

# 桌面游戏 铜板 金钱革命 BRASS 中文版

产品名称	桌面游戏 铜板 金钱革命 BRASS 中文版
公司名称	章建荣（个人会员）
价格	90.00/个
规格参数	型号:桌面游戏铜板 材质:纸 产地:中国
公司地址	中国 浙江 富阳市 文教路一号
联系电话	86 0571 63468744 13516854446

## 产品详情

型号	桌面游戏 铜板	材质	纸
产地	中国	规格	60*30 ( cm )
品牌	桌面游戏 铜板	适用年龄	97个月及以上

游戏人数：3-4人推荐年龄：13岁以上游戏时间：约120分钟语言版本：中英文bgg排名：第7名

店主心得：此游戏是一款给三或四名玩家的游戏，游戏时间大约花上两小时深度策略游戏。

游戏描述：英国君主立宪制的确立、封建制的瓦解，加速了圈地运动而产生了大批无产者，劳工数目大增。英国资产阶级因海外贸易和殖民地的发展，集中了大量财富。以上两者皆为孕育工业革命的社会因素。18世纪英国纺织工业、钢铁炼制、物资运输皆有重大革新，为工业革命引发了连串的飞跃发展。游戏的英文名称brass解作金钱。游戏背景为英格兰中部地区。当地为棉花纺织的重要工业地区，被誉为英国工业革命的起点。曼彻斯特manchester于19世纪因而有棉纺之都的称誉。兰开夏郡凭借着克隆普敦、阿克莱特和瓦特等这些极具创造能力的发明家，成为该时期棉花工业的重镇。蒸气的力量与新式的机器结合，纺织厂到处林立，而矿坑也被挖掘到极深的地底，来提供煤矿来喂饱这些饥饿的机械们，运输煤矿需要运河，然后出现铁道，因此随着一项新的创新带起另一项创新不断的循环飞舞着。"brass"是作者企图以游戏的形式叙述着这一小段故事。

---

游戏介绍 – brass (铜板)

入手背景如果要问我最欣赏的桌游设计师是哪一位，我会毫不犹豫地回答：martin wallace。他设计的游戏有着一种古典华丽的风格，一般配件都很多，规则也比较复杂。随之而来的是较深的策略深度和偏长的游戏时间。如果拿音乐作对比的话，martin的游戏一定是古典音乐，rk的是通俗歌曲，而uwe rosenberg设计游戏似乎就只能用乡村音乐来形容了。然后，如果再问我最喜欢martin设计的哪一款游戏，我也会毫不犹豫地回答：不知道！原因是我一个都没有玩过。martin虽然设计了不少游戏，但在国内能买到的不多，除了蒸汽铁路系列剩下的就是brass了。为了改变这种类似叶公好龙的状态，几周前我收了一套brass，操练过几把后，感觉果然是不同凡响。于是便马上决定撰写此文，把这一伟大的游戏介绍给大家。

游戏背景:brass（铜板），又名英国工业革命。游戏描述的是十八世纪英格兰的兰开夏（lancashire）地区，在当时蒸汽动力和新型机械相结合的推动下，纺织厂拔地而起。煤矿和钢铁作为急需的能源动力，以及城市间运河与铁路的修建，也都成为这场革命中不可或缺的因素。

游戏分两个计分阶段，运河时期和铁路时期。每个玩家在游戏中可以通过手牌，在兰开夏的城市中修建纺织厂、港口、煤矿、钢铁厂、船厂这5种工业设施，并用运河或铁路把他们联系起来。每一种工业设施和连接它们的运河、铁路都能通过一定的方式给玩家带来可观的金钱和vp。两个时期后，vp最多的玩家胜出！

全部配件包括：

1块游戏版图4套工业标志物（包括运河铁路连接）8个vp标志8个玩家标记30个煤炭方块25个钢铁方块1个棉花需求标记66张卡牌12张远洋市场牌片100个钱币1份中文规则书

规则写得相当不错，把这个相当复杂的游戏讲述的有条有理。规则从结构上看可以分为3个部分：首先是大致的游戏流程，然后是玩家行动的细节展开，最后还有游戏指导和玩家帮助。到目前为止，在我看过的所有规则书中，brass应该位列前三甲。游戏配件：版图brass的版图比较大，采用3x2折叠。整个色彩偏淡雅，与封面形成鲜明对比。版图规划得很紧凑，没有太多的空闲区域。

