

Uwe Rosenberg
Oranienburger Kanal



GLOSSAR „DECK E“



Oranienburger Kanal

GLOSSAR „DECK E“

GRÜNE BAUWERKE



E01 - HOTEL: Pro Streckenart an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz und 1 Taler.



E02 - STROHDACHHAUS: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Erz
- Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Ziegel, 1 Taler und 1 Prestige.



E03 - AUSSENLAGER: Pro Straße an diesem Bauwerk dürft ihr euren Holz-, Lehm- oder Erzvorrat auf 3 auffüllen. Habt ihr bereits jeweils mindestens 3 Holz, Lehm oder Erz, bekommt ihr keinen Erlös.



E04 - EISENHÜTTE: Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Erz gegen 2 Eisen und 1 Taler tauschen. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten benötigt ihr nur 2 bzw. 1 Erz und bekommt sogar 2 bzw. 3 Taler.



E05 - WAGGONHALLE: Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegen 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen, 2 Taler und 1 Erz. Bei 3 bzw. 4 Schienen bekommt ihr sogar 3 bzw. 4 Erz.



E06 - SCHÜTTGUTHAFEN: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 4 Erz gegen 3 Holz, 3 Lehm und 1 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen benötigt ihr nur 3 bzw. 2 Erz und bekommt sogar 2 bzw. 3 Prestige.



E07 - FÄHRHAUS: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Holz, 2 Erz und 2 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr zusätzlich 2 bzw. 3 Prestige.



E08 - ZIEGELLAGERFLÄCHE:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

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



E09 - ZULIEFERFIRMA: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 1 Ziegel und 1 Lehm. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 1 Eisen oder 4 Erz.



E10 - PARKPLATZ: Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Holz, 2 Lehm und 1 Taler. Bei 2, 3 bzw. 4 Straßen bekommt ihr sogar 2, 3 bzw. 4 Taler.



E11 - GEWERBEAUF SICHT:

Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr höchstens sechsmal 1 Taler entweder gegen 1 Ziegel oder 1 Eisen tauschen. Bei 1 bzw. 2 Wegen dürft ihr diesen Tausch höchstens fünf- bzw. viermal durchführen.



E12 - HAFENMEISTEREI:

Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Holz und 3 Taler. Bei 1, 2 bzw. mindestens 3 weiteren Kanälen auf dem Industriepan bekommt ihr zusätzlich 1, 2 bzw. 3 Erz. Mit anderen Worten, ihr bekommt erst ab dem zweiten Kanal Erz als Erlös.



E13 - DACHDECKEREI:

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



E14 - ZECHENHAUS: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 3 Prestige. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz.



E15 - ERZOFEN:

Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Eisen und 3 Taler. Bei genau 1 bzw. 2 Wegen dürft ihr 2 bzw. 4 Erz gegen 2 Eisen und 3 Taler tauschen.



E16 - LANDSCHAFTS-ARCHITEKT: Abhängig von der Streckenart, die am wenigsten auf dem Industrieplan liegt, steigt der Erlös. Habt ihr mindestens 2 solche Strecken gebaut, bekommt ihr 4 Taler. Bei mindestens 3, 4 bzw. 5 solchen Strecken bekommt ihr sogar 5, 6 bzw. 8 Taler.



E17 - ERZWSCHENLAGER: Ihr könnt nur einen der Effekte pro Aktivierung nutzen.

- Bei der 1. Aktivierung bekommt ihr 4 Erz.
- Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Bei der 2. Aktivierung dürft ihr 2 Erz gegen 7 Taler tauschen. Bei 4 Erz bekommt ihr sogar 10 Taler.

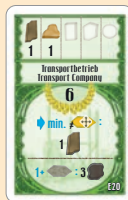


E18 - FRACHTKAHN: Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Prestige und pro Eisen in eurem Eisenvorrat 1 Erz.



E19 - LANGHOLZSTAPLER: Ihr müsst die Effekte dieses Bauwerks in der vorgegebenen Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Holz. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Nachdem ihr das Holz bekommen habt: Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und habt ihr einen Holzvorrat von 5, bekommt ihr 3 Taler. Bei einem Holzvorrat von 7 bzw. 8 bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler.



E20 - TRANSPORTBETRIEB: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Strecke der Streckenart, die am wenigsten auf dem Industrieplan liegt, bekommt ihr 1 Holz.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz.

ORANGE BAUWERKE



E21 - KONTOR: Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr entweder 4 Prestige oder 3 Taler gegen 2 Ziegel, 1 Eisen, 2 Holz und 1 Erz tauschen.



E22 - SPIELZEUGMANUFAKTUR: Wählt 3 verschiedene Dinge, die ihr bekommt: 1 Holz, 1 Lehm, 1 Erz, 1 Prestige, 1 Taler, sowie entweder 1 Eisen oder 1 Ziegel. Dieser Erlös ist bedingungslos.



