

Das Spiel hat insgesamt zwei Perioden, die Kanal- und die Eisenbahnperiode. 1

**1) KARTEN:**

Aussortieren: Bei 4 Spielern = 6 Karten in Kanalperiode, 2 in Eisenbahnperiode  
 Bei 3 Spielern = 9 Karten in Kanalperiode, 6 in Eisenbahnperiode  
Alle Karten mischen und an jeden Spieler 8 austeilen. Jeder erhält 30 Pfund Sterling.  
 Silber = Wert 5, Kupfer = Wert 1. Die übrigen Karten werden verdeckt bereitgelegt.

**2) Spieleraktionen:** Bei 3 bzw. 4 Spielern gibt es 10 bzw. 8 Runden je Periode.

**a) EINKOMMEN KASSIEREN (maximal 30):**

Zu Beginn der Runde erhalten alle Spieler ihr Einkommen.  
 Die Spieler erhalten bzw. zahlen je nach Stand auf der Einkommenleiste die dort gezeigten Beträge. Hat ein Spieler nicht genug Geld, muss er einen seiner Industriecounter vom Spielplan entfernen und erhält 1/2 der Baukosten dafür, womit er seine Schulden bezahlt.  
 Man darf Marker nur zur Schuldentilgung entfernen.  
Generell: Dreht ein Spieler einen seiner Industriecounter auf die Rückseite, schiebt er seinen Einkommensmarker soviel vor, wie der Wert im goldfarbenen Kreis des Counters anzeigt.

**b) KARTEN SPIELEN:**

In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler 2 Karten hintereinander spielen.  
 Man kann auf eine oder beide mit den Karten verbundenen Aktionen verzichten  
 ODER auch 2x die gleiche Aktion ausführen.  
 Die allererste Aktion jedes Spielers in der Kanalperiode erlaubt nur 1 Karte auszuspielen.

**AKTION ==> INDUSTRIECOUNTER BAUEN:**

- als a) Ortskarte = Nur an dem genannten Ort darf man bauen.
- oder b) Industriekarte = Nur die gezeigte Industrie darf man bauen an Orten, zu denen man Verbindung hat bzw. (in Eisenbahnperiode) wo man am Ort schon eine Industrie hat. Verbindung bedeutet = eigene Kanäle bzw. Schienen.  
 Die allererste Bauaktion eines Spielers ist an jedem Ort mit dem entspr. Symbol möglich.  
 Auch an jedem Ort, wenn er weder Industriemarker/Verbindungen auf dem Plan hat.

**Kohlequader auf Counter abgebildet?**

- Ist ein **Kohlequader** auf dem Industriecounter unten rechts angegeben? Dann muss zu diesem Gebäude 1 Kohle transportiert werden können. Geht das nicht, kann der Counter an diesem Ort nicht gebaut werden. Ansonsten muss aus der **nächst erreichbaren Zeche 1 Kohle** aus dem Spiel gegeben werden. Nächst erreichbar = Anzahl Kanal/-Eisenbahnverbind. bis zur Zeche. Bei mehreren gleichweiten Zechen hat der Spieler die freie Wahl.
- **Gibt es keine erreichbare Zeche**, muss die Kohle von der Nachfrageleiste genommen werden. Allerdings muss die neue Industrie mit einem **gebauten** Hafen (auch auswärtige) verbunden sein. Gebaut = Hafencounter ist vorhanden, Seite ist egal. 1 Kohle von Leiste nehmen und bezahlen. Fehlt Kohle dort ganz, kostet sie 5 Geld.
- Wurde die **letzte Kohle** von einem Industriecounter genommen, wird dieser umgedreht und sein Besitzer zieht auf der Einkommensleiste vor (Wert im goldfarbenen Kreis).



**Eisenquader auf Counter abgebildet?**

- Ist ein **Eisenquader** auf dem Industriecounter unten rechts angegeben? Dann muss aus einer beliebigen Hütte, die nicht verbunden sein muss, 1 Eisenquader genommen werden, der in den Vorrat kommt.
- **Gibt es keinen Eisenquader in Hütten**, muss das Eisen von der Nachfrageleiste genommen werden. Dafür ist der dort angezeigte Preis je Eisen zu zahlen. Fehlt Eisen auch auf der Nachfrageleiste, kostet es je 5 Geld.
- Wurde das **letzte Eisen** von einem Industriecounter genommen, wird dieser umgedreht und sein Besitzer zieht auf der Einkommensleiste vor (Wert im goldfarbenen Kreis).



- Den Preis des Counters (rechts oben) zahlen und den Betrag inkl. evtl. Kosten für Kohle/Eisen auf das eigene Ausgabenfeld des Spielplanes legen.

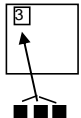
**Bauregeln:**



- Es darf immer nur der oberste Counter eines Stapels gebaut werden.
- Counter mit Level "0" sind nicht baubar. Sie müssen per "Entwicklung" abgebaut werden.
- Kanalperiode: Es ist kein Bau von Schiffswerft Level 2 möglich.  
 Es ist kein Bau einer 2. Industrie am selben Ort durch den selben Spieler erlaubt.
- Eisenbahnperiode: Es ist kein Bau einer Industrie mit Level 1 möglich.
- Counter (aber nicht Schiffswerft) werden beim Bau mit Vorderseite nach oben gelegt.

