



Règle de jeu

Maîtriser l'industrie dans Brass Birmingham

Brass Birmingham est un jeu de développement économique où chaque joueur construit des industries, relie les villes du Midlands anglais et vend sa production pour marquer des points. La partie se joue en deux ères : l'ère des canaux, puis l'ère des chemins de fer.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À son tour, un joueur utilise deux cartes pour accomplir deux actions, notamment construire une industrie, développer son plateau, vendre, emprunter ou créer une liaison. Les points viennent des industries retournées après une vente et des connexions de réseau évaluées à la fin de chaque ère.

En bref

Réponse rapide : à son tour, un joueur utilise

2 à 4 joueurs

Matériel

Plateau, cartes, tuiles
Industrie, ressources et

Objectif

Obtenir le plus de points de victoire

Type

Jeu de stratégie économique

Présentation du jeu

Brass Birmingham invite les joueurs à développer des activités industrielles au cœur de villes reliées par des canaux et, plus tard, par le rail. Chaque décision compte : placer une industrie au bon endroit, assurer son approvisionnement en charbon et en fer, créer des débouchés commerciaux et choisir le bon moment pour emprunter.

Le jeu ne consiste pas seulement à accumuler de l'argent. L'argent permet d'agir, mais les points de victoire sont surtout liés à un réseau efficace et à des industries vendues. Les ressources sont partagées sur le plateau : un joueur peut donc profiter d'un marché ou d'une infrastructure mis en place par un adversaire, tout en lui apportant parfois un avantage indirect.

La partie est divisée en deux périodes distinctes. L'ère des canaux prépare le terrain et s'achève par un premier décompte. Après une transition qui retire une partie des éléments du plateau, l'ère des chemins de fer offre de nouvelles possibilités, mais demande davantage de ressources et d'argent.



Principe et but du jeu

Le but de Brass Birmingham est de terminer la seconde ère avec le total de points le plus élevé. Pour y parvenir, il faut bâtir des industries utiles, les retourner en les vendant, puis relier les bons emplacements avec son réseau.

Deux actions à chaque tour

Un tour normal repose sur deux cartes jouées successivement. Chaque carte sert à effectuer une action autorisée. Après ces deux actions, le joueur pioche des cartes afin de renouveler sa main selon les règles de la partie.

Industries et réseaux

Les tuiles Industrie produisent des revenus ou des points lorsqu'elles sont vendues. Les liaisons par canal ou par rail servent à raccorder les villes, à accéder aux ressources et à préparer les décomptes.

Les cartes ne sont pas de simples moyens de paiement. Une carte Ville permet généralement de construire dans la ville indiquée, tandis qu'une carte Industrie autorise la construction du type d'industrie représenté dans un emplacement accessible. Savoir quelles cartes conserver et lesquelles sacrifier est donc un élément central de la stratégie.

Matériel et mise en place

Avant de commencer, installez le plateau, les ressources, les marchés et les tuiles de chaque joueur. Chaque participant reçoit son plateau individuel, sa couleur, son argent de départ et sa main initiale de cartes. Les niveaux d'industrie indiqués sur les plateaux personnels déterminent quelles tuiles sont disponibles au cours de la partie.

- Placez le charbon, le fer et les autres éléments de marché aux emplacements prévus.
- Donnez à chaque joueur ses tuiles Industrie, ses marqueurs de liaison et son marqueur de revenu.
- Mélangez les cartes, distribuez la main de départ et préparez la pioche.
- Installez les tuiles Marchand et les éléments spécifiques à l'ère des canaux.
- Déterminez l'ordre de jeu selon la procédure du jeu et préparez la réserve de monnaie.

Il est important de vérifier le plateau avant la première action. Une ressource présente dans une ville, une liaison déjà construite ou une tuile Marchand disponible peuvent modifier immédiatement les possibilités de construction et de vente.

Déroulement d'une partie

Une ère se déroule en une succession de tours pendant lesquels les joueurs réalisent deux



actions. Lorsque les mains s'épuisent, l'ère prend fin et un décompte est effectué. La seconde ère recommence ensuite avec les règles propres au chemin de fer.

- Jouer une carte et choisir une action : construisez, développez, vendez, empruntez, créez une liaison ou utilisez l'action de scout selon les possibilités offertes.
- Régler les coûts : payez l'argent indiqué et consommez les ressources nécessaires. Le charbon et le fer doivent être accessibles selon les règles de réseau et de marché.
- Jouer une seconde carte : effectuez une nouvelle action, en tenant compte du plateau modifié par votre première action et par celles des autres joueurs.
- Compléter sa main : après le tour, piochez les cartes prévues afin de préparer le tour suivant.

Construire une industrie

Construire permet de placer l'une de ses tuiles Industrie sur un emplacement légal. L'emplacement doit respecter les restrictions de ville, de type d'industrie et de niveau. Une industrie peut nécessiter du charbon, du fer ou un paiement en monnaie. Certaines productions, comme la bière, deviennent particulièrement importantes pour réussir les ventes.

Développer son plateau personnel

L'action Développer retire des tuiles Industrie de votre plateau individuel afin d'accéder plus vite à des niveaux supérieurs. Elle permet de préparer des industries plus rentables, mais consomme généralement du fer. Développer sans projet précis peut être coûteux : cette action est surtout utile lorsque les tuiles de départ ne correspondent plus à votre plan.

