

**Uwe Rosenberg**  
**Oranienburger Kanal**



**GLOSSAR „DECK F“**



# Oranienburger Kanal

## GLOSSAR „DECK F“

### GRÜNE BAUWERKE



**F01 - RESTAURANT:** Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, füllt euren Talervorrat auf 6 auf. Habt ihr bereits mindestens 6 Taler, bekommt ihr keinen Erlös.



**F02 - SCHÜTTGUTDEPOT:** Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Erz gegen 4 Taler und 1 Lehm tauschen. Bei 2 bzw. 3 Erz bekommt ihr sogar 3 bzw. 5 Lehm. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**F03 - FRACHTLAGER:** Liegt genau 1 Weg und genau 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Ziegel, 2 Holz, 2 Erz und 2 Prestige. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**F04 - HAUS AM KANAL:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr eine kostenlose Brücke auf dem Industrieplan bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Brücke bauen“, ohne dass ihr 1 Holz zahlt. Außerdem bekommt ihr 1 Holz.



Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 3 bzw. 5 Holz.

**F05 - MUSIKHAUS:** Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Erz und 2 Lehm. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr zusätzlich 1 bzw. 3 Taler.



**F06 - INDUSTRIEZIMMEREI:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Taler und 1 Holz. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten ändert sich der Erlös. Liegen 3 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz. Bei 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr stattdessen 2 Ziegel.



**F07 - BAUBETRIEB:** Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Baustoffvorrat um 1 erhöhen. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten dürft ihr 3 bzw. 5 verschiedene Baustoffvorräte um je 1 erhöhen.





**F08 - BERGBAUAMT:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen.
- Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz und 1 Erz.



**F09 - GLEISBETT:** Wählt 1 Schiene an diesem Bauwerk. Ihr bekommt 4 Erz und pro an dieser Schiene angrenzende Schiene 1 Taler. Es können maximal 6 Schienen an der gewählten Schiene angrenzen (je 3 an jedem Ende).



**F10 - INDUSTRIENSIEDLUNG:** Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz gegen 3 Holz, 2 Taler und 3 Prestige tauschen.



**F11 - GRÜNANLAGE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 1 Ziegel oder 4 Prestige.



**F12 - HAUS DER KÜNSTE:** Das Bauwerk bietet drei Effekte.

- Ihr bekommt 2 Erz und 1 Holz. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Taler.
- Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige.



**F13 - HAFENKNEIPE:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk am Rand des Industrieplans und 1 weiterer Kanal auf dem Industrieplan am Rand, bekommt ihr 6 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 solcher weiteren Kanäle bekommt ihr sogar 8 bzw. 10 Taler. Mit anderen Worten, für den ersten Kanal an diesem Bauwerk am Rand des Industrieplans bekommt ihr keinen Erlös.



**F14 - ABSTELLGLEIS:** Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und 2 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 2 Eisen und 1 Taler. Bei 3, 4 bzw. mindestens 5 Schienen bekommt ihr zusätzlich 1, 2 bzw. 3 Holz.



**F15 - KANALHAFFEN:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

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



**F16 - ABBAUGEBIET:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Schiene auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Lehm.
- Pro Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Erz.



**F17 - LEUCHTTURM:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr einen eurer Holz-, Lehm- oder Erzvorräte um 3 erhöhen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen dürft ihr 2 bzw. 3 verschiedene Baustoffvorräte um je 3 erhöhen.



### F18 - GRUBENBETRIEB:

Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Erz gegen 2 Taler, 1 Ziegel und 3 Lehm tauschen. Bei 1 bzw. 2 Wegen benötigt ihr 2 bzw. 3 Erz zum Tausch.



**F19 - FAHRBETRIEB:** Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 3 Taler und 4 Holz.



### F20 - GROSSGRUNDBESITZ:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr dürft einen kostenlosen Weg am Rand des Industrieplans bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Weg bauen“, ohne dass ihr 1 Lehm zahlt. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Ist mindestens 1 Brücke mit diesem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 2 Holz und 2 Prestige.

## ORANGE BAUWERKE



**F21 - SPEDITION:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Prestige.
- Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Prestige.



**F22 - HANDELSZENTRUM:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Taler.
- Liegt mindestens 1 Zeile mit 4 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Taler.