**Zeche bzw. Hütte mit Kohle bzw. Eisen bestücken:**

Beim Bau einer Zeche werden so viele Kohlequader darauf abgelegt, wie links oben auf Counter. Besteht nun Verbindung zu einem Hafen, muss aus der Zeche zunächst die Nachfrageleiste aufgefüllt werden, von teuer nach billig (falls nötig). Der Hafen muss gebaut sein. Je aufgefülltem Quader erhält der Spieler den angegebenen Betrag lt. Nachfrageleiste. Das gleiche Verfahren gilt für Eisenhütten, wobei Anzahl Eisenquader oben links steht. Bei Eisen muss keine Verbindung des Entnahmefeldes zu einem Hafen bestehen.



**Werft gebaut:**

Der Counter wird mit Rückseite nach oben auf den Plan gelegt. Der Besitzer zieht auf Leiste für Einkommen vor (Wert im goldf. Kreis). Kanalperiode: Nur in Liverpool kann eine Werft gebaut werden.  
 Barrow-in-Furnes: Dorthin muss Schienenverb. bestehen.

**Überbau eines Industriecontainers:**

- a) Überbau eines **EIGENEN** COUNTERS: Ein eigener Counter muss schon dort liegen. Neuer Counter muss von gleicher Industrie, aber mit höherem Level sein. Alter Counter geht aus dem Spiel. Evtl. noch vorhandene Quader auf dem alten Counter kommen in den Vorrat.
- b) Überbau eines **FREMDEN** COUNTERS: Überbau nur möglich, wenn keine Quader mehr auf dem Spielplan - also auch Nachfrageleiste - von dem erforderlichen Quadertyp liegen. Man kann nur Zechen oder Hütten überbauen.

**Kombi-Aktion:**

2 Karten einsetzen und passende Industrie irgendwo bauen, egal wie die Karten sind.

**AKTION ==> KANAL-/EISENBAHNVERBINDUNG BAUEN:**

- Kanalperiode: Man kann nur Kanäle bauen, Eisenbahnperiode: Man kann nur Schienen bauen.
- Eine beliebige Karte als Zahlung abwerfen.  
 Bau ist möglich auf einer Strecke, die mit einem eigenen Industrie-Counter verbunden ist ODER auf einer Strecke, die mit einer eigenen Strecke verbunden ist.
- Kanäle legt man auf die blauen Linien, Schienen auf die gestrichelten schwarzen Linien.
- Der Bau einer Schiene erfordert 1 Kohlequader, der in einem der verbundenen Orte vorhanden sein muss oder dorthin transportiert werden kann.
- Der Spieler kann eine Verbindung von einem auswärtigen Ort (Hafen) aus bauen, zu dem er schon eine Verbindung hat.
- Zwischen 2 Orten kann immer nur insgesamt 1 Schiene bzw. Kanal liegen.
- Der Bau eines Kanals kostet 3 Pfund Sterling, der Bau einer Schiene 5 Pfund.
- Je Counter muss 1 Eisenquader vom Spielplan bzw. der Nachfrageleiste genommen werden.
- Die Kosten sind auf das Ausgabenfeld des Spielers zu legen.

**Auswärtige Orte:**

Yorkshire, the Midlands und Scotland gelten als bereits gebaute Häfen.

**AKTION ==> ENTWICKLUNG (Counter abbauen):**

- Eine beliebige Karte auf den Ablagestapel legen.
- Insgesamt 1 - 2 oberste Counter von einem/zwei eigenen Counterstapeln aus dem Spiel geben.
- Je Counter muss 1 Eisenquader vom Spielplan bzw. der Nachfrageleiste genommen werden.
- Fehlt Eisen auch auf der Nachfrageleiste, kostet es je 5 Geld.

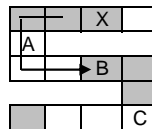
**AKTION ==> BAUMWOLLVERKAUF:**

- Eine beliebige Karte auf den Ablagestapel legen. Sie hat keine weitere Funktion.
- Verkaufen können Spinnereien, die noch nicht mit der Rückseite nach oben liegen. Mehrere Spinnereien des Spielers können in einer Aktion Baumwolle verkaufen.
- Lieferung ist möglich an
  - a) ENTWEDER Häfen mit nicht umgedrehtem Counter, soweit diese mit betreffender Spinnerei durchgehende Transportverbindungen haben.
  - b) ODER an den Fernen Markt, soweit verbunden (Eigene Spinnerei muss mit exist. Hafen - egal, ob umgedreht - oder mit auswärtigem Ort verbunden sein).
    - Jeder einzelne Verkauf an Fernen Markt erfordert Aufdecken des obersten Plättchens vom Stapel "Ferner Markt": Um den angezeigten Wert bewegt sich der Marker auf der Baumwollnachfrageleiste nach unten.
    - **Ist danach das unterste Feld noch nicht erreicht**, kann der Spieler die Spinnerei des aktuellen Verkaufs umdrehen, d.h., danach zeigt die Rückseite nach oben.
    - Er geht auf Einkommensleiste so viele Felder vor wie Betrag neben Baumw.-Leiste.
    - **Wurde allerdings das unterste Feld erreicht**, kann die Spinnerei nicht umgedreht werden. Man kann also nicht mehr in dieser Periode an fernem Märkten verkaufen.
    - Das Plättchen vom Fernen Markt wird unter den Plättchen-Stapel geschoben.
- Der Spieler addiert bei erfolgreichem Verkauf den Goldwert der Spinnerei bei Einkommen.
- Es muss nicht der nächstgelegene Hafen genutzt werden.
- Nach dem Verkauf werden die Spinnereien und genutzte Häfen auf die Rückseite nach oben gedreht. Falls "Ferne Märkte" genutzt wurden, wird kein Hafen umgedreht.