Vendre une industrie

La vente retourne une ou plusieurs industries lorsque leurs conditions sont remplies, notamment l'accès à un marchand compatible et la disponibilité éventuelle de bière. Une tuile retournée devient un élément valorisable au décompte et peut aussi améliorer le revenu. Vendre au bon moment est essentiel, car une industrie non retournée rapporte souvent beaucoup moins.

Emprunter et créer des liaisons

Emprunter fournit immédiatement de l'argent, mais fait reculer le marqueur de revenu. Cette action donne de la souplesse, notamment pour financer plusieurs constructions ou des rails coûteux. Les liaisons, elles, étendent votre réseau et rapportent des points lors du décompte si elles relient des villes contenant des industries retournées.

Règles particulières et cas fréquents

Les règles de ressources et de connexion sont les points qui provoquent le plus d'erreurs. Une industrie peut nécessiter du charbon ou du fer, mais ces ressources ne sont pas

prélevées librement : elles doivent être accessibles par votre réseau, par un réseau relié, ou par le marché selon la situation prévue par les règles.

Le charbon suit une logique de connexion. Pour utiliser une tuile Charbon du plateau, il faut pouvoir l'atteindre par des liaisons. Le fer est plus simple à employer lorsqu'il est disponible dans une ville contenant une industrie de fer, mais il faut toujours respecter l'ordre d'utilisation des ressources et les règles du marché.

La bière sert notamment à conclure certaines ventes vers les marchands. Elle peut provenir de votre propre brasserie, d'une brasserie adverse accessible ou de la réserve appropriée selon le cas. Utiliser la bière d'un autre joueur peut l'aider à retourner sa tuile : ce n'est donc pas toujours une action neutre.

Une ville possède aussi des emplacements limités. Si tous sont occupés, il faut trouver une autre ville, développer son plan ou attendre qu'une opportunité se crée. Construire tôt sans débouché peut bloquer vos propres options : une industrie placée n'a de valeur que si vous êtes capable de la faire fonctionner ou de la vendre.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Construire une industrie	Jouez une carte adaptée, choisissez un emplacement légal et payez les coûts.	Vérifiez la ville, le niveau et les ressources.
Utiliser du charbon	Le charbon doit être accessible par un réseau conforme ou via le marché selon les règles.	Une ressource éloignée n'est pas forcément utilisable.
Vendre	Reliez l'industrie à un marchand compatible et fournissez la bière si nécessaire.	Retourner une tuile prépare les points et le revenu.
Emprunter	Recevez de l'argent en échange d'une baisse de revenu.	Empruntez pour accélérer un plan concret.
Fin d'ère	Décomptez les liaisons et les industries selon l'ère jouée.	Préparez la transition avant d'épuiser votre main.

Comment gagner ?

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points après le décompte de l'ère des



chemins de fer. Les points proviennent principalement des liaisons et des tuiles Industrie retournées. Les liaisons sont évaluées selon les villes qu'elles connectent et les industries retournées présentes dans ces villes ; les industries rapportent ensuite les valeurs indiquées sur leurs tuiles.

La première ère ne doit pas être considérée comme une simple phase d'attente. Elle offre déjà des points et prépare les positions nécessaires à la seconde ère. Cependant, certaines industries de bas niveau disparaissent ou perdent de leur intérêt au moment de la transition. Il faut donc équilibrer le besoin de scorer immédiatement avec la préparation d'un réseau ferroviaire plus puissant.

Une bonne partie de Brass Birmingham combine généralement trois éléments : un revenu suffisant pour enchaîner les actions, des industries réellement vendables et des liaisons placées là où elles compteront au décompte. Le joueur qui construit beaucoup sans retourner ses tuiles, ou qui vend sans réseau rentable, risque de laisser des points importants à ses adversaires.

Erreurs fréquentes

Construire sans débouché

Poser une industrie sans vérifier l'accès futur à un marchand, à la bière ou aux ressources peut immobiliser de l'argent. Avant de construire, imaginez comment la tuile sera retournée.

Négliger le revenu

Un revenu trop bas limite les choix en fin de tour. Emprunter est utile, mais doit financer une action qui améliore réellement votre position ou vos futurs points.

Oublier le décompte des liaisons

Les canaux et rails ne servent pas seulement à transporter des ressources. Ils constituent une source majeure de points : anticipez les villes qui accueilleront des industries retournées.

Questions fréquentes

Combien d'actions réalise-t-on dans Brass Birmingham ?

Chaque joueur réalise normalement deux actions à son tour, en jouant une carte pour chacune d'elles. Les actions possibles incluent notamment construire, développer, vendre, emprunter, créer une liaison et scout.

Comment retourner une tuile Industrie dans Brass Birmingham ?

Une tuile Industrie est généralement retournée lorsqu'elle est vendue en respectant les conditions de vente : accès à un marchand compatible et consommation de bière lorsque cette



condition s'applique.

À quoi sert l'argent dans Brass Birmingham ?

L'argent sert à payer les constructions, les liaisons et certaines actions. Il est aussi nécessaire pour maintenir un rythme de jeu efficace, tandis que les points de victoire sont obtenus surtout grâce aux industries et aux réseaux.

Quelle est la différence entre l'ère des canaux et l'ère des chemins de

L'ère des canaux constitue la première moitié de la partie et utilise les liaisons par canal. Après son décompte, la partie passe à l'ère des chemins de fer, où les liaisons ferroviaires demandent davantage de moyens mais peuvent générer un réseau plus rentable.