 현미경의 개선을 위해 26세에 과학한림원의 회원이 되었고, 금줄 제작 공장으로 영국에서 성공하게 되었습니다. 베서머의 첫 번째 발명은 아버지의 금에 대한 친화력을 그대로 반영한 것이었습니다. 뉘른베르크에서 금분(이금 제조에서 사용하는)을 세밀히 분석하고 난 뒤, 그는 그 과정을 역설계하여 분말을 제조할 수 있는 일련의 6중 증기 동력 기계를 설계했습니다. 그는 후에 불순물을 소각 하려는 목적으로, 녹은 선철을 사용해 공기를 불어넣는 방식을 통해 저렴한 철강 제조 장치를 고안했습니다. 최초 목표는 군사 대포의 비용을 절감시키는 것이었으나, 이 철강 제조 기술은 구조 공학에 혁신을 불러와 연철, 주철에 의존했던 다리 및 철도 건설 분야에서도 사용되었으며, 이전보다 더 안전성을 갖췄습니다. 베서머는 금속 세공 및 유리 분야에서 100개가 넘는 발명을 했습니다. 뱃멀미 방지를 위해 고안한 수평유지 장치가 달린 증기선 선실이 바다에서 유실되는 일도 있었습니다. 그는 자신의 발명품을 활용해 상업적으로도 막대한 성공을 거뒀습니다.



엘리노어 코에이드

(1733년 6월 3일 - 1821년 11월 16일)

코에이드를 독실한 개신교도로 키운 코에이드의 부모님은 모두 무역상으로 성공했습니다. 그녀의 할머니 사라는 티버튼에서 200명의 노동자와 가족 직물 사업을 운영했는데, 새로운 제조 기술을 획득하기 위해 정보원들을 활용하기도 했습니다. 또한 그녀는 가마를 타고 마을을 여행하는 것으로도 유명했습니다. 코에이드의 가족이 런던으로 이사하고 난 후, 그녀는 30세의 나이에 자신의 모직물 사업을 운영했습니다. 6년 후 그녀는 생활고에 시달리는 다니엘 핑킷으로부터 인조석 사업을 인수했으나, “스스로를 최고 경영자로 소개하고 다닌다”는 사유로 2년도 안돼 그를 해고했습니다. 그녀의 도자기 석기 “코에이드의 리소디피라”는 전세계적으로 700개가 넘는 조각품에 사용되었으며 수많은 세간의 디자이너 및 설계자들과 작업했지만 그 중 대부분은 조각가 존 베이컨이 감독하였습니다. 이렇게 그녀는 자신의 설계의 사본들을 대량 생산할 수 있게 되었습니다. 사우스 뱅크 라이온이 코에이드의 가장 상징적인 작품이며, 성 조지 예배당 내 고딕 양식의 칸막이벽에도, 버킹엄 궁전 복원에도 그녀의 제품이 사용되었습니다.

게임 보드 준비

- 1 게임 보드를 낮 혹은 밤 중 원하는 쪽으로 놓습니다.
- 2 4명 미만의 플레이어로 게임을 진행한다면, 현재 플레이어 인원수에 따라 그 인원수를 초과하는 모든 카드와 상인 타일을 제거하고 게임 상자로 되돌립니다.

플레이어 2명(2인), 플레이어 3명(3인), 플레이어 4명(4인) 인원수에 해당되는 각 표식은 카드 앞면 오른쪽 아래 부분 (A), 상인 타일 위쪽 (B)에 그려져 있습니다.



- 3 지역 와일드 카드 (C)와 산업 와일드 카드 (D)를 카드 더미 자리 아래 부분 2칸에 각각 앞면으로 놓습니다.
- 4 남은 카드를 섞고 카드 더미 자리 맨 위 칸 (E)에 뒤집어 놓습니다. 이것을 카드 더미라고 합니다.
- 5 남은 상인 타일을 섞고 게임보드 가장자리 근처의 상인 칸(플레이어 인원수에 해당하는) (F)에 각각 1개씩 놓습니다.



결과: 플레이어 2명 게임에서는 상인 타일을 '워링턴 (G)'과 '노팅엄 (H)'에 놓지 않습니다. 플레이어 3명 게임에서는 상인 타일을 '노팅엄 (H)'에 놓지 않습니다.

- 6 (빈 그림이 아닌) 상인 타일의 맥주 통 칸마다 맥주 통 1개씩을 놓습니다 (I).
- 7 £1 칸 하나를 제외하고, 석탄 시장 각 칸마다 검은색 큐브 1개씩 놓습니다 (J).
- 8 £1 칸 둘을 제외하고, 철 시장 각 칸마다 주황색 큐브 1개씩 놓습니다 (K).
- 9 남은 큐브와 맥주 통을 게임 보드 옆에 놓습니다. 이것을 공용 공급처 (L)라고 합니다. 알아 둘 것: 공용 공급처의 자원들은 제한이 없습니다. 더 많은 자원이 필요할 경우 대체품을 사용하면 됩니다.
- 10 게임 보드 옆에 돈을 놓습니다. 이것을 은행 (M)이라고 합니다.