E23 - SCHROTTPLATZ: Pro Streckenart an diesem Bauwerk dürft ihr 1 Eisen gegen 1 Holz, 2 Taler und 1 Prestige tauschen.



E24 - BAGGERFIRMA: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Lehm. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Ihr dürft 1 Weg, der auf dem Industrieplan an mindestens 1 Kanal angrenzt, kostenlos mit 1 Kanal überbauen. Folgt den Spielregeln für „1 Kanal bauen“, ohne dass ihr 3 Taler zahlt. Ihr bekommt trotzdem 2 Lehm.



E25 - REEDEREI: Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr pro Kanal an diesem Bauwerk 1 Eisen gegen 1 Ziegel, 2 Taler und 1 Prestige tauschen.



E26 - STELLWERK: Pro Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Lehm, 1 Erz und 1 Prestige.



E27 - WAFENKAMMER: Liegt mindestens 1 Straße und 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro Eisen in eurem Eisenvorrat 1 Prestige und 1 Erz. Fehlt mindestens 1 der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



E28 - WASSERAMT: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Prestige.
- Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegen 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Erz. Bei mindestens 3 Straßen bekommt ihr sogar 3 Erz.



E29 - GEBÄUDEKOMPLEX:

Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Sind mindestens 2 Brücken mit diesem Bauwerk verbunden und liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Holz und 4 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen bekommt ihr sogar 5 bzw. 6 Taler. Fehlen die Straßen oder Brücken, bekommt ihr keinen Erlös.



E30 - ERZSCHUPPEN: Pro Bauwerk auf dem Industrieplan, dessen Effekte ihr nicht aktiviert habt, dürft ihr entweder 1 Erz oder 1 Taler gegen 1 Holz und 2 Prestige tauschen.



E31 - ERZMANUFAKTUR:

Abhängig von der 1. oder 2. Aktivierung dieses Bauwerks steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr bei der 1. Aktivierung 4 Erz gegen 8 Prestige tauschen. Bei der 2. Aktivierung benötigt ihr nur 1 Erz zum Tausch.



E32 - HAUS AN DER BRÜCKE:

Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Ist mindestens 1 Brücke mit diesem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 5 Prestige. Bei 3 bzw. 4 Brücken bekommt ihr sogar 10 bzw. 12 Prestige.



E33 - UMLADEBAHNHOF:

Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Liegt keine Brücke auf einer Schiene auf dem Industrieplan, bekommt ihr 3 Holz und 1 Taler. Bei 1, 2 bzw. mindestens 3 solchen Brücken bekommt ihr sogar 4, 6 bzw. 8 Taler.



E34 - HERRSCHAFTLICHES HAUS

HAUS: Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Liegen 2 Brücken auf verschiedenen Streckenarten auf dem Industrieplan, bekommt ihr 3 Taler. Bei 3 bzw. 4 solchen Brücken bekommt ihr sogar 5 bzw. 7 Taler.



E35 - ERZBERGWERK:

Abhängig von der Anzahl an Schienen und Kanälen steigt der Erlös. Liegen 2 solche Strecken an diesem Bauwerk, dürft ihr 6 Erz gegen 8 Prestige tauschen. Bei 3 bzw. 4 solchen Strecken benötigt ihr nur 4 bzw. 2 Erz zum Tausch.

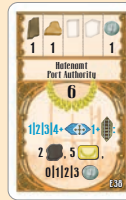


E36 - WASSERBURG: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Anzahl an Kanälen ändert sich der Erlös. Liegen 3 Kanäle an diesem Bauwerk, bekommt ihr 6 Prestige. Bei 4 Kanälen bekommt ihr stattdessen 6 Taler.
- Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Ist 1 Brücke mit diesem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 2 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Brücken bekommt ihr sogar 3 bzw. 8 Taler.



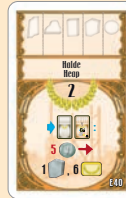
E37 - PECHFIRMA: Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 11 Prestige minus 1 Prestige pro Weg auf dem Industrieplan. Bei 2 bzw. 3 Straßen bekommt ihr sogar 13 bzw. 14 Prestige minus 1 Prestige pro Weg auf dem Industrieplan.



E38 - HAFENAM: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an mindestens 1 Schiene auf dem Industrieplan, bekommt ihr 2 Erz und 5 Prestige. Bei 2, 3 bzw. mindestens 4 solchen Kanälen bekommt ihr zusätzlich 1, 2 bzw. 3 Taler.



E39 - DORFKRUG: Pro Bauwerk mit genau 1 Brücke auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler und 1 Holz.



E40 - HALDE: Wenn ihr das Bauwerk errichtet, müsst ihr keinerlei Baukosten zahlen. Pro Bauwerk angrenzend zu diesem Bauwerk dürft ihr 5 Taler gegen 1 Eisen und 6 Prestige tauschen.

