

Przygotowanie ogólne:

- Wybierz dzienną albo nocną stronę planszy (różnią się tylko wyglądem).
- Grając w mniejszym składzie oddłóż do pudełka karty i żetony kupców, które są przeznaczone dla większej liczby graczy.
- Odlóż oddzielnie na planszę karty jokerów miast i przedsiębiorstw (tyle ilu graczy).
- Potasuj pozostałe karty.
- Umieść losowo odkryte żetony kupców na odpowiednich miejscach.
- Umieść **po znaczniku piwa** obok żetonów kupców, które mają symbole przedsiębiorstw.
- Zapełnij rynek węgla, zostawiając **1 wolne pole** w cenie **£1**.
- Zapełnij rynek żelaza, zostawiając **2 wolne pola** w cenie **£1**.
- Pozostałe znaczniki węgla, żelaza oraz piwa tworzą zasoby ogólne.
- Pieniądże tworzą Bank.

Kolorowe oznaczenia kart pomagają zorientować się w położeniu miast na mapie. Zależnie od liczby graczy w talii nie będzie kart w określonych kolorach.

Uwaga z BGG (temat na forum: [Wild Location Card usage in 2 or 3 player game?](#)): Brak kart miast w danym kolorze nie oznacza, że nie wolno tam budować! Należy użyć karty przedsiębiorstwa lub karty jokera.

Uwaga z BGG (temat na forum: [Limited supply of coal/iron/beer?](#)): Kostki węgla i żelaza oraz beczki piwa można zastąpić w razie potrzeby własnymi znacznikami.

Przygotowanie graczy:

- Weź planszетkę gracza.
- Weź **£17** z Banku.
- 5. Weź komponenty w swoim kolorze: żetony postaci, połączeń i przedsiębiorstw oraz znaczniki dochodu i punktów.
- Umieść znacznik punktów ● na 0.
- Umieść znacznik dochodu ● na 10.
- Dobierz **8 kart** z talii.
- Dobierz **1 dodatkową kartę** z talii i **odrzuć zakrytą** (tworzy twój stos kart odrzuconych).
- Losowo wyznacz kolejność graczy, umieść żetony postaci na torze kolejności.

Cel gry

Rozgrywamy 2 ery: kanałową i kolejową. Na koniec każdej ery punktujemy za **połączenia** oraz **odwrócone żetony przedsiębiorstw**.

Tura gracza

Gracz wykonuje **2 akcje**. Wyjątek: w pierwszej turze ery kanałowej gracz wykonują tylko po 1 akcji!

Po wykonaniu swoich akcji gracz dobiera do **8 kart** (o ile talia się nie wyczerpała). Wydane pieniądze gracz umieszcza na żetonie swojej postaci.

Koniec rundy

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje należy:

- Ustalić nową kolejność. Gracz, który wydał najmniej będzie **1. itd. W razie remisu, kolejność remisujących graczy się nie zmienia.**
- Pobrać dochód wskazany znacznikiem dochodu ● (na koniec gry nie pobieramy dochodu). **Jeśli gracz ma dochód ujemny**, to musi tyle oddać do Banku. Jeśli graczowi brakuje pieniędzy, to musi sprzedać swoje żetony przedsiębiorstw z planszy za 1/2 ceny (zaokrąglając w dół, a ew. resztę gracz zostawia dla siebie). Jeśli nadal brakuje mu pieniędzy, to za każdy brakujący **£1** należy obniżyć znacznik punktów ●, jeśli to możliwe. **Uwaga: nie wolno sprzedawać żetonów przedsiębiorstw w żadnej innej sytuacji.**

Na koniec ery kanałów i kolei

Era kończy się, gdy wszyscy gracze zagrają **wszystkie karty z ręki**.

- Punkty za połączenia kanałowe/kolejowe: **1 PZ** ● za każdy symbol ● widoczny na obu końcach twojego połączenia (miasta kupieckie, przedsiębiorstwa). Usun z planszy podłączone połączenia.
- Punkty za odwrócone przedsiębiorstwa (● w lewym dolnym rogu żetonu).

Ponadto, tylko na koniec ery kanałów

- Usuń z planszy** (nie z planszетki graczy!) **przedsiębiorstwa poziomu I**.
- Umieść 1 piwo obok tych żetonów kupców, które mają symbole przedsiębiorstw i nie mają piwa.
- Potasuj wszystkie karty (pamiętaj, że na spodzie każdego stosu jest zakryta karta).

Wygrana w grze

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. **W razie remisu** decyduje większy dochód ●, a potem pozostałe pieniądze.