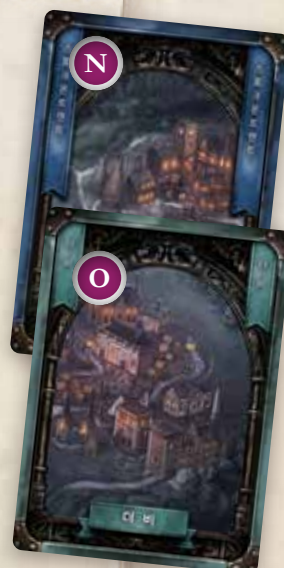


지역 배너

지역 배너를 활용하면 게임 보드 상의 지역들을 쉽게 찾을 수 있습니다. 또한 지역 배너의 색을 통해 카드 더미에 어떤 지역 카드들이 포함되어 있는지도 알 수 있습니다. 이것은 플레이어 인원수에 따라 달라집니다:

- 플레이어 2명: 파란색 (N), 청록색 (O) 지역 카드를 사용하지 않습니다.
- 플레이어 3명: 청록색 (O) 지역 카드를 사용하지 않습니다.
- 플레이어 4명: 모든 지역 카드를 사용합니다.

알아 둘 것: 카드 더미에서 제거된 카드의 지역에도 건설을 할 수 있습니다.





플레이어 공간 준비

- 1 플레이어 개인판을 가져옵니다.
- 2 은행에서 £17를 가져옵니다 (P).
- 3 색과 캐릭터 타일을 선택합니다.
- 4 선택한 색에 맞는 연결 타일을 플레이어 공간에 놓습니다 (Q).
- 5 산업 타일(방직소 R, 탄광 S, 제철소 T, 제조 공장 U, 도예 공방 V, 양조장 W)을 플레이어 개인판의 표시된 칸에 맞춰 쌓아 놓습니다. 타일 배경 뒷부분이 검은색인 면을 뒷면으로 놓아야 합니다.

- 6 승점 마커를 진행 트랙의 "0"칸에 놓습니다 (X).
- 7 수입 마커를 진행 트랙의 "10"칸에 놓습니다 (Y).
- 8 카드 더미에서 8장을 뽑습니다. 이 카드들이 첫 핸드가 됩니다. 자신의 핸드를 다른 플레이어에게 공개하지 않습니다.
- 9 카드 더미에서 추가로 1장을 더 뽑아 자신의 플레이어 공간에 뒷면으로 놓습니다; 이것을 버린 카드 더미라고 합니다.

모든 플레이어가 플레이어 공간 준비를 완료하면, 모든 플레이어의 캐릭터 타일을 섞어 무작위로 차례 순서 트랙 (Z)에 놓습니다.



게 임 플 레 이

게임 목표

플레이어들은 다음 두 시대에 걸쳐 게임을 플레이합니다: 운하 시대(1770-1830), 철도 시대(1830-1870). 철도 시대 종료 이후 가장 많은 승점을 획득한 플레이어가 승자가 됩니다. 각 시대가 종료될 때마다 연결 타일과 뒤집힌 산업 타일을 통해 점수를 획득할 수 있습니다.

4

라운드

각 시대는 여러 라운드로 구성되는데, 카드 더미가 바닥난 후 모든 플레이어의 핸드에 떨어질 때까지 진행합니다. 정확히 말하면 플레이어는 4/3/2명일 때 8/9/10 라운드를 진행합니다. 매 라운드마다 플레이어는 차례 순서 트랙에 놓인 캐릭터 타일 순서에 따라 차례를 갖게 됩니다.



플레이어 차례

플레이어 차례에는 총 2번의 행동을 합니다..

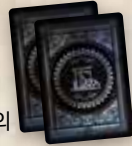
예외: 운하 시대 첫 라운드에는 행동을 1번만 합니다.

- 플레이어가 수행하는 각 행동마다 자신의 핸드에서 카드 1장을 버려야 하며 이 카드를 자신의 버린 카드 더미 맨 위에 앞면으로 놓습니다.



예외: 와일드 카드는 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.

- 플레이어 행동을 모두 마치면 카드 더미에서 자신의 핸드에 8장이 될 때까지 카드를 보충합니다.
- 플레이어 차례에 소비한 모든 돈은 차례 순서 트랙에 있는 자신의 캐릭터 타일 위에 올려 놓습니다.
- 카드 더미가 모두 바닥나면 매 라운드마다 핸드에 남은 카드 수가 줄어 들게 되며, 핸드에 아무 카드도 남지 않을 때까지 계속 진행합니다.



행동 목록

행동으로 다음 중 하나를 선택해 수행할 수 있습니다 (같은 행동을 2번 할 수도 있습니다):

- 1 **건설** - 필요한 만큼의 석탄/철을 소비하고 필요한 비용을 지불하여, 플레이어 산업 타일 중 1개를 게임 보드에 놓습니다.
알아 둘 것: 건설 행동 시에만 특정 카드가 필요합니다.



- 2 **네트워크** - 게임 보드에 연결 타일을 놓아 자신의 운하 혹은 철도 네트워크를 확장합니다.



- 3 **개발** - 플레이어 개인 판에서 산업 타일을 제거해 더 높은 단계의 산업을 건설할 수 있게 합니다.



- 4 **판매** - 상인에게 판매하는 것을 통해 (필요하다면 맥주를 소비합니다), 자신이 건설한 방직소, 제조 공장, 도예 공방 타일을 뒤집습니다.



- 5 **대출** - 은행에서 £30 대출을 받고, 수입 마커를 수입 단계 (칸이 아니라) 3만큼 뒤로 이동 시킵니다.



- 6 **정보** - 핸드에서 2장을 버리고(이 행동을 하는데 필요한 카드 1장은 원래대로 버림), 산업 와일드 카드 1장과 지역 와일드 카드 1장을 가져옵니다.

