



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

Netzwerk = Ort mit **eigenem Industrieplättchen** und/oder über **eigene Verbindungen** erreichbar.
Verbunden = Orte über **beliebige Verbindungen** erreichbar.

BAUEN

In der Kanalepoche (☉) darf **nur ein Industrieplättchen** eines Spielers pro Ort gebaut werden. In der Eisenbahnepoche (☾) dürfen beliebig viele Plättchen eines Spielers an einem Ort gebaut werden, aber keine mehr mit ☉. Diese können nur durch die Aktion "Entwickeln" entfernt werden.

- Eine **passende** Handkarte ablegen:

Ortskarte = Entsprechender Ort, vorgesehenes Industrieplättchen, **auch außerhalb eines Netzwerkes**.
Industriekarte = Entsprechendes Symbol, **nur innerhalb des Netzwerkes** (außer beim 1. Plättchen des Spiels)
Zwei beliebige = Gilt als **2 Aktionen**, nur zu Beginn deines Zuges möglich! Zählt als eine **Ortskarte** deiner Wahl.

- Immer Plättchen der jeweils **niedrigsten** Stufe bauen.
- Wenn möglich müssen Felder mit nur einem Symbol an einem Ort bebaut werden.
- Bezahle die Kosten und verbrauche evtl. Eisen und/oder Kohle:

Eisen verbrauchen = **1.** Keine Verbindung erforderlich (Transport per Pferdewagen). Von einer beliebigen Eisenhütte (auch von Mitspielern). Darf von mehreren Orten genommen werden. Keine Kosten. Verbrauchtes Eisen kommt zurück in den Vorrat.
2. Ist kein Eisen mehr verfügbar, darfst du Eisen vom Eisenmarkt beziehen, beginnend mit dem niedrigsten Preis. Ist der Markt erschöpft, darfst du Eisen für **£5/Würfel** kaufen. Verbrauchtes Eisen kommt in den Vorrat zurück.

Kohle verbrauchen = **1. Nach der Platzierung** muss eine Verbindung zu einer Bezugsquelle für Kohle bestehen. Nimm Kohle vom nächstgelegenen Kohlebergwerk (auch von Mitspielern) deiner Wahl. Darf von mehreren Orten genommen werden. Keine Kosten. Verbrauchte Kohle kommt in den Vorrat zurück.
2. Besteht keine Verbindung, darf Kohle vom Kohlemarkt erworben werden. Das erfordert allerdings eine Verbindung zu einem Fernen Markt oder einem Hafenplättchen. Ist der Markt erschöpft, darfst du Kohle für **£5/Würfel** kaufen. Verbrauchte Kohle kommt in den Vorrat zurück.

Beachte beim Bau von **Kohlebergwerken** oder **Eisenhütten**:

Lege sofort die entsprechenden Ressourcenwürfel auf das Plättchen. Bei Kohlebergwerken, die mit einem Fernen Markt (☞) verbunden sind (auch über Häfen), sowie bei allen Eisenhütten werden so viele Würfel wie möglich von dem Plättchen auf freie Felder des Marktes gelegt.

Für jeden so abgelegten Würfel bekommst du den entsprechenden Betrag des jeweiligen Marktfeldes ausgezahlt. Wird hierbei der letzte Würfel des Plättchens entfernt, wird das Plättchen umgedreht.

- **Werften** werden sofort umgedreht (Einkommen erhöhen!).
- **Werften** mit Schlosssymbol können nur durch die Aktion "Entwickeln" entfernt werden.
- **Werften** mit ☾ dürfen nicht in der Kanalepoche gebaut werden.
- **Überbauen** ist bei derselben Industrie, aber einer höheren Stufe unter folgenden Voraussetzungen erlaubt:

Eigene Industrieplättchen = Keine Voraussetzungen. Würfel auf dem überbauten Plättchen werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Fremde Industrieplättchen = Nur Kohlebergwerke und Eisenhütten, außerdem dürfen keine Würfel der entsprechenden Sorte mehr vorhanden sein - weder auf Industrieplättchen (aller Spieler), noch im jeweiligen Markt. Das überbaute Plättchen des Mitspielers wird aus dem Spiel entfernt.

VERBINDEN

Du darfst nur Verbindungsplättchen der aktuellen Epoche (Kanal = ☉ / Eisenbahn = ☾) verwenden!

- Eine **beliebige** Handkarte ablegen.
- Lege ein Verbindungsplättchen auf eine freie Strecke zwischen zwei Orten. Mindestens einer dieser beiden Orte muss Teil deines Netzwerkes sein. Im Ort muss kein Industrieplättchen von dir liegen.
- Kanalverbindung für **£3**, Eisenbahnverbindung für **£5 & 1 Kohle** (s.o. Kohle verbrauchen)/alternativ darfst du 2 Eisenbahnverbindungen für **£15 & 2 Kohle** (s.o. Kohle verbrauchen) bauen.

ENTWICKELN

- Eine **beliebige** Handkarte ablegen.
- Entferne 1 bis 2 (unterschiedliche oder gleiche) Plättchen der jeweils niedrigsten Stufe eines Industrie-Typs von deinem Tableau.
- **Verbrauche** 1 Eisen (s.o. Eisen verbrauchen) für jedes entfernte Plättchen.

VERKAUFEN

- Eine **beliebige** Handkarte ablegen.
- Wähle 1 deiner nicht umgedrehten Baumwollspinnereien:

Über Hafen = Über einen **beliebigen** nicht umgedrehten Hafen, zu dem eine Verbindung besteht. Das Hafenplättchen wird umgedreht und der Einkommensmarker des Hafenbesitzers entsprechend verschoben.

Über Fernen Markt = Nur solange der Baumwollmarker **nicht** auf dem Feld "X" steht und eine Verbindung zu einem Fernen Markt besteht. Hafenplättchen mit einem Fernen Markt-Symbol werden hierbei **nicht** umgedreht.

1. Das oberste Baumwollhändlerplättchen aufdecken und auf den Ablagestapel legen.
2. Den Baumwollmarker entsprechend bewegen. Sollte er dabei das Feld "X" erreichen ist deine **Aktion** sofort beendet und der **Verkauf wird abgebrochen**.
3. Falls nicht, rücke deinen Einkommensmarker entsprechend vor.

- Drehe deine Baumwollspinnerei um und rücke deinen Einkommensmarker so weit vor, wie es das Plättchen angibt.
- Ohne eine weitere Karte ablegen zu müssen, darfst du von weiteren deiner nicht umgedrehten Baumwollspinnereien verkaufen.

KREDIT AUFNEHMEN

Kredite werden nicht zurückgezahlt.

Wenn der Zugstapel in der Eisenbahnepoche (☾) aufgebraucht ist, darfst du keinen Kredit mehr nehmen.

- Eine **beliebige** Handkarte ablegen.
- Nimm dir **£10, £20** oder **£30** von der Bank und setze deinen Einkommensmarker entsprechend um 1, 2 oder 3 Einkommensstufen (nicht Felder) zurück. Lege ihn auf das höchste Feld dieser Einkommensstufe.

PASSEN

- Eine beliebige Handkarte ablegen um eine Aktion zu passen.