

Uwe Rosenberg  
Oranienburger Kanal



GLOSSAR „DECK C“



# Oranienburger Kanal

## GLOSSAR „DECK C“

### GRÜNE BAUWERKE



**CO1 - BAHNLAGER:** Pro Schiene an diesem Bauwerk dürft ihr entweder euren Holz-, Lehm- oder Erzvorrat auf 4 auffüllen. Habt ihr bereits jeweils mindestens 4 Holz, Lehm und Erz, bekommt ihr keinen Erlös.



**CO2 - STAHLBETRIEB:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk und 1 weiterer Kanal auf dem Industriepfad, bekommt ihr 2 Eisen und 1 Erz. Bei 2 bzw. mindestens 3 weiteren Kanälen bekommt ihr sogar 2 bzw. 3 Erz.



**CO3 - SCHÜTTPLATZ:** Wenn ihr das Bauwerk errichtet, müsst ihr keinerlei Baukosten zahlen. Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 3 Lehm oder 3 Erz.
- Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Taler.



**CO4 - UMSCHLAGPLATZ:** Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz gegen 1 Ziegel, 3 Holz und 2 Taler tauschen. Fehlt mindestens 1 der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



### CO5 - HAFENZIMMEREI:

Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße und 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Ziegel, 1 Erz und 3 Holz. Bei 2 bzw. 3 Kanälen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Holz. Fehlt mindestens 1 der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**CO6 - VERLADEBETRIEB:** Liegt mindestens 1 Kanal und 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz gegen 2 Ziegel und 3 Taler tauschen. Fehlt mindestens 1 der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**CO7 - LAGERSTÄTTE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, verdoppelt ihr euren Erzvorrat. Versetzt den Erzmarker entsprechend auf eurem Vorratsplan.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, verdoppelt ihr euren Holzvorrat. Versetzt den Holzmarker entsprechend auf eurem Vorratsplan.



### CO8 - HOLZKRAN:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Eisen.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Ziegel.





**C09 - OFENBAUER:** Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr entweder 1 Prestige oder 1 Eisen gegen 1 Ziegel, 2 Lehm, 1 Erz und 2 Taler tauschen.



**C10 - SCHIENENGIESSEREI:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Eisen.
- Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige. Bei 2 bzw. 3 Kanälen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Prestige.



**C11 - AUFFÜLLLAGER:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz.
- Wenn ihr 1 Prestige oder 2 Taler zahlt, füllt ihr entweder den Ziegel- oder Eisenvorrat auf 2 auf. Habt ihr bereits jeweils mindestens 2 Ziegel und Eisen, bekommt ihr keinen Erlös.



**C12 - LEHMVORKOMMEN:** Wenn ihr das Bauwerk errichtet, müsst ihr keinerlei Baukosten zahlen.

- Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.
- Liegen keine Wege an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Taler.
  - Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Taler.
  - Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Lehm.
  - Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Lehm.



**C13 - TISCHLEREI:** Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 5 Holz oder 5 Prestige.



**C14 - WÄRTERHÄUSCHEN:**

Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Taler, 1 Prestige und dürft 1 kostenlose Straße auf dem Industrieplan bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Straße bauen“, ohne dass ihr 1 Ziegel zahlt.



**C15 - WASSERSCHLOSS:**

Abhängig von der Länge des Kanal-Rundkurses auf dem Industrieplan steigt der Erlös. Liegt dieses Bauwerk innerhalb eines Rundkurses mit 4 Kanälen, bekommt ihr 8 Prestige. Bei 6 bzw. mindestens 8 Kanälen bekommt ihr sogar 12 bzw. 16 Prestige.



**C16 - POLIZEIWACHE:** Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße am Rand des Industrieplans, bekommt ihr 4 Taler. Bei mindestens 3, 5, 7 bzw. 9 solchen Straßen bekommt ihr sogar 5, 6, 7 bzw. 8 Taler.



