

Uwe Rosenberg
Oranienburger Kanal



SPIELANLEITUNG



Uwe Rosenberg Oranienburger Kanal

EIN SPIEL VON UWE ROSENBERG FÜR 1-2 PERSONEN

INHALT

01. EINLEITUNG.....	2
02. SPIELZIEL.....	2
03. SPIELMATERIAL.....	2
04. SPIELAUFBAU.....	4
05. ALLGEMEINE KONZEPTE.....	6
06. SPIELABLAUF.....	6
07. SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG.....	12
08. SOLOSPIEL.....	13
09. SYMBOLE.....	16

01 EINLEITUNG

In den Jahren 1832 bis 1837 wurde der namensgebende **Oranienburger Kanal** in Brandenburg gebaut.

Unterhalb der Oranienburger Mühlen waren die Schifffahrtsverhältnisse schwierig, so dass man von der Havel einen künstlichen Flussarm schuf. Er kreuzte zudem den älteren Ruppiner Kanal, wodurch das Kanalkreuz Oranienburg entstand.

Während der Industrialisierung im 19. Jahrhundert siedelten sich an dieser wichtigen Wasserstraße die unterschiedlichsten Gewerbe- und Industriebetriebe an. Zudem wurden auch auf Land neue Verbindungen per Straße und Eisenbahn errichtet.

02 SPIELZIEL

In **Oranienburger Kanal** plant und baut ihr neue Industriegebiete. Auch wenn eure Pläne zu Beginn noch wenig genau sind, errichtet ihr Bauwerke und gestaltet die Infrastruktur. Ihr schüttert Wege auf, baut Straßen und verlegt Schienen. Auch Teile des Kanals hebt ihr nach und nach aus. Besonders wichtig sind Brücken, mit denen ihr die Bauwerke miteinander verbindet.

Dazu stehen euch diverse Aktionen zur Verfügung, die ihr im richtigen Moment wählen müsst.

Am Ende des Spiels kürt ihr das beste Industriegebiet, indem ihr die Prestigepunkte eurer Bauwerke, Strecken, Taler und verbleibenden Baustoffe mit euren während des Spiels verdienten Prestigepunkten zusammenzählt.

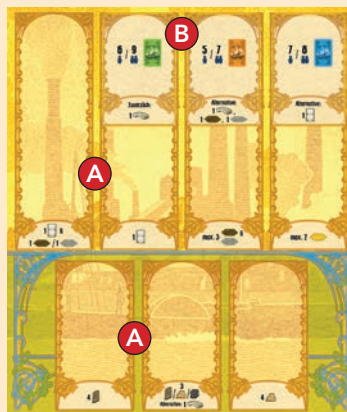
Oranienburger Kanal enthält darüber hinaus ein Solospiel!

03 SPIELMATERIAL

Dieses Exemplar von **Oranienburger Kanal** beinhaltet folgendes Material:

- 1 Aktionsplan
- 2 Industriepläne
- 2 Vorratspläne mit Baustoffrädern (inkl. 2 Steckverbindungen)
- 5 Aktionsscheiben (4 silberne und 1 goldene)
- 1 Startscheibe (rot)
- 10 Baustoffmarker (je 2 Holz, Lehm, Erz, Ziegel und Eisen)
- 60 Bauwerkskarten „Deck A“
- 60 Bauwerkskarten „Deck B“
- 56 Wegplättchen (28 kurze und 28 lange)
- 36 Straßenplättchen (18 kurze und 18 lange)
- 30 Schienenplättchen (15 kurze und 15 lange)
- 24 Kanalplättchen (12 kurze und 12 lange)
- 25 Brücken
- 40 Taler (30 „1er“, 10 „5er“)
- 33 Prestigemarken (10 „1er“, 10 „2er“, 10 „5er“, 3 „20er“)
- 1 Wertungsblock
- 2 Spielhilfen (Deutsch und Englisch)
- 4 Glossare (Deutsch und Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)

VOR DER ERSTEN PARTIE: Dem Spiel liegen zwei Baustoffräder bei, die zusammen mit den Vorratsplänen verwendet werden, bei. Befestigt sie mit den Steckverbindungen, wie in der Abbildung dargestellt.



DER AKTIONSPLAN

Auf dem Aktionsplan befinden sich die 7 Aktionsfelder **A**. Auf drei dieser Felder legt ihr die Stapel mit Bauwerken **B**, sodass ihr bestimmte Aktionen der Aktionsfelder erst im Laufe des Spiels freischaltet.

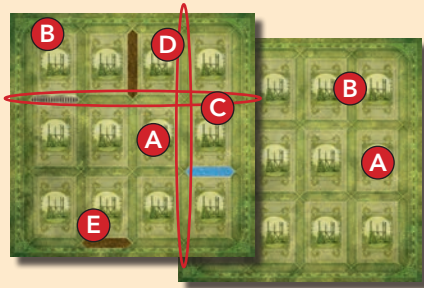
DIE STARTSCHEIBE UND AKTIONSSCHEIBEN

Mit den Aktions­scheiben **A** markiert ihr in der Aktionsphase jeder Runde die von euch abwechselnd gewählten Aktionsfelder. Wer von euch in dieser Phase beginnt, lässt die Start­scheibe **B** während der gesamten Runde vor sich liegen. Im Solospiel dient die Start­scheibe als Blockadescheibe.



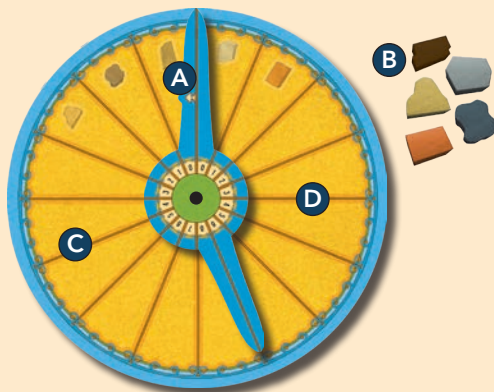
DIE INDUSTRIEPLÄNE

Auf euren Industrieplänen befinden sich jeweils 12 Bauwerksfelder **A**. Zwischen den Bauwerksfeldern und am Rand des Industriegebiets liegen 31 Streckenfelder **B**, die in vier Zeilen mit je 4 Streckenfeldern **C** und fünf Spalten mit je 3 Streckenfeldern angeordnet sind **D**. Auf der Vorderseite der Industriepläne sind bereits 2 Wege, 1 Schiene und 1 Kanal aufgedruckt **E**. Auf der Rückseite sind alle Streckenfelder leer.



DIE VORRATSPLÄNE, BAUSTOFFRÄDER UND BAUSTOFFMARKER

Auf euren Vorratsplänen zeigt ihr jeweils euren Bestand an Baustoffen mit Hilfe des Baustoffrads **A** und der 5 Baustoffmarker an **B**. Die **einfachen** Baustoffsorten Holz, Lehm und Erz zählt ihr im größeren Bereich des Baustoffrads mit der Skala von 0 bis 8 **C**, die **wertvollen** Baustoffsorten Eisen und Ziegel im kleineren Bereich mit der gegenläufigen Skala von 0 bis 6 **D**.



BAUWERKSKARTEN

Die Vorderseiten der Bauwerkskarten, im folgenden kurz Bauwerke, zeigen folgenden Aufbau. Oben befinden sich die Baukosten an Baustoffen und Talern **A**. Die Baukosten sind immer in derselben Reihenfolge angegeben: Holz, Lehm, Ziegel, Eisen, Taler

(Erz kommt bei den Baukosten nicht vor). Unterhalb der Baukosten steht der Name des Bauwerks **B**, darunter folgt das Prestige, das ihr in der Schlusswertung dafür bekommt **C**. Darunter befindet sich der Effekt des Bauwerks, den ihr bis zu zweimal im Spiel aktivieren dürft **D**. Rechts unten auf jedem Bauwerk ist die Bauwerksnummer **E**: der Buchstabe A oder B des Decks gefolgt von den Nummern 01 bis 60. Die Rahmen der Karten zeigen auf Vorder- und Rückseite den Spielabschnitt an, in dem die Bauwerke verfügbar sind **F**: zu Beginn des Spiels grün, dann orange und zum Ende des Spiels blau.



WEGE, STRASSEN, SCHIENEN UND KANÄLE

Mit den verschiedenen Streckenplättchen - Wege, Straßen, Schienen und Kanäle - markiert ihr eure gebauten Strecken auf dem Industrieplan. Aufgrund der Form der Bauplätze existieren die Strecken in zwei Längen.



BRÜCKEN

Ihr baut Brücken auf dem Industrieplan quer über Strecken. So verbindet ihr jeweils zwei Bauwerke miteinander.



TALER UND PRESTIGEMARKER

Mit den Talern zahlt ihr sowohl die Baukosten der Bauwerke als auch die Kosten für **Jederzeit**-Aktionen **A**. In der Schlusswertung bekommt ihr für übrige Taler Prestige. Prestigemarker erhaltet ihr während des Spiels für das Aktivieren von Effekten eurer Bauwerke **B**.

Ihr dürft jederzeit im Spiel 5er-Taler gegen fünf 1er-Taler wechseln und auch umgekehrt. Dasselbe gilt für die 1er-, 2er-, 5er- und 20er-Prestigemarker.



Oranienburger Kanal

NAME									
Σ									

WERTUNGSBLOCK

Mit Hilfe des Wertungsblocks könnt ihr in der Schlusswertung euer Prestige zusammenzählen. Jedes Wertungsblatt bietet genügend Platz für mehrere Partien.