**F23 - HAUPTBAHNHOF:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 6 Taler.
- Liegt mindestens 1 Zeile mit 4 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 6 Taler.



### F24 - METALLHANDLUNG:

Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr beliebig oft 1 Eisen gegen 1 Taler und 1 Prestige tauschen.



**F25 - KANALBETREIBER:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 2 Holz.
- Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Kanälen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 4 Taler.



**F26 - WASSERWIRTSCHAFTSAMT:** Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und mindestens 1 Spalte mit 3 Kanälen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 6 Prestige.



**F27 - SCHMIEDE:** Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen gegen 4 Prestige und 4 Taler tauschen. Bei 1, 2, 3 bzw. 4 Wegen bekommt ihr nur 3, 2, 1 bzw. keinen Taler.



**F28 - AUSSENSTELLE:** Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Prestige, 1 Lehm und 2 Erz.



**F29 - LANGHOLZWAGEN:** Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro Straße auf dem Industrieplan 1 Holz und 1 Taler, aber maximal 7 Taler.



**F30 - EISENBRÜCKENBAU:** Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und mindestens 1 Brücke auf dem Industrieplan, dürft ihr 1 Eisen gegen 2 Taler und 3 Holz tauschen. Bei mindestens 3, 5 bzw. 8 Brücken dürft ihr diesen Tausch höchstens zwei-, drei- bzw. viermal durchführen.

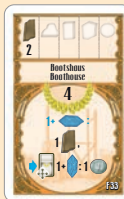


**F31 - ORTSZENTRUM:** Wählt 1 Schiene an diesem Bauwerk. Pro Straße, die an diese Schiene angrenzt, bekommt ihr 1 Taler und 1 Prestige. Es können höchstens 5 Straßen an der gewählten Schiene liegen (3 an einem und 2 am anderen Ende).



**F32 - TRANSPORTKOOPERATIVE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

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



**F33 - BOOTSHAUS:** Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Holz, und pro Bauwerk an mindestens 1 Kanal auf dem Industrieplan 1 Taler.



**F34 - LEITSTELLE:** Für die ersten 7 Brücken auf dem Industrieplan wählt ihr pro Brücke maximal je einmal 1 Ziegel, 1 Eisen, 1 Lehm, 1 Holz, 1 Erz, 1 Taler oder 1 Prestige.



**F35 - TEERBETRIEB:** Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegen 2 Straßen an diesem Bauwerk und mindestens 3 weitere Straßen auf dem Industrieplan, dürft ihr 3 Erz gegen 6 Taler tauschen. Bei mindestens 4, 5 bzw. 6 weiteren Straßen bekommt ihr sogar 7, 8 bzw. 9 Taler. Mit anderen Worten, für die ersten beiden Straßen an diesem Bauwerk und zwei weiteren Straßen auf dem Industrieplan bekommt ihr keinen Erlös.



**F36 - WETTBÜRO:** Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz und pro Straße an mindestens 1 Schiene auf dem Industrieplan 1 Prestige.





**F37 - ERZBAHNHOF:** Liegen 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro weiterer Schiene auf dem Industrieplan 1 Erz und 1 Taler. Mit anderen Worten, für die ersten beiden Schienen an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



**F38 - RASTPLATZ:** Liegt mindestens 1 Zeile mit 4 Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr entweder 8 Prestige oder 3 Ziegel.



**F39 - KOPFBAHNHOF:** Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, dürft ihr pro Streckenart an diesem Bauwerk 2 Prestige gegen 2 Erz, 1 Holz und 2 Taler tauschen.



**F40 - STADTPARK:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro an diesem Bauwerk waagrecht, senkrecht oder diagonal angrenzendes Bauwerk bekommt ihr 1 Holz. Nur für dieses Bauwerk gilt diagonal als angrenzend!
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Prestige.

## BLAUE BAUWERKE



**F41 - GRACHTENPLATZ:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz und 3 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler.
- Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**F42 - MODERNES HAUS:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Ziegel.
- Pro Straße zwischen 2 angrenzenden Bauwerken auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler, aber maximal 7 Taler.



**F43 - GEWERBEAMT:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

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



**F44 - STAHLWERK:** Pro Streckenart an diesem Bauwerk dürft ihr 1 Eisen gegen 3 Prestige tauschen.



**F45 - PRODUKTIONSSTÄTTE:** Liegt höchstens 1 Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr 5 gleiche Baustoffe gegen 4 Taler und 4 Prestige tauschen.