**C17 - BAUSTOFFHOF:** Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz gegen 1 Lehm, 1 Holz und 1 Taler tauschen. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr sogar 3 Holz und 2 Taler bzw. 3 Holz und 4 Taler.



**C18 - DENKMAL:** Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz und 1 Taler.



**C19 - KANALSCHUPPEN:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz und 2 Erz. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr zusätzlich 1 bzw. 2 Ziegel.



**C20 - VERLADEBAHNHOF:** Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen, 2 Holz, 1 Taler und 1 Prestige. Fehlt mindestens 1 der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.

## ORANGE BAUWERKE



**C21 - RESIDENZ:** Pro Streckenart an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Ziegel und 1 Taler.



**C22 - BAUTRUPP:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 1 Prestige und 3 Lehm. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Ihr dürft auf dem Industrieplan 1 Weg kostenlos durch 1 Straße ersetzen. Folgt den Spielregeln für „1 Straße bauen“, ohne dass ihr 1 Ziegel zahlt. Dieser Erlös ist bedingungslos. Ein von Strecken umschlossenes Bauwerk wird dadurch nicht erneut aktiviert.



**C23 - VERKEHRSBETRIEB:** Pro 2 Schienen auf dem Industrieplan dürft ihr 1 Eisen gegen 1 Holz, 2 Taler und 1 Prestige tauschen.



**C24 - GÜTERBAHNHOF:** Ihr dürft 1 kostenlose Schiene auf dem Industrieplan bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Schiene bauen“, ohne dass ihr 1 Holz und 1 Eisen zahlt. Dieser Erlös ist bedingungslos. Die gebaute Schiene darf auf dem Industrieplan an eine andere Schiene angrenzen, muss sie aber nicht.



**C25 - FRACHTBAHNHOF:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz und 1 Erz.
- Pro Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler.



**C26 - ENTWICKLUNGSBÜRO:** Liegt mindestens 1 Straße an diesem Gebäude und mindestens 1 Bauwerk ist auf dem Industrieplan mit mindestens 3 Brücken verbunden, bekommt ihr 9 Prestige.



**C27 - SCHALTZENTRALE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro weitere Schiene auf dem Industrieplan 1 Prestige. Mit anderen Worten, für die erste Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr diesen Erlös nicht.



### C28 - INDUSTRIEHALLE:

Abhängig von der Gesamtzahl an Schienen und Kanälen steigt der Erlös. Habt ihr insgesamt mindestens 7 Strecken dieser beiden Streckenarten auf dem Industriepan gebaut, dürft ihr 2 Eisen gegen 7 Taler tauschen. Bei mindestens 9 bzw. 11 solchen Strecken bekommt ihr sogar 8 bzw. 9 Taler.



### C29 - EISENWARENHANDLUNG:

Pro Straße an diesem Bauwerk dürft ihr entweder 1 Eisen oder 3 Erz gegen 3 Taler tauschen.



### C30 - MODERNISIERUNGSAMT:

Abhängig von der Anzahl an auf dem Industriepan überbauten aufgedruckten Wegen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und habt ihr keinen aufgedruckten Weg überbaut, bekommt ihr 4 Prestige. Bei 1 bzw. beiden überbauten Wegen bekommt ihr sogar 6 bzw. 8 Prestige.



**C31 - KUTSCHENHAUS:** Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Gebäude und insgesamt mehr Straßen als Wege auf dem Industriepan, bekommt ihr 4 Taler und 3 Prestige.

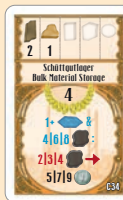
**Variabler Aufbau:** Wenn ihr einen der Startwege überbaut, lasst das Wegplättchen unter dem neuen Streckenplättchen liegen.



