

 2-4
  60-120
 

VON Matt Tolman · Martin Wallace · Gavan Brown

ARTWORK Lina Cossette · David Forest · Damien Mammoliti

England zur Zeit der industriellen Revolution: rußige Kanäle, Kohlebergwerke, Spinnereien und Brauereien in den West Midlands. Als konkurrierende Unternehmer baut ihr eure Industrie-Imperien auf – vom Zeitalter der Kanäle bis zu dem der Eisenbahn.

DAS IST BESONDERS

- **Geteilte Ressourcen:** Kohle, Eisen und Bier auf dem Plan gehören praktisch allen – du ziehst aus den Bergwerken und Brauereien der Mitspieler (und sie aus deinen). Wer sich verkalkuliert, steht ohne Bier da und **kann nicht verkaufen**.
- **Das Netzwerk ist alles:** Deine Handkarten geben vor, wo du bauen darfst. Die Herausforderung ist es, dein Netz so zu legen, dass **Karten, Bauorte und Handelsplätze zusammenpassen**.
- **Zwei Zeitalter:** Die Kanalzeit **bereitet die Eisenbahnzeit vor** – kein Spiel gleicht dem anderen.



WORUM GEHT'S

- **Sechs Industrien** – Spinnereien, Kohlebergwerke, Eisenhütten, Fabriken, Töpfereien, Brauereien. Kohlebergwerke, Eisenhütten und Brauereien liefern **Rohstoffe** (Kohle, Eisen, Bier) für alle; **Spinnereien, Fabriken und Töpfereien** verkaufst du über Händler.
- **Kanäle und Eisenbahnen** verbinden Orte zu deinem Netzwerk und erschließen neue Bauplätze.
- **Punkte** kommen aus deinen Verbindungen und aus verkauften (umgedrehten) Anlagen – gewertet am Ende der **beiden Zeitalter**.

ABLAUF

Pro Zug **2 Aktionen** – allererste Runde der Kanalzeit nur **1**. Jede Aktion kostet **1 Handkarte**. Wählbar, auch 2× dieselbe:

1 Bauen/Überbauen. Industrieplättchen an einen Ort legen (passende **Orts- oder Industriekarte**), Kosten zahlen, ggf. Kohle/Eisen verbrauchen.

2 Verbinden. Kanal (Kanalzeit) oder Gleis (Eisenbahnzeit) legen, erweitert dein Netz.
In der Eisenbahnzeit auch 2 Gleise auf einmal – aber teuer (£15 + 1 Bier).

3 Verkaufen. Spinnereien/Fabriken/Töpfereien über einen **verbundenen Händler** umdrehen (meist mit **Bier**).
Bringt sofort Einkommen, aber noch keine SP – die gibt's erst bei der Zeitalter-Wertung.

4 Entwickeln. 1–2 unterste Plättchen vom Tableau entfernen (je **1 Eisen**), schaltet höhere Stufen frei.
Die Töpferei mit Glühbirnen-Symbol lässt sich nicht entwickeln – sie muss gebaut werden.

5 Kredit. +£30, Einkommen **3 Stufen** zurück.

6 Erkunden. 3 Karten abwerfen, dafür **1 Orts- + 1 Industriejoker** ziehen.

Danach auf 8 Handkarten nachziehen. Passen geht auch – kostet trotzdem 1 Karte. Ausgegebenes Geld liegt offen auf deinem Charakterplättchen – wer am wenigsten ausgab, ist nächste Runde zuerst dran.

ENDE EINES ZEITALTERS

- Gewertet werden deine **Verbindungen** und **umgedrehten Anlagen** (Details bei „Wie man Punkte macht“).
- Nach der **Kanalzeit:** alle **Stufe-1-Anlagen** (auch umgedrehte) verschwinden vom Plan. Stufe 2+ bleibt liegen – und **wird im zweiten Zeitalter erneut gewertet**.

SPIELENDE

Nach der Wertung der Eisenbahnzeit gewinnt, wer die meisten **Siegpunkte** hat.

Gleichstand: höheres Einkommen → mehr Bargeld.

