

Gebäude & Produktion

Baumaterial	Gebäude	Gelände	Produkte
	Holzfäller	Wälder	
	Bohrturm F	Meer	
	Steinbruch	Fels	
	Lehmgrube	Ufer	
	Bergwerk	Berge	

Baumaterial	Gebäude	Input	Output (Max.)
	Sägewerk	→	(6)
	Kühlerei	/ →	(6)
	Papierwerk	/ →	(1)
	Ziegelei	→	(6)
	Münzprägerei	→	(1)
	Börse	→	(6)
	Kutschenbauer	→	(1)
	LKW-Fabrik F	→	(1)
	Floßbauer U	→	(1)
	Ruderbt.br. F U	→	(1)
	Schiffbauer F U	→	(1)
F Benötigt Forschung U Nur an Ufern	nicht nötig	→	Forschung

Spielphasen

- 1 Produktion
Viehbestand,
Güter, Transporter,
Forschung,
Fabrikerweiterung
- 2 Bewegung
- 3 Bauen
Gebäude, Mauern,
Bergwerksschächte,
Straßen, Brücken
- 4 Wunder
Erst Spieler, dann
neutraler Baustein

Roads & Boats

Bauen

Man braucht:	zum Bauen von:
Bretter & Steine	Gebäude (siehe Gebäudetabelle)
	Straße zwischen den Mittelpunkten von zwei Geländefeldern
	Brücke
	Neue Schächte in bestehendem Bergwerk (<i>Neue-Schächte-Forschung</i> benötigt)
	Mauer (zweite Mauer 2x Steine, 3. Mauer 3x usw. Vom Meer aus +2x Steine)
	Zum Zerstören v Mauern (2 Mauern 3xBretter; 3 Mauern 4x usw. Vom Meer+2)

Reichtumpunkte

Für Güter auf Transportern:
 10P 40P 120P
 Wunderbausteine 10 Pkt./Reihe;
 siehe Tabelle auf Regelrückseite

Bergwerksertrag

Beim Bau von Bergwerken /
Schächten **F**, gib folgende
Mischung in die Tütchen:

Notwendige Forschung	Mischung
-	3 und 3
Spezialisierte Werke	4 oder 4
Große Werke	5 und 5

Bewegung

Zuladung Reichweite/Untergrund

	1 ~~~~
	2 ---
	3 ---
	4 ---
	3 ~ ~ ~
	4 ~ ~ ~
	6 ~ ~ ~

Flöße, Boote und Schiffe können nicht
mehr fahren, nachdem sie angelegt haben.
Gänse können den Transportern folgen,
aber auch getragen werden.
Um Transporter zu tragen siehe Regel.