예외: 자신의 핸드에 이미 와일드 카드가 있다면 이 행동을 할 수 없습니다.

패스하기 - 행동을 하는 대신 패스할 수도 있습니다. 이 경우에도 패스할 때마다 카드 1장씩 버려야 합니다.

돈 지불하기 - 행동으로 돈을 지불할 때, 차례 순서 트랙에 있는 자신의 캐릭터 타일 A 위에 지불한 돈을 올려 놓아야 합니다. 은행이 아니라 여기에 지불한 돈을 놓은 이유는, 이 지불한 돈의 액수로 다음 라운드의 플레이어 차례 순서가 결정되기 때문입니다.



라운드 종료

모든 플레이어가 자신의 차례를 마치면, 다음 라운드로 진행하기 전에 다음 단계들을 수행합니다:

- 1 **다음 라운드 차례 순서 결정** 차례 순서 트랙의 캐릭터 타일을 재조정합니다.

- 이번 라운드에 가장 적은 돈을 지불한 플레이어가 다음 라운드의 선 플레이어가 됩니다 B. 그 다음으로 적게 지불한 플레이어가 그 다음 차례가 됩니다. 이런 방식으로 가장 많은 돈을 지불한 플레이어가 마지막 순서가 됩니다 C.
- 여러 명의 플레이어가 같은 액수의 돈을 지불했다면, 기존 순서를 그대로 유지합니다 C.
- 그 후, 캐릭터 타일에서 모든 돈을 가져와 은행에 놓습니다 D. 이전 라운드에 지불한 돈을 모두 초기화하여 다음 라운드로 진행할 준비를 합니다.



- 2 **수입 받기**

현재 수입 단계에 따라 은행에서 수입을 받습니다.

예외: 게임 마지막 라운드 종료 시에는 수입을 받지 않습니다.

- 진행 트랙에서 현재 자신의 수입 칸에 해당하는 동전의 숫자가 그 플레이어의 수입 단계를 나타냅니다 E.



- 수입 단계가 마이너스라면 F, 그만큼의 돈을 은행에 지불해야 합니다.



- 마이너스 수입을 지불해야하는 경우에 보유한 돈이 부족하다면, 게임 보드에서 산업 타일 (연결 타일은 불가)을 하나 이상 제거해 돈을 확보해야 합니다. 이 때 제거하는 산업 타일의 가치는 건설할 때 지불한 돈의 절반입니다 (내림하여 계산합니다). 제거한 타일은 게임에서 다시 사용하지 않습니다. 지불하고 남은 돈은 갖습니다.
- 부족한 돈을 지불할 수 있는 방법이 없다면 부족한 £1마다 승점 1점을 잃습니다 (잃을 승점이 부족하다면 가능한 만큼).



-1

알아 둘 것: 산업 타일 중 하나 이상을 제거해 돈을 얻을 수는 있지만, 부족한 돈을 지불할 수 있는 충분한 돈을 얻을 때까지는 불가능합니다. 부족한 돈을 지불하는 목적 외에는 산업 타일을 임의로 판매할 수는 없습니다.

시 대 종 료 절 차

운하 & 철도 시대 종료

모든 플레이어가 자신의 카드를 모두 사용하면, 이번 라운드 종료 절차를 수행한 뒤에 시대가 종료됩니다. 이 상황이 발생하면 다음 단계를 수행합니다:

1 운하/철도 점수 계산

자신의 연결 타일 G 각각의 경우에 대해, 인접한 지역의 마다 승점 1점씩 획득합니다. 진행 트랙을 따라 승점 마커를 전진시킵니다 H. 점수계산을 마친 연결 타일은 게임 보드에서 제거합니다.

2 뒤집힌 산업 타일 점수 계산

모든 플레이어가 연결 타일을 제거하고 나면, 게임 보드에서 자신의 뒤집힌 산업 타일마다 왼쪽 아래 부분에 표시된 승점을 획득합니다 (이런 타일들은 배경의 윗부분이 검은색인 타일 들입니다). 진행 트랙을 따라 승점 마커를 전진시킵니다 H. 뒤집히지 않은 산업 타일 I 은 점수계산을 하지 않습니다.

알아 둘 것: 승점 100점 이상을 획득할 경우, 진행 트랙의 처음부터 다시 추가 점수를 기록합니다.

운하 시대 종료

운하 시대 종료 시에는 다음 추가 단계들을 수행합니다:

3 노후 산업 제거

모든 1단계 산업 타일을 게임 보드에서 제거합니다 (플레이어 개인판에서는 제거하지 않습니다) J. 제거한 타일들을 게임 상자로 되돌립니다. 2단계 이상의 산업 타일은 그대로 게임 보드에 남겨둡니다 K.

4 상인 맥주 초기화

(빈 그림이 아닌) 상인 타일 M 의 맥주 통 칸에 맥주 통이 없다면, 그러한 칸마다 맥주 통을 1개씩 놓습니다 L.

5 카드 더미 섞기

모든 플레이어의 버린 카드 더미에서 카드들 을 가져와 섞습니다. 이 카드들을 카드 더미 자리 맨 위에 뒤집어 놓습니다 N.

기억할 것: 각 플레이어의 버린 카드 더미 맨 아래 카드는 뒷면으로 놓여 있습니다. 섞기 전에 이 카드를 뒤집어 섞어야 합니다.

