



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



**GLOSSAR „DECK B“**



# Oranienburger Kanal

## GLOSSAR „DECK B“

### GRÜNE BAUWERKE



- B01 - HAFENANLAGE:** 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 Lehm und 1 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 3 bzw. 4 Taler und zusätzlich 1 bzw. 2 Prestige.
  - Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Holz.



- B02 - TAGEBAU:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.
- Pro Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr 2 Erz.
  - Abhängig von der Menge an Holz steigt der Erlös. Besitzt ihr einen Holzvorrat von 1, bekommt ihr 1 Lehm. Bei einem Holzvorrat von 3, 5 bzw. mindestens 7 bekommt ihr sogar 2, 3 bzw. 4 Lehm.



- B03 - ZWISCHENLAGER:** Wenn ihr 1 Prestige oder 2 Taler zahlt, dürft ihr entweder euren Ziegel- oder Eisenvorrat auf 3 auffüllen. Habt ihr bereits jeweils mindestens 3 Ziegel und Eisen, bekommt ihr keinen Erlös.



- B04 - HINTERHOF:** Liegt höchstens 1 Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr entweder 1 Prestige oder 2 Holz gegen 1 Eisen, 1 Ziegel und 3 Erz tauschen.



- B05 - FUHRPARK:** Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 2 Holz und 1 Prestige.



- B06 - SCHLEUSENHaus:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Eisen, 1 Erz und 1 Prestige. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr zusätzlich 2 bzw. 4 Holz.



- B07 - LADERAMPE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Prestige entweder gegen 2 Ziegel oder 2 Eisen tauschen.
  - Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Prestige entweder gegen 5 Erz oder 5 Taler tauschen.



- B08 - RANGIERFELD:** Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegt 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz und 2 Erz. Habt ihr auf dem Industrieplan 2, 4 bzw. mindestens 7 weitere Schienen gebaut, bekommt ihr zusätzlich 1, 2 bzw. 3 Eisen. Mit anderen Worten, für die ersten beiden Schienen, von denen mindestens eine an diesem Bauwerk liegt, bekommt ihr kein Eisen.



**B09 - ERDARBEITENFIRMA:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegt 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Schienen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 4 Erz, 4 Lehm oder 4 Holz.



**B10 - ARBEITERHÜTTE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 4 Prestige, 3 Erz oder 1 Eisen.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr entweder 4 Holz, 3 Taler oder 2 Ziegel.



**B11 - HAUS DER INDUSTRIE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Streckenart an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Taler.
- Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, bekommt ihr 5 Holz. Bei 1, 2, 3 bzw. 4 Wegen bekommt ihr nur 3, 2, 1 bzw. kein Holz.



**B12 - BAHNIMMOBILIE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Lehm, 2 Taler und 1 Prestige.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Eisen.



**B13 - HEBEBÜHNE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Lehm.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.



**B14 - BAUSTOFFHANDLUNG:**

Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, bekommt ihr 5 verschiedene Baustoffe eurer Wahl (Holz, Lehm, Erz, Ziegel und Eisen). Bei 1 bzw. 2 Wegen bekommt ihr nur 2 verschiedene Baustoffe bzw. 1 Baustoff eurer Wahl.



**B15 - REPARATURDOCK:**

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



**B16 - GARAGE:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegen 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Ziegel. Bei mindestens 3 Straßen bekommt ihr sogar 2 Ziegel.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Taler.



**B17 - ERZSCHIFF:**

Abhängig von der 1. oder 2. Aktivierung dieses Bauwerks steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr bei der 1. Aktivierung 2 Erz gegen 7 Taler tauschen. Bei der 2. Aktivierung dürft ihr stattdessen 5 Erz gegen 12 Prestige tauschen.



**B18 - PRODUKTIONSBEREIT:** Abhängig von der Anzahl an Bauwerken