地图是英格兰西北部的兰开夏地区，包括利物浦、曼彻斯特等我们熟悉的英超球队城市。每个城市都有若干个建造工业设施的方格，所建造的设施必须与版图上标示的相吻合。

游戏玩法：准备版图打开后，用煤炭和钢铁方块填满对应的需求条。棉花需求标记放在棉花需求条最上方。洗混远洋牌片后，面朝下放在右下形成牌堆。将一个玩家标记放在收入条0点处（vp为10处）。随机选定第一轮的游戏顺序，把另一个玩家标记对应放到游戏顺序区。

vp标志放在版图一边，只有到第一时期最后才会用到它们。

每个玩家把自己颜色的5种工业标志物按类型堆叠，每一堆都是技术等级低在上面，技术等级高的在下面。建造时，必须从最上方的低技术等级开始。

每个玩家得到30块钱，作为游戏起始资金

游戏玩法：流程游戏分为两个时期：运河时期和铁路时期。每个时期由以下阶段组成：

每个时期开始时，把所有牌洗混，发给每人8张。然后从剩余牌堆拿走以下数量的牌：四人游戏：运河时期拿走6张，铁路时期拿走2张。三人游戏：运河时期拿走9张，铁路时期拿走6张。拿走的牌正面向下放在一边，其余牌面朝下放在版图的放牌区域。

2. 玩家行动玩家行动由若干轮组成，轮数根据游戏人数而有所不同：三人游戏每个时期有10轮，四人游戏每个时期有8轮。每轮按以下步骤执行：按收入条上的数值，每个玩家从银行得到收入。如果收入数值

为负，那么必须向银行支付相应数额的钱。如果手上没有足够的钱支付，则必须从面板上移走工业标志，获得的钱等于造价的一半（向下取整）。有时需要移走多个工业标志。

b) 按序出牌行动按照游戏顺序，每个玩家完成一组动作。一个玩家完成一组动作后，轮到下一个玩家。所有玩家都完成动作后，这一步骤结束。一组动作包括打出一张牌，并执行一个相关行动。然后再打出一张牌，并执行第二个行动。因此，每个玩家在他的回合，总是打出两张牌，执行两个行动。注意：有两种特殊情况。第一，运河时期第一轮每个人只能打一张牌，执行一个行动。第二，玩家可以把两张牌同时使用，从而执行一个不受卡牌限制的行动。所有打出的牌放入废牌堆，玩家花费的铜币或银币放入地图上放的花费数量区。

每张牌可选择的行动如下：

建造工业设施修建运河或铁路

发展工业贷款

出售棉花

行动：建造工业设施建造工业设施必须有对应的牌。地点牌允许玩家在该地点建造。工业牌则只能建造该设施，并且建造的地点该玩家能够连接到。例如：在运河时期，你可以在你运河连接到的地点建造。铁路时期，你可以在你铁路连接到的地点建造，也可以在你已经建造过设施的地点建造。另外，如果在地图上第一次建造时，你可以打出工业牌而不受连接限制的建造。

除此之外，建造还需要满足以下条件：如果需要煤炭，你必须先考虑把煤炭从最近的煤矿运到建造地。如果版图上没有煤炭，或者不能通过运河或铁路连接到煤矿，则建造地必须连接至港口或外部地区，从而消耗需求条上的煤炭，并支付相应费用。如果需求条上没有煤炭了，则需花费5块钱，从公共堆拿取一个。如果需要钢铁，你花费掉一个钢铁方块。先从版图上拿取，版图上没有再看需求条。但是钢铁不需要连接。必须支付建造的所有费用，包括可能的从需求条上那取煤炭或钢铁的费用。行动：修建运河或铁路连接修建连接行动对使用的牌没有要求，任意打出一张即可。在运河时期，一个行动中玩家只能花3块钱修建一条运河，连接两个城市。在铁路时期，玩家可以花5块钱修一条铁路，也可以花15块钱修两条铁路。注意，每条铁路需要消耗一个煤炭方块，和工业标志物一样，煤炭必须通过铁路运到铁路连接的两个城市之一，并优先考版图上的资源。

行动：发展发展行动对牌也没有要求。玩家可以用一个行动，从工业标志物堆顶移走并弃掉1或2个标志物，它们可以来自相同或不同的标志物堆。每移走一个标志物，玩家必须从版图上消耗一个钢铁方块。（参考上面获取钢铁方块的规则）

行动：贷款贷款行动对牌没有要求。玩家可以向银行以10元为单位贷款，最多为30元。每贷10元，收入条上的玩家标记就要下降一格（即减少1元收入）。最低只能下降到-10元。注意：在铁路时期，如果牌堆已经用完，就不能再贷款了。