6 핸드에 카드 채우기

각 플레이어는 새로 섞은 카드 더미에서 카드를 8장씩 뽑습니다.

게임에서 승리하기

철도 시대 점수계산을 한 후에:

- 가장 많은 승점을 획득한 플레이어가 승자가 됩니다.
- 동률일 경우 수익이 높은 플레이어가 승리하며, 수익마저 같은 경우 남은 돈이 많은 사람이 승리합니다.
- 그래도 동률이라면 무승부입니다.

게임 플레이를 위한 이해

산업 타일 뒤집기

각 시대가 종료될 때마다 뒤집힌 산업 타일을 통해 승점을 획득합니다. 산업 타일 뒷면에는 왼쪽 아래에 승점 아이콘이 있으며, 타일 윗부분이 검은색으로 되어 있습니다.



산업 타일에 따라 다른 방식으로 뒤집습니다:

- 방직소, 제조 공장, 도예 공장: 판매 행동 시 뒤집습니다.
- 탄광, 제철소, 양조장: 타일에서 마지막 자원이 제거되면 뒤집습니다. 상대방의 턴에 이런 상황이 발생하기도 합니다.



수입 늘리기

플레이어의 산업 타일 하나를 뒤집을 때마다 플레이어의 수입이 늘어납니다. 즉시 진행 트랙 **A**를 따라 뒤집은 타일의 오른쪽 아래 부분에 표시된 숫자만큼 자신의 수입 마커를 전진시킵니다. 수입 단계를 올리는 것이 아니라, 이 숫자만큼 진행 트랙의 칸을 따라 전진시키는 것입니다.



예외: 플레이어의 수입 단계는 30을 초과할 수 없습니다.

플레이어의 네트워크

다음 조건을 최소한 하나라도 만족한다면, 해당 지역은 그 플레이어의 네트워크 일부분으로 간주합니다:

- 자신의 산업 타일 하나 이상을 포함하고 있는 지역 **B**;
- 자신의 연결 타일 하나 이상에 인접한 지역 **C**.

연결된 지역

연결 타일(어떤 플레이어의 소유인지는 관계없음)을 따라 한 지역 **D**에서 다른 지역 **E**으로 이어 나갈 수 있다면, 이 두 지역은 서로 “연결”되어 있다고 간주합니다.

석탄 소비하기

철도나 특정 산업 타일을 건설할 때 석탄이 필요합니다.

철도나 산업 타일을 건설하는 목적으로 석탄을 소비할 때는, 그 철도나 산업 타일에서 석탄이 있는 곳까지 반드시 연결되어 있어야 합니다(건설 후에).

다음 조건에 따라 석탄을 소비해야 합니다:

- 1 뒤집히지 않은 탄광 중 가장 가까이(연결 타일을 가장 적게 사용한 거리에 있는) 연결되어 있는 것(어떤 플레이어의 소유인지는 관계없음) **F**. 다수의 탄광이 같은 거리에 있다면 그 중 하나를 선택합니다. 한 탄광에서 석탄을 모두 소비했는데 석탄이 더 필요하다면 그 다음으로 가까운 탄광을 선택합니다. 이런 방식으로 석탄을 소비한다면 비용이 들지 않습니다.
- 2 뒤집히지 않은 탄광에 연결되어 있지 않다면 석탄 시장 **G**에서 가능한 낮은 가격부터 석탄을 구입할 수 있습니다. 단, 이 경우 아이콘에 연결되어 있어야 합니다(게임 보드 가장자리에 있는 ‘워링턴’, ‘슈루즈베리’, ‘노팅엄’, ‘글로스터’, ‘옥스퍼드’ 상인에서 이 아이콘을 확인할 수 있습니다). 탄광이 모두 비어 있어도 여전히 1개당 £8에 석탄을 구입할 수 있습니다.

소비한 석탄 큐브는 공용 공급처로 되돌립니다.

역사적 배경: 석탄은 대규모로 필요로 하는 경우가 많았습니다. 그래서 탄탄한 수송 네트워크가 필수였습니다.

철 소비하기

개발 행동을 수행하거나 특정 산업 타일을 건설할 때 철이 필요합니다.

산업 타일을 건설하는 목적으로 철을 소비할 때는, 그 산업 타일에서 철이 있는 곳까지 연결되어 있지 않아도 됩니다.

다음 조건에 따라 철을 소비해야 합니다:

- 1 뒤집히지 않은 제철소 **H** (어떤 플레이어의 소유인지는 관계없음). 이 때 가장 가까운 곳이 아니어도 됩니다. 철이 2개 이상 필요하다면 각각 다른 제철소에서 철을 소비할 수도 있습니다. 이런 방식으로 철을 소비하면 비용이 들지 않습니다.
- 2 뒤집히지 않은 제철소가 없다면 철 시장 **I**에서 가능한 가장 낮은 가격부터 철을 구입할 수 있습니다. 철 시장이 모두 비어 있어도 여전히 1개당 £6에 철을 구입할 수 있습니다.

소비한 철 큐브는 공용 공급처로 되돌립니다.

역사적 배경: 일반적으로 이런 산업들은 소규모의 철을 필요로 했습니다. 그래서 말이나 수레로도 철을 충분히 수송할 수 있었습니다.

맥주 소비하기

면직물, 제조품, 도자기 판매시, 혹은 철도 시대 동안 네트워크 행동을 할 때 맥주를 소비해야 할 경우가 있습니다. 필요한 맥주 양은 산업 타일 오른쪽 위 부분에 표시되어 있습니다(필요한 경우에만).