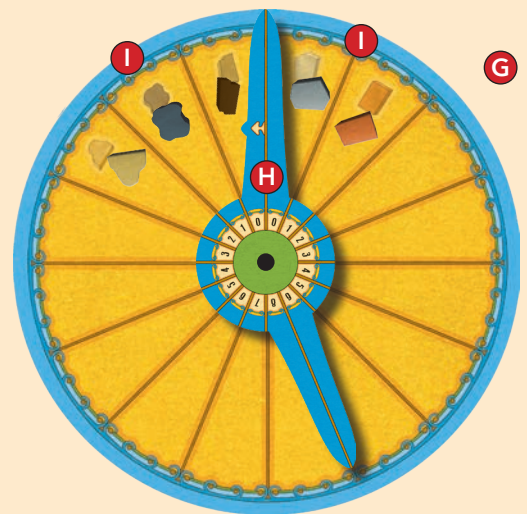
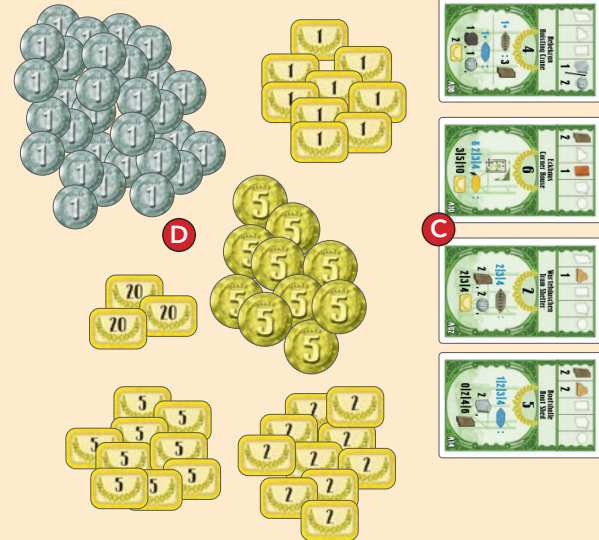
HINWEIS ZUM SPIELMATERIAL

In sehr seltenen Fällen kann es passieren, dass euch während des Spiels die Strecken einer bestimmten Streckenart ausgehen. Wenn dies vorkommt, improvisiert bitte. Selbiges gilt für Brücken, Taler und Prestigemarker.

04 SPIELAUFBAU

- A** Legt den Aktionsplan bereit.
- B** Wählt ein Deck mit Bauwerken, entweder A oder B, mit dem ihr spielen möchtet. Mischt die grünen, orangen und blauen Bauwerke eures gewählten Decks getrennt voneinander, bevor ihr die folgende Anzahl an Bauwerken als verdeckte Stapel auf die drei vorgesehenen Kartenfelder des Aktionsplans legt. Ihr deckt dabei einige Aktionen auf den drei Aktionsfeldern ab. Diese Aktionen sind erst später im Spielverlauf von Bedeutung.
- **Solospiel:** 6 grüne, 5 orange und 7 blaue Bauwerke
 - **2 Personen:** 9 grüne, 7 orange und 8 blaue Bauwerke
- Legt die restlichen Bauwerke in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht im Spiel.
- C** Zieht 4 grüne Bauwerke vom verdeckten Stapel auf dem Aktionsplan und legt sie aufgedeckt in einer Reihe unterhalb des Aktionsplans aus.
- **Solospiel:** Sortiere die Bauwerke nach ihren Bauwerksnummern von klein nach groß.
- D** Legt Taler und Prestigemarker als lose Vorräte griffbereit neben den Aktionsplan. Ihr beginnt das Spiel ohne Taler und Prestige.
- E** Der Aktionsplan weist insgesamt sieben Aktionsfelder auf. Legt auf die oberen vier Felder je 1 Taler.
- F** Legt die Plättchen der 4 Streckenarten als lose Vorräte bereit: Wege, Straßen, Schienen und Kanäle. Legt die Brücken als losen Vorrat neben die Strecken.
- G** Nehmt euch je einen Vorratsplan, einen Industriepan und eine Spielhilfe.
- **Solospiel:** Lege die Pläne und Spielhilfe für die zweite Person in die Schachtel zurück.
- H** Dreht das Baustoffrad auf eurem Vorratsplan, sodass der kleine Pfeil des großen Zeigers auf dem passenden Pfeil des Vorratsplans liegt; der Zeiger steht zwischen den Feldern mit den Holz- und Eisensymbolen.
- I** Nehmt euch je einen Satz Baustoffmarker und legt diese auf die markierten Startfelder eures Vorratsplans links und rechts vom großen Zeiger. Ihr beginnt das Spiel mit folgenden Baustoffen: 2 Lehm, 1 Erz und 1 Ziegel. Eure Vorräte an Holz und Eisen betragen zu Beginn jeweils 0.
- J** Nutzt bei euren ersten Partien die Seite des Industriepans, die aufgedruckte Strecken aufweist. Ihr beginnt das Spiel mit den aufgedruckten 2 Wegen, 1 Schiene und 1 Kanal und besitzt zunächst weder Straßen noch Brücken in eurem Industriegebiet.

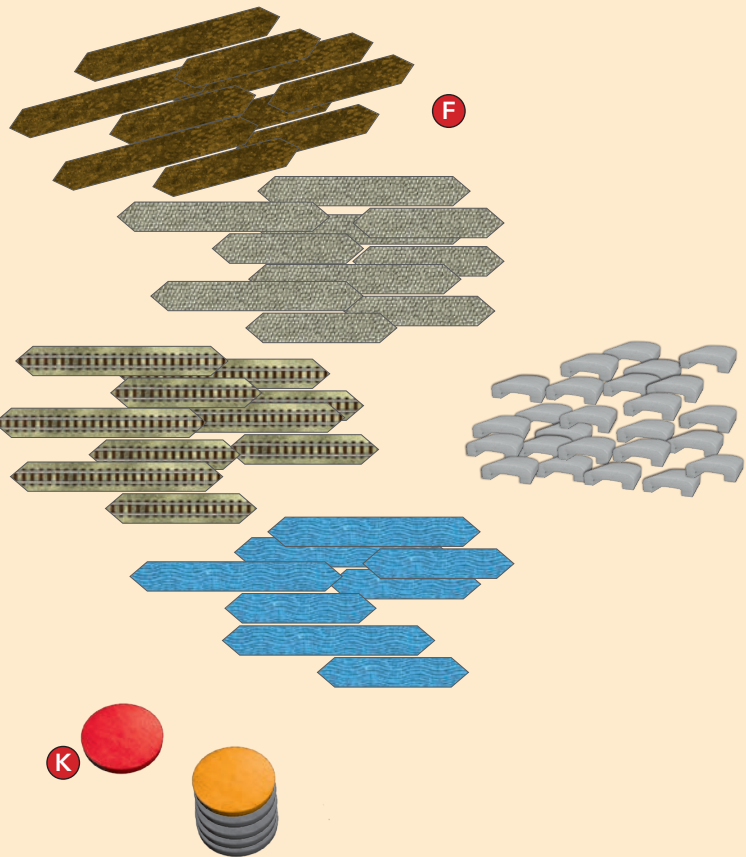
Variabler Aufbau: Wenn ihr nach einigen Partien eine neue Herausforderung sucht, verwendet die unbedruckte Seite des Industriepans. Nehmt euch 2 Wege, 1 Schiene und 1 Kanal aus dem Vorrat und legt sie auf leere Streckenfelder eurer Wahl am Rand des Industriepans oder auf Felder, die vom Rand aus in den Industriepan ragen.



SPIELAUFBAU FÜR 2 PERSONEN



G



F

B

B

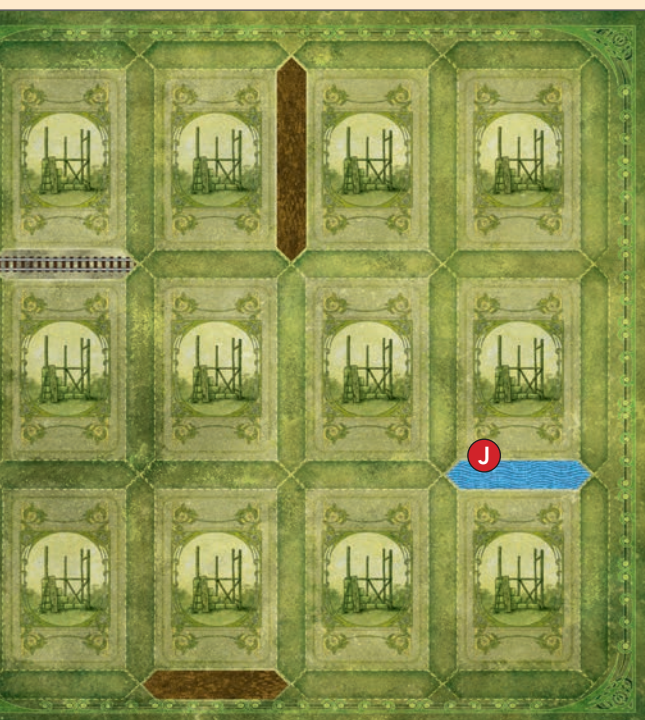
B

K



A

E



J

K Bereitet den Stapel mit Aktionsscheiben vor.

