

RUNDA

1. W swojej turze wykonaj dokładnie 2 akcje.
Dobierz na rękę do 8 kart (jeśli to możliwe).
2. Określ nową kolejność tury (wg wydanych £, od najmniejszej do największej kwoty).
3. Pobierz dochód.

AKCJE Odrzuć 1 kartę za każdą wykonywaną akcję.
Możesz spasować, ale wciąż musisz odrzucić kartę.

Budowa: Umieść na planszy jeden z żetonów *przedsiębiorstw*.

Rozbudowa połączeń: Umieść na planszy żeton(y) *połączeń*.

Rozwój: Usuń ze swojej planszетки 1 lub 2 żetony *przedsiębiorstw*. Zużyj 1 żelazo za każdy odrzucany żeton.

Sprzedaż: Odwróć swoje żetony przedzalni, manufaktur lub wytwórni ceramiki.

Pożyczka: Weź £30 i cofnij swój znacznik *dochodu* o 3 poziomy.

Rozpoznanie: Odrzuć 2 karty z ręki i dobierz karty jokerów: 1 kartę *przedsiębiorstwa* i 1 kartę *miasta*.

KONIEC ERY KANAŁOWEJ

1. Podlicz połączenia kanałowe.
2. Usuń z planszy żetony *połączeń*.
3. Podlicz odwrócone żetony *przedsiębiorstw*.
4. Usuń z planszy żetony *przedsiębiorstw* poziomemu 1.
5. Uzupełnij piwo kupieckie.
6. Przetasuj stos dostępnych kart.

KONIEC ERY KOLEJOWEJ

1. Podlicz połączenia kolejowe.
2. Podlicz odwrócone żetony *przedsiębiorstw*.

LICZBA KART



BELPER	-	-	2
DERBY	-	-	3
LEEK	-	2	2
STOKE-ON-TRENT	-	3	3
STONE	-	2	2
UTTOXETER	-	1	2
STAFFORD	2	2	2
BURTON-ON-TRENT	2	2	2
CANNOCK	2	2	2
TAMWORTH	1	1	1
WALSALL	1	1	1
COALBROOKDALE	3	3	3
DUDLEY	2	2	2
KIDDERMINSTER	2	2	2
WOLVERHAMPTON	2	2	2
WORCESTER	2	2	2
BIRMINGHAM	3	3	3
COVENTRY	3	3	3
NUNEATON	1	1	1
REDDITCH	1	1	1
HUTY ŻELAZA	4	4	4
KOPALNIE WĘGLA	2	2	3
MANUFAKTURY / PRZĘDZALNIE	-	6	8
WYTWÓRNIE CERAMIKI	2	2	3
BROWARY	5	5	5
LICZBA RUND W KAŻDEJ ERZE	10	9	8