BLAUE BAUWERKE



E41 - ZIMMERMEISTEREI: Pro Streckenart an diesem Bauwerk dürft ihr entweder 1 Eisen oder 1 Ziegel gegen 3 Prestige tauschen.



E42 - SCHILDERWERKSTATT:

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

- Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Taler.
- Nachdem ihr die Taler bekommen habt: Pro weitere 2 Straßen auf dem Industrieplan dürft ihr entweder 1 Holz oder 1 Taler gegen 2 Prestige tauschen. Mit anderen

Worten, für die erste Straße an diesem Bauwerk und eine weitere Straße auf dem Industrieplan dürft ihr nicht tauschen.



E43 - KAROSSERIEWERK-STATT: Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro weiterer Straße auf dem Industrieplan 1 Prestige, aber höchstens 10 Prestige. Mit anderen Worten, für die erste Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



E44 - INSTANDESETZUNGS-FIRMA: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Schiene auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler.
- Pro 2 Brücken auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Holz.



E45 - HAUS AN DER SANDBANK: Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Liegt 1 Brücke auf einem Kanal auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Prestige. Bei 2 bzw. mindestens 3 solchen Brücken bekommt ihr sogar 7 bzw. 8 Prestige.



E46 - OBDACHLOSENASYL: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Prestige.
- Pro Schiene auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler.



E47 - BRÜCKENBAUFIRMA: Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr pro 2 Brücken auf dem Industrieplan 1 Eisen gegen 1 Holz, 2 Taler und 1 Prestige tauschen.



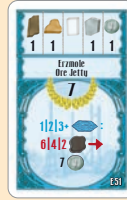
E48 - LAGERHALLE: Habt ihr bei allen 5 Baustoffvorräten mindestens je 3 Baustoffe, bekommt ihr 8 Prestige.



E49 - GROBSCHMIEDE: Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen und 1 Holz gegen 2 Taler und 4 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen bekommt ihr sogar 6 bzw. 7 Prestige.



E50 - BAUMSTAMMLAGER: Liegen mindestens 10 Strecken mit Schienen und Kanälen auf dem Industrieplan, dürft ihr 3 Holz gegen 9 Taler tauschen.



E51 - ERZMOLE: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 6 Erz gegen 7 Taler tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen benötigt ihr nur 4 bzw. 2 Erz zum Tausch.



E52 - GROSSES FRACHT-SCHIFF: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr höchstens zweimal 1 Holz und 1 Erz gegen 2 Taler und 2 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen dürft ihr diesen Tausch höchstens drei- bzw. viermal durchführen.



E53 - ERZWASCHANLAGE:

Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und mindestens 4 Kanäle auf dem Industrieplan, dürft ihr 4 Erz gegen 5 Taler und 3 Prestige tauschen. Bei mindestens 6, 8 bzw. 10 Kanälen benötigt ihr nur 3, 2 bzw. 1 Erz und bekommt sogar 4, 5 bzw. 7 Prestige.



E54 - BERGAKADEMIE:

Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Lehm und 2 Erz gegen 4 Taler und 3 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen benötigt ihr nur 1 bzw. kein Erz zum Tausch.



E55 - SPRENGUNTER-NEHMEN:

Ihr dürft auf dem Industrieplan alle Brücken entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Ihr bekommt 1 Taler pro entfernter Brücke.



E56 - VERMESSUNGSBÜRO:

Abhängig von der Anzahl an leeren Bauwerksfeldern sinkt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und gibt es keine leeren Bauwerksfelder auf dem Industrieplan, dürft ihr 4 Lehm gegen 10 Prestige tauschen. Bei 1, 2, 3 bzw. 4 leeren Bauwerksfeldern bekommt ihr nur 9, 8, 7 bzw. 6 Prestige. Habt ihr mindestens 5 leere Bauwerksfelder, bekommt ihr keinen Erlös.



E57 - TONFABRIK:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Prestige.
- Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Lehm gegen 3 Taler tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler.



E58 - UHRMACHEREI:

Vergleicht euren Holz-, Lehm- und Erzvorrat. Pro Baustoff des kleinsten Vorrats bekommt ihr 2 Taler. Mit anderen Worten: Thematisch prüft ihr als Uhrmacher, wie viele Positionen ihr euer Baustoffrad drehen könnt (ohne es wirklich zu drehen), um für jede Position 2 Taler zu bekommen.



E59 - MEISTERBETRIEB:

Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Holz und 4 Taler gegen 8 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. 4 Straßen dürft ihr diesen Tausch höchstens zwei- bzw. dreimal durchführen.



E60 - BAUSTOFFMARKT:

Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Holz, 2 Lehm und 2 Erz gegen 10 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen bekommt ihr zusätzlich 2 bzw. 3 Taler.