- **Solospiel:** Lege die rote Startscheibe als Blockadescheibe auf das obere linke Aktionsfeld des Aktionsplans und lege den Taler darauf zurück in den Vorrat. Nimm 4 Aktionsscheiben und stelle sie als Stapel vor dir ab: zuunserst 3 silberne Aktionsscheiben und zuoberst die goldene Aktionscheibe.
- **2 Personen:** Entscheidet, wer das Spiel beginnt. Diese Person legt die rote Startscheibe vor sich ab und stellt die 5 Aktionscheiben als Stapel daneben: zuunserst die 4 silbernen Aktionscheiben und zuoberst die goldene Aktionscheibe.

Ihr seid nun bereit, eure Industriegebiete am **Oranienburger Kanal** zu bebauen!

05 ALLGEMEINE KONZEPTE

Im Folgenden stellen wir euch die beiden wichtigsten Konzepte in *Oranienburger Kanal* vor, bevor wir den Spielablauf im Detail erklären.

DER BAUSTOFFVORRAT AUF DEM VORRATSPLAN

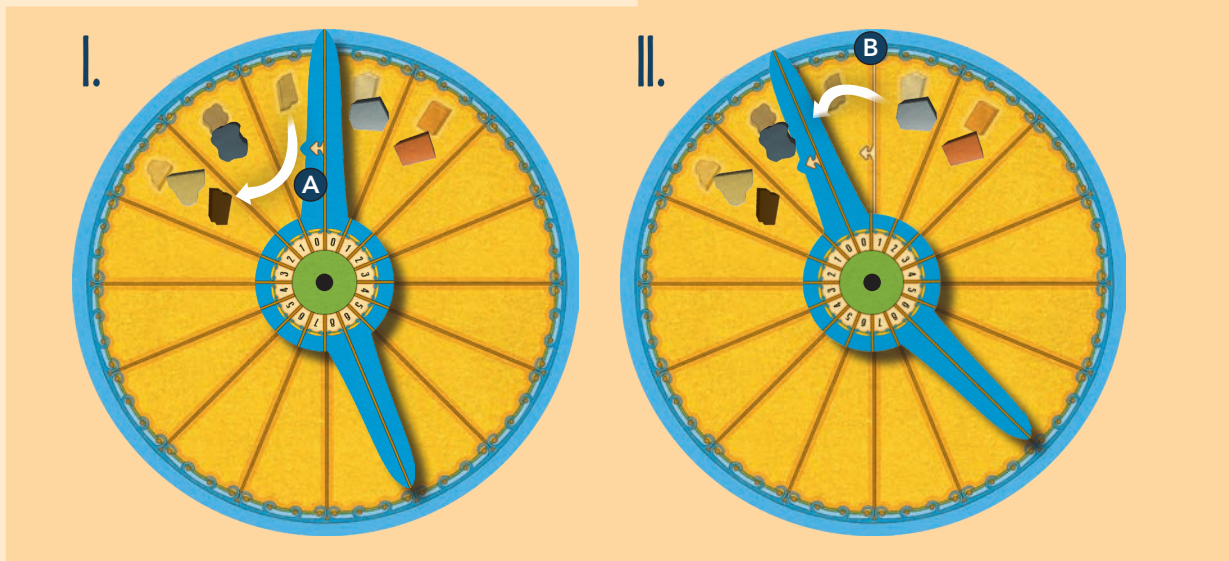
Mit Hilfe des Baustoffrads und der Baustoffmarker zeigt ihr euren Baustoffvorrat auf dem Vorratsplan an.

Wenn ihr Baustoffe bekommt oder zahlt, versetzt ihr die jeweiligen Baustoffmarker auf dem Vorratsplan, sodass die Skala auf dem Baustoffrad die korrekte Menge anzeigt. Ihr dürft aber manchmal auch das Baustoffrad drehen, und so den Bestand aller Baustoffe auf einmal ändern. Ihr produziert auf diese Weise aus den drei einfachen Baustof-

fen die beiden wertvolleren Baustoffe. Das Drehen des Baustoffrads ist ein wesentlicher Mechanismus in *Oranienburger Kanal*.

PROBIERT VOR EUREM ERSTEN SPIEL FOLGENDES AUS:

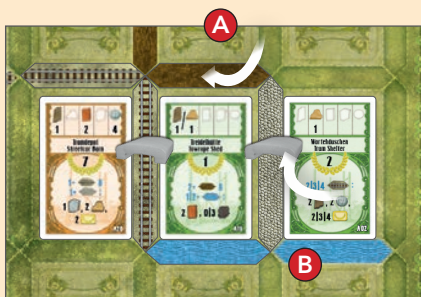
- I. Versetzt probeweise euren Holzmarker gegen den Uhrzeigersinn um zwei Felder auf dem Vorratsplan **A**, sodass ihr nun im großen Bereich 2 Holz, 2 Lehm und 1 Erz habt und im kleinen Bereich 2 Ziegel und 0 Eisen.
- II. Jetzt dreht ihr euer Baustoffrad um eine Position in Pfeilrichtung **B** also gegen den Uhrzeigersinn weiter. Wie ihr seht, hat sich der Bestand an Holz, Lehm und Erz durch die Raddrehung um je 1 verringert. Der Bestand von Eisen und Ziegel hat sich dagegen um je 1 erhöht. Ihr habt also aus je einem Holz, Lehm und Erz je einen Ziegel und Eisen produziert. Bringt euren Baustoffmarker und das Baustoffrad danach wieder in die Ausgangsposition, bevor ihr mit dem Spiel beginnt.



DIE EFFEKTE DER BAUWERKE

Im Laufe des Spiels errichtet ihr verschiedene Bauwerke auf euren Industrieplänen. Alle Bauwerke bieten euch Effekte, die ihr im Spiel bis zu zweimal aktivieren dürft, um euch dank verschiedener Erlöse Vorteile zu verschaffen.

Die Effekte sind zumeist abhängig von den an die Bauwerke angrenzenden Strecken und Brücken. Ihr aktiviert die Effekte, sobald ihr entweder die vierte Strecke an einem Bauwerk baut **A** (oder ein Bauwerk auf einem Feld errichtet, an dem bereits vier Strecken liegen) oder die zweite Brücke mit dem Bauwerk verbindet **B**.



06 SPIELABLAUF

Die folgenden Spielregeln gelten für 2-Personen-Partien und überwiegend auch für das Solospiel. Die wenigen Änderungen im Solospiel findet ihr am Ende der Spielanleitung.

Ihr spielt *Oranienburger Kanal* über mehrere Runden. In jeder Runde führt ihr zuerst eine Aktionsphase aus und kümmert euch anschließend um einige Vorbereitungen für die nächste Runde.

In der Aktionsphase wählt ihr abwechselnd immer genau 5 Aktionsfelder aus. Wer von euch in dieser Phase beginnt, darf also 3 Aktionsfelder wählen, die andere Person nur 2.

Nach der Aktionsphase dürft ihr beide euer Baustoffrad einmal **kostenlos** drehen und bereitet die nächste Runde vor.

Die letzte Runde des Spiels läuft, wenn ihr **alle blauen** Bauwerke unterhalb des Aktionsplans aufgedeckt ausgelegt habt und der verdeckte Stapel mit blauen Bauwerken somit leer ist.

Nach der letzten Runde beendet ihr das Spiel mit der Schlusswertung und kürt das beste Industriegebiet am *Oranienburger Kanal*.

DIE AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase wählt ihr abwechselnd insgesamt genau 5 Aktionsfelder. Die Person mit dem Stapel mit Aktionssscheiben beginnt diese Phase und lässt die rote Startscheibe vor sich liegen. Sie stellt den Stapel mit Aktionssscheiben auf ein Aktionsfeld ihrer Wahl des Aktionsplans und führt dessen Aktionen aus. Danach seid ihr immer abwechselnd am Zug: Lasst die unterste Aktions-scheibe auf dem Aktionsfeld liegen und versetzt den kleiner werdenden Stapel mit Aktionssscheiben auf ein anderes, in dieser Runde noch nicht gewähltes Aktionsfeld eurer Wahl.

Ihr wählt das fünfte und letzte Aktionsfeld in der laufenden Aktionsphase nur noch mit der goldenen Aktionssscheibe, sodass ihr am Ende gemeinsam fünf der sieben verfügbaren Aktionsfelder gewählt habt.

