

BRASS



Nederlandse spelregels



Overzicht

Welkom in de achttiende eeuw in het Engelse Lancashire. De wereld staat aan het begin van de overgang naar de Industriële Revolutie. De donkere Middeleeuwen zijn voorbij en de moderne tijden breken aan.

Lancashire werd in deze periode het centrum van de katoenindustrie onder invloed van o.a. Crompton, Arkwright en Watt. Stoomkracht werd de energiebron voor nieuwe machines. Katoenspinnerijen werden gebouwd en de mijnen werden dieper dan ooit uitgegraven om de nodige steenkool boven te halen voor deze energievervlindende gedochten. Om deze steenkool te vervoeren werden er kanalen gegraven en spoorwegen gebouwd. En zo werd de ene vernieuwing aanleiding voor de volgende vernieuwing. Een nooit aflatende tredmolen.

Brass is een spel voor drie of vier spelers en duurt ongeveer twee uur. Het spel is opgedeeld in twee periodes: de **kanaalperiode** en de **spoorwegperiode**. Elke periode bestaat uit een aantal fase's. De actie fase is het middelpunt van elke periode. Met de kaarten in je hand zal je een aantal industrieën oprichten en ze met elkaar verbinden. Je krijgt overwinningspunten als je industrieën winst maken en de winnaar is uiteraard diegene die de meeste punten verzameld.

De spelregels zijn zo opgesteld dat je snel aan het spel kan beginnen. De belangrijkste spelregels werden bewust kort gehouden en in het Hoofdstuk 'Toelichtingen' kan je bijkomende details en spelvoorbeelden vinden.

Veel speelplezier.

Onderdelen

Dit spel bevat:

- 1 speelbord
- 1 spelregelboek
- 4
- 8 houten spelersschijfjes
- 66 kaarten
- 30 zwarte steenkoolblokjes
- 25 oranje ijzerblokjes
- 1 zwarte markeerschijf
- 100 plastic muntstukken
- 7 opbergzakjes

Elke speler neemt in zijn kleur:

- 12 katoenspinnerij fiches
- 8 haven fiches
- 7 koolmijn fiches
- 6 scheepswerf fiches
- 4 hoogoven fiches
- 14 kanaal / spoorlijn fiches
- 2 overwinningspunten
- 2 houten schijfjes

Er zijn ook nog:

- 12 buitenlandse markt plaatjes

De speelstukken

Elk speelstuk is dubbelzijdig. Elk speelstuk wordt initieel met de bovenkant naar boven gespeeld. Ze worden omgedraaid als aan de voorwaarden hiervoor voldaan wordt. Op de achterkant van elk speelstuk staat in een gouden cirkel vermeld hoeveel 'inkomen' dit speelstuk oplevert en in een paarse zeshoek hoeveel 'overwinningspunten' dit oplevert.

Industrie fiches

Katoenmolen



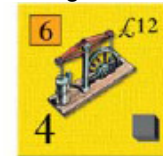
Haven



Koolmijn



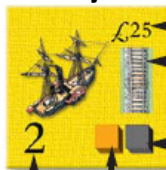
Hoogoven



Scheepswerf



Voorzijde



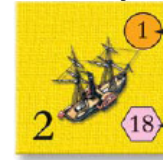
kostprijs

Kan alleen worden gebouwd in spoorwegperiode

benodigde KOOL

Benodigd Technisch IJZER Niveau

Achterzijde



Inkomen

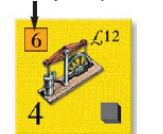
Overwinningspunten

Als een fiche géén spoorlijn of kanaal merk aangeeft, kan ze in beide periodes gebruikt worden.

Aantal KOOL blokjes op fiche



Aantal IJZER blokjes op fiche

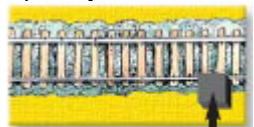


Verbindings Stukken

Kanaal



Spoorlijn



benodigd
KOOL !!!

Andere speelstukken

Houten
Spelerschijfjes



KATOEN
markeerschijf



Kool



IJzer



Overwinningspunten



Buitenlandse Markt

deze kant omlaag



deze kant naar boven



Kaarten

Locatiekaarten



Industriekaarten



Het speelbord

Het speelbord wordt in deze spelregels ook **Lancashire** genoemd.

Plaats de KAARTEN
Hier

De KOST voor
Kanaal en Spoor
verbindingen

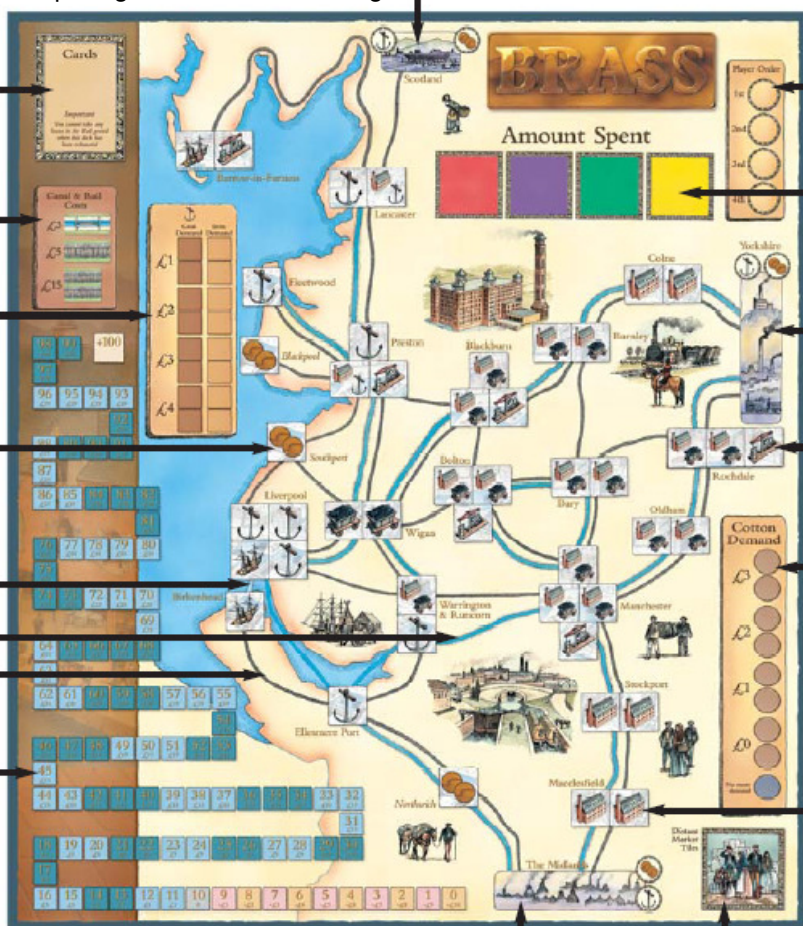
Vraagprijs voor
KOOL en IJZER

LOKATIES met
GOUDEN cirkel
verhogen de waarde
van kanaal en spoor
verbindingen

Virtuele verbinding
tussen Liverpool en
Birkenhead

mogelijke kanaal of
spoor verbinding

Inkomen /
overwinningspunten
spoor



Spelvolgorde

Uitgegeven GELD

EXTERNE locatie

Deze LOCATIE
bevat 3 velden

KATOEN
VRAAGPRIJS
Plaats de zwarte
katoen merker op
het bovenste veld

Het SYMBOOL in
dit veld geeft aan
wat er kan
gebouwd worden

Externe
locatie

plaats hier de
buitenlandse markt
tegels



Aanvang van het spel

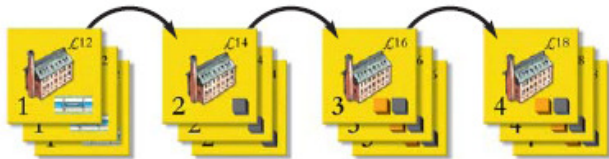
Elke speler kiest een kleur en neemt alle bijhorende speelstukken.