行动：出售棉花出售棉花对牌没有要求。玩家可以从自己的任意数量的未翻面的纺织厂出售棉花。每个纺织厂都必须把棉花卖给正面向上的港口或远洋市场。每个纺织厂分别处理。如果是卖到正面向上的港口，你的纺织厂必须和它相连。出售后纺织厂和港口都要被翻面。你可以把棉花卖到其他玩家的港口，对方不能拒绝你使用。如果是卖到远洋市场，纺织厂必须和一个港口相连。每次出售时翻开远洋市场牌堆顶的牌片，并将棉花需求条标记向下移动牌片上的数值。如果标记还没有到达最下方一格，你可以把纺织厂翻面，并根据标记现在位置旁的数值，移动自己的收入标记，作为销售利润。如果需求条标记到达了最下格，那么纺织厂就不能被翻面，而且玩家出售棉花的行动立刻结束。

确定下轮顺序根据前一轮每人花费的情况，对行动顺序进行调整。花费少的人先行动，花费多的人后行动。具体数额可以通过花费数量区得到。花费相同的参照之前的顺序。随后，将花费数量区的所有钱退

还给银行。

补充手牌每个玩家将手牌补充到8张，如果牌堆用完，则不能再补充手牌。游戏仍继续，直到大家手牌用完，本时期结束。

结算vp每条运河或铁路的分数，等于它连接两地金环的数量。每个工业物标志翻面后都有一个金环，每个外部地区有两个金环，另外blackpool，southport和northwich也各有两个金环。

每个工业标志物的分数，等于其背面六边形里的数值，只有翻面的标志物才被计分。如果是铁路时代的结尾，那么玩家手中每有10块钱，就可以再得到1分。新的时期如果刚刚完成了运河时期，那么将所有运河标记和所有技术等级为1的工业标志物从版图上移走。运河标记回到玩家手上，工业标志物将被弃掉。将远洋市场牌片重新洗混，组成牌堆，放在相应区域。棉花需求标记回到需求条顶端。然后开始铁路时期。

如果刚完成的是铁路时期，那么游戏结束。

游戏玩法：结束游戏在铁路时期结束时完成，vp高的玩家获胜。如果出现平局，收入等级高的玩家胜出。如果还是持平，那么再比较现金和下一轮游戏顺序。

我的体会：局玩过之后，我就深深地爱上了这个游戏。无论从哪方面看，brass都称得上是一款伟大的游戏。她非常完美的演绎了英国工业革命这一历史主题，游戏设计的每一个细节都考虑到了当时的经济背景（说明书上多次阐述了这一设计思想），让游戏者有非常强的代入感。从策略上分析，我又有以下几点体会：第一，这是一个需要玩家制定长期策略的游戏。也许起初的几局还意识不到这一点，但三五局后，有经验的玩家不难发现，布局阶段多翻面几个1、2级的工业设施，取得收入乃至vp的暂时领先其实不算什么。关键是后铁路时期你能建造并翻面多少个高级工业设施（技术等级3或4）。所以，在运河时期的初期，发展科技是非常重要的。第二，看似brass是一个大家自己在版图上发展的游戏，玩家间的竞争不是很激烈。其实不然，当你计划建造的设施或连接被对手捷足先登的时候，你的感觉一定不好。所以，每个玩家必须考虑周全。不仅要根据手牌计划好自己的行动，同时，在版图上限制对手，或者避免重要的行动受到限制都是游戏制胜的关键。还有一点必须考虑，那就是每一轮的花费，有的时候需要作出一些调整，在当前轮次紧缩开支，而在下一轮获得一个有利的游戏顺位。所以，brass绝不是一个蒙头发展的游戏。

第三，金钱仍然是游戏最重要的资源。怎样走出最经济的每一步，同样是胜负的要点。当然，贷款还是非常重要的融资手段，而贷款的时机也是玩家需要思考的地方。最后，就是对版图上地理位置的分析了。水平高的玩家一定清楚哪些城市是所谓的天王山。在运河时期，怎样用不低于等级2的工业设施去占领这些地方，对于铁路时期开局顺利的发展是至关重要的。

总结：那么brass是否适合你呢？还是要看你的口味。作为一个非常有深度的策略游戏，我想她不适合被推荐给桌游新手，估计也不会受到欢乐游戏玩家的青睐。但是，如果你喜欢策略游戏，又不排斥古典音乐的话，那么千万不要错过这个martin wallace的杰作。也许你也会像我一样，陶醉在那一个个华丽的音符之中。