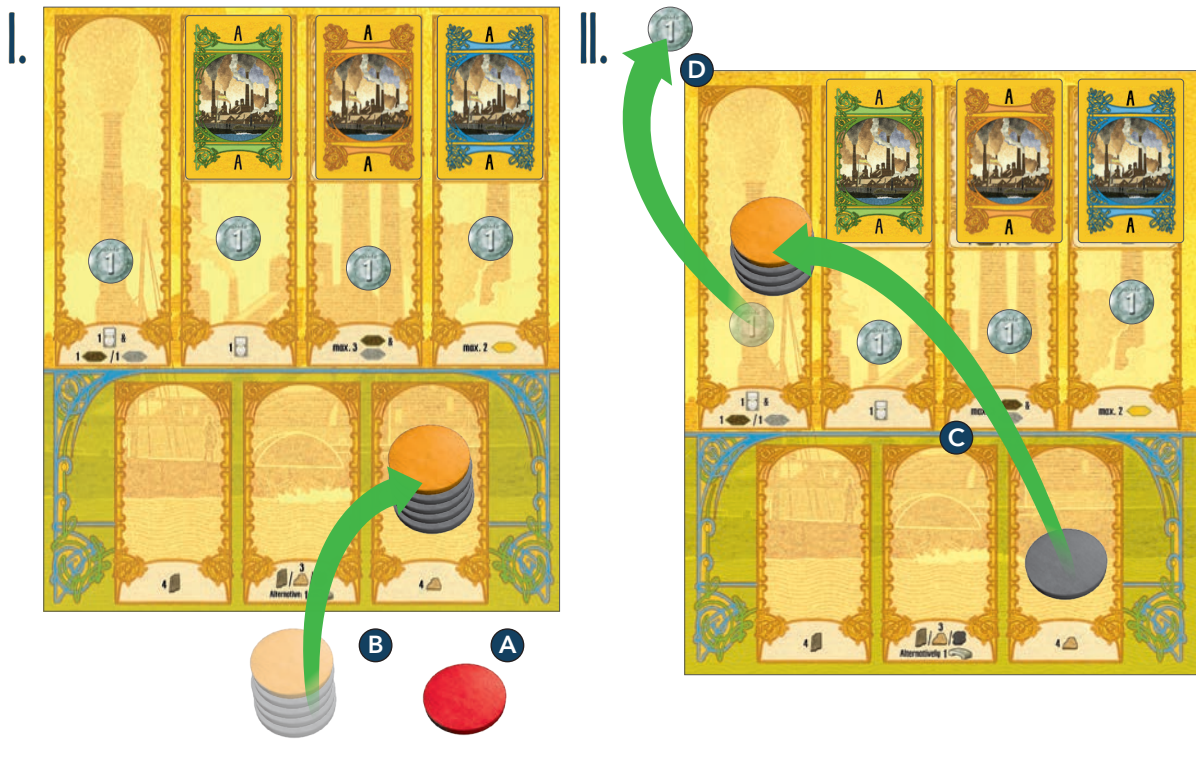
Dank der goldenen Aktionssscheibe seht ihr immer, welches Aktionsfeld gerade „aktiv“ ist, solltet ihr während eures Zugs über die besten Optionen nachdenken und dabei den Überblick verlieren.

ANMERKUNG: Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, vergesst ihr eventuell einmal, die unterste Aktionssscheibe beim Versetzen des Stapels liegen zu lassen. Bitte achtet gemeinsam darauf und korrigiert dies dann sofort.

Auf den Aktionsfeldern liegen meistens 1 oder mehrere Taler. Jedes Mal, wenn ihr ein Aktionsfeld wählt, nehmt ihr euch die darauf liegenden Taler und legt sie neben euren Vorratsplan.

Ihr **müsst** in eurem Zug ein Aktionsfeld wählen, dürft aber dann frei entscheiden, ob und welche Aktionen des Feldes ihr ausführt. Ihr dürft auch auf alle Optionen verzichten und nichts machen.

Beispiel: I. Marion beginnt die Aktionsphase. Sie lässt die Startscheibe vor sich liegen **A**, stellt den übrigen Stapel mit Aktionssscheiben auf das Aktionsfeld „4 Lehm“ **B** und führt die Aktion durch. **II.** Als nächstes versetzt Angelika den Stapel auf das leere Aktionsfeld „1 Bauwerk errichten und 1 Weg/Straße bauen“ **C**, wobei sie die unterste Aktionssscheibe auf dem ersten Aktionsfeld liegen lässt. Sie nimmt sich den Taler **D** und führt die Aktionen durch.



DIE 7 AKTIONSFELDER

Die Aktionsfelder bieten euch drei Arten von Aktionen: Bauwerke errichten, Strecken und Brücken bauen sowie Baustoffe nehmen.

IHR KÖNNT AUS FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN:



1 Bauwerk errichten und 1 Weg oder Straße bauen.



1 Bauwerk errichten.



Zusätzlich: 1 Brücke bauen (Brückenbau erst möglich, sobald der Stapel mit grünen Bauwerken leer ist).



Bis zu insgesamt 3 Wege und Straßen bauen (ihr dürft beide Streckenarten bauen, aber auch ausschließlich Wege oder Straßen).



Alternative: 1 Weg, 1 Straße und 1 Brücke bauen (erst möglich, sobald der Stapel mit orangen Bauwerken leer ist).



Bis zu 2 beliebige Strecken bauen (ihr dürft gleiche oder verschiedene Strecken bauen).



Alternative: 1 Bauwerk errichten (nur in der letzten Runde möglich, sobald der Stapel mit blauen Bauwerken leer ist).



4 Holz nehmen.



3 Holz, 3 Lehm oder 3 Erz nehmen.
Alternative: 1 Brücke bauen.



4 Lehm nehmen

WICHTIG: Erlaubt ein Aktionsfeld mehrere Aktionen, entscheidet ihr über die Reihenfolge, in der ihr die Aktionen durchführen möchtet, oder ob ihr auf eine oder mehrere der Aktionen verzichtet. Ihr müsst dabei eine Aktion komplett beenden, bevor ihr mit der nächsten fortfahrt. Die drei Aktionen, die zu Beginn durch die Stapel der Bauwerke abgedeckt sind, dürft ihr nutzen, sobald der jeweilige Stapel leer und die Aktionssymbole zu sehen sind.

Baukosten zahlen

Alle Bauwerke und Strecken, die ihr in **Oranienburger Kanal** errichtet oder baut, haben Baukosten. Ihr müsst die geforderten Baukosten auf einmal bezahlen. Mit Jederzeit-Aktionen dürft ihr vor der Bauaktion fehlende Baustoffe kurzfristig dazukaufen (siehe S. 9).

Aktiviert ihr einen Effekt, der euch den Bau einer Strecke oder Brücke **kostenlos** erlaubt, entfallen die kompletten Baukosten.

Ihr bezahlt die Baukosten, indem ihr die entsprechenden Baustoffmarker auf eurem Vorratsplan versetzt. Müsst ihr mit Talern zahlen, gebt ihr eure Taler ab und legt sie in den Vorrat neben dem Aktionsplan zurück.

Ihr dürft mit Talern zahlen, die ihr gerade erst vom Aktionsfeld genommen habt.

Ein Bauwerk errichten

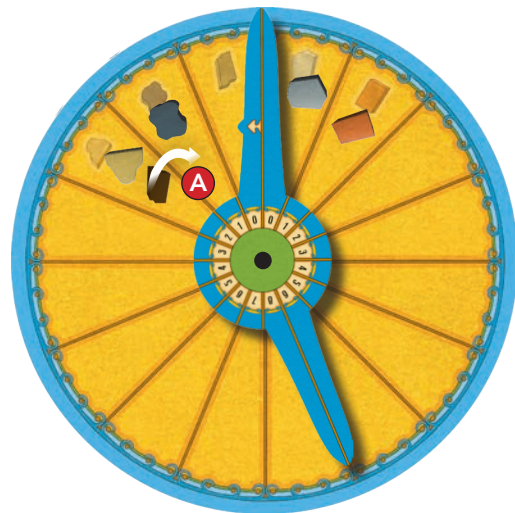
Um ein Bauwerk zu errichten, wählt ihr eins der aufgedeckten Bauwerke unterhalb des Aktionsplans und bezahlt alle Baukosten, die auf dem Bauwerk angegeben sind.

Folgende Details müsst ihr dabei beachten:

- Ihr dürft jedes neue Bauwerk frei auf jedes leere Bauwerksfeld eurer Wahl auf eurem Industrieplan legen. Es gibt keinerlei Einschränkungen. Erst wenn ihr den Effekt des Bauwerks aktivieren wollt, müsst ihr die auf dem Bauwerk aufgelisteten Bedingungen erfüllen.
- Werden die Baukosten auf einem Bauwerk mit einem „oder“-Strich / angegeben, zahlt ihr wahlweise die linken oder die rechten Kosten (ihr dürft diese Kosten aber nicht „mischen“).
- Ihr dürft ein bereits gebautes Bauwerk niemals abreißen oder überbauen.
- Durch das Errichten des Bauwerks aktiviert ihr eventuell dessen Effekt sofort und unaufschiebbar, wenn ihr die entsprechenden Bedingungen erfüllt (siehe S. 10).

WICHTIG: Sobald ihr alle zwölf Bauwerksfelder eures Industrieplans bebaut habt, müsst ihr bei dieser Aktion ein Bauwerk vom verdeckten Stapel zurück in die Schachtel legen, anstatt ein weiteres zu errichten. *Diese Regelung kommt so gut wie nie zur Anwendung, sorgt aber dafür, dass ihr das Spiel nicht vorsätzlich in die Länge ziehen könnt.*

Beispiel: Angelika errichtet die Treidelhütte und zahlt 1 Holz. Sie versetzt den Holzmarker auf ihrem Vorratsplan um 1 Feld zurück **A** und nimmt die Treidelhütte, um sie auf ein leeres Feld ihres Industrieplans zu legen **B**. Statt 1 Holz hätte Angelika auch 1 Lehm zahlen dürfen.



Eine Strecke oder eine Brücke bauen

Um eine Strecke oder Brücke zu bauen, zahlt ihr die entsprechenden Kosten mit euren Baustoffen oder Talern. Dann nehmt ihr das entsprechende Plättchen oder die Brücke neben dem Aktionsplan und legt es oder sie auf euren Industrieplan.

