

Kanal-Periode bzw. Eisenbahn-Periode

0 Siegbedingung

Siegpunkte, bei Gleichheit gelten die folgenden Bedingungen: Einkommen ⇒ Bargeld ⇒ Spielerreihenfolge (für die nächste, gedachte Runde)

1 Karten

- 8 Karten/Spieler
- 4 (3) Spieler: 6/2 (9/6) Karten aussortieren

2 Aktionen (wiederholen, bis alle Handkarten gespielt sind)

2.1 Einkommen kassieren

- Bei negativem Einkommen ggfs. Industrie-Marker für den halben Preis (ggfs. abrunden) verkaufen

2.2 Karten/Aktionen

- In Spielerreihenfolge: Jeweils Karte spielen und Aktion ausführen, anschließend ein zweites Mal, danach nächster Spieler.
- Alle Zahlungen werden auf das eigene Ausgabenfeld gelegt.
- Ausnahmen:
 - Erste Runde nur einmal Karte/Aktion
 - Zwei Karten zu einer Aktion kombinieren (siehe 1.3)

2.2.1 Industrie bauen

Es müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

1. Richtige Karte spielen

- 1.1 Ortskarte
- 1.2 Industriekarte, sofern eine eigene Kanalverbindung oder Eisenbahnverbindung zum Ort besteht oder bereits ein eigener Industrie-Marker am Ort vorhanden ist. Bedingungen gelten nicht, falls die Industriekarte die allererste gespielte Karte des Spielers ist.
Anmerkung: virtuelle Verbindung zwischen Liverpool und Birkenhead, d. h. gilt bzgl. Verbindung von Städten, aber nicht bzgl. Kohle/Eisentransport
- 1.3 Zwei bel. Karten zu einer bel. Ortskarte erklären; ansonsten gleiche Voraussetzungen

2. Symbol (Industriekarte und Ortsfeld) muss „passen“

3. Falls schwarzes Kohle-Symbol auf Industriemarker: Kohle muss zum Ort (Marker) transportiert werden, und zwar aus/von (in dieser Präferenz - falls möglich):

- nächster Zeche (eines bel. Spielers) über eine Kanal- bzw. Eisenbahn-Verbindung eines bel. Spielers (bei gleicher Entfernung entscheidet Spieler am Zug)
- Kohlenachfrageleiste (Kosten bezahlen) - sofern Verbindung (eines bel. Spielers) zu einem bereits gebauten Hafen (eines bel. Spielers) oder zu einem fernen Markt besteht
- Vorrat (5 £ bezahlen) - sofern Verbindung (eines bel. Spielers) zu einem bereits gebauten Hafen (eines bel. Spielers) oder zu einem fernen Markt besteht

Kohle zurück in den Vorrat. Falls Zechen-Marker leer ist, diesen umdrehen und Einkommen des Besitzers anpassen.

4. Falls orangefarbenes Eisen-Symbol auf Industriemarker: Aus bel. Eisenhütte eines bel. Spielers) oder - falls nicht möglich - aus Eisennachfrageleiste bzw. aus Vorrat (Kosten lt. Leiste bzw. 5 £ bezahlen) nehmen. Eisen zurück in den Vorrat. Falls Eisenhütten-Marker leer ist, diesen umdrehen und Einkommen des Besitzers anpassen.

5. Kosten für den Bau der Industrie bezahlen

6. Sonstiges zu beachten:

- Immer den obersten Industrie-Marker nehmen
- Marker mit Technologie-Level 0 können nie gebaut werden
- Industrien mit Kanalsymbol nur in der Kanalperiode bauen.
- Schiffswerft mit Technologie-Level 2 darf nicht gebaut werden
- Nur eine Industrie/Ort/Spieler
- In Barrow-in-Furness darf nur in der Eisenbahnperiode gebaut werden
- Industrien mit Schienensymbol nur in der Eisenbahnperiode bauen
- Industrien mit Technologie-Level 1 dürfen nicht gebaut werden
- Schiffswerft-Marker auf die Rückseite, andere Marker auf die Vorderseite
- Zechen: Kohlequader auf den Marker legen. Falls zum Zeitpunkt des Bauens eine Verbindung zu einem gebauten Hafen besteht, muss mit den Kohlequadern ggfs. die Nachfrageleiste aufgefüllt (und entsprechendes Geld (bar) kassiert) werden
- Eisenhütten: Eisenquader auf den Marker legen. Mit den Eisenquadern muss ggfs. die Nachfrageleiste aufgefüllt (und entsprechendes Geld (bar) kassiert) werden.