**AKTION ==> KREDITAUFNAHME:**

- Eine beliebige Karte auf den Ablagestapel legen. 10, 20 oder 30 Pfund Sterling je Aktion einnehmen. Kredit muss nicht getilgt werden. Je 10 Pfund fällt man eine Einkommensgruppe auf der Einkommensleiste zurück.

Beispiel: Spieler X will 20 Pfund Kredit erhalten  
 Sein Marker fällt 2 Gruppen zurück, d.h., in das höchste Feld der Gruppe B.  
 Würde er 30 Pfund Kredit aufnehmen, käme sein Marker auf Position C.



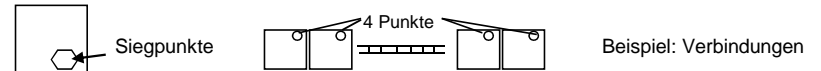
- Ist der Kartenstapel in der Eisenbahnphase aufgebraucht, gibt es keinen Kredit mehr.

**c) Reihenfolge für die nächste Runde und Handkarten auffüllen:**

- Die Beträge auf den Ausgabefeldern der Spieler werden gezählt. Wer die geringsten Ausgaben hat, wird Startspieler. Entsprechend werden die Folgeplätze ermittelt. Patt: Die Beteiligten behalten ihren Reihenfolge untereinander bei.
- Die Ausgabefelder werden in die Bank abgeräumt.
- Alle Spieler füllen ab Startspieler beginnend ihre Handkarten auf 8 auf, soweit möglich.

**Ende einer Periode/Wertung:**

- Ist der Kartenstapel leer, spielt man solange weiter, bis alle Handkarten ausgespielt sind. Dann folgt die **Wertung**:
- Jede Verbindung (Kanal/Schiene) ergibt so viele Punkte, wie die damit max. 2 verbundenen Orte goldfarbene Kreise zeigen.
- Jeder Industrie-Counter bringt die Punkte im Sechseck (rechts unten), falls er umgedreht ist.



- Zum Ende der Eisenbahnperiode bringen je 10 Pfund Sterling Bargeld = 1 Punkt.
- Die Punkte werden mit einem separaten Marker auf der Einkommensleiste abgetragen.

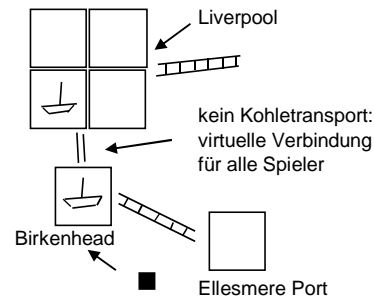
**Neue und damit letzte Periode beginnen:**

- Die Kanalperiode ist beendet, es beginnt die **Eisenbahnperiode**.
- Alle Kanalplättchen und Industriecounter (Level 1) samt Rohstoffen darauf = vom Plan entfernen.
- Die Kanäle werden nun zu Schienen gewendet und an die Spieler zurückgegeben.
- Die Plättchen "Ferner Markt" sind zu mischen und als verdeckter Stapel bereitzulegen.
- Der Baumwollnachfrage-Marker kommt auf das oberste Feld der Nachfrageleiste.

**Spielende:**

Nachdem erneut der Kartenstapel leer ist und alle Handkarten gespielt sind, endet das Spiel. Es gibt eine weitere Wertung. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt.  
 Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Einkommen auf der Einkommensleiste erzielt.  
 Bei einem erneuten Patt gilt mehr Geld und bei wieder erneutem Patt: siehe Spielregel.

**Sonderkonstellation bei Verbindung Birkenhead - Liverpool:**



Man kann in Birkenhead nur dann eine Werft bauen, wenn man über Ellesmere Port auch die nötige Kohle heranschaffen kann.  
 Da Liverpool und Birkenhead als generell verbunden gelten, reicht es für den Bau in Birkenhead, entweder eine eigene Schiene zu Liverpool zu haben oder in Liverpool einen Industriecounter zu besitzen.

**Sonderfälle Häfen:**

Preston und Lancaster haben je ein Hafensymbol einzeln und auch in Kombination.  
 Es muss zunächst ein Hafen auf dem Einzelfeld gebaut werden, bevor ein Hafen auf einem Feld mit 2 Symbolen genutzt wird.