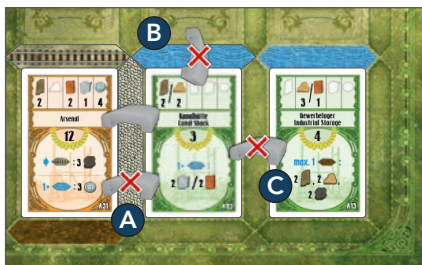
Folgende Details müsst ihr dabei beachten:

- Ihr baut Wege, Straßen, Schienen und Kanäle auf die Felder zwischen den Bauwerksfeldern bzw. am Rand des Industrieplans.
- Ihr dürft die Strecken so legen, dass sich verschiedene Streckenarten kreuzen. Außerdem dürfen sich angrenzende Streckenplättchen derselben Art verzweigen.
- Durch den Bau einer Strecke oder einer Brücke aktiviert ihr eventuell den Effekt eines Bauwerks sofort und unaufschiebbar, wenn ihr die entsprechenden Bedingungen erfüllt (siehe S. 10).
- **1 Weg bauen:** Zahlt 1 Lehm als Baukosten. Nehmt ein passendes Wegplättchen aus dem Vorrat. Ihr dürft den Weg frei auf jedes eurer *leeren* Streckenfelder legen. **Achtung:** Bereits gebaute Wege dürft ihr als einzige Streckenart durch andere Strecken überbauen. Legt den überbauten Weg dann wieder in den Vorrat zurück.
- **1 Straße bauen:** Zahlt 1 Ziegel als Baukosten. Nehmt ein passendes Straßenplättchen aus dem Vorrat. Ihr dürft die Straße frei auf jedes eurer leeren Streckenfelder legen oder einen Weg überbauen.

- **1 Schiene bauen:** Zahlt 1 Eisen und 1 Holz als Baukosten. Nehmt ein passendes Schienenplättchen aus dem Vorrat. Ihr dürft die Schiene nur auf ein *leeres* Streckenfeld legen oder einen Weg überbauen. Wenn sie an mindestens eine bestehende Schiene angrenzt. Somit bilden alle Schienen auf eurem Industrieplan ein zusammenhängendes Netz.
- **1 Kanal bauen:** Zahlt 3 Taler als Baukosten. Nehmt ein passendes Kanalplättchen aus dem Vorrat. Ihr dürft den Kanal nur auf ein *leeres* Streckenfeld legen oder einen Weg überbauen, wenn er an mindestens einen bestehenden Kanal angrenzt. Somit bilden alle Kanäle auf eurem Industrieplan ein zusammenhängendes Netz. Ihr bekommt direkt nach dem Bau des Kanals 2 Lehm und versetzt den Lehmmarker entsprechend auf eurem Vorratsplan.
- **1 Brücke bauen:** Zahlt 1 Holz als Baukosten. Nehmt eine Brücke aus dem Vorrat. *Brücken sind keine Strecken.* Stattdessen baut ihr die Brücke quer über eine bestehende Strecke und müsst dabei zwei bestehende Bauwerke miteinander verbinden. Somit dürft ihr Brücken nicht am Rand des Industrieplans bauen. Über jede Strecke kann maximal eine Brücke führen.

Zur Erinnerung: Dürft ihr dank des Aktionsfelds mehrere Strecken und Brücken bauen, müsst ihr jeden einzelnen Bau abschließen (und eventuell den Effekt eines Bauwerks aktivieren), bevor ihr mit dem nächste Bau beginnt.

Beispiele: Marion darf keine zweite Brücke über die Straße bauen **A**. Sie darf auch weder eine Brücke über den Kanal bauen, da sie benachbart zur Kanalhütte noch kein Bauwerk errichtet hat **B**, noch zwischen der Kanalhütte und den Gewerbelager, da sie zwischen diesen Bauwerken noch keine Strecke gebaut hat **C**.



Baustoffe nehmen

Wenn ihr Baustoffe nehmt, versetzt ihr die entsprechenden Baustoffmarker auf eurem Vorratsplan. Durch die Aktionen bekommt ihr nur Holz, Lehm oder Erz. Eisen und Ziegel erhaltet ihr durch Jederzeit-Aktionen, optional am Rundenende durch Drehen des Baustoffrads und durch Effekte der Bauwerke.

Folgende Details müsst ihr dabei beachten:

- Ihr dürft maximal die auf dem Vorratsplan angezeigten Mengen an Baustoffen besitzen: maximal je 8 Holz, Lehm und Erz sowie maximal je 6 Eisen und Ziegel. Wenn ihr mehr Baustoffe einer Sorte nehmen dürft, verfallen überzählige Mengen. Durch Jederzeit-Aktionen dürft ihr aber einfache in wertvolle Baustoffe umwandeln und so ggf. genug Platz für weitere Baustoffe schaffen, bevor ihr neue Baustoffe nehmt.

JEDERZEIT-AKTIONEN

Es gibt zwei Jederzeit-Aktionen.

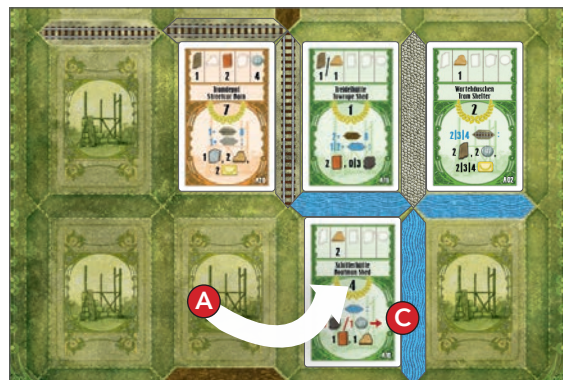
Einfache Baustoffe kaufen

Ihr dürft jederzeit (auch mehrmals in Folge):

- 1 Taler bezahlen, um dafür wahlweise euren Holz-, Erz- oder Lehmmarker von 0 auf 1 zu versetzen.
- 2 Taler bezahlen, um dafür wahlweise euren Holz-, Erz- oder Lehmmarker von 1 auf 2 zu erhöhen.
- 3 Taler bezahlen, um dafür wahlweise euren Holz-, Erz- oder Lehmmarker von 2 auf 3 zu erhöhen usw.

Ziegel und Eisen gelten als wertvolle Baustoffe. Diese könnt ihr nicht direkt kaufen. Ihr dürft sie nur produzieren (s.u.) oder alternativ durch die Effekte der Bauwerke nehmen.

Beispiele: Auch wenn Angelika keinen Lehm besitzt, darf sie die Schifferhütte errichten **A**. Sie kauft für 3 Taler insgesamt 2 Lehm **B** (1 Taler für den ersten Lehm, 2 Taler für den zweiten Lehm). Danach kann sie die Baukosten der Schifferhütte bezahlen. Wenn Angelika später den Effekt der Schifferhütte aktiviert **C**, darf sie dank der 2 angrenzenden Kanäle die genannte Tauschaktion zweimal durchführen. Da jede Tauschaktion als eigene Aktion gilt, wäre es Angelika erlaubt, vor jedem Tausch das benötigte Erz zu kaufen (für die Schifferhütte ist das nicht wichtig, da Angelika bei deren Tauschaktion auch direkt Taler abgeben darf).



Wertvolle Baustoffe zusätzlich produzieren

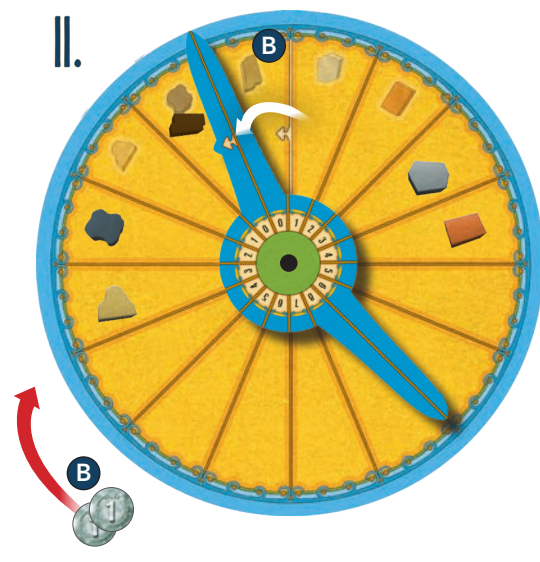
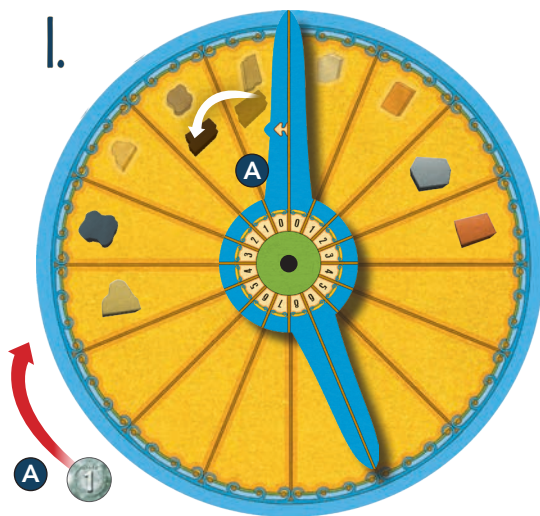
Ihr dürft jederzeit (auch mehrmals in Folge) 2 Taler bezahlen, um euer Baustoffrad dafür um eine Position in Pfeilrichtung zu drehen.

WICHTIG: Ihr dürft dies nur dann machen, wenn sich die 3 Holz-, Lehm- und Erzmarker alle mindestens auf 1 stehen. Bedenkt außerdem, dass ihr euer Baustoffrad am Ende jeder Runde einmal kostenlos drehen dürft.