Odwracanie żetonów przedsiębiorstw

Przedsiębiorstwa, manufaktury oraz wytwórnie ceramiki odwracasz po akcji **SPRZEDAŻY**.

Kopalnie, browary oraz huty odwracasz, gdy zdjęty zostanie ostatni znacznik surowca (często po akcji innego gracza).

Wzrost dochodu

Znacznik ● przesuwamy o odpowiednią liczbę pól na torze, a nie poziomów dochodu! **Maksymalny dochód to £30.**

Twoja sieć przedsiębiorstw

Miasto na planszy jest w twojej sieci, jeśli **choć jeden z poniższych warunków jest prawdziwy**.

- Miasto zawiera chociaż 1 żeton twojego przedsiębiorstwa
- Miasto przylega do chociaż 1 żetonu twojego połączenia

Połączone miasta



Miasta są połączone, jeśli można wskazać trasę przez połączenia na planszy (**dowolnych graczy**).

Miasta kupieckie przedłużają twoją sieć przedsiębiorstw (choć nie można w nich niczego budować).

Zużycie surowców (węgla, żelaza i piwa)

Węgiel jest niezbędny do budowy **POŁĄCZEŃ** kolejowych oraz **BUDOWY** niektórych przedsiębiorstw.

Połączenie kolejowe lub **przedsiębiorstwo** musi być połączone ze źródłem węgla (**ale po tym jak zostanie położone na planszy**). Węgiel bierzemy z:

- Najbliższej (licząc liczbę połączeń) **kopalni** dowolnego gracza (najbliższy węgiel jest z kopalni w tym samym mieście). Jeśli mają równą odległość, to gracz wybiera. Jeśli braknie, to z kolejnej kopalni. **Taki węgiel jest darmowy.**

- Jeśli nie ma połączenia z żadną kopalnią, to można kupić na **rynku węgla**, zaczynając od najtańszych.

Wymaga to połączenia z kupcami 🏠. Jeśli rynek węgla jest pusty, to nadal można kupować węgiel po **£8**.

Żelazo jest niezbędne dla akcji **ROZWÓJ** oraz **BUDOWY** niektórych przedsiębiorstw. **Nie jest wymagane połączenie**. Żelazo bierzemy z:

- Dowolnej huty, jeśli trzeba więcej to można każde żelazo brać z innej huty. **Takie żelazo jest darmowe.**

- Jeśli nie ma żelaza w żadnej hucie, to można kupić na rynku żelaza, zaczynając od najtańszych.

Nie wymaga to połączenia z kupcami 🏠. Jeśli rynek żelaza jest pusty, to nadal można kupować żelazo po **£6**.

Piwo jest potrzebne przy sprzedaży produkcji przedsiębiorstw oraz budowie podwójnych połączeń kolejowych.

Piwo bierzemy z (jeśli trzeba więcej to można każde z innego źródła):

- Własnego browaru** (nie wymaga to połączenia)
- Cudzego browaru**, ale wymaga to połączenia
- Pola kupców**, ale tylko podczas akcji **SPRZEDAŻY**.

Akcje

♦ **BUDOWA** - Ta akcja pozwala na wystawienie żetonu przedsiębiorstwa na planszę:

- Odrzuć odpowiednią kartę.
- Karta miasta** pozwala zbudować dowolne przedsiębiorstwo w danym mieście, nawet jeśli nie jest ono w twojej sieci.
- Karta miasta joker** działa jak wyżej, w **dowolnym mieście** (ale **nie pozwala budować wiejskich browarów**).
- Karta przedsiębiorstwa** pozwala zbudować wskazany typ przedsiębiorstwa, **tylko w mieście, które jest w twojej sieci**.
- Karta przedsiębiorstwa joker** działa jak wyżej i pozwala na budowę **dowolnego typu przedsiębiorstwa**.
- Weź żeton przedsiębiorstwa z najniższego poziomu swojej planszетki i umieść na pustym polu wybranego miasta:
- Jeśli to możliwe na polu mającym symbol tylko tego przedsiębiorstwa.
- Jeśli się nie da, to na polu z tym symbolem i jakimś innym.
- Jeśli nie ma wolnego pola, to nie możesz tu budować (Wyjątek: **Przebudowa!** patrz niżej)
- Koszt budowy przedsiębiorstwa jest widoczny na lewo na planszетce. **Uwaga: Węgiel musi być dowieziony!**
- Jeśli budujesz kopalnię albo hutę, to umieść na żetonie odpowiednią liczbę kostek. Na browarze umieść **1 piwo** (era kanałów) albo **2 piwa** (era kolei).

