



Uwe Rosenberg
Oranienburger Kanal



GLOSSAR „DECK A“



Oranienburger Kanal

GLOSSAR „DECK A“

GRÜNE BAUWERKE



A01 - ALTWARENHANDLUNG: Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Talers. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr zusätzlich 1 bzw. 2 Eisen.



A02 - WARTEHÄUSCHEN: Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegen 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz, 2 Taler und 2 Prestige. Bei 3 bzw. 4 Schienen bekommt ihr sogar 3 bzw. 4 Prestige.



A03 - KANALHÜTTE: Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 2 Eisen oder 2 Ziegel.



A04 - KUNSTSCHMIEDE: Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Erz gegen 1 Taler, 1 Prestige und 1 Holz tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen benötigt ihr nur 2 bzw.

1 Erz zum Tausch und bekommt sogar 2 bzw. 3 Holz.



A05 - VERKEHRSKNOTENPUNKT: Liegt mindestens 1 Straße, 1 Schiene und 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen, 1 Erz, 2 Taler und 2 Prestige. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



A06 - HEBEKRAN: 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 1 Erz, 1 Taler und 2 Prestige.



A07 - SCHNITZERWERKSTATT: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Ist keine Brücke mit dem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 1 Taler. Bei 1 bzw. mindestens 2 Brücken bekommt ihr sogar 2 bzw. 3 Taler.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, verdoppelt ihr euren Holzvorrat. Versetzt den Holzmarker entsprechend auf eurem Vorratsplan.



A08 - UFERLAGERHAUS: Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz und 1 Erz.



A09 - PRIVATBAHN: Abhängig von der Länge des Schienen-Rundkurses steigt der Erlös. Habt ihr einen Rundkurs mit 4 Schienen auf dem Industrieplan gebaut, bekommt ihr 3 Prestige und 3 Taler. Bei einem Rundkurs mit 6 bzw. mindestens 8 Schienen bekommt ihr sogar 6 bzw. 8 Taler.



A10 - ECKHAUS: Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegt dieses Bauwerk auf einem Eckfeld des Industrieplans und liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr sogar 5 bzw. 10 Prestige.



A11 - AUSSENBEZIRKS-ZIMMEREI: Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro Bauwerk auf einem Eckfeld des Industrieplans 1 Ziegel.



A12 - EISENBAHTUNNEL: Liegen 2 Schienen auf gegenüberliegenden Seiten dieses Bauwerks, bekommt ihr 3 Lehm, 1 Erz und 3 Prestige. Liegen 4 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr den Erlös trotzdem nur einmal.



A13 - GEWERBELAGER: Liegt höchstens 1 Weg an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz, 2 Lehm und 2 Erz.



A14 - BOOTSHALLE: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Eisen. Bei 2, 3 bzw. 4 Kanälen bekommt ihr zusätzlich 2, 4 bzw. 6 Holz.



A15 - LAGERHAUS: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, verdoppelt ihr euren Holzvorrat. Versetzt den Holzmarker entsprechend auf eurem Vorratsplan.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Ziegel.



A16 - SCHIFFERHÜTTE: Pro Kanal an diesem Bauwerk dürft ihr entweder 1 Erz oder 1 Taler gegen 1 Ziegel und 1 Lehm tauschen.



A17 - BÜRGERHAUS: Ist mindestens 1 Brücke mit dem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 3 Holz und 3 Taler.



A18 - FÖRDERTURM: Ihr könnt nur eine der Bedingungen pro Aktivierung erfüllen.

- Liegen mindestens 3 Wege an diesem Bauwerk, bekommt ihr 5 Erz.
- Liegen mindestens 3 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, dürft ihr 4 Erz gegen 8 Taler tauschen.



A19 - TREIDELHÜTTE: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Wege und 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Ziegel. Bei 2 Kanälen bekommt ihr zusätzlich 3 Erz. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



A20 - MINE: Abhängig von der Lage der Schienen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Erz und 2 Taler. Liegt mindestens 1 dieser Schienen am Rand des Industrieplans, bekommt ihr zusätzlich 2 Prestige.

ORANGE BAUWERKE



A21 - GROSSHANDEL: Pro Streckenart an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz und 1 Prestige.



A22 - UMSCHLAGHAFEN: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Eisen gegen 7 Taler tauschen.
- Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Prestige.