Beispiel: Damit Marion während der Runde einmal wertvolle Baustoffe zusätzlich produzieren darf, muss sie 3 Taler zahlen.

I. Zunächst kauft Marion für 1 Taler 1 Holz **A**.

II. Schließlich dreht sie für 2 Taler das Baustoffrad um 1 Position weiter **B**.



Jedes Mal, wenn ihr Kosten mit Baustoffen bezahlt, müsst ihr die gesamten Kosten auf einmal bezahlen. Ihr dürft diese Zahlung nicht durch eine zusätzliche Produktion unterbrechen.

Wenn ihr jedoch unterschiedliche Baustoffsorten bekommt, dürft ihr euch zunächst nur einige Baustoffsorten nehmen, um dann zunächst Jederzeit-Aktionen zu nutzen und erst danach die restlichen Baustoffsorten zu nehmen. Beachtet einfach folgende Beschränkungen:

- Während ihr Baustoffe einer Sorte nehmt, sind Jederzeit-Aktionen verboten.
- Zwischen dem Nehmen von unterschiedlichen Baustoffsorten sind Jederzeit-Aktionen erlaubt.

ANMERKUNG: Wenn ihr bereits die maximale Menge an 6 Ziegeln oder 6 Eisen besitzt, könnt ihr diese wertvollen Baustoffe nicht länger erhalten. In solchen Fällen lohnen sich Zusatzproduktionen für den anderen wertvollen Baustoff nur selten.



Beispiel: Marion hat an ihrem Arsenal eine Schiene gebaut und besitzt aktuell 6 Erz (hat also nur noch Platz für 2 Erz) und 0 Taler. Wenn sie den Effekt des Arsensals aktiviert, darf sie zuerst den zweiten Effekt des Arsensals nutzen, um eine zusätzliche Produktion bezahlen zu können. Durch die zusätzliche Produktion verschafft sie sich auf dem Vorratsplan Platz, um mit dem ersten Effekt des Arsensals alle 3 Erz zu bekommen.

Angenommen, Marion hat 3 Schienen am Arsenal gebaut und besitzt 0 Erz und 0 Taler. Wenn sie die Effekte des Arsensals aktiviert, würde sie 9 Erz erhalten, die sie auf dem Vorratsplan aber nicht komplett lagern kann (maximal 8 Erz). Leider darf Marion aber nicht zunächst nur 3 Erz nehmen und dann eine zusätzliche Produktion zwischenschieben, um danach auch die restlichen 6 Erz nehmen zu dürfen.

DIE EFFEKTE DER BAUWERKE AKTIVIEREN

Alle Bauwerke bieten euch Effekte, die euch in der Partie Vorteile verschaffen. Ihr könnt diese Effekte **sofort** nutzen, wenn ihr die Bauwerke in zwei verschiedenen Fällen aktiviert:

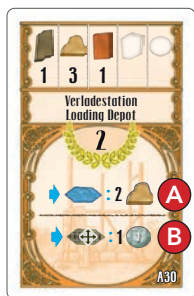
- **Sobald das Bauwerk von genau 4 Strecken umgeben wird:** Dies geschieht, indem ihr die vierte Strecke am Bauwerk baut oder das Bauwerk auf einem Bauplatz errichtet, um den herum bereits 4 Strecken liegen. Durch das Überbauen eines Weges mit einer anderen Strecke aktiviert ihr das Bauwerk nicht erneut.
- **Sobald das Bauwerk mit genau 2 Brücken mit anderen Bauwerken verbunden ist:** Dies geschieht, indem ihr die zweite Brücke am Bauwerk baut. Durch den Bau einer dritten oder vierten Brücke am selben Bauwerk aktiviert ihr das Bauwerk nicht erneut.

Die Reihenfolge beider Fälle ist dabei nicht wichtig. Ihr dürft das Bauwerk erst durch 4 Strecken und später im Spiel durch 2 Brücken aktivieren – oder in umgekehrter Reihenfolge.

Mit folgenden Grundlagen versteht ihr die meisten Effekte auch ohne Glossar:

- Bietet ein Bauwerken mehrere Effekte, dürft ihr sie bei Aktivierung alle nutzen. Ihr entscheidet frei, welche und wie viele der Effekte ihr nutzen wollt und, wenn nicht anders angegeben, in welcher Reihenfolge ihr diese vollständig ausführt.

- Die Effekte zeigen Symbole und Zeichen in drei Farben:
 - **Blau:** Bedingungen müsst ihr erfüllen, um die Erlöse zu bekommen.
 - **Rot:** Kosten müsst ihr bezahlen, um die darauf folgenden Erlöse zu erhalten.
 - **Schwarz:** Erfüllt ihr die Bedingungen und zahlt mögliche Kosten, erhaltet ihr die Erlöse.
- Die Lage von Strecken, Brücken usw. ist für die Effekte wichtig. Ohne weiteres Symbol liegen sie immer seitlich angrenzend am aktivierten Bauwerk. Mit einem Pfeilkreuz >> befinden sie sich irgendwo auf eurem Industrieplan.



Beispiel: Wenn Angelika die Verladestation aktiviert, bekommt sie für jeden seitlich an der Verladestation angrenzenden Kanal je 2 Lehm **A**. Außerdem bekommt sie für jede Schiene auf ihrem Industrieplan je 1 Taler **B**.

- Für die meisten Effekte gelten konkrete Mengen wie „1 Straße“, „2 Brücken“ usw. Steht hinter der Menge ein „+“, gelten für die Bedingungen Mindestmengen, also z.B. bei „2+“ mindestens 2.
- Viele Effekte haben variierende Bedingungen und Erlöse, abhängig von der Menge an gebauten Strecken, Baustoffvorräten usw. In diesen Fällen habt ihr nicht die Wahl, welche Bedingung ihr nutzen möchtet. Stattdessen müsst ihr die Variante nutzen, die ihr abhängig von den gebauten Strecken, vorhandenen Vorräten usw. aktuell erfüllt.



Beispiel: Marion aktiviert die Bootshalle. Ihr Erlös hängt von der Anzahl an Kanälen direkt seitlich angrenzend zum Bauwerk ab **A**. Mit 3 Kanälen an der Bootshalle bekommt Marion 2 Eisen und 4 Holz **B**.

Doppelte Aktivierung durch eine Strecke:
Baut ihr die vierte Strecke zwischen zwei Bauwerken, aktiviert ihr beide Bauwerke gleichzeitig. **Ihr dürft die Effekte beider Bauwerke durchführen, einen nach dem anderen.** Wählt erst ein Bauwerk und nutzt dessen Effekte, dann das andere.



- Doppelte Aktivierung durch eine Brücke:** Baut ihr die zweite Brücke zwischen zwei Bauwerken, aktiviert ihr beide Bauwerke gleichzeitig. **Ihr müsst euch jedoch für die Effekte eines der beiden Bauwerke entscheiden! Die Effekte des anderen Bauwerks verfallen ersatzlos!** Ihr dürft das zweite aktivierte Bauwerk auch nicht durch den Bau einer dritten Brücke nachträglich nutzen.

- Für bestimmte Effekte ist es wichtig, wie oft die Bauwerke bereits aktiviert wurden. Das Spiel hat kein Gedächtnis und merkt sich nicht, wie oft ihr bereits Bauwerke aktiviert und deren Effekte genutzt habt. Somit hängt es vom aktuellen Zustand eures Industrieplans ab:

- Liegen an einem Bauwerk **weder** 4 Strecken **noch** 2 mit dem Bauwerk verbundene Brücken, gilt es als **nicht aktiviert**.
- Liegen an einem Bauwerk **enweder** 4 Strecken **oder** 2 mit dem Bauwerk verbundene Brücken (aber nicht beides), gilt es als **einmal aktiviert**.
- Liegen an einem Bauwerk 4 Strecken **und** 2 mit dem Bauwerk verbundene Brücken (aber nicht beides), gilt es als **zweimal aktiviert**.

- Mit bestimmten Effekten könnt ihr Strecken oder Brücken bauen. Aktiviert ihr dadurch weitere Bauwerke, beendet ihr die Effekte eines Bauwerks, bevor ihr die Effekte aller übrigen aktivierten Bauwerke nutzt, eins nach dem anderen in der Reihenfolge eurer Wahl.
- In den Erweiterungen könnt ihr mit bestimmten Effekten Brücken entfernen. Dadurch kann ein Bauwerk, das bereits mit mindestens 2 Brücken verbunden war, mit weniger als 2 Brücken verbunden sein. In solch einem Fall könnt ihr es erneut mit 2 Brücken verbinden und so wieder aktivieren. Denkt daran: Das Spiel hat kein Gedächtnis. **WICHTIG:** Nutzt ihr einen Effekt zum Entfernen einer Brücke, lasst sie vorerst auf dem Industrieplan stehen und dreht sie als Zeichen auf die Seite, dass ihr sie später entfernt. Nutzt die Effekt der übrigen in diesem Zug aktivierten Bauwerke. Die Brücke gilt weiterhin als gebaut, bis ihr mit allen gewünschten Effekten fertig seid. Erst danach entfernt ihr die Brücke. Dies verhindert mögliche unendliche Schleifen an Effekten. Ihr findet Details zu allen Effekten der Bauwerke in den separaten Glossaren.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Nach genau 5 Aktionen beendet ihr die Aktionsphase. Ihr führt nun die folgenden Schritte zur Vorbereitung der nächsten Runde durch (auch in der letzten Runde der Partie).