- Marker mit höherem Technologie-Level überbauen:
 - eigener: alter Marker aus dem Spiel, Rohstoffquader zurück in den Vorrat
 - fremde Zeche bzw. Eisenhütte: nur falls weder Kohle bzw. Eisen auf einer anderen Zeche bzw. Eisenhütte noch auf der Nachfrageleiste vorhanden ist
- Hafene in Lancaster bzw. Preston: zuerst linkes bzw. oberes Feld nutzen

2.2.2 Kanal-/Eisenbahnverbindung bauen

- Bel. Karte ausspielen, Verbindung an vorhandener eigener Verbindung oder Stadt erweitern.
- Für den Bau einer Eisenbahnverbindung wird ein Kohlequader benötigt, der entweder in einer der beiden zu verbindenden Städte vorhanden ist oder dort hintransportiert werden kann (siehe 2.2.1, 3.)
- Während einer Aktion kann eine Kanalverbindung (3 £) bzw. eine (5 £) oder zwei (15 £) Eisenbahnverbindung(en) gebaut werden.

2.2.3 Entwicklung

- Bel. Karte spielen und einen oder zwei Industrie-Marker von einem oder zwei Stapeln entfernen.
- Für jeden entfernten Marker muss auch ein Eisenquader genommen werden (analog zu 2.2.1, 4.).

2.2.4 Baumwollverkauf

- Bel. Karte spielen und aus bel. vielen, eigenen, noch nicht umgedrehten Baumwollspinnereien Baumwolle jeweils an einen noch nicht umgedrehten Hafen eines bel. Spielers oder einen fernen Markt verkaufen.
- Es muss eine Verbindung eines bel. Spielers (auch über einen noch nicht umgedrehten anderen Hafen) zwischen den beteiligten Markern bestehen. Nach jedem Verkauf werden sowohl Baumwollspinnerei als auch Hafen umgedreht.
- Für einen Verkauf an einen fernen Markt gilt:
 - Verbindung zu einem bereits gebauten Hafen oder zu einem fernen Markt muss bestehen.
 - Oberstes Ferner-Markt-Plättchen bei jedem Verkauf umdrehen und den Baumwollnachfragemarker entsprechend viele Felder zurücksetzen.
 - Unterstes Feld der Nachfrage nicht erreicht: Verkauf, Baumwollspinnerei-Marker umdrehen; Nachfragefeld = zusätzliches Einkommen
 - Unterstes Feld erreicht: Baumwollspinnerei-Marker nicht umdrehen, alle Ferner-Markt-Plättchen vom Spielplan, Spielzug endet sofort, kein Spieler darf in dieser Periode mehr an ferne Märkte verkaufen

2.2.5 Kreditaufnahme

- Bel. Karte spielen, 10, 20 oder 30 £ Kredit aus der Bank nehmen und auf der Einkommensleiste pro 10 £ ein Band (höchste Nummer) zurücksetzen.
- Einkommensmarker nie unter -10 £.
- Nach Abbau des Kartenstapels darf kein Kredit mehr genommen werden.

2.2.6 Passen

- Bel. Karte abwerfen, sonst nichts tun

2.3 Spielerreihenfolge

- Spieler, der den geringsten Betrag ausgegeben hat, wird Startspieler, andere Spieler folgen entsprechend ihrer Ausgaben. Bei Gleichstand wird die vorherige Reihenfolge beibehalten.
- Anschließend kommt das Geld in die Bank zurück.

2.4 Handkarten auffüllen

- Handkarten auf 8 ergänzen - sofern noch Karten vorhanden
- Sobald kein Spieler mehr Karten hat, endet die Periode.

3 Siegpunkte

- Verbindung: Anzahl der Goldkreise (nicht der Wert im Kreis) der verbundenen Orte
- Industrie-Marker: Zahl im sechseckigen Feld - sofern Marker umgedreht
- Je 10 £: 1 Siegpunkt

4 Neue Periode bzw. Spielende

- Alle Kanal-Plättchen und alle Industrie-Marker mit Technologie-Level 1 (inkl. Quader) aus dem Spiel nehmen
- Plättchen ferner Markt mischen
- Baumwollnachfragemarker auf das oberste Feld legen