A23 - KRÄMERLADEN: Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und insgesamt höchstens 4 Wege auf dem Industrieplan, bekommt ihr 8 Prestige. Bei insgesamt höchstens 6, 8, 10 bzw. 15 Wegen bekommt ihr nur 7, 6, 5 bzw. 4 Prestige.



A24 - ALTEISENBETRIEB: Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Eisen gegen 4 Taler und 5 Prestige tauschen. Bei 1, 2, 3 bzw. 4 Wegen benötigt ihr stattdessen 3, 4, 5 bzw. 6 Eisen für denselben Tausch.



A25 - GIESSEREIHAFEN: Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder pro Kanal an diesem Bauwerk 1 Eisen oder pro Kanal auf dem Industrieplan 1 Erz.



A26 - TRAMDEPOT: Liegen mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen, 2 Lehm und 2 Prestige. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



A27 - SCHLEUSE: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Taler und 1 Prestige. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 3 bzw. 4 Prestige.



A28 - PATRIZIERHAUS: Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr für die ersten sieben Straßen auf dem Industrieplan pro Straße 1 Taler. Ab der achten Straße bekommt ihr pro Straße 1 Holz.



A29 - VERLAGSHAUS: Vergleicht eure Holz-, Lehm- und Erzvorräte. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr eine Anzahl Taler entsprechend der kleinsten Menge an Baustoffen.



A30 - VERLADESTATION: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 2 Lehm.
- Pro Schiene auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler.



A31 - ARSENAL: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr 3 Erz.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Taler.



A32 - VILLA: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Holz und 2 Erz. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Taler.



A33 - FISCHERBOOT: Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro Kanal am Rand des Industrieplans 2 Prestige. Dies können auch die Kanäle an diesem Bauwerk sein.



A34 - GUTSHOF: Ist mindestens 1 Brücke mit dem Bauwerk verbunden, erhöht ihr alle 5 Baustoffvorräte um 1 (Holz, Lehm, Erz, Eisen und Ziegel)..



A35 - LAGERPLATZ: Abhängig von der Anzahl an Strecken der Streckenart, die am wenigsten auf dem Industrieplan liegt, steigt der Erlös. Habt ihr von der Streckenart 2 Strecken gebaut, bekommt ihr 2 Ziegel und 1 Prestige. Bei 3, 4 bzw. mindestens 5 Strecken bekommt ihr sogar 2, 3 bzw. 4 Prestige.



A36 - STATIKBÜRO:

Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen und pro Brücke auf dem Industrieplan 1 Prestige, aber maximal 5 Prestige. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen bekommt ihr für Brücken sogar maximal 8 bzw. 10 Prestige. Ohne Brücken bekommt ihr nur 1 Eisen.



A37 - ERZDEPOT: Abhängig von der 1. oder 2. Aktivierung dieses Bauwerks steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, dürft ihr bei der 1. Aktivierung 3 Erz gegen 4 Prestige tauschen. Bei der 2. Aktivierung dürft ihr 5 Erz gegen 12 Prestige tauschen.



A38 - KURFÜRSTENVILLA:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Erz und 2 Taler.
- Ist mindestens 1 Brücke mit diesem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 2 Holz und 2 Prestige.



A39 - HAFENBÜRO:

Abhängig von der Anzahl an Kanälen und daran errichteten Bauwerken steigt der Erlös. Liegen mindestens 4 Kanäle auf dem Industrieplan und 4 Bauwerke jeweils an mindestens 1 Kanal, bekommt ihr 5 Taler. Bei 5, 6 bzw. mindestens 7 solcher Bauwerke bekommt ihr sogar 6, 7 bzw. 8 Taler.



A40 - GEDENKSTÄTTE: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Brücke an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Taler.
- Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös: Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Prestige. Bei 2, 3 bzw. 4 Straßen bekommt ihr sogar 4, 5 bzw. 6 Prestige.

BLAUE BAUWERKE



A41 - SCHWIMMKRAN:

Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen gegen 5 Prestige tauschen. Für 2 bzw. 3 Eisen bekommt ihr sogar 7 bzw. 9 Prestige.



A42 - STRASSENBAUAMT:

Liegen 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr pro weiterer Straße auf dem Industrieplan 1 Taler gegen 2 Prestige tauschen. Mit anderen Worten, die ersten beiden Straßen an diesem Bauwerk lassen euch nicht tauschen.