ANMERKUNG: Im Solospiel führst du den Rundenwechsel aus wie im Kapitel **Solospiel** auf S. 13 beschrieben.

1. Bauwerke auffüllen

In den ersten Runden zieht ihr grüne Bauwerke vom Stapel und legt sie aufgedeckt unterhalb des Aktionsplans aus, bis dort wieder insgesamt 4 Bauwerke liegen.

Zieht ihr das letzte grüne Bauwerk und leert so den Stapel, zieht ihr zusätzlich ein oranges Bauwerk und legt es aufgedeckt als fünftes Bauwerk aus.

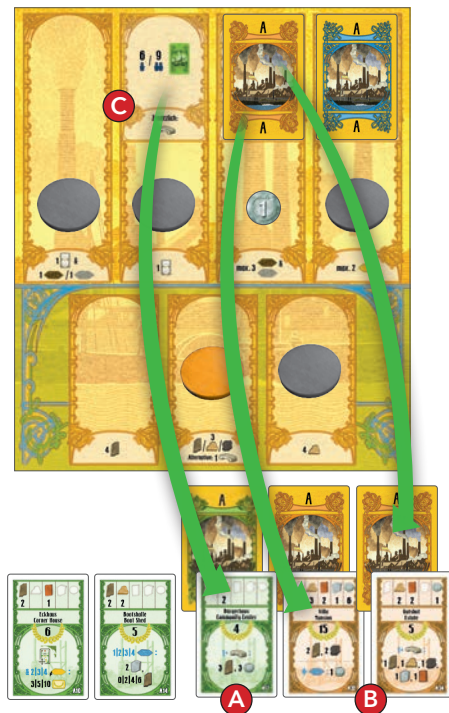
Ab jetzt zieht ihr in diesem Schritt solange Bauwerke und deckt sie auf, bis wieder 5 Bauwerke unterhalb des Aktionsplans liegen. Außerdem dürft ihr die nun sichtbare Aktion des zweiten Aktionsfeldes nutzen.

Zieht ihr entsprechend das letzte orange Bauwerk und leert so den Stapel, zieht ihr zusätzlich ein blaues Bauwerk und legt es aufgedeckt als sechstes Bauwerk aus.

Ab jetzt zieht ihr in diesem Schritt solange Bauwerke und deckt sie auf, bis wieder 6 Bauwerke unterhalb des Aktionsplans liegen. Außerdem dürft ihr die nun sichtbare Aktion des dritten Aktionsfeldes nutzen.

ANMERKUNG: Wenn ihr 2 Bauwerke ziehen müsst, es aber nur noch ein grünes bzw. später ein oranges Bauwerk im Stapel gibt, zieht ihr ein weiteres oranges bzw. blaues Bauwerk, um die neue, höhere Anzahl an aufgedeckten Bauwerken zu erreichen. Wenn bei der Vorbereitung der letzten Runde ein blaues Bauwerk zu wenig vorhanden ist, habt ihr nur noch die Wahl aus 5 aufgedeckten Bauwerken.

Beispiel: Angelika und Marion müssen 2 grüne Bauwerke ziehen, es liegt aber nur noch 1 grünes Bauwerk im Stapel **A**. Somit ziehen sie auch 2 orange Bauwerke und legen sie aufgedeckt zu den grünen Bauwerken **B**. Ab jetzt dürfen sie zusätzlich zur Aktion „1 Bauwerk errichten“ auch „1 Brücke bauen“ nutzen **C**.



2. Baustoffräder drehen

Ihr dürft eure beiden Baustoffräder **kostenlos um genau eine** Position in Pfeilrichtung drehen, sofern jeder eurer Holz-, Lehm- und Erzmarker mindestens auf 1 steht. Ihr dürft auf das Drehen verzichten.

ANMERKUNG: In der Ausgangsstellung zu Spielbeginn dürft ihr das Baustoffrad nicht drehen, weil der Holzmarker auf Feld „Null“ das Drehen verhindert.

Folgende Details müsst ihr dabei beachten:

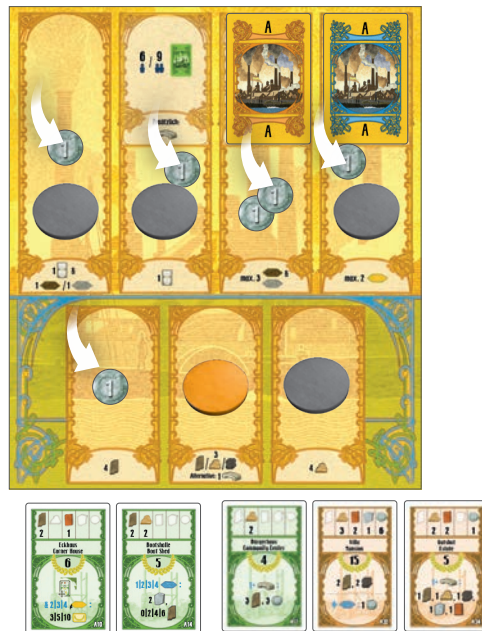
- Liegt der Ziegel- und/oder Eisenmarker auf eurem Vorratsplan bereits auf Feld 6, schiebt ihr ihn beim Drehen mit, sodass sich deren Werte nicht weiter erhöhen.
- Sollten eure Holz-, Lehm- und/oder Erzmarker auf Feld „Null“ liegen und die Drehung blockieren, helfen euch die Jederzeit-Aktionen.
- Ihr dürft das Baustoffrad auch am Ende der letzten Runde ein letztes Mal drehen.

Beispiel: Marion darf ihr Baustoffrad zum Rundenwechsel nicht drehen, weil sich Holz und Lehm beide auf 0 befinden. Sie kauft dank der „Jederzeit“-Aktion für 1 Taler 1 Holz sowie für 1 Taler 1 Lehm. Danach darf sie das Baustoffrad kostenlos drehen.

3. Neue Taler verteilen

Legt 1 Taler auf jedes der 4 oberen Aktionsfelder des Aktionsplans (egal, ob ihr sie gewählt habt oder nicht) und dann 1 Taler auf die unteren, in dieser Runde nicht gewählten Aktionsfelder. Es dürfen mehrere Taler auf einem Feld liegen.

Beispiel: Nach der aktuellen Aktionsphase liegen drei Aktionsscheiben auf den oberen Aktionsfeldern und zwei auf den unteren Aktionsfeldern. Angelika und Marion legen somit je 1 Taler auf alle oberen Aktionsfelder und das untere Aktionsfeld „4 Holz“.



4. Aktions scheiben übergeben

Die Startscheibe wechselt die Seiten, damit ihr in jeder Runde abwechselnd mit der Aktionsphase beginnt. Sammelt die Aktions scheiben von den Aktionsfeldern und stapelt sie wie zu Spielbeginn mit der goldenen Scheibe zuoberst.

Ihr seid nun bereit, mit der nächsten Runde zu beginnen.

07 SPIEL ENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Ihr beginnt die letzte Runde des Spiels, nachdem ihr die letzten blauen Bauwerke gezogen und so den Stapel geleert habt. Wenn ihr 2 Bauwerke ziehen müsst, es aber nur noch ein blaues Bauwerk im Stapel gibt, habt ihr nur noch die Wahl aus 5 aufgedeckten Bauwerken.

Ihr dürft in der letzten Runde auch die nun sichtbare Aktion des vierten Aktionsfelds nutzen.

Am Ende der letzten Runde dürft ihr noch Jederzeit-Aktionen nutzen und auch das Baustoffrad ein letztes Mal kostenlos drehen. Beendet dann das Spiel mit der Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Zählt euer Prestige zusammen und nutzt dazu den Wertungsblock, der folgende Kategorien umfasst:



Bauwerke auf dem Industriepan: Zählt das Prestige auf all euren Bauwerken zusammen.



Taler: Zählt eure noch vorhandenen Taler zusammen. Jeder Taler ist 1 Prestige wert.



Prestigemarker: Zählt den Wert eurer Prestigemarker zusammen, die ihr im Laufe des Spiels durch die aktivierten Effekte eurer Bauwerke bekommen habt.

ANMERKUNG: Taler und Prestigemarker haben denselben Wert. Taler könnt ihr jedoch im Spielverlauf investieren.

Ziegel und Eisen: Zählt die Ziegel und das Eisen auf eurem Vorratsplan zusammen. Jeder dieser Baustoffe ist 1 Prestige wert.

min. **Kleinsten Bestand an Holz, Lehm oder Erz:** Zählt nur den kleinsten Bestand an Holz, Lehm oder Erz auf eurem Vorratsplan. Jeder gezählte Baustoff ist 1 Prestige wert.

Straßen, Schienen und Kanäle (keine Wege): Zählt die Straßen, Schienen und Kanäle auf eurem Industriepan zusammen. Jede dieser Strecken ist 1 Prestige wert. Für Wege erhaltet ihr kein Prestige.

Leere Streckenfelder: Zählt die leeren (also nicht bebauten) Streckenfelder auf eurem Industriepan. Zieht euch für jedes dieser Felder 1 Prestige ab. Für leere Bauwerksfelder bekommt ihr keine Minuspunkte.

Ihr gewinnt **Oranienburger Kanal** mit dem meisten Prestige.

Im Falle eines Gleichstands an Prestige schaut ihr, wer von euch die erste der folgenden Bedingungen besser erfüllt: weniger leere Streckenfelder > weniger leere Bauwerksfelder > mehr Ziegel und Eisen > mehr Holz, Lehm und Erz.