**C32 - ERZKONZERN:** Abhängig von der Anzahl an Bauwerken auf Eckfeldern des Industriepans steigt der Erlös. Habt ihr 2 solche Bauwerke errichtet, dürft ihr 2 Erz gegen 6 Prestige tauschen. Bei 3 bzw. 4 solchen Bauwerken bekommt ihr sogar 7 bzw. 9 Prestige.



**C33 - TURM:** Abhängig von der Anzahl an Tälern steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und habt ihr mindestens 5 Taler, dürft ihr 1 Eisen gegen 6 Prestige tauschen. Bei mindestens 12, 20 bzw. 30 Tälern bekommt ihr sogar 7, 8 bzw. 9 Prestige.



**C34 - SCHÜTTGUTLAGER:** Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk und habt ihr einen Erzvorrat von mindestens 4 dürft ihr 2 Erz gegen 5 Taler tauschen. Bei einem Erzvorrat von mindestens 6 bzw. 8 dürft ihr 3 bzw. 4 Erz gegen 7 bzw. 9 Taler tauschen.



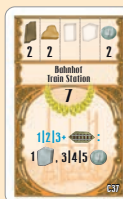
**C35 - ERZVORKOMMEN:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ist mindestens 1 Brücke mit diesem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 3 Holz.
- Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegen 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr 4 Erz gegen 7 Prestige tauschen. Bei 3 bzw. 4 Kanälen benötigt ihr nur 2 bzw. kein Erz zum Tausch.



**C36 - ERZMARKT:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen. Alle vier Erlöse sind bedingungslos.

- Ihr dürft 2 Erz gegen 2 Ziegel tauschen.
- Ihr dürft 2 Erz gegen 2 Eisen tauschen.
- Ihr dürft 2 Erz gegen 3 Taler tauschen.
- Ihr dürft 2 Erz gegen 4 Prestige tauschen.



**C37 - BAHNHOF:** Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegt 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen und 3 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Schienen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler.





### C38 - MEHRZWECKHALLE:

Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr zusätzlich 2 bzw. 4 Taler.



Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Lehm.
- Pro Strecke der Streckenart, die am wenigsten auf dem Industrieplan liegt, bekommt ihr 1 Taler.



Ihr müsst die Effekte dieses Bauwerks in der vorgegebenen Reihenfolge nutzen.

- Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.
- Nachdem ihr das Holz bekommen habt: Pro weiterem Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler. Mit anderen Worten, für den ersten Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr diesen Erlös nicht.

## BLAUE BAUWERKE



Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz.
- Pro Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Prestige.



Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegen 3 Straßen an diesem Bauwerk und weitere 4 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 4 Taler und 1 Erz. Bei mindestens 6 bzw. 8 weiteren Straßen bekommt ihr sogar 3 bzw. 5 Erz. Mit anderen Worten, für die ersten 3 Straßen an diesem Bauwerk bekommt ihr diesen Erlös nicht.



### C43 - HAFENAUSSTELLE:

Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro Kanal auf dem Industrieplan 1 Taler.



### C44 - KLEINBAHNANSCHLUSS:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Lehm.
- Pro Bauwerk an mindestens 1 Schiene auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Prestige.



### C45 - STAHLHÜTTE:

Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk und habt ihr einen Eisenvorrat von 3, dürft ihr 1 Eisen gegen 5 Prestige tauschen. Bei einem Eisenvorrat von 4, 5 bzw. 6 bekommt ihr für 2, 3 bzw. 4 Eisen sogar 7, 9 bzw. 12 Prestige. Fehlt mindestens 1 der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



### C46 - ZOLLHAUS:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Prestige.
- Liegen mehr Schienen als Kanäle auf dem Industrieplan, bekommt ihr pro Kanal auf dem Industrieplan 2 Taler.



### C47 - BRÜCKENVERWALTUNG:

Pro 2 Brücken auf dem Industriepan dürft ihr 1 Eisen gegen 2 Holz, 1 Taler und 1 Prestige tauschen.