다음 중 원하는 곳에서 맥주를 소비할 수 있습니다:

- 1 자신의 뒤집지 않은 양조장 **J**. 이 경우 맥주가 필요한 지역으로 연결될 필요가 없습니다.
- 2 상대방의 양조장 **K**. 이 경우 맥주가 필요한 지역으로 연결되어야 합니다.
- 3 자신이 판매하려는 상인 타일의 맥주 통 칸 (“행동 - 판매” 참고).

맥주 통이 여러 개 필요하다면 각각 다른 곳에서 맥주 통을 소비할 수 있습니다.

소비한 맥주 통은 공용 공급처로 되돌립니다..

역사적 배경: 정착지를 확장해 나갈 때마다 깨끗한 식수는 항상 부족했습니다. 그래서 맥주가 가장 청정하고 안전한 음료의 역할을 해왔습니다.

행 동

건설 행동

플레이어는 건설 행동으로 한 지역에 산업 타일을 놓을 수 있습니다.

건설 행동을 하려면:

- 1 특정 카드를 버립니다. 핸드에서 아무 카드나 사용해도 되는 다른 행동과는 달리, 건설 행동을 하려면 그에 해당하는 카드를 플레이어 버린 카드 더미에 앞면으로 버려야 합니다:

예외: 와일드 카드는 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.

지역 카드

이 카드에 표시된 지역에서 원하는 산업 타일을 건설할 때 사용할 수 있습니다. 이 때 이 지역이 자신의 네트워크의 일부분이 아니어도 가능합니다.

지역 와일드 카드

원하는 지역 카드로 사용할 수 있습니다. 단, 양조장 단지 2 곳은 해당되지 않습니다 (“양조장 단지” 참고).

산업 카드

자신의 네트워크의 일부분인 지역에 이 카드 위쪽에 표시된 산업 타일을 건설할 때 사용할 수 있습니다.

산업 와일드 카드

원하는 산업 카드로 사용할 수 있습니다.

알아 둘 것: 2-3인 게임에서도 모든 지역에 건설할 수 있습니다.

- 2 자신의 플레이어 개인판 **L**에서 건설할 산업의 가장 낮은 단계 타일을 가져와 건설할 지역 내 미건설 칸에 놓습니다(타일 배경 윗부분이 검은색인 면을 뒷면으로). 이 때 다음 규칙을 따릅니다:

- 가능하다면 건설할 산업의 아이콘만 그려진 칸에 놓습니다 **M**.

- 그렇지 못할 경우, 다른 산업 아이콘과 건설할 산업 아이콘이 같이 그려진 칸 **N**에 놓습니다.

- 건설할 산업 아이콘이 그려진 미건설 칸이 없다면 그 지역에 놓을 수 없습니다.

예외: “재건설” 참고

- 3 건설할 산업 타일의 가격은 플레이어 개인판에 타일이 있던 칸 왼쪽에 표시되어 있습니다 **O**. 차례 순서 트랙에 있는 자신의 캐릭터 타일 위에 해당 비용을 놓고, 필요한 만큼 철과 석탄을 소비합니다 **O**. 기억할 것: 석탄이 필요하다면, 건설할 지역은 석탄이 있는 곳과 연결되어야 합니다 (“석탄 소비하기”, “연결된 지역” 참고).

다음은 건설한다면:

탄광, 제철소

타일의 오른쪽 아래에 표시된 수만큼 석탄 **II** 혹은 철 **I**을 가져와(공용 공급처에서) 타일 위에 놓습니다.

양조장

운하 시대에 건설했다면 이 타일에 맥주 통 1개를 놓습니다. 철도 시대에 건설했다면 맥주 통 2개를 놓습니다.

석탄 및 철을 시장으로 이동시키기

다음은 건설했을 경우:

- 상인 칸 **I**에 연결된 탄광(상인 타일이 없더라도);

혹은

- 제철소(상인 칸에 연결되어 있지 않아도 됩니다):

- 1 즉시 이 산업 타일에 있는 자원 큐브를 해당 시장의 빈칸으로 가능한 만큼 이동시킵니다(가장 높은 가격의 칸을 먼저 채웁니다).
- 2 각 큐브마다 시장으로 이동시킨 칸 왼쪽에 표시된 돈 **P**을 획득합니다.
- 3 산업 타일에 있는 마지막 큐브를 시장으로 이동시켰다면, 그 산업 타일 **Q**을 뒤집고 진행 트랙을 따라 플레이어의 수입 마커를 그 타일의 오른쪽 아래 부분에 표시된 숫자만큼 전진시킵니다.

게임 보드 상에 자신의 타일이 하나도 없을 때의 건설

자신의 산업 타일과 연결 타일이 게임 보드 상에 하나도 없을 경우, 플레이어는 다음 카드를 버리고 건설할 수 있습니다(행동으로):

- 산업 카드 1장을 버리고, 그 종류의 산업 타일을 원하는 지역의 해당 산업 아이콘이 그려진 미건설 칸에 건설할 수 있습니다.
- 아무 카드 1장을 버리고, 게임 보드 상의 원하는 미건설 도로에 연결 타일을 놓을 수 있습니다.

양조장 단지

지명이 없는 지역이 2곳 있는데, 이 지역에는 각각 양조장이 1칸씩 그려져 있습니다. 이 지역들을 양조장 단지라고 합니다.