08 SOLOSPIEL

Es gelten alle bisherigen Spielregeln mit folgenden Änderungen und Ergänzungen.

SPIELABLAUF

In jeder Runde führst du nur **4** Aktionen durch.

WICHTIG: Du darfst das Aktionsfeld mit der roten Blockadescheibe nicht wählen.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

1. Bauwerke auffüllen

Du musst immer 2 Bauwerke vom aktuellen Stapel ziehen und aufgedeckt unterhalb des Aktionsplans legen. Sortiere die Bauwerke immer entsprechend ihrer Bauwerksnummern von klein nach groß.

Hast du in der laufenden Runde nur 1 oder sogar kein Bauwerk errichtet, musst du zuerst das aufgedeckte Bauwerk bzw. die beiden aufgedeckten Bauwerke mit den kleinsten Bauwerkszahlen unterhalb des Aktionsplans entfernen und in die Schachtel legen, bevor du die beiden neu gezogenen Bauwerke dort aufgedeckt auslegst.

Am Ende der ersten Runde wird der Stapel mit grünen Bauwerken leer. Ziehe zusätzlich 1 oranges Bauwerk und lege es aufgedeckt als fünftes Bauwerk aus. Ab jetzt liegen nach diesem Schritt 5 Bauwerke unterhalb des Aktionsplans aus.

Am Ende der dritten Runde wird der Stapel mit orangen Bauwerken leer. Ziehe zusätzlich 1 blaues Bauwerk und lege es aufgedeckt als sechstes Bauwerk aus. Ab jetzt liegen nach diesem Schritt immer 6 Bauwerke unterhalb des Aktionsplans aus.

Am Ende der sechsten Runde wird der Stapel mit blauen Bauwerken leer.

Du spielst noch die siebte Runde, nach der das Spiel endet und du die Schlusswertung ausführst.

2. Baustoffrad drehen

Wie oben beschrieben, darfst du dein Baustoffrad **kostenlos um genau eine** Position in Pfeilrichtung drehen oder auf das Drehen verzichten.

3. Neue Taler verteilen und Blockadescheibe versetzen

Lege auf jedes der 4 oberen Aktionsfelder 1 Taler, auch wenn dort noch Taler liegen. Lege auf die 3 unteren Aktionsfelder nur dann 1 Taler, wenn dort weder die Blockadescheibe noch deine Aktions-scheiben liegen, also auf die Felder, die in dieser Runde nicht genutzt wurden.

Nimm anschließend deine Aktionsscheiben zurück und staple sie wieder vor dir: zuunterst 3 silberne Aktionsscheiben und zuoberst die goldene Aktionsscheibe. Versetze die Blockadescheibe auf das nächste Aktionsfeld des Aktionsplans. Liegen dort Taler, entfernst du sie und legst sie auf den Haufen neben dem Aktionsplan zurück.

Versetze die Blockadescheibe am Ende der Runden 1 bis 3 von links nach rechts auf den oberen 4 Aktionsfeldern, am Ende der Runden 4 bis 6 dann von links nach rechts auf den unteren 3 Aktionsfeldern.

Beispiel: Am Rundenende versetzt du die Blockadescheibe immer um ein Aktionsfeld weiter.



SPIELEND UND SCHLUSSWERTUNG

Das Solospiel endet nach der siebten Runde.

Nachdem du deine 4 Aktionen ausgeführt und noch Jederzeit-Aktionen deiner Wahl genutzt hast, beendest du das Spiel mit der Schlusswertung. Denke daran, dass du das Baustoffrad noch einmal kostenlos drehen darfst.

Abhängig von deinem gesamten Prestige hast du Folgendes erreicht:

- Weniger als 80 Prestige:** Ohne Übung geht es nicht.
- 80 bis 99 Prestige:** Deine Pläne nehmen langsam Form an.
- 100 bis 119 Prestige:** Das läuft schon ordentlich, reicht aber nicht ganz.
- 120 bis 129 Prestige:** Du hast gewonnen!
- 130 bis 139 Prestige:** Super! Dein Industriegebiet ist preiswürdig.
- 140 bis 149 Prestige:** Überraschend!
- 150+ Prestige:** Weißt du mehr als wir? Unglaublich!

SOLO-KAMPAGNE

Wenn du dich einer größeren Herausforderung stellen möchtest, spiele folgende Kampagne:

Nachdem du ein Deck mit Bauwerken gewählt hast, spielst du damit 3 Partien in Folge.

Zu Beginn jeder Partie verwendest du neue Bauwerke der drei Sorten, sodass du in der Kampagne fast alle möglichen Bauwerke verwendest.

BLAUE BAUWERKE: Da es nur je 20 Bauwerke für jeden der drei Spielabschnitte gibt, für die Kampagne aber 21 blaue Bauwerke benötigt werden, legst du am Ende der ersten beiden Partien die übrigen aufgedeckten blauen Bauwerke unterhalb des Aktionsplans beiseite. Zu Beginn der letzten Partie mischst du diese beiseite gelegten blauen Bauwerke. Zieh´ davon eins, das du zusammen mit den übrigen 6 blauen Bauwerken mischst und als Stapel auf dem Aktionsplan bereitlegst.

BLOCKADESCHEIBE VERTSETZEN:

I. In der ersten Partie versetzt du die Blockadescheibe am Ende jeder Runde erst von links nach rechts in der oberen Reihe der Aktionsfelder, dann von links nach rechts in der unteren Reihe.

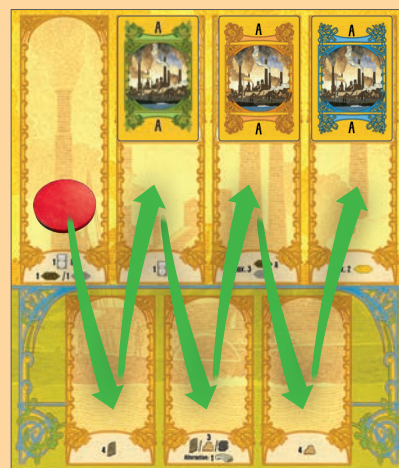
II. In der zweiten Partie versetzt du sie von links nach rechts abwechselnd zwischen der oberen und unteren Reihe.

III. In der dritten Partie beginnst du auf dem oberen rechten Aktionsfeld und versetzt die Blockadescheibe erst von rechts nach links in der oberen Reihe, dann von rechts nach links in der unteren Reihe.

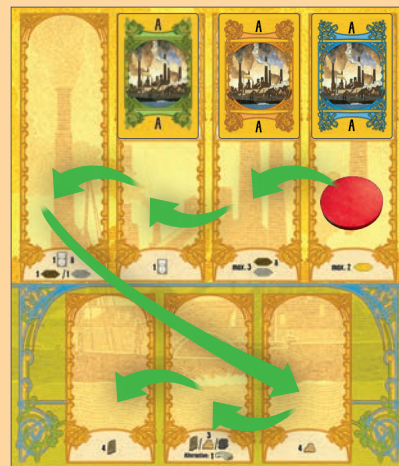
I.



II.



III.



SOLO-KAMPAGNE GEWINNEN: Abhängig von deinem in allen drei Partien zusammen gesammelten Prestige hast du Folgendes erreicht:

Weniger als 350 Prestige: Es gibt noch Luft nach oben

350 bis 369 Prestige: Du hast gewonnen!

370+ Prestige: Großartig!



Autor: Uwe Rosenberg

Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann

Entwicklung Solospiel: Peter Schmähler

Solotests und Ideen: Carsten Burak

Grafik: Harald Lieske

Entwicklung Kartensymbole: Uli Blennemann, Henning Kröpke, Harald Lieske, Peter Schmähler, Carsten Burak

Layout: Gamerock Studio, s. r. o. www.gamerock.eu

Spielworxx bedankt sich bei allen Unterstützern auf Gamefound und in der Spieleschmiede und bei allen, die Feedback während der Kampagnen gegeben haben.



Copyright 2022 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

09 SYMBOLE

BAUSTOFFE, TALER, PRESTIGE

	Holz, Holzvorrat
	Lehm, Lehmvorrat
	Erz, Erzvorrat
	Ziegel, Ziegelvorrat
	Eisen, Eisenvorrat
	Taler
	Prestigemarker

BAUWERKE, STRECKEN, BRÜCKEN

	beliebiges Bauwerk
	allgemeine Strecke, Streckenart
	Weg
	Straße
	Schiene
	Kanal
	Brücke

LAGE AUF DEM INDUSTRIEPLAN

	irgendwo auf dem Industrieplan
	Eckfeld des Industrieplans
	am Rand des Industrieplan
	leeres Bauwerksfeld
	benachbarte Bauwerksfelder
	Rundkurs
	Spalte mit 3 Streckenfeldern
	Zeile mit 4 Streckenfeldern
	überbauter aufgedruckter Weg
	90°-Winkel mit Strecken
	Strecke liegt an einer bestimmten Position zu einem Bauwerk oder anderen Srtecken, wie auf den Karten angegeben.

DIVERSES

	pro
	gegen tauschen
	weiteres
	danach
	1. Aktivierung
	2. Aktivierung
	nicht aktiviert
	Strecke, Brücke, Prestigemarker entfernen
	Strecke, Brücke kostenfrei platzieren
	wählen
	nicht/keines
	beliebig oft
	verschieden
	oder