Sprzedż węgla albo żelaza na rynek. Jeśli budujesz:

- **Kopalnię**, która jest połączona z polem kupców  (nawet bez żetonów kupców) albo
 - **Hutę** (bez znaczenia czy jest połączona z polem kupców), to
1. Musisz natychmiast sprzedać kostki na odpowiedni rynek (zapełniaś najdroższe pola).
 2. Za każdą kostkę pobierasz od razu pieniądze z Banku wskazane na lewo od pola kostki.
 3. Jeśli w ten sposób sprzedasz wszystkie kostki z **kopalni/huty**, to odwróć ten żeton i przesunąć znacznik dochodu ●.

Uwaga: taka sprzedaż jest możliwa wyłącznie w czasie akcji **BUDOWA**. Nie ma możliwości późniejszej sprzedaży.

Wiejskie browary. Na planszy są dwa miejsca (bez nazwy) na wiejskie browary.

- Tylko karta browaru albo karta przedsiębiorstwa joker pozwala na budowę wiejskiego browaru.
- Niezbędny jest żeton połączenia, aby móc transportować piwo przez Cannock.
- Żeton połączenia między wiejskim browarem a miastami Kidderminster oraz Worcester łączy te trzy miejsca. Nie może tam być kolejnego żetonu połączenia.

Budowa, gdy nie masz na planszy żadnych żetonów przedsiębiorstw ani połączeń

- Kartę przedsiębiorstwa pozwala na budowę przedsiębiorstwa w dowolnym mieście.
- Dowolna karta pozwala na budowę dowolnego połączenia.

Uwaga z BGG (temat na forum: [Farm Brewery as first build](#)): Jeśli gracz nie ma żadnych żetonów na planszy, to może użyć dowolnej karty, aby zbudować połączenie (kanałowe albo kolejowe) do wiejskiego browaru. W ten sposób pozostali gracze nie będą mieć dostępu do wiejskiego browaru. Analogicznie, jeśli gracz nie ma żadnych żetonów na planszy, to może użyć karty browaru albo karty przedsiębiorstwa joker, aby zbudować wiejski browar.

Budowa w erze kanałowej – zasady szczegółowe

- Gracz może mieć tylko **1 przedsiębiorstwo** w danym mieście (może to być ten sam typ co innego gracza).
- Przedsiębiorstwa oznaczone  nie mogą być budowane w erze kanałowej.

Budowa w erze kolejowej – zasady szczegółowe

- Gracz może mieć kilka przedsiębiorstw w danym mieście.
- Przedsiębiorstwa oznaczone  nie mogą być budowane w erze kolejowej. Tylko akcja **ROZWÓJ** pozwala je usunąć z planszki.

Przebudowa

Możliwe jest przebudowanie istniejącego przedsiębiorstwa żetonem tego samego typu, ale **wyższego poziomu** (wciąż płacąc wszelkie koszty). Jeśli zastępujesz **własny żeton**, to:

- Możesz przebudować dowolny żeton
- Jeśli na przebudowywanym żetonie są jakieś kostki albo piwo, to należy je odrzucić do zasobów ogólnych.

Jeśli zastępujesz **żeton innego gracza**, to:

- Możesz przebudować wyłącznie **kopalnię** albo **hutę**.
- Warunkiem koniecznym jest zupełny brak kostek danego typu na planszy (na żetonach oraz na rynku). Przebudowany żeton należy odrzucić do pudelka. Gracz nie traci ani punktów, ani dochodu z powodu **Przebudowy**.

• • •

♦ **SPRZEDAŻ** - Ta akcja pozwala odwrócić (zapunktować) żetony przedzalni, manufaktur oraz wytwórni ceramiki. **Wymaga ona:**

- Połączenia z polem kupców.
- A także zwykle użycia piwa.

Procedura akcji SPRZEDAŻ:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Wybierz **1 własny, nieodwrócony żeton** przedzalni, manufaktury albo wytwórni ceramiki, który ma połączenie z odpowiednim żetonem kupca.
3. Zużyj piwo (widoczne w prawym, górnym rogu żetonu). Jeśli obok żetonu kupca, któremu sprzedajesz, jest piwo, to możesz go użyć w tej akcji **SPRZEDAŻY** i zdobyć ew. premię za piwo kupieckie.
4. Odwróć żeton i podnieś swój dochód ●.
5. Możesz wrócić do punktu 2. i powtórzyć **SPRZEDAŻ** (także dla innego typu przedsiębiorstwa) wielokrotnie.

Uwaga: Jeśli **SPRZEDAŻ** wymaga użycia **piwa**, a nie masz do niego dostępu, to **nie możesz wykonać** tej akcji.