- 이 지역에는 양조장 산업 카드 혹은 산업 와일드 카드를 사용해야만 건설할 수 있습니다.
- ‘캐넌’ 왼쪽에 있는 양조장 단지에 연결하려면 연결 타일이 필요합니다.



- ‘키더민스터’와 ‘우스터’ 사이에 연결 타일을 놓았다면, 왼쪽에 있는 양조장 단지에도 연결된 것으로 간주합니다. 추가 연결 타일은 필요하지 않으며 놓을 필요도 없습니다.



알아 둘 것: 탄광/제철소 산업 타일을 건설하는 행동을 통해서만 석탄과 철 큐브를 해당 시장에 팔 수 있습니다. 즉시 팔아야 하며 이후 차례에는 팔 수 없습니다.

행 동

건설 행동 (계속)

운하 시대의 건설

- 플레이어는 한 지역에 자신의 산업 타일을 최대 1개만 건설할 수 있습니다. 또한 다른 플레이어들도 그 지역에 자신의 산업 타일을 1개 건설할 수 있습니다.



버밍엄

- 플레이어 개인판의 산업 칸 왼쪽에 1이 표시된 산업 타일은 건설할 수 없습니다.

철도 시대의 건설

- 플레이어는 한 지역에 자신의 산업 타일을 여러 개 건설할 수 있습니다.



버밍엄

- 플레이어 개인판의 산업 칸 왼쪽에 1이 표시된 산업 타일은 건설할 수 없습니다. 이 타일들을 제거하기 위해서는(그리고 더 높은 단계의 산업 타일을 건설하기 위해서는) 개발 행동을 해야 합니다.

재건설

일부의 경우 플레이어는 이미 건설한 산업 타일을 같은 종류의 더 높은 단계의 산업 타일로 교체할 수 있습니다(물론 필요한 건설 비용은 지불해야 합니다). 이것을 재건설이라고 합니다. 재건설을 할 수 있는 경우는 다음과 같습니다:

교체될 타일이 자신의 소유일 경우 A :

- 아무 산업 타일을 재건설할 수 있습니다.
- 교체될 타일 위에 철 / 석탄 / 맥주가 있다면 그 큐브들을 공용 공급처로 되돌립니다.

교체될 타일이 상대방의 소유일 경우 B :

- 탄광 혹은 제철소만 재건설할 수 있습니다.
- 시장을 포함한 전체 게임 보드 상에서 교체될 타일의 해당 산업 자원 큐브가 하나도 없어야 합니다.

기존에 건설했던 산업 타일을 게임에서 제거하고 게임 상자로 되돌립니다(이 타일들은 승점을 획득하지 못합니다). 이 타일로 이미 획득한 수입이나 승점은 되돌리지 않습니다.



버밍엄

판매 행동

판매 행동으로 건설한 방직소, 제조 공장, 도예 공방 타일을 뒤집을 수 있습니다.

판매 조건은 다음과 같습니다:

- 상인 타일에 연결.
- 맥주(일반적으로).

판매 행동을 하려면:

- 1 플레이어의 핸드에서 아무 카드를 버려 자신의 버린 카드 더미에 앞면으로 놓습니다.

예외: 와일드 카드는 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.

- 2 뒤집지 않은 자신의 방직소, 제조 공장 C, 도예 공방 중 1개를 선택합니다. 이때 해당 산업 아이콘이 있는 상인 타일 D에 연결되어야 합니다.

- 3 산업 타일 오른쪽 위에 표시된 만큼의 맥주를 소비합니다. 판매하려는 상인 타일의 칸에 맥주 통 E이 있다면 이번 판매 행동으로 이 맥주를 소비할 수 있습니다. 그 후 상인 맥주 보너스를 받습니다("상인 맥주 보너스" 참고).

- 4 산업 타일을 뒤집고, 진행 트랙을 따라 자신의 수입 마커를 오른쪽 아래 부분에 표시된 숫자만큼 전진시킵니다.

- 5 2 단계로 돌아가, 아직 뒤집지 않은 자신의 산업 타일 각각에 대해 반복해 판매할 수 있습니다(다른 종류의 산업 타일도 가능).

알아 둘 것: 필요한 만큼의 맥주를 소비할 수 없다면 판매 행동을 할 수 없습니다("맥주 소비하기" 참고).

상인 맥주 보너스

판매 행동으로만 상인 맥주를 소비할 수 있습니다. 상인 맥주를 소비하면 상인 타일의 지역에 따라 표시된 보너스를 받습니다:

개발(글로스터)

자신의 플레이어 개인판의 원하는 산업에서 가장 낮은 단계 타일을 1개 제거합니다(철은 소비하지 않습니다).

예외: 1 아이콘이 그려진 도예 공방 타일은 제거할 수 없습니다("도예 공방과 전구 아이콘" 참고).

수입(옥스퍼드)

진행 트랙을 따라 자신의 수입 마커를 2칸 전진시킵니다.

승점 (노팅엄, 슈루즈베리)

진행 트랙을 따라 표시된 칸만큼 승점 마커를 전진시킵니다.

돈(워링턴)

은행에서 5를 받습니다.



행 동

대출 행동

대출 행동으로 필요한 돈을 즉시 획득할 수 있습니다. 대출은 상환하지 않아도 되지만 플레이어의 수입 단계가 낮아집니다.