### C48 - ZULIEFERINDUSTRIE:

Abhängig von der Anzahl an Schienen oder Kanälen steigt der Erlös. Liegen entweder 4 Schienen oder 4 Kanäle auf dem Industriepan, dürft ihr 1 Eisen gegen 5 Taler tauschen. Bei 5 bzw. mindestens 6 Schienen oder Kanälen bekommt ihr sogar 6 bzw. 7 Taler.



### C49 - BAUSTOFFHALLE:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige.
- Vergleicht euren Holz-, Lehm- und Erzvorrat. Pro Baustoff des kleinsten Vorrats bekommt ihr 1 Taler. Dieser Erlös ist bedingungslos.



### C50 - FLÖSSEREI:

Liegen 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr pro weiterem Kanal auf dem Industriepan entweder 1 Holz oder 1 Taler gegen 2 Prestige tauschen. Mit anderen Worten, die ersten beiden Kanäle an diesem Bauwerk lassen euch nicht tauschen.



### C51 - SCHWERGUTFRACHTER:

Ihr habt die Wahl zwischen zwei Effekten.

- Entweder liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk und ihr bekommt 3 Ziegel.
- Oder abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Ziegel gegen 8 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 9 bzw. 10 Prestige.



### C52 - STAHLHANDLUNG:

Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und habt ihr einen Eisenvorrat von 2, dürft ihr 2 Eisen gegen 5 Prestige tauschen. Bei einem Eisenvorrat von 3, 4 bzw. 5 bekommt ihr sogar 6, 7 bzw. 8 Prestige..



### C53 - STAHLHAUS:

Abhängig vom Eisenvorrat steigt der Erlös. Liegen keine Wege an diesem Bauwerk, dürft ihr pro 2 Eisen im Vorrat 1 Eisen gegen 4 Prestige tauschen.



### C54 - WIRTSCHAUS:

Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro Bauwerk ohne Brücken auf dem Industriepan 1 Taler.



### C55 - EISENMANUFAKTUR:

Abhängig vom Eisenvorrat steigt der Erlös. Liegt höchstens 1 Weg an diesem Bauwerk und habt ihr einen Eisenvorrat von 2, dürft ihr 3 Erz gegen 3 Prestige tauschen. Bei einem Eisenvorrat von 3 bzw. mindestens 4 dürft ihr zusätzlich 1 bzw. 2 Eisen tauschen, um sogar 6 bzw. 9 Prestige zu bekommen.



### C56 - SCHÜTTGUTTRANSPORT:

Abhängig von der Menge an Lehm steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Lehm gegen 5 Prestige und 1 Taler tauschen. Bei 3 bzw. 4 Lehm bekommt ihr sogar 3 bzw. 5 Taler.



**C57 - ALLEE:** Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße diesem Bauwerk und mindestens weitere 4 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Taler. Bei mindestens 6, 8, 10 bzw. 12 weiteren Straßen bekommt ihr sogar 6, 7, 8 bzw. 9 Taler. Mit anderen Worten, für die erste Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr diesen Erlös nicht.



### C58 - ABRISUNTERNEHMEN:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr dürft 1 Brücke auf eurem Industrieplan entfernen. Legt sie in den Vorrat zurück.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 3 Erz oder 2 Taler.



### C59 - WERKSTOFFHANDLUNG:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Habt ihr mindestens einen Holzvorrat von 3, dürft ihr 1 Erz gegen 4 Prestige tauschen.
- Habt ihr mindestens einen Lehmvorrat von 3, dürft ihr 1 Erz gegen 4 Prestige tauschen.



### C60 - INDUSTRIEHAUS:

Pro Bauwerk auf dem Industrieplan an mindestens 2 Straßen, 2 Schienen oder 2 Kanälen, bekommt ihr 1 Prestige. Auch wenn ihr an einem Bauwerk zwei dieser Bedingungen erfüllt, bekommt ihr nur einmal 1 Prestige für das Bauwerk.