Premia za piwo kupieckie

Piwo kupieckie może być zużyte wyłącznie podczas **SPRZEDAŻY**. Jego wykorzystanie od razu daje premię:

- **Rozwój** (Gloucester) - usuń z planszki 1 żeton (najniższy poziom danego typu). *Uwaga z BGG (temat na forum [Merchant Beer Bonuses](#)): Nie wymaga żelaza!*
- **Dochód** (Oxford) - podnieś swój dochód ● o **2 pola**.
- **Punkty zwycięstwa** (Nottingham oraz Shrewsbury) - przesun swój znacznik punktów ● o **4 punkty**.
- **Gotówka** (Warrington) - weź z Banku **£5**.

• • •

♦ **POŻYCZKA** - Nie spłacamy jej, ale obniża nasz poziom dochodu.

Procedura akcji POŻYCZKA:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Weź z Banku **£30** i przesun swój znacznik dochodu ● o **3 sekcje** (nie pola!) w dół. Zatrzymaj znacznik dochodu ● na najwyższym polu tej sekcji.

Uwaga: Nie możesz wykonać akcji **POŻYCZKA**, jeśli twój dochód ● miałby spaść **poniżej -£10**.

• • •

♦ **ROZPOZNANIE** - Ta akcja pozwala zdobyć karty jokerów, co zwiększa możliwości budowy przedsiębiorstw.

Procedura akcji ROZPOZNANIE:

1. Odrzuć 3 dowolne karty.
2. Weź 1 kartę miasta joker oraz 1 kartę przedsiębiorstwa joker. **Uwaga:** Nie możesz wykonać akcji **ROZPOZNANIE**, jeśli masz jakąś kartę jokera na ręce.

• • •

♦ **ROZWÓJ** - Ta akcja pozwala usunąć z planszki żetony przedsiębiorstw najniższego poziomu. Dzięki temu można szybciej budować lepsze.

Procedura akcji ROZWÓJ:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Usuń **1 albo 2 żetony** z planszki. Usuwane żetony mogą być różnego typu, ale zawsze z najniższego poziomu. Zużyj po **1 kostce żelaza** za każdy usuwany żeton przedsiębiorstwa.

Wytwórnie ceramiki i ikona 

Niektóre wytwórnie ceramiki mają ikonę . Oznacza ona, że nie można tych żetonów usunąć akcją **ROZWÓJ**.

Muszą one być wybudowane, aby mieć dostęp do wyższych poziomów żetonów tego typu.

• • •

♦ **POŁĄCZENIA** - Ta akcja pozwala ustanowić nowe połączenia, co rozszerza twoją sieć przedsiębiorstw oraz daje dostęp do nowych miast.

Procedura akcji POŁĄCZENIA:

1. Odrzuć dowolną kartę.
2. Umieść na planszy swój żeton połączenia. Żeton **musi przylegać do miasta**, które jest w twojej **sieci** przedsiębiorstw. **Wyjątek:** Jeśli na planszy nie ma żadnych twoich żetonów (połączeń ani przedsiębiorstw), to możesz umieścić żeton połączenia w dowolnym miejscu (nadal jednak musisz zużyć węgiel do połączenia kolejowego).



Połączenia w erze kanałowej – zasady szczegółowe

- Nie wolno budować na połączeniach kolejowych (np. Cannock  Burton-on-Trent).
- Możesz wybudować dokładnie **1 połączenie** za **£3**.



Połączenia w erze kolejowej – zasady szczegółowe

- Nie wolno budować na połączeniach kanałowych (np. Walsall  Burton-on-Trent).
- Możesz wybudować dokładnie **1 połączenie** za **£5** oraz **1 kostkę węgla** albo
- Możesz wybudować dokładnie **2 połączenia** za **£15**, **2 kostki węgla** oraz **1 piwo** (z browaru, nie od kupców).
- **Piwo** oraz **węgiel** dostarczamy dopiero po położeniu żetonów połączeń.
- Budowa dwóch połączeń jest niezależna, każde może być w innym rejonie planszy.

• • •

PRZYPOMINAJKI

- Każda akcja wymaga odrzucenia **1 karty**, nawet pasowanie.
- W erze kanałowej możesz mieć tylko **1 przedsiębiorstwo** w danym mieście.
- Zawsze możesz **Przebudować swoje** przedsiębiorstwo.
- Musisz mieć połączenie do kupców , aby sprzedawać produkcję swoich przedzalni, manufaktur oraz wytwórni ceramiki, a także jeśli chcesz pozyskać węgiel z rynku!
- Nie musisz mieć połączenia z własnym browarem, aby użyć własnego piwa, ale aby użyć piwa innych graczy połączenie musi istnieć.