대출 행동을 하려면:

- 1 플레이어의 핸드에서 아무 카드를 버리고 자신의 버린 카드 더미에 그 카드를 앞면으로 놓습니다.
예외: 와일드 카드는 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.
- 2 은행에서 £30을 가져오고, 진행 트랙을 따라 자신의 수입 마커를 수입 단계(칸이 아니라) 3만큼 뒤로 이동시킵니다(F). 최종적으로 낮춘 수입 단계 중 가장 높은 숫자 칸에 수입 마커를 놓습니다.
예외: 수입 단계 -10 미만으로는 대출을 받을 수 없습니다.

정보 행동

정보 행동으로 와일드 카드를 가져올 수 있습니다. 와일드 카드는 건설 위치를 선정하는데 있어 유연성을 높여 줍니다. 산업 와일드 카드는 원하는 산업 카드로 사용할 수 있습니다. 지역 와일드 카드는 원하는 지역 카드로 사용할 수 있습니다. 와일드 카드를 버릴 때는 버린 카드 더미에 놓지 않고 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.

정보 행동을 하려면:

- 1 (이 행동을 위해) 핸드에서 아무 카드를 버리고 추가로 2장의 카드를 더 버립니다. 자신의 버린 카드 더미에 이 카드들을 앞면으로 놓습니다.
- 2 장소 와일드 카드 1장과 산업 와일드 카드 1장을 가져옵니다.

알아 둘 것: 자신의 핸드에 이미 와일드 카드가 있다면 이 행동을 할 수 없습니다.

개발 행동

개발 행동으로 플레이어는 자신의 플레이어 개인판에서 산업 타일을 제거할 수 있습니다. 이 행동을 통해 낮은 단계의 산업 타일을 모두 건설하지 않고도 더 높은 단계의 산업 타일을 건설할 수 있게 됩니다.



개발 행동을 하려면:

- 1 플레이어의 핸드에서 아무 카드를 버리고 자신의 버린 카드 더미에 그 카드를 앞면으로 놓습니다.
예외: 와일드 카드는 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.

네트워크 행동

네트워크 행동으로 플레이어는 연결 타일을 놓을 수 있습니다. 이 행동을 통해 자신의 네트워크를 확장하고 새로운 지역에 접근할 수 있게 됩니다.



네트워크 행동을 하려면:

- 1 플레이어의 핸드에서 아무 카드를 버리고 자신의 버린 카드 더미에 그 카드를 앞면으로 놓습니다.
예외: 와일드 카드는 원래 있던 카드 더미 자리로 되돌립니다.
- 2 게임 보드 상의 미건설 도로에 연결 타일을 놓습니다(H). 이 연결 타일을 자신의 네트워크 일부분인 지역과 인접하도록 놓아야 합니다("플레이어의 네트워크" 참고).
예외: 게임 보드 상에 자신의 산업 타일과 연결 타일이 없다면 원하는 미건설 도로에 연결 타일을 건설할 수 있습니다(물론 철도를 놓는다면 석탄을 소비해야 합니다).

- 2 자신의 플레이어 개인판에서 산업 타일 1개 혹은 2개를 제거하고 게임 상자로 되돌립니다. 산업 타일은 각각 따로 제거할 수 있습니다. 즉, 같은 종류의 산업 타일을 제거할 필요는 없지만 선택한 산업의 가장 낮은 단계의 타일을 제거해야 합니다(G).
- 3 제거한 타일마다 철 1개를 소비합니다("철 소비하기" 참고).

도에 공방과 전구 아이콘

아이콘이 있는 도에 공방 타일은 개발할 수 없습니다. 건설 행동을 통해서만 이 타일들을 플레이어 개인판에서 제거할 수 있습니다. 더 높은 단계의 도에 공방 타일을 건설하려면 이 타일들을 먼저 제거해야 합니다.



운하 시대의 네트워크 행동:

- 철도를 놓을 수 없습니다.
- 미건설된 운하 도로에만 운하를 놓을 수 있습니다(I).
- £3을 지불해 운하를 최대 1개만 놓을 수 있습니다.

철도 시대의 네트워크 행동:

- 운하를 놓을 수 없습니다.
- 미건설된 철도 도로에만 철도를 놓을 수 있습니다(J).
- £5를 지불해 철도를 최대 1개만 놓을 수 있습니다.
- 한 번의 네트워크 행동으로 £15를 지불해 철도를 최대 2개 놓을 수 있습니다. 이때 맥주 1개를 소비해야 하며 양조장에서만 소비해야 합니다(상인 맥주는 사용할 수 없습니다).
기억할 것: 다른 플레이어의 양조장에서 맥주를 소비한다면, 이 양조장은 두 번째로 놓은 철도에 연결되어야 합니다(놓은 후에).
- 놓은 철도마다 석탄 1개를 소비해야 합니다("석탄 소비하기" 참고).
기억할 것: 각 철도는 따로 놓아도 되지만, 석탄이 있는 곳에 각각 연결되어야 합니다(놓은 후에).



조언 및 변형 규칙

기억해야 할 규칙

- 패스 행동을 포함한 플레이어의 모든 행동 하나마다 카드 1장을 버립니다.
- 건설 행동을 할 경우에만 특정 카드가 필요합니다.
- 한 차례에 같은 행동을 두 번 할 수 있습니다. 예를 들어, 네트워크 행동으로 철도 1개 혹은 2개를 놓은 후, 철도 1개 혹은 2개를 추가로 놓기 위해 네트워크 행동을 다시 할 수 있습니다.
- 운하 시대 동안 한 플레이어는 한 지역에 자신의 산업 타일을 최대 1개만 건설할 수 있습니다.
- 별다른 조건 없이 자신의 산업 타일을 재건설할 수 있습니다.
- 상대방 플레이어의 산업 타일인 경우 탄광/제철소만 재건설할 수 있지만, 시장과 모든 산업 타일에 석탄/철 큐브가 없을 때만 가능합니다.
- 면직물, 제조품, 도자기를 판매할 때나, 시장에서 석탄을 소비할 때는 에 연결되어 있어야 합니다(철은 해당되지 않음).
- 자신의 양조장에 있는 맥주를 소비할 때는 그 양조장에 연결될 필요가 없습니다. 그러나 다른 플레이어의 맥주를 소비할 때는 그 양조장에 연결되어야 하고, 상인 맥주를 소비할 때는 그 상인 타일에 연결되어야 합니다(판매할 경우에만 가능).
- 어떤 장소에 건설하려면 그 장소는 자신의 네트워크 일부이어야 합니다(해당 장소 카드나 지역 와일드 카드를 사용하지 않았다면).
- 다른 1단계 산업 타일과는 다르게, 철도 시대에도 1단계 도에 공방 타일을 건설할 수 있습니다.

초급자를 위한 조언

- 대출을 두려워하지 마세요. 게임 종료 시 수입 단계는 승점으로 계산되지 않습니다. 숙련자 플레이어들은 낮은 수입 단계로도 게임에서 종종 승리하곤 합니다.
- 운하 시대 종료 시에는 2단계 이상의 산업 타일을 제거하지 않습니다. 그래서 산업 타일을 일찍 건설하면 점수계산을 두 번 할 수 있습니다. 방직소 3단계를 일찍 건설해 뒤집는다면 승점 18점이라는 엄청난 점수를 운하 및 철도 시대에 걸쳐 두 번 획득할 수 있습니다. 개발 행동을 항상 가까이하세요.
- 양조장을 개발할 때는 유의하세요. 판매 행동을 하려면 맥주가 필요하다는 사실을 명심해야 합니다. 그래서 자신이 사용할 수 있는 맥주가 없다면 장기 전략에 큰 타격이 있을 수 있습니다.
- 플레이어 개인판 칸 왼쪽에 이 표시된 타일은 철도 시대에 건설할 수 없습니다. 운하 시대에 최소한 1개의 탄광과 제철소를 건설하거나 개발해 보세요. 이렇게 하면 철도 시대에 플레이어 개인판에서 이 타일을 제거하기 위해 굳이 개발 행동을 하지 않아도 됩니다.
- 초급자에게는 어려울 수도 있지만, 철도 시대 초반에 네트워크를 확장할 수 있는 최선의 방법을 생각해 보세요. 석탄이 있는 곳으로부터 철도를 놓아 플레이어의 네트워크를 확장하세요. 석탄에 접근할 수 없다면 탄광을 먼저 건설하세요.

네트워크 이해하기

이 도식을 보면 “플레이어 네트워크”의 개념과 네트워크 행동의 세부 규칙을 쉽게 이해할 수 있을 것입니다.

- 빨간색 타일들이 당신의 연결 타일과 산업 타일이라고 가정합니다.
 - 파란색으로 표시된 칸들이 당신의 네트워크입니다. “당신의 네트워크”라는 것은 당신의 산업 타일이 있는 장소와 당신의 연결 타일 중 하나에 인접해 있는 장소를 의미합니다. 당신은 ‘버밍엄’에서 ‘레디치’로의 연결을 가지고 있습니다. 그러므로 ‘레디치’에는 당신의 산업 타일이 없지만 여전히 ‘레디치’는 당신의 네트워크의 일부입니다.
 - 노란색으로 표시된 도로들은 당신이 연결 타일을 놓을 수 있는 곳입니다. 이 모든 노란색 도로들이 당신의 네트워크에 인접해 있기 때문입니다.
 -  철도를 놓기 위해 네트워크 행동을 한다면, 동일한 네트워크 행동의 두 번째 철도로  철도를 놓을 수 있습니다(필요한 비용을 지불할 수 있고, 필요한 석탄과 맥주를 소비할 수 있다면).
- 알아 둘 것:** 산업 타일을 건설하지 않아도 네트워크 행동(연결 타일을 놓는 것)을 통해 쉽게 확장해 나갈 수 있습니다.



첫 플레이 게임

브라스는 깊이 있는 전략 게임으로, 일부 플레이어들은 첫 플레이로 짧은 게임을 선호할 수도 있습니다. 이 첫 플레이 게임 규칙에서는 운하 시대만 플레이하며, 운하 시대에 달성한 업적들을 직접 반영하는 점수계산 규칙이 추가되는 것을 제외하면 일반 게임과 모두 동일합니다.

첫 플레이 게임에서는, 먼저 운하 시대 종료까지 점수계산을 포함한 전체 운하 시대를 일반적으로 플레이합니다.

그 후 플레이어들은 다음의 추가 점수계산을 합니다:

- 돈 점수 계산**
플레이어 공간에 있는  = 1
£4마다 승점 1점(최대 획득 가능 승점 15점).
- 수입 단계 점수 계산**
플레이어 수입 단계  = 1
만큼의 승점. 수입 단계가 마이너스라면 승점을 잃습니다.
- 산업 타일 점수 계산**
모든 2단계 이상의 산업 타일에 대해 한 번 더 점수계산을 합니다.  x2