BEIM SETUP BEACHTEN

- **£17** Startkapital, Einkommen auf **Stufe 10** (= **£0** Einkommen), **8 Handkarten** + **1 verdeckte Karte** zur Seite.
- Karten & Händler mit **höherer Zahl als Spielerzahl** aussortieren.
- **Händlerplättchen werden zufällig verteilt** – manche Orte handeln gar nichts; dorthin kommt auch **kein Bier**.
- **Charakterplättchen zufällig** auf die Zugreihenfolge-Felder – das legt die Reihenfolge der **ersten Runde** fest.

WIE MAN PUNKTE MACHT

MARKTBONUS	VERBINDUNGEN (2x)	UMGEDREHTE ANLAGEN (2x)
Manche Händler geben beim Verkaufen direkt SP (Nottingham/Shrewsbury).	Jedes deiner Kanal-/Gleisplättchen: so viele SP wie Verbindungssymbole in den zwei verbundenen Orten.	SP-Zahl unten links – nur umgedrehte (verkaufte/ erschöpfte) zählen.
		


ERSTE RUNDE: NUR 1 AKTION

In der allerersten Runde der Kanalzeit hat jeder nur **eine** Aktion.


BAUEN: WELCHE KARTE?

Ortskarte: Bau an **diesem Ort** – auch **außerhalb** deines Netzes. **Industriekarte:** Bau dieser **Industrie** an einem Ort **in deinem Netz** mit passendem Symbol. **Erster Bau:** Solange du noch **nichts auf dem Plan** hast, darfst du überall bauen.


DEIN NETZ VS. VERBUNDENE ORTE

Bauen darfst du nur an Orten in **deinem** Netz: dort liegt eine **eigene** Anlage oder eine **eigene** Kanal-/Gleisverbindung berührt den Ort. Für **Kohle und Verkauf** zählt dagegen jede durchgehende Kette – **auch über fremde** Strecken.


BAUEN: AUFSTEIGEND & GRENZEN

Anlagen immer **aufsteigend nach Stufe**. **Kanalzeit:** max. **1 Anlage pro Ort** (Eisenbahnzeit: beliebig viele). Brauereien liefern beim Bau **1 Bier** (Kanalzeit) bzw. **2** (Eisenbahnzeit).

Überbauen: **eigene** Anlagen jederzeit – verbliebene Würfel zurück in den Vorrat. **Fremde** nur Kohlebergwerk/Eisenhütte, und nur wenn diese Ressource nirgends mehr verfügbar ist (auch nicht im Markt).


EISEN · KOHLE · BIER

Eisen **Keine Verbindung nötig.** Jede beliebige Eisenhütte (auch fremde, gratis) – sonst Eisenmarkt (Preis laut Feld), und ist der Markt leer, **£6/Einheit**.

Kohle **Muss verbunden sein.** Immer vom **nächsten** Bergwerk (wenigste Verbindungen dazwischen, im Zweifel das eines Mitspielers, bei Gleichstand freie Wahl, gratis). Sonst über ein **Marktsymbol** vom Kohlemarkt (Preis laut Feld), und ist der Markt leer, **£8/Einheit**.

Bier **Eigenes** immer nutzbar, **fremdes** muss verbunden sein. Händler-Bier nur beim Verkaufen – und gibt dir dann den **Händlerbonus**.


KOHLE/EISEN BAUEN = DIREKT AN DEN MARKT VERKAUFEN

Baust du ein Kohlebergwerk (mit Marktverbindung) oder eine Eisenhütte, wandern die Würfel **sofort an den Markt** – aber nur, solange er noch **freie Plätze** hat. Ist der Markt voll, bleiben sie auf dem Plättchen.


FÜR DIE EISENBAHNZEIT VORBAUEN

Stufe-2+-Anlagen überleben die Kanalzeit und **werten dadurch doppelt**. Bau in der Kanalzeit mind. **1 Kohlebergwerk + 1 Eisenhütte**, sonst musst du sie später erst wegentwickeln.


KREDIT & DIE EINKOMMENSLEISTE

SP und Einkommen laufen auf **derselben Randleiste**. Ein Kredit wirft den **Einkommensmarker 3 Stufen** zurück (nicht 3 Felder). **Früh nehmen:** die Stufen werden nach oben breiter, ein später Kredit kostet real mehr Einkommen.


JOKER SIND MÄCHTIG

Mit einem Joker baust du **überall**. Aber „Erkunden“ kostet **1 Aktion + 3 Karten** für nur **2 Joker** – gezielt einsetzen.