**F46 - BAHNVERWALTUNG:** Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und mindestens 3 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Prestige. Bei mindestens 5 bzw. 7 Schienen bekommt ihr zusätzlich 2 bzw. 4 Taler.



**F47 - PFERDEFUHRWERK:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz.
- Pro Straße an diesem Bauwerk dürft ihr 1 Erz und 1 Lehm gegen 2 Taler und 1 Prestige tauschen.

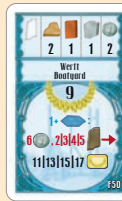


**F48 - MASSENGUTFRACHTER:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 4 Erz gegen 7 Taler tauschen.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Lehm gegen 4 Prestige tauschen.



**F49 - ZIMMEREI:** Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, dürft ihr pro Straße an diesem Bauwerk 1 Ziegel und 1 Holz gegen 5 Prestige tauschen.



**F50 - WERFT:** Abhängig vom Holzvorrat steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 6 Taler und 2 Holz gegen 11 Prestige tauschen. Bei 3, 4 bzw. 5 Holz bekommt ihr sogar 13, 15 bzw. 17 Prestige.



**F51 - BERGUNGSFIRMA:** Abhängig vom Erzvorrat steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und besitzt ihr einen Erzvorrat von mindestens 4, dürft ihr 1 Erz gegen 2 Taler und 3 Prestige tauschen. Bei einem Erzvorrat von mindestens 6 bzw. 7 benötigt ihr 2 bzw. 3 Erz, um sogar 5 bzw. 7 Prestige zu bekommen.



**F52 - HOLZDEPOT:** Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen und 2 Holz gegen 3 Taler und 3 Prestige tauschen. Ihr dürft denselben Tausch durchführen, wenn mindestens 1 Schiene und/oder 1 Kanal an diesem Bauwerk liegt.



**F53 - STOLLENBERGBAU:** Abhängig vom Holzvorrat steigt der Erlös. Habt ihr einen Holzvorrat von mindestens 2, dürft ihr höchstens zweimal 1 Eisen und 1 Erz gegen 3 Prestige tauschen. Bei einem Holzvorrat von mindestens 4 bzw. 6 dürft ihr diesen Tausch höchstens drei- bzw. viermal durchführen.



**F54 - HOCHOFEN:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks nur in der vorgegebenen Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Ihr dürft 2 Eisen gegen 5 Taler tauschen. Bei 3 bzw. 4 Eisen bekommt ihr sogar 7 bzw. 9 Taler. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Danach dürft ihr pro Straße an diesem Bauwerk 1 Erz gegen 1 Eisen tauschen.



**F55 - KÜNSTLERHOF:** Pro Streckenart an diesem Bauwerk dürft ihr 1 Holz und 1 Lehm gegen 3 Prestige tauschen.



**F56 - BAUKONZERN:** Abhängig von der Anzahl an Bauwerken steigt der Erlös. Liegen mindestens 7 Bauwerke auf dem Industrieplan, dürft ihr 3 Lehm und 2 Holz gegen 5 Prestige und 3 Taler tauschen. Bei mindestens 9 bzw. 11 Bauwerken bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler.



**F57 - RAT:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 6 Taler.
- Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, bekommt ihr 6 Prestige.



**F58 - HANDELSHAFEN:**

Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk und mindestens 3 weitere Kanäle auf dem Industrieplan, dürft ihr 1 Eisen gegen 3 Holz und 2 Ziegel tauschen. Bei 2 bzw. 3 Eisen bekommt ihr zusätzlich 3 bzw. 6 Prestige.



**F59 - WOHNRAUM:** Abhängig von der Anzahl an Schienen ändert sich der Erlös. Pro Bauwerk an genau 1 Schiene auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Prestige. Pro Bauwerk an mindestens 2 Schienen auf dem Industrieplan bekommt ihr stattdessen 1 Taler.



**F60 - TAGELÖHNERHÜTTE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr auf dem Industrieplan 1 Brücke entfernen. Legt sie in den Vorrat zurück.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, dürft ihr auf dem Industrieplan eine kostenlose Brücke bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Brücke bauen“, ohne dass ihr 1 Holz zahlt.