

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 *przędzalni*, korzystając z portu lub rynku bawełny.

Pożyczka: Weź £10/£20/£30 i cofnij swój znacznik dochodu o 1/2/3 poziomy.

KONIEC ERY KANAŁOWEJ

1. Podlicz połączenia kanałowe.
2. Usuń z planszy żetony *połączeń*.
3. Podlicz odwrócone żetony *przedsiębiorstw*.
4. Usuń z planszy żetony *przedsiębiorstw* poziomu 1.
5. Zresetuj *zamorski rynek bawełny*.
6. Przetasuj stos dostępnych kart.
7. Umieść odpowiednio żeton *podziału talii kart*.

KONIEC ERY KOLEJOWEJ

1. Podlicz połączenia kolejowe.
2. Podlicz odwrócone żetony *przedsiębiorstw*.
3. Podlicz punkty za posiadane pieniądze (£10 = 1 PZ).

LICZBA KART



BURNLEY

-

-

2

2

COLNE

-

-

2

2

BARROW-IN-FURNESS

-

2

2

2

FLEETWOOD

-

1

1

1

LANCASTER

-

2

3

2

BLACKBURN

-

2

2

2

BIRKENHEAD

2

2

2

-

ELLESMERE PORT

1

1

1

-

LIVERPOOL

3

3

4

3

WARRINGTON & RUN.

2

2

2

2

PRESTON

3

3

3

2

BOLTON

2

2

2

2

WIGAN

2

2

2

1

BURY

1

1

1

1

MANCHESTER

4

4

4

3

OLDHAM

2

2

2

-

ROCHDALE

2

2

2

-

STOCKPORT

2

2

2

-

MACCLESFIELD

2

2

2

-

HUTY ŻELAZA

3

3

3

2

KOPANIE WĘGLA

3

4

4

4

PORTY

3

4

5

3

STOCZNIE

3

3

3

1

PRZĘDZALNIE

-

5

8

5

LICZBA RUND W KAŻDEJ ERZE

10

9

8

10