A43 - GROSSBAUUNTERNEHMEN:

Abhängig von der Anzahl an Ziegeln steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Eisen und 1 Ziegel gegen 8 Prestige tauschen. Für 2 bzw. 3 Ziegel bekommt ihr sogar 10 bzw. 12 Prestige.



A44 - BILDSTOCK-SCHNITZEREI: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ist mindestens 1 Brücke mit diesem Bauwerk verbunden, bekommt ihr 2 Prestige.
- Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Holz gegen 3 Taler tauschen. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr sogar 4 bzw. 6 Taler.



A45 - GEMEINSCHAFTSHAUS: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Taler.
- Abhängig von der Anzahl an Bauwerken sinkt der Erlös. Liegen höchstens 7 Bauwerke auf dem Industrieplan, bekommt ihr 4 Prestige. Bei höchstens 8, 9 bzw. 10 Bauwerken bekommt ihr nur 3, 2 bzw. 1 Prestige.



A46 - ROHEISENHALLE: Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Habt ihr einen größeren Erzvorrat als Eisenvorrat, dürft ihr 2 Eisen gegen 2 Holz und 3 Prestige tauschen. Für 3 bzw. 4 Eisen bekommt ihr sogar 5 bzw. 8 Prestige.



A47 - AUSSTELLUNGSGELÄNDE: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Taler. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt



A48 - HOCHBAUBETRIEB: Pro 2 Brücken auf dem Industrieplan dürft ihr 1 Ziegel gegen 1 Taler und 2 Prestige tauschen.



A49 - KUNSTTISCHLEREI: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks nur in der vorgegebenen Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Holz. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Anschließend steigt der Erlös abhängig von der Anzahl an Straßen. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr höchstens fünfmal 1 Holz gegen 1 Taler tauschen. Bei 2, 3 bzw. 4 Straßen dürft ihr diesen Tausch höchstens sechs-, sieben- bzw. achtmal durchführen.



A50 - BUMMELZUG: Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Taler pro 90°-Winkel mit 2 Schienen auf dem gesamten Industrieplan.



A51 - ERZHÜTTE: Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten mit mindestens 7 Strecken auf dem Industrieplan steigt der Erlös. Liegt 1 solche Streckenart an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Erz gegen 2 Holz und 5 Prestige tauschen. Bei 2, 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten benötigt ihr nur 2, 1 bzw. kein Erz, um sogar 6, 7 bzw. 8 Prestige zu bekommen.



A52 - METALLAUFBEREITUNG: Pro Bauwerk auf einem Eckfeld des Industrieplans dürft ihr 1 Eisen gegen 3 Prestige tauschen.



A53 - SCHULTENHOF: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Anzahl an Strecken steigt der Erlös. Liegen 28 Strecken egal welcher Streckenart auf dem Industrieplan, bekommt ihr 1 Prestige. Bei 29, 30 bzw. 31 Strecken bekommt ihr sogar 2, 3 bzw. 4 Prestige.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Taler.



A54 - MÜLLABFUHR: Pro Bauwerk an mindestens 1 Straße auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Prestige.



A55 - KUTSCHENHALLE: Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk und 5 weitere Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 3 Lehm und 3 Prestige. Bei 7 bzw. mindestens 10 weiteren Straßen bekommt ihr sogar 5 bzw. 7 Prestige.



A56 - GRAND HOTEL: Liegt mindestens 1 Kanal und 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Holz, 2 Taler und 3 Prestige. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



A57 - TÖPFEREI: Abhängig von der Menge an Holz steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und besitzt ihr einen Holzvorrat von 3, dürft ihr 3 Lehm gegen 5 Taler und 5 Prestige tauschen. Bei einem Holzvorrat von 5 bzw. mindestens 6 benötigt ihr nur 2 bzw. 1 Lehm für denselben Tausch.



A58 - SCHÜTTGUTWAGGON: Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr für die ersten fünf Schienen auf dem Industrieplan pro Schiene 1 Taler. Ab der sechsten Schiene bekommt ihr pro Schiene 2 Erz.



A59 - GERÜSTBAUBETRIEB: Pro Bauwerk auf dem Industrieplan, dessen Effekte ihr nicht aktiviert habt, dürft ihr 1 Eisen gegen 3 Prestige tauschen.



A60 - ANLAGENBAUFIRMA: Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegt höchstens 1 Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz und 1 Eisen gegen 1 Ziegel und 6 Prestige tauschen. Für 2 bzw. 3 Eisen bekommt ihr sogar 9 bzw. 12 Prestige.