Roads & Boats / Planes & Trains

Bauen von Gebäude & Produktion

Gerald Rüscher
Györög Kurt

Baumaterial	Gebäude	Gelände	Produkte
	Holzfäller	Wälder	Holz
	Bohrturm (F)	Meer	Brennstoff
	Steinbruch	Fels	Steine
	Lehmgrube	Ufer	Lehm
	Bergwerk	Berge	Gold / Eisen

Baumaterial	Gebäude	Input	Output (max)
	Sägewerk	Holz	2 Bretter (6)
	Köhlerei	2 Holz / 2 Bretter	Brennstoff (6)
	Papierwerk	2 Holz / 2 Bretter	Papier (1)
	Ziegelei	Lehm	2 Steine (6)
	Münzprägerei	Brennst. 2 Gold	Münzen (1)
	Börse	Papier 2 Münzen	Aktien (6)
	Kutschbauer	Esel 2 Bretter	Fuhrwerk (1)
	LKW-Fabrik (F)	Brennst. Eisen	LKW (1)
	Floßbauer (U)	2 Holz	Floß (1)
	Bootsbauer (F,U)	5 Bretter	Ruderboot (1)
	Schiffswerft (F,U)	2 Brennstoff Eisen	Schiff (1)
	Bombenfabrik	Brennst. Eisen	Bombe (1)
	Flughafen	Gans 2 Bretter	Flugzeug (1)
		2 Gänse Papier	(F) Forschung

(F) = Forschung
(U) = Ufer (See/Fluss)

? → Beliebiges Gut zur Eisenbahnnutzung

Spielphasen

1. Produktion
   Rohstoffherstellung
   Weiterverarbeitung
   Transportmittelproduktion
   Viebestand
   Forschung
2. Bewegung
3. Bauen
   Gebäude
   Bergwerke/-schächte
   Straßen / Brücken
   Mauern,
   Bomben / Bef. Gebäude
4. Wunder
   Erst Spieler
   dann neutraler Stein

Zuladung & Reichweite

Rollen / uneingeschränkt Fliegen

Wassertransporter dürfen nach dem Anlegen nicht mehr ablegen.
Gänse können Transportern folgen oder getragen werden.

Bergwerke

Normal	3 Gold	und	3 Eisen
Groß (F)	5 Gold	und	5 Eisen
Spezialisiert (F)	4 Gold	oder	4 Eisen

Siegpunkte

10 SP	40 SP	120 SP
Gold	Münzen	Aktien

Wunder: 10 SP pro Reihe

Weitere Bauten

- Steine — Straße (zwischen Feldmittelpunkten)
- Steine — Brücke (über Flüsse)
- Steine — Mauer (zweite: x2, dritte: x3 usw. vom Meer +2)
- 2 Bretter — Mauern abreissen (2 Mauern: 3 Bretter usw., vom Meer +2)
- Eisen, Brennstoff — Bergwerke auffüllen (F)
- Bombe — Gebäude abreissen
- Steine — Gebäude bombensicher machen