

Brass: Birmingham

1. Objetivo do Jogo

O objetivo em Brass: Birmingham é acumular o maior número de **Pontos de Vitória (PV)**. A partida é dividida em duas eras: a **Era dos Canais (1770-1830)** e a **Era das Ferrovias (1830-1870)**. Os pontos são marcados principalmente no final de cada uma dessas eras.

2. Fluxo de um Turno

Em seu turno, cada jogador deve realizar um total de **2 ações**. Para cada ação, é preciso descartar uma carta da mão (**Exceção:** Na primeira rodada do jogo (início da Era dos Canais), cada jogador realiza apenas **1 ação**).

- **Mão de Cartas:** Após completar suas ações, o jogador compra cartas do baralho até ter 8 cartas na mão novamente.
- **Gastando Dinheiro:** O dinheiro gasto nas ações é colocado sobre a peça de personagem do jogador na Trilha de Ordem de Turno. Isso determinará a ordem de jogo na próxima rodada (quem gastou menos joga primeiro).

Lista de Ações Disponíveis

Você pode executar qualquer uma das seguintes ações, podendo repetir a mesma ação duas vezes no mesmo turno.

1. **Construir:** Esta é a ação principal do jogo. Permite colocar uma de suas indústrias no tabuleiro.

Custo: Pague o custo em dinheiro e recursos (carvão/ferro) indicado no seu tabuleiro de jogador.

- a. **Carta Necessária:** Para construir, você deve descartar uma carta específica:
 - b. **Carta de Local:** Permite construir *qualquer* indústria no local nomeado na carta.
 - c. **Carta de Indústria:** Permite construir a indústria correspondente em um local que já faça parte da sua *rede*.
2. **Conectar:** Expanda sua rede colocando uma peça de conexão (canal na Era dos Canais, ferrovia na Era das Ferrovias) no tabuleiro, pagando o custo correspondente.

3. **Desenvolver:** Remova **uma ou duas** indústrias do seu tabuleiro de jogador, pagando 1 ferro por peça removida. Isso dá acesso a indústrias de nível mais alto e mais valiosas.
4. **Vender:** Vire suas peças de Fábrica de Algodão, Manufatura ou Olaria que estejam conectadas a um mercado (→ ←). Para isso, você frequentemente precisará consumir cerveja. Virar uma indústria aumenta seu nível de renda e a prepara para pontuar no final da era.
5. **Empréstimo:** Pegue £30 do banco. Como consequência, seu marcador de renda desce 3 níveis na trilha de progresso.
6. **Prospectar:** Descarte 3 cartas da sua mão (1 pela ação + 2 extras) para pegar uma carta de Local Curinga e uma de Indústria Curinga, que oferecem grande flexibilidade.

Conceitos Fundamentais

- **Rede vs. Conexão:** É vital entender a diferença entre esses dois termos.
 - **Sua Rede:** Refere-se aos locais onde você tem presença e pode se expandir. Um local faz parte da sua rede se:
 1. Você possui uma de suas indústrias naquele local.
 2. O local é adjacente a uma de *suas* peças de conexão (canal ou ferrovia).
 - **Utilidade:** Sua rede determina onde você pode construir usando uma carta de indústria.
 - **Conexão:** Refere-se à capacidade de traçar um caminho entre dois pontos no mapa, usando as peças de conexão de *qualquer jogador*.
 - **Utilidade:** A conexão é necessária para vender seus produtos (ligando sua indústria a um mercador) e para obter carvão de minas distantes.
- **Virando Indústrias:** Indústrias viradas (com a face preta para cima) são as que geram pontos no final da era.
 - **Fábricas, Manufaturas e Olarias** são viradas com a ação de Vender.
 - **Minas de Carvão, Siderúrgicas e Cervejarias** são viradas automaticamente quando o último recurso (carvão, ferro ou cerveja) é consumido delas.

- **Aumentando a Renda:** Sempre que uma de suas indústrias é virada, você avança seu marcador de renda na Trilha de Progresso, o que aumenta o dinheiro que você recebe no final de cada rodada.
- **Consumo de Recursos:**
 - **Carvão:** Deve ser consumido da fonte mais próxima (sua ou de um oponente) à qual você esteja conectado. Se não houver conexão, pode ser comprado do mercado conectado (→ ←).
 - **Ferro:** Pode ser consumido de qualquer Siderúrgica no tabuleiro (sua ou de um oponente) ou comprado do mercado. **Não é necessária conexão.**
 - **Cerveja:** Necessária para a ação de Vender e para construir ferrovias. Pode ser consumida das suas próprias cervejarias (sem conexão), de cervejarias de oponentes (se conectadas) ou de barris de mercados (→ ←).

Pontuação: Intermediária e Final

A pontuação ocorre no final de cada uma das duas eras (Era dos Canais e Era das Ferrovias).

Pontuação Intermediária (Final da Era dos Canais)

Ao final da primeira era, os seguintes pontos são contabilizados:

1. **Pontos de Conexão:** Cada peça de Canal no tabuleiro concede pontos com base nos ícones de PV dos locais que ela conecta. Após pontuar, todas as peças de Canal são removidas.
2. **Pontos de Indústria:** Cada uma de suas indústrias *viradas* (com a face preta para cima) no tabuleiro concede os PVs indicados no canto inferior esquerdo da peça.

Após a pontuação, todas as indústrias de nível 1 são removidas do jogo. As de nível 2 ou superior permanecem para a Era das Ferrovias e poderão pontuar novamente.

Pontuação Final (Final da Era das Ferrovias)

Ao final da segunda era, a pontuação ocorre de forma idêntica à primeira, mas com as Ferrovias em vez dos Canais:

1. **Pontos de Conexão:** Cada peça de Ferrovia no tabuleiro concede pontos com base nos ícones de PV dos locais que ela conecta.

2. **Pontos de Indústria:** Todas as suas indústrias *viradas* no tabuleiro (incluindo as que permaneceram da Era dos Canais) concedem os PVs indicados.