Eén van de houten speelschijfjes komt op de '£0' van het scorespoor.



Je eigen overwinningspunten fiches kan je best nog opzij houden. Deze zijn pas aan het einde van de eerste speelperiode nodig.

Je industrie fiches worden in 5 stapeltjes geplaatst van **gelijke industrieën** en dan plaats je de industrieën op elkaar met het hoogste 'technisch niveau' onderaan.



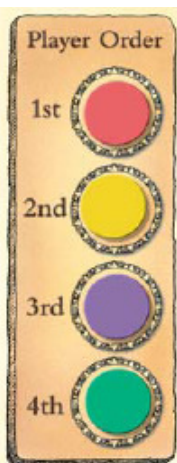
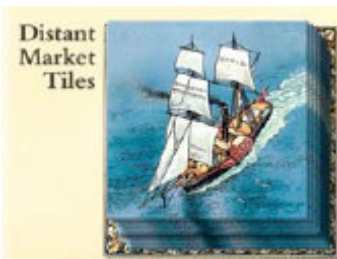
Voorbeeld: zorg dat al je tegels met niveau 4 onderaan liggen met de niveau 3 tegels er bovenop. Dan komen de niveau 2 en helemaal bovenaan komen de tegels met technisch niveau 1.



Plaats een zwarte KOOL kubus op elk veld van het kool vraagspoor en een oranje IJZER kubus op elk veld van het ijzer vraagspoor. De overblijvende blokjes worden naast het bord in een voorraad gelegd.

Plaats de zwarte KATOEN markeer schijf bovenaan het katoen vraagspoor.

Schud de Markt-tegels door elkaar en plaats ze op het spelbord.



Kies **WILLEKEURIG** de 1^{ste} speler en leg vervolgens in uurwijzerzin hun speelschijf in de spelervolgorde aanduiding.

De geldvoorraad wordt naast het spelbord gelegd in de 'bank'. Elke zilveren muntstuk is £5 waard en elke koperen muntstuk £1. Elke speler start met £30.



Het spel begint

Elk spel is onderverdeeld in TWEE periodes: de KANAAL periode en de SPOOR periode. Elke periode bestaat uit volgende fase's:

1. Kaarten
2. De AKTIES
 - inkomen innen
 - kaarten spelen
 - de speelvolgorde voor de volgende ronde bepalen
3. Overwinningspunten
4. Nieuwe periode

FASE 1. KAARTEN

Schudt **ALLE** kaarten grondig door elkaar en geef elke speler **ACHT** kaarten.

Uit de overblijvende kaarten verwijder je de volgende willekeurige kaarten:

Bij **VIER SPELERS** – in de kanaalperiode 6 kaarten – in de spoorperiode 2 kaarten

Bij **DRIE SPELERS** – in de kanaalperiode 9 kaarten – in de spoorperiode 6 kaarten

Leg deze kaarten terzijde zonder ze te bekijken. De overgebleven kaarten worden gedekt op het spelbord neergelegd.

FASE 2. ACTIES

De actie fase bestaat uit een aantal rondes, die afhangen van het aantal spelers: met **VIER SPELERS** zijn er **ACHT** rondes in elke periode – met **DRIE SPELERS** zijn er **TIEN** rondes in elke periode.

Elke ronde worden volgende acties gespeeld:

- Inkomen innen
- Speel kaarten in spelersvolgorde
- Bepaal de spelvolgorde voor de volgende ronde
- Vul de hand aan

Herhaal deze acties tot alle spelers al hun kaarten hebben gespeeld.

STAP Inkomen innen

De positie van je speelschijf op het inkomenspoor geeft aan hoeveel geld je van de bank krijgt. Als dit bedrag negatief is, moet je aan de bank betalen! Als je niet genoeg cash hebt om deze schuld te voldoen, moet je één van jou industrieën van het bord verwijderen. Je ontvangt hiervoor de helft van de kost die je nodig had om het gebouw op te richten. (afronden naar beneden). Je kan dan dit geld gebruiken om je schuld te voldoen. Mogelijks moet je méér dan 1 industrie afbreken om aan je schuld te voldoen.

Je begint dan het spel zonder inkomen!

Inkomensniveau: Elke keer je een industrietegel omdraait, kan je onmiddellijk je inkomensschijfje op het scorespoor opschuiven met de eenheden die in de



gouden cirkel staan. Wanneer je een tegel kan omdraaien hangt af van het type (zie verder). Elke keer je een lening neemt, verminderd je inkomensniveau. Je kan nooit meer dan £30 inkomen hebben.

STAP **Speel kaarten**

In de spelersvolgorde zal elke speler een volledige set van acties spelen vooraleer de volgende speler aan de beurt is.

Eén actieset bestaat het spelen van een kaart, de bijhorende actie uitvoeren en dan speelt hij een tweede kaart en voert ook hiervoor een actie uit.

UITZONDERING: Bij de allereerste ronde van de kanaalperiode wordt er slechts één kaart gespeeld. Je kan twee acties in één combineren (zie hieronder)

Al de gespeelde kaarten worden op een aflegstapel gelegd.

Elke kaart laat je toe één van de volgende acties uit te voeren:

- Industrie bouwen
- Kanaal / Spoor bouwen
- Ontwikkeling
- Katoen verkopen
- Geld lenen

Je kunt er ook voor kiezen om GEEN actie uit te voeren, maar je moet wél een kaart uitspelen én afleggen. Je mag ook dezelfde actie herhalen. De soort kaart die je speelt heeft alleen invloed op de soort industrie die je wilt bouwen.

ACTIE **Industrie bouwen**

Om een bepaalde industrie op een locatie te mogen bouwen, moet je:

- a) een kaart spelen die je toestaat om daar te bouwen
- b) hetzelfde symbool op de kaart hebben als op het veld waar je wenst te bouwen
- c) in staat zijn om kool naar deze locatie te brengen
- d) een ijzer-blokje te nemen indien nodig
- e) in staat zijn het volle bedrag te betalen voor deze kaart, inclusief bijkomende kosten als je een blokje van één van de sporen neemt

de juiste kaart spelen – Er zijn twee soorten kaarten: locatiekaarten en industriekaarten.

Een locatiekaart laat je toe op deze locatie te bouwen. Een industriekaart laat je toe dat bepaalde type industrie te bouwen MAAR alleen in de locaties die jij verbonden hebt: in de kanaalperiode, alléén die locaties die verbonden zijn met jouw kanaal, in de treinperiode, alléén in die locaties die verbonden zijn met jouw spoor of waar je al eerder een industrie hebt gebouwd. Als je een industrie kaart als allereerste kaart speelt, mag je overal bouwen waar het symbool van deze industrie staat.

BELANGRIJK: er is een virtuele verbinding tussen Liverpool en Birkenhead die gelijkwaardig is aan jouw verbindingkanaal / spoor. Je kunt deze link niet gebruiken om kool aan te voeren of om katoen te verkopen.

Gelijkaardig symbool – Elke locatie heeft verschillende zones. Elke zone heeft één of twee industriesymbolen. Als je een industrie wenst te bouwen moet het symbool van jouw kaart overeenkomen met het symbool van deze locatie.

Kool verplaatsen – Als de industrie die je wenst op te richten een zwart blokje vertoont, dan moet je in staat zijn om één kool blokje naar deze locatie te verplaatsen.

Er zijn twee oorsprongen voor de kool: koolmijnen én kool van het kool-vraagspoor. Als jouw locatie verbonden is via kanaal / spoor met Lancashire, moet je steeds kool nemen van de dichtstbijzijnde koolmijn, ook als deze niet van jouw is. Indien er hier geen kool voorradig is, dan mag je kool nemen van het kool-vraagspoor. De afstand wordt gemeten in kanaal / spoorlengtes. Bij gelijk aantal, mag je kiezen waar je de kool neemt.

Je verplaatst de kool via de gebouwde kanalen / sporen. Je kunt ook een EXTERNE locatie gebruiken om de kool in jouw locatie te krijgen. Eens aangekomen in je locatie, verwijder je de kool en plaats je het blokje opnieuw in de voorraad.

Als je een kool neemt van het vraagspoor, moet de locatie die je bouwt via kanaal / spoor verbonden zijn met een haven. Voor deze kool moet je extra betalen zoals aangegeven staat op het vraagspoor. Zijn alle kool opgebruikt op het vraagspoor, dan kan je voor £5 kool kopen uit de voorraad.

Neem je de laatste kool uit een koolmijn, dan draai je dit plaatje om. De eigenaar van deze mijn kan zijn scoremerker onmiddellijk een aantal velden verplaatsen zoals aangegeven in de gouden cirkel. Je moet een andere speler nooit iets betalen als je kool uit zijn mijn neemt. Je kunt de kool vrij via elk kanaal / spoor verplaatsen en via locaties passeren waar andere spelers gebouwd hebben.

Een ijzer blokje nemen om te kunnen bouwen – Als op de industriekaart die je wenst te bouwen een oranje ijzerblokje staat, moet je een ijzerblokje uit een willekeurige ijzermijn in Lancashire aanvoeren over je verbonden kanaal / spoor. Als er géén ijzer meer in Lancashire te vinden is, kan je dit van het ijzer-vraagspoor nemen mits je de extra kost betaald. Zijn ook deze blokjes opgebruikt, dan kan je steeds voor £5 ijzer kopen uit de voorraad.

Nadat je dit ijzer naar je locatie hebt aangevoerd, leg je het blokje terug in de voorraad.

Als je het laatste ijzerblokje uit een ijzermijn wegneemt, wordt dit kaartje omgedraaid en krijgt de eigenaar



zoveel punten als in de gouden cirkel staat aangegeven.

Je moet nooit iets aan de eigenaar van de mijn betalen als je ijzerblokjes wegneemt.

Betalen voor het bouwen van industrie - Je moet steeds de volle prijs voor het bouwen van industrie kunnen betalen, inclusief de eventuele kool en ijzer aanvoeren. Dit geldt leg je steeds in de 'bank' van 'AMOUNT SPENT'.

Bijkomende beperkingen bij het bouwen - Er zijn nog enkele bijkomende beperkingen die aangeven wat en waar je mag bouwen:

- Je moet steeds de bovenste kaartjes nemen van je industriefiches
- Je kunt géén industrie bouwen met 'technisch niveau' nul !
- Je kunt een industrie met een kanaal symbool alleen in de kanaalperiode bouwen en idem voor het spoor symbool.
- In elke zone van elke locatie kan slechts één industrie gebouwd worden. In de kanaal periode kan er per speler in elke locatie slechts één industrie staan en in de spoorperiode, zoveel als er nog vrije zones zijn.

KATOENSPINNERIJ - katoenspinnerijen produceren textiel die je via de havens kan verkopen. Katoen verkopen is een actie en die heeft als gevolg dat het kaartje van de katoenspinnerij omgedraaid wordt.

HAVENS – Via de havens kan katoen verkocht worden. Als dit gebeurt, wordt het havenplaatje omgedraaid. Je kunt via de haven ook kool aanvoeren vanuit het koolvraagspoor.

KOOLMIJNEN – De mijnen zijn de bron van de koolblokjes. Als de mijn gebouwd wordt, leg je zoveel kool blokjes op het kaartje als op het kaartje aangegeven staat. Als al de koolblokjes weggenomen werden, wordt het kaartje omgedraaid.

Belangrijk: Als op het moment dat je een koolmijn bouwt en deze is verbonden met een haven, dan MOET je onmiddellijk de vrije plaatsen op het koolvraagspoor aanvullen met koolblokjes. Je ontvangt hiervoor uit de bank zoveel geld als aangegeven is op het vraagspoor. Je kan dit pas doen nadat je eerst de kosten hebt betaald voor het bouwen van de mijn. Als je mijn NIET verbonden is met een haven, of als deze later met een haven verbonden wordt, dan moet je deze regel niet meer toepassen.

HOOGOVENS – De hoogovens zijn de bron van ijzerblokjes. Als de hoogoven wordt opgericht, plaats je zoveel blokjes op dit kaartje als er aangegeven is. Het kaartje wordt omgedraaid zodra het laatste ijzerblokje weggenomen is.

Belangrijk: Op het moment dat je een hoogoven bouwt, MOET je de ijzerblokjes op het ijzer-vraagspoor opnieuw aanvullen. Je moet hiervoor NIET verbonden

zijn met een haven. Je ontvangt hiervoor geld zoals op het vraagspoor staat aangegeven.

SCHEEPSWERF – Scheepswerven hebben geen speciale functie. Ze leveren alleen overwinningpunten op. Zodra je ze gebouwd hebt, mag je ze omdraaien en de punten innen. Merk op dat je in de kanaalperiode alleen een scheepswerf kan bouwen in Liverpool en Birkenhead. Tijdens de spoorperiode alleen in Barrow-in-Furness.

UITBREIDEN van Industrieën – Je kunt steeds een industrie bouwen bovenop een eigen bestaande industrie voor zover deze van hetzelfde type is én een hoger technisch niveau heeft.

De 'oude' industrie wordt verwijderd, evenals de eventuele blokjes die er nog aanwezig zijn.

Je kan een nieuwe koolmijn bovenop een koolmijn van de tegenspelers plaatsen als er geen kool meer beschikbaar is in Lancashire, noch op het koolvraagspoor. Jouw mijn moet wel een hoger technisch niveau hebben.

Hetzelfde geldt voor hoogovens.

Acties COMBINEREN – Je kan de twee acties die je ter beschikking hebt combineren tot één actie. Je kan dan in elke vrije locatie in Lancashire bouwen. De andere regels blijven ongewijzigd en je moet ook twee kaarten uitspelen.

ACTIE Kanaal / Spoor bouwen

De specifieke kaart die je uitspeelde vooraleer deze actie te kiezen heeft geen invloed over de plaats waar je de verbinding wenst te leggen.

Je moet jouw kanaal / spoor bouwen aansluitend aan één van jouw industrieën om deze later te kunnen verbinden met potentiële locaties.

Kanalen kunnen alleen aangebouwd worden aan potentiële kanaallinks tijdens de kanaalperiode.

Sporen kunnen alleen aangebouwd worden aan potentiële spoorlinks tijdens de spoorperiode. Elk spoorstuk kost een koolblokje dat geplaatst wordt op één van de twee locaties die verbonden worden. Net zoals bij industrieën moet de kool via bestaande sporen uit Lancashire aangevoerd worden. Een spoor kan ook vanuit een externe locatie vertrekken als je daarmee verbonden bent. Je kunt in één actie twee sporen leggen. Dit kost £15. Je moet dan nog steeds een koolblokje per spoor aanvoeren. Je kunt nooit twee kanalen in één actie bouwen.

ACTIE Ontwikkeling

De specifieke kaart die je uitspeelde vooraleer deze actie te kiezen heeft geen invloed op de ontwikkeling die je wenst te maken.

Je kunt als actie één of twee industriefiches van één van je stapeltjes wegnemen en uit het spel verwijderen.



Je moet dan ook telkens een ijzerblokje van het bord wegnemen. Je kunt nooit fiches toevoegen aan je stapeltje.

ACTIE Katoen verkopen

Je mag altijd katoen verkopen onafhankelijk van de gespeelde kaart.

Je kan katoen verkopen van elk van je katoenspinnerijen zolang deze open liggen. Elke spinnerij verkoopt aan een actieve haven of aan een buitenlandse markt. Elke verkoop wordt apart behandeld, spinnerij na spinnerij.

Om aan een actieve haven te kunnen verkopen, moet je met deze haven verbonden zijn. Beide tegels worden omgedraaid. Je kunt ook aan een actieve haven die aan je tegenspeler toebehoort verkopen. Zij kunnen dit niet weigeren. Je moet niet aan de dichtstbijzijnde haven verkopen en je mag zelfs via één haven passeren om aan een andere haven te verkopen.

Om aan een buitenlandse markt te verkopen moet je verbonden zijn met een gebouwde haven. Je draait hierbij de bovenste tegel van de buitenlandse markten om en verplaatst de katoenmerker zoveel plaatsen omlaag als er op het kaartje van de buitenlandse markt staat aangegeven. Als de katoenmerker nog niet onderaan staat, kan je de spinnerij omdraaien. Je verdient nog een bijkomende som gelijk aan de waarde die op het katoenspoor naast de katoenmerker staat aangegeven. Dit gebeurt elke keer als iemand aan de buitenlandse markt wil verkopen. Plaats de omgedraaide tegel opnieuw onderaan het stapeltje. Als de katoenmerker onderaan het katoenspoor is gekomen, kan je de spinnerij niet omdraaien. Je kan geen katoen meer verkopen in deze periode en alle buitenlandse markt tegels worden verwijderd.

ACTIE Geld lenen

De kaart die je speelde heeft geen effect op de hoeveelheid geld die je eventueel wil lenen. Je mag telkens £10, £20 of £30 uit de bank nemen. Verplaats je scoremerker één inkomenszone lager voor elke £10. Je kan niet onder de -£10 zakken. Je kan geen lening meer nemen als de kaartenset uitgeput is in de spoorperiode.

STAP Speelvolgorde bepalen

De spelersvolgorde wordt aangepast aan de hoeveelheid geld die een speler uitgeeft tijdens deze ronde. Hij die het minste heeft uitgegeven, mag eerst spelen. Hij die het meeste uitgeeft, komt laatst. Je bepaald de hoeveelheid geld door te tellen hoeveel ieder in zijn 'amount spent' vakje heeft liggen. Bij gelijke stand speelt de speler eerst als hij in het huidige spel ook eerder speelde. Zodra de volgorde bepaald is, gaat al het geld uit het 'money spent' vak terug naar de bank.

STAP Spielhand aanvullen

Elke speler vult zijn hand aan tot acht kaarten. Als de voorraad is uitgeput, worden er geen kaarten genomen. Je speelt dan verder met de kaarten die je nog op de hand had totdat alle kaarten gespeeld zijn. Daarna begint de volgende fase.

FASE 3. OVERWINNINGSPUNTEN

Elk kanaal / spoor verbinding brengt als punten de som van de waarde in de gouden cirkels van de industrietegels die ze verbinden. Elke externe locatie heeft twee gouden cirkels. Er zijn ook twee cirkels in Blackpool, Southport and Norwich.

Elke industrie heeft als puntenwaarde het getal dat in de zeshoek staat. Alleen industrietegels die werden omgedraaid scoren punten.

Aan het einde van de spoorperiode krijg je ook nog een punt voor elke £10 die je nog in bezit hebt. Alle punten worden op het scorespoor aangeduid.

FASE 4. EINDE VAN DE PERIODE

Aan het einde van de kanaalperiode worden alle kanalen en industrieën van technisch niveau 1 van het speelbord genomen, alsook eventuele blokjes die nog op deze tegels zouden liggen. De kanalen gaan weer naar hun eigenaars, de industrietegels gaan uit het spel. De scoremerker wordt niet verminderd omdat er industrieën uit het spel gaan.

Schudt alle buitenlandse markt-tegels opnieuw grondig door elkaar en plaats de katoenmerker weer bovenaan het katoenspoor.

Nu start de spoorperiode. Let erop dat in de eerste ronde van de spoorperiode er twee kaarten gespeeld worden. Vergeet ook niet de nodige kaarten uit het dek te verwijderen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de spoorperiode is afgelopen. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijk spel, wint de speler met het hoogste inkomen. Is het nog gelijk, dan wint de speler met het meeste cash. Brengt dit nog geen oplossing, dan bepaal je de volgende spelersvolgorde en de speler die eerst speelt, wint.



Ontworpen door Martin Wallace
Artwork door Peter Dennis
Grafisch ontwerp door Solid Colour
www.warfroggames.com



Spelsuggesties

Het moeilijkste deel van dit spel is te begrijpen waar, welke industrieën kunnen gebouwd worden. De rest is relatief eenvoudig. Je moet steeds de symbolen op de speelkaart, de industriefiche en de locatie laten overeenstemmen terwijl je ook nog eens zorgvuldig moet plannen omdat je ook nog eens kool moet kunnen aanvoeren over de verbindingen.

Industrie kaarten zijn daarom moeilijker te spelen dan locatie kaarten. Je moet ze immers ook verbinden via je eigen kanalen / sporen. Het is waarschijnlijk zinvol om eerst die industrieën te bouwen die géén kool nodig hebben om gebouwd te worden zodat je het mechanisme onder de knie kan krijgen. Maak je geen zorgen over het ijzer want daarvoor heb je geen verbindingswegen nodig naar de eindbestemming.

Bij de aanvang van het spel moet je niet al te ambitieus zijn: hou het eenvoudig. Je eerste actie is allicht een spinnerij of een haven te bouwen. Bouw je een spinnerij, plaats deze dan zo dicht mogelijk bij Manchester. Voor de haven zijn Liverpool of Preston de betere locaties.

Om de spinnerij te bouwen, speel je een locatie kaart en bouw je op deze locatie of je speelt een industrie kaart en dan mag je op eender welke locatie bouwen voor zover er een spinnerijsymbool op afgebeeld is (er zijn immers nog geen andere industrieën gebouwd).

Zodra je een industriefiche op het bord hebt, kan je van hieruit een kanaal aanleggen. Kanalen geven je meer flexibiliteit in het gebruik van je industrie kaarten. Ze brengen ook relatief veel overwinningpunten op.

Als je door hebt hoe je industrieën bouwt waarvoor je geen kool nodig hebt, kan je beginnen met industrieën waarvoor je wel kool nodig hebt. Je moet steeds zorgvuldig plannen om ervoor te zorgen dat je steeds verbonden bent met een koolmijn. Bij voorkeur met je eigen mijn, maar dit is niet noodzakelijk. Dicht bij een haven en/of een externe locatie is steeds voordelig omdat je dan de kool van het vraagspoor kan betrekken.

Met de katoenspinnerij moet je ervoor zorgen dat je verbonden geraakt met een haven, bij voorkeur een eigen haven. Hoe meer katoen je tegelijk kan verkopen, hoe voordeliger omwille van het beperkt aantal acties die ter beschikking zijn. Als je echter te lang wacht, zou het wel eens kunnen voorvallen dat er geen markt meer is overgebleven. Katoen verkopen zorgt voor een hoger inkomen en laat toe om zonodig een lening te nemen zonder hierdoor in de rode cijfers te komen.

Spinnerijen zijn zeker voordeliger dan havens omdat ze goedkoper zijn en geen kool of ijzer gebruiken om te bouwen. Je hebt ze dus zeker nodig, maar ze zijn niet het belangrijkste.

Als je enkele spinnerijen en havens hebt gebouwd kan je beter voor ijzer zorgen. Een goed moment om een hoogoven te bouwen is als er al wat ijzer van het ijzer-vraagspoor is weggenomen. Dit betekent dat je onmiddellijk wat van de bouwkosten kan recupereren en je bent sneller bij de moment waarop je de hoogoven fiche kan omdraaien en punten kan opstrijken.

In de kanaalperiode is er niet veel behoefte aan kool maar zodra de spoorperiode aanbreekt is kool cruciaal! Probeer de kanaalperiode te beëindigen met minstens één koolmijn met koolblokjes erop (en eentje die aan het eind van de eerste periode niet uit het spel zal gaan). Deze koolmijn zal als uitvalsbasis van je spoornetwerk dienen in de spoorperiode.

Scheepswerven beloven veel overwinningpunten, maar ze zijn duur om te bouwen. Ze kosten veel geld en ontwikkelingsacties. Je kan ze wellicht negeren en toch kans op de overwinning maken. Als iedereen ze links laat liggen worden ze echter plots interessant als investering omdat er geen concurrentie zal zijn op deze vrije plaatsen.

Je zal tijdens het spel af en toe moeten ontwikkelen. Je moet de spoorperiode immers zonder al te veel restricties kunnen aanvatten. Het is goed om enkele industrieën van technisch niveau 2 op het bord te hebben aan het einde van de kanaalperiode om van hieruit uit te breiden. Denk erom dat je in de spoorperiode méér dan één industrie in een locatie mag bouwen. Je zal merken dat het grootste probleem de aanvoer van kool zal zijn. De nabijheid van een externe locatie is goed omdat je hierdoor kool van het kool-vraagspoor kan nemen.

Omdat de kaarten weinig invloed hebben op de gespeelde actie, kan je je afvragen waarom ze in het spel zijn. Ik vind het gewoon beter spelen mét dan zonder. De kaarten bepalen waar je kunt bouwen maar een zorgvuldige planning overkomt de meeste van deze beperkingen. Het helpt om in je handkaarten te zoeken naar locaties die in de buurt liggen van elkaar. Hierdoor wordt het eenvoudiger een efficiënt kanaal / spoor netwerk op te bouwen. Gebruik de kaarten om je strategie uit te bouwen. Wees voorzichtig bij de keuze van de kaarten als je andere acties wil uitvoeren. Gebruik hiervoor kaarten die niet verder nuttig zijn.

Brass is een lange afstand race. Laat je niet beïnvloeden omdat je achter staat aan het einde van de kanaalperiode. Er zijn veel meer punten te winnen in de spoorperiode en dikwijls is de vroege leider later helemaal weggezakt in de eindscore.





Referentie lijst

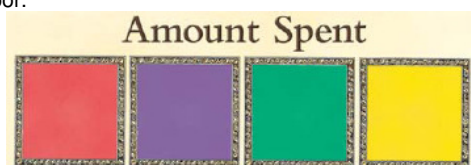
Actie – Als het jouw beurt is, moet je twee kaarten spelen (behalve in de allereerste beurt van de kanaalperiode, dan speel je maar één kaart). Voor elke kaart mag je een actie uitvoeren. De kaart die je uitspeelt is alleen belangrijk als je wenst te bouwen. Doe je een andere actie, dan leg je een kaart af die je het minste denkt nodig te hebben.

De beschikbare acties zijn: industrie bouwen, een kanaal / spoor bouwen, ontwikkelen, katoen verkopen en een lening nemen.

Acties combineren – Je kunt je twee acties ook combineren als één actie. Dit kan door op een willekeurige locatie te bouwen onafhankelijk van de gespeelde locatie en industriekaart. Je moet wel deze kaarten uitspelen en afleggen. Alle andere bouwregels blijven van kracht.

Voorbeeld: Je wil graag in Colne een spinnerij bouwen, maar je hebt deze locatiekaart niet op de hand noch heb je de spinnerijkaart beschikbaar. Je speelt twee willekeurige kaarten en zegt dat je de twee acties wenst te combineren. Je kan dan op de gewenste locatie bouwen. Let op! Je moet wel kool kunnen aanvoeren als de industriefiche die je bouwt dit vereist.

'Amount Spent' box – Je plaatst al het geld dat je uitgeeft in je beurt in het vak van jouw kleur. Je geeft geld uit als je industrie of een kanaal/spoor wil bouwen of als je kool / ijzer wegneemt van het vraagspoor.



Barrow-in-Furness – Je kan in Barrow-in-Furness alleen een scheepswerf en een hoogoven bouwen als er een verbindingsweg werd aangelegd waarmee je kool kan aanvoeren. Je kan hier dus alleen bouwen tijdens de spoorperiode.

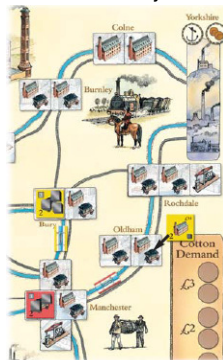
Birkenhead – In Birkenhead kan je alleen een scheepswerf bouwen als er een verbindingsspoor werd gebouwd. Er is een virtuele verbinding met Liverpool die echter niet kan gebruikt worden om kool te vervoeren. Ze dient alleen om alle spelers toe te laten een industrie te bouwen.



Voorbeeld: Je speelt een scheepswerf kaart. Deze laat je toe om in Birkenhead te bouwen ook al bezit je de spoorlink met Birkenhead niet. Je moet wel nog steeds in staat zijn om kool aan te voeren dus de spoor link moet wel al gebouwd zijn.

Bouwen – Om een industrie te kunnen bouwen, moet je een kaart uitspelen die je toelaat te bouwen in de gewenste locatie én je moet bovendien ervoor zorgen dat desgewenst kool en ijzer kan aangevoerd worden.

Voorbeeld: Je wil een spinnerij bouwen. Je speelt een locatiekaart uit voor Oldham. Je hebt om de spinnerij te bouwen ook één kool blokje nodig. Vermits de uitgespeelde kaart hetzelfde symbool heeft kan je er bouwen. En je kan kool aanvoeren vanuit de 'rode' koolmijn in Manchester (dichtste bij) en je mag kool vervoeren over alle verbindingswegen, ook deze van de tegenspelers.



Als je géén kaart voor Oldham had, maar je wil wel een spinnerij bouwen, dan kan dit alleen in Manchester, omdat je daar kool kan aanvoeren over je eigen verbinding. Je kunt niet in Bury bouwen omdat je slechts één fiche per speler in een locatie kan hebben in de kanaalperiode en in Oldham kan het ook niet omdat je daar geen kool kan aanvoeren over je eigen verbinding. Wil je alsnog in vb. Colne bouwen, dan kost deze spinnerij je £14.

Buitenlandse markt – In plaats van katoen te verkopen via een actieve haven, kan je dit ook doen aan een buitenlandse markt. Je spinnerij moet nog wel verbonden zijn met een haven of een externe locatie. Je neemt de bovenste tegel van de marktstapel en draait deze om. Op deze tegel staat een waarde van 0 tot -4. Je zet de katoenmerker zoveel stapjes omlaag als het getal op de markttegel aangeeft. Als de katoenmerker nog niet onderaan staat, dan kan je je katoen verkopen. Je ontvangt dan een extra inkomen zoals naast de katoenmerker staat aangegeven. Is de katoenmerker onderaan gekomen, dan kan je jouw spinnerij niet omdraaien en kan je dus je katoen niet verkopen voor de rest van deze periode. Al de markttegels worden van het bord verwijderd. Je kan echter nog steeds katoen verkopen via de actieve havens.

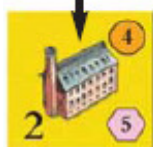
Front



Back



Externe locaties – Er zijn drie externe locaties: Yorkshire, the Midlands en Schotland. Deze locaties zijn gelijkwaardig aan actieve havens en verhogen de waarde van kanalen / spoorverbindingen. Deze verbindingen kunnen door de externe locatie doorlopen. Voorbeeld: als je een kanaal hebt gebouwd tussen Colne en Yorkshire, dan kan je er ook eentje bouwen tussen Yorkshire en Rochdale. Je kan ook kool vervoeren doorheen een externe locatie.



Fiche omdraaien – Het is belangrijk om jouw industriefiches om te draaien omdat je hierdoor inkomen en overwinningspunten verwerft. Spinnerijen worden omgedraaid als je katoen verkoopt. Havens worden omgedraaid als deze gebruikt worden om katoen te verkopen.. een speler moet deze haven niet bezitten als hij deze toch wil gebruiken om katoen te verkopen. Koolmijnen en hoogovens worden omgedraaid als alle blokjes van deze fiches verwijderd werden. Scheepswerven worden onmiddellijk omgedraaid nadat ze gebouwd werden. Het is de verantwoordelijkheid van de eigenaar van de fiche om zijn inkomen te verhogen door zijn merker op het scorespoor te verzetten. Hij verschuift zoveel als in de gouden cirkel op de omgedraaide fiche staat aangegeven.

Industriekaart – Elke industriekaart heeft een industriesymbool. Als je deze kaart speelt, moet je de industrie bouwen die op deze kaart is aangegeven. Tijdens de kanaalperiode moet je deze industrie bouwen in een locatie die via kanalen verbonden zijn en waar je nog niet eerder een industriefiche hebt neergelegd. In de spoorperiode kan je bouwen in elke locatie waar je al eerder een industriefiche had of waar je via je eigen spoor naartoe kan.



Ijzer – Ijzer wordt voorgesteld door oranje blokjes en wordt aangemaakt in hoogovens. Je gebruikt het om sommige soorten industrie op te bouwen. Je moet ze niet via kanalen of per spoor vervoeren.

Havens – Je kan een haven bouwen in elke locatie die het havensymbool bevat. Havenfiches worden omgedraaid als een speler ervoor kiest om er katoen te verkopen.



Hoogovens – Je kan alleen hoogovens oprichten in locaties waar dit symbool voorkomt. Als je de hoogoven bouwt, worden er zoveel ijzer blokjes opgelegd als op de hoogoven fiche staat aangegeven. Als alle blokjes in de loop van het spel van de fiche werden weggenomen, kan je de fiche omdraaien. De hoogovens produceren eigenlijk geen ruw ijzer, maar ze stellen stoommachines, gereedschap en bouwmaterialen voor die nodig zijn om verder te kunnen ontwikkelen. Daarom zijn de blokjes gelinkt met de ontwikkelingsfase die zo kenmerkend was voor de technologische ontwikkeling.



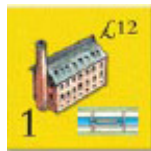
Kanaal periode - In deze periode kan je alleen maar kanalen bouwen en in elke locatie mag maximaal één industrie hebben. Je kunt geen scheepswerf van technisch niveau 2 bouwen. Aan het einde van deze periode worden alle kanaal fiches en industriefiches van technisch niveau 1 van het bord verwijderd. Dit betekent niet dat de kanalen verdwijnen, maar dat ze op volle capaciteit werken en dat er dus extra spoorwegen nodig zullen zijn om de bijkomende goederen te vervoeren.

Kanalen – Sommige locaties zijn verbonden met potentiële kanaalverbindingen. Je kunt alleen kanalen bouwen tijdens de kanaalperiode en elk kanaal kost £3. Je kan alleen kanalen bouwen grenzend aan locaties waarop je eerder een industrie hebt gebouwd of grenzend aan een ander kanaal. Kanalen dienen om kool te vervoeren, te zorgen dat je industriekaarten kan uitspelen en ze brengen overwinningpunten op aan het einde van elke periode.



Voorbeeld : Je ziet in het voorbeeld hiernaast waar je kanalen mag bouwen als je eerste industrie in Liverpool werd geplaatst. Later kan je kanalen bouwen van locaties waar je nog geen industrie hebt, maar waarheen al wel een kanaal loopt.

Katoen spinnerij – Je kunt alleen een spinnerij bouwen in locaties waar het spinnerijsymbool staat. Je kan deze fiche omdraaien als je ervoor kiest om je katoen te verkopen. Hiertoe moet deze locatie verbonden zijn met een actieve haven. Je kan ook verkopen aan buitenlandse markten. Vroege spinnerijen werden door water aangedreven waardoor je dus geen kool nodig hebt om ze te bouwen. Later kwamen er stoommachines waardoor je kool nodig zal hebben en voor de meest geavanceerde spinnerijen zal je ook ijzer nodig hebben.



Katoen verkopen - Katoen verkopen is een actie. In één actie kan je zoveel katoen verkopen als je wil. Als je dit doet, wordt de spinnerij fiche omgedraaid gelijktijdig met de fiche van de haven waar je de katoen verkoopt. De verbindingen tussen haven en spinnerij moeten niet van jezelf zijn. Ook de haven die je kiest moet niet je eigen haven zijn. De spinnerij echter moet wel van jezelf zijn. Je kan katoen ook verkopen op een buitenlandse markt. Je kan voor elke spinnerij apart kiezen hoe de katoen verkocht wordt: via een haven of via een buitenlandse markt. De volgorde waarin je verkoopt is echter belangrijk, omdat als er geen vraag meer is op de buitenlandse markt (katoenmerker komt onderaan op het katoenvraagspoor) dan valt de verkoop onmiddellijk stil.



vóór de verkoop

ná de verkoop



Kool - kool wordt voorgesteld door zwarte blokjes en ze worden aangemaakt in de koolmijnen. Kool wordt gebruikt om sommige industrieën en spoorverbindingen te kunnen bouwen. Als je kool nodig hebt, moet je deze van de dichtstbijzijnde koolmijn halen. De afstand wordt geteld in kanalen en bij gelijke afstand mag je kiezen welke kool je neemt. Je kan kool ook over een externe locatie aanvoeren.



Als er geen kool in Lancashire beschikbaar is, dan kan je kool aanvoeren vanuit het kool-vraagspoor mits je een actieve haven hebt waarmee je locatie verbonden is. Je zal ook de extra kost voor deze kool moeten kunnen betalen. De kool die je van een de koolmijn van een andere speler neemt, moet je niet betalen.

Koolmijn – Je kan alleen koolmijnen bouwen op locaties waar het mijn symbool aangegeven staat. Als je de mijn gebouwd hebt, plaats je zoveel koolblokjes op deze fiche als er op de fiche staat aangegeven. Als alle koolblokjes van deze fiche werden weggehaald, kan je de fiche omdraaien en de punten innen.



Voor latere koolmijnen heb je ook ijzer nodig omdat er namelijk pompen nodig zijn om diepere gangen te kunnen graven.



Lancaster - Als je een haven in Lancaster bouwt, moet je eerst de linkse zone gebruiken als deze nog leeg is. Je kan niet opzettelijk in de rechtse zone bouwen om te verhinderen dat een andere speler er een spinnerij zou bouwen.

Leningen – Je kan als actie geld lenen: £10, £20 of £30. Voor elke £10 moet je jouw scoremerker één band achteruit zetten op het scorespoor. Geleend geld moet zo niet terugbetaald worden. In het voorbeeld hieronder werd er £30 geleend en wordt de scoremerker drie zones teruggeplaatst.



Locaties – Er zijn negentien locaties in Lancashire waar je kan bouwen. Elke locatie heeft één tot vier bouwzones met elk één of twee symbolen erop die aangeven welke soort industrie er kan gebouwd worden.

Locatie kaart – Een locatiekaart geeft één van de mogelijke locaties van Lancashire aan. Als je deze kaart speelt, kan je op de aangegeven locatie een industrie bouwen. Speel je bijvoorbeeld de kaart 'Manchester' dan kan je in Manchester bouwen. Ofwel wordt dit een spinnerij, een koolmijn of een hoogoven, afhankelijk welk veld er nog vrij is. Je moet hiervoor niet verbonden zijn via kanalen / sporen om te bouwen tenzij de bouwkaart vereist dat je kool moet aanvoeren.

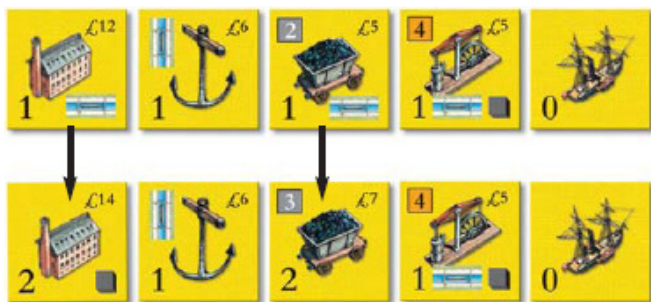


Mersey – Er zijn twee kanaalmogelijkheden langs de Mersey. Deze staan symbool voor de haveninfrastructuur die nodig is om alle goederen te verwerken.

Ontwikkeling - Je kan als actie één of twee van de bovenste industriefiches op de voorraad voor de speler wegnemen. Voor elke



fiche die je wegneemt, moet je een ijzerblokje van het speelbord verwijderen. Deze fiches verdwijnen uit het spel. Ontwikkelen laat je dus toe om sneller bij de fiches te komen die een hoger technisch niveau hebben.



Preston – Als je in Preston een haven bouwt, moet je eerst de bovenste havenzone gebruiken. Je kan daardoor de andere spelers dus niet verhinderen om een spinnerij te bouwen.

Scheepswerf – Je kan de scheepswerven bouwen in de locaties die hiervoor het gepaste symbool hebben. Onmiddellijk ná het bouwen wordt de fiche al omgedraaid. Je begint met scheepswerven van technisch niveau 0. Je zal deze scheepswerven moeten ontwikkelen vooraleer je een werf met niveau 1 kan plaatsen. Dit kan alleen in de kanaalperiode. Scheepswerven met technisch niveau 2 worden alleen in de



spoorperiode gebouwd.

In de kanaalperiode zal je alleen in Liverpool kunnen bouwen. In de spoorperiode kan je ook bouwen in Barrow-in-Furness en in Birkenhead, maar alleen als deze via een spoorweg verbonden zijn zodat kool kan vervoerd worden.

Errata: let erop dat het kanaalsymbool per ongeluk weg gelaten is van de scheepswerf met niveau 1.

Scorespoor - Het inkomen / overwinningspunten spoor geeft aan hoeveel inkomen of punten de speler reeds verworven heeft. De velden op dit spoor zijn gegroepeerd in zones die telkens eenzelfde waarde voor het inkomen aangeven. Als je leningen opneemt, gaat je merker telkens per zone achteruit. Bij het innen van inkomen ga je per veld vooruit.



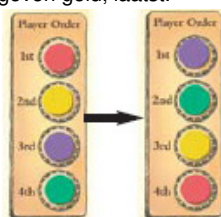
Je verhoogt je inkomen elke keer één van je industrie-fiches wordt omgedraaid. Je gaat zoveel vakjes vooruit als er in de gouden cirkel op de fiche wordt aangegeven. In het voorbeeld hierboven schuif je 5 eenheden op omdat dit getal in de gouden cirkel van de industrie-fiche staat.

Spelersvolgorde – Aan het einde van elke ronde wordt de nieuwe speelvolgorde bepaald. Dit wordt gedaan door te tellen hoeveel geld elke speler in die ronde heeft uitgegeven.



De speler met het minste uitgegeven geld zal in de volgende ronde eerst spelen. De speler met het meeste uitgegeven geld, laatst. Hopelijk ben je niet vergeten al het geld dat je uitgegeven hebt in de daartoe voorziene vakjes te leggen.

Voorbeeld: rood heeft £23 uitgegeven, paars £5 groen £6 en geel £12. De spelersvolgorde zal dus wijzigen zoals hiernaast staat aangegeven. Bij gelijke uitgaven, verandert de volgorde niet.



Sporen – Sommige locaties zijn door potentiële spoorverbindingen verbonden. In de spoorperiode kunnen de spelers hierop sporen bouwen. Een spoor bouwen kost £5 en als je in één beurt twee sporen wenst te bouwen kost je dit £15. Als je dit doet, moeten beide sporen niet aan of naast elkaar neergelegd worden.

Spoor periode – Tijdens de spoorperiode kunnen er alleen sporen als verbindingsweg gebouwd worden. Je kan geen industrieën meer bouwen van technisch niveau 1. Elke industrie van niveau 1 die nog op je stapeltje ligt, blijft daar tot je deze via een ontwikkelingsactie weghaalt.

Verbindingen – twee locaties zijn verbonden als er een continue aaneenschakeling van kanaal / spoorverbindingen tussen deze twee locaties werden aangelegd. Alle zones in deze locaties zijn dan verbonden.

Vraagspoor - Het kool en ijzer vraagspoor vormen een alternatieve bron voor blokjes als er geen blokjes meer voorradig zijn in Lancashire. Als je een blokje van het spoor neemt, moet je zoveel betalen als naast het blokje staat aangegeven. Om de kool te mogen nemen, moet het gebouw dat je wenst op te richten verbonden zijn met een actieve haven.



Als er geen kool of ijzer op het spoor meer beschikbaar is, kan je nog steeds blokjes kopen uit de voorraad, maar deze kosten dan £5. Je moet dan nog steeds met een actieve haven verbonden zijn.

Als je een koolmijn bouwt zal je eerst eventuele lege vakken op het vraagspoor opnieuw moeten opvullen als je kan. Evenzo voor het opvullen van ijzer als je een hoogoven bouwt. Je krijgt dan wel elke keer het geld dat naast de open plaats staat aangegeven als beloning. Je doet dit opvullen alleen als je een nieuwe mijn / hoogoven bouwt. Niet van reeds bestaande mijnen / hoogovens.

In het voorbeeld hiernaast krijg je voor het opvullen van kool £2 en voor ijzer £3. Voor de drie koolblokjes samen geeft dit £4.

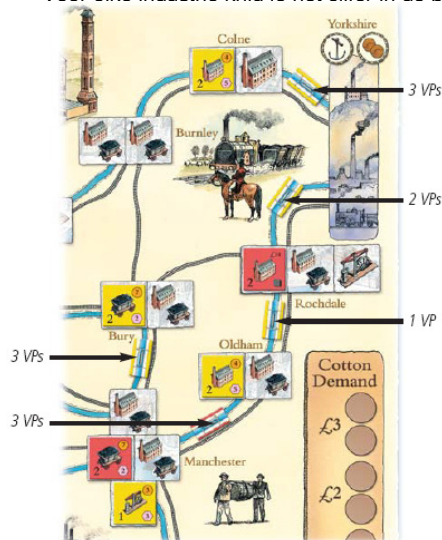
Technisch niveau – Elke industrie fiche heeft een technisch niveau van 0 to 4. Het niveau bepaalt hoe de fiches in de stapel gelegd worden (van hoog beneden naar laag vanboven). Fiches met niveau 0 kunnen niet gebouwd worden. Je moet ze dus verwijderen door een ontwikkelingsactie te spelen.

Aan het begin van het spel ziet je stapeltje fiches er als volgt uit:



Overwinningspunten – Aan het einde van elke periode krijg je een aantal overwinningspunten voor elk kanaal / spoor en voor elke industrie-fiche. Voor de verbindingen tussen twee locaties krijg je de som van het aantal gouden cirkels op deze locaties. De cijfers in de gouden cirkels zijn hier niet relevant.

Voor elke industrie krijg je het cijfer in de paarse zeshoek.



Voorbeeld:

de gele speler krijgt 9 punten voor zijn kanalen en 15 punten voor zijn omgedraaide industrieën.

De rode speler krijgt slechts 3 punten voor zijn kanalen en 2 punten voor zijn industrieën.



Spel overzicht

Twee periodes

1. kanaal periode
2. spoor periode

In elke periode

1. kaarten verdelen
2. spelers acties
3. overwinningspunten
4. einde periode






Speler actiestappen

1. inkomen innen
2. kaarten spelen
3. speler volgorde
4. hand aanvullen

Beschikbare acties

- Industrie bouwen
- Kanaal / spoor bouwen
- Ontwikkelen
- Katoen verkopen
- Geld lenen

Industrie fiches

	Tech.niv.	kost	Inkomen	punten	kool?	IJzer?	blokjes	periode	aantal
Spinnerij 	1	£12	5	3	nee	nee	---	kanaal	3
	2	£14	4	5	ja	nee	---	beide	3
	3	£16	3	9	ja	ja	---	beide	3
	4	£18	2	12	ja	ja	---	beide	3
Haven 	1	£5	3	2	nee	nee	---	kanaal	2
	2	£7	3	4	nee	nee	---	beide	2
	3	£8	4	6	nee	nee	---	beide	2
	4	£9	4	9	nee	nee	---	beide	2
Koolmijn 	1	£5	4	1	nee	ja	2	kanaal	1
	2	£7	7	2	nee	ja	3	beide	2
	3	£8	6	3	nee	ja	4	beide	2
	4	£10	5	4	nee	ja	5	beide	2
Hoogoven 	1	£5	3	3	ja	nee	4	kanaal	1
	2	£7	3	5	ja	nee	4	beide	1
	3	£9	2	7	ja	nee	5	beide	1
	4	£12	1	9	ja	nee	6	beide	1
Scheepswerf 	0	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	---	nooit	2
	1	£16	2	10	ja	ja	---	kanaal	2
	2	£25	1	18	ja	ja	---	spoor	2

Bouw voorwaarden

1. laat de kaart toe om op de gewenste locatie te bouwen?
2. Komt het symbool op de locatie overeen met het symbool op de fiche?
3. Als je kool nodig hebt, kan je dit op de locatie brengen?
4. Als je ijzer nodig hebt, waar komt dit dan vandaan?
5. Kan je de kosten voor het bouwen én eventuele bijkomende kosten betalen?

Spelregels die je snel vergeet...

- Heb je het gepaste aantal kaarten uit de stapel verwijderd bij de aanvang van het spel?
- In de eerste ronde mag je slechts één kaart spelen i.p.v. twee!
- Aan het einde van de kanaalperiode haal je alle kanalen weg en de fiches met technisch niveau 1.
- Kijk na of je de industriefiche wel in deze periode mag bouwen.

- Als je een koolmijn of hoogoven bouwt, kijk na of je kool / ijzer naar het vraagspoor moet verplaatsen.
- Elke fiche die je verwijdert tijdens de ontwikkelingsactie laat een ijzerblokje van het bord verdwijnen.
- Zorg ervoor dat je al het geld dat je uitgeeft op de gepaste plek op het bord wordt neergelegd.
- Tijdens de kanaalperiode mag je slechts één fiche in elke locatie plaatsen.
- Je kan over je eigen industriefiches heen bouwen.
- Je kan over de koolmijnen / hoogovens van je tegenspelers heen bouwen afhankelijk van hoeveel blokjes er nog liggen.
- Je kan je twee acties tot één combineren waardoor je vrij in elke locatie mag bouwen.
- Je kan in de spoorperiode geen lening meer nemen zodra alle kaarten van het deck zijn opgebruikt.
- Als de katoenmerker onderaan het katoen vraagspoor is gekomen kan je niet meer aan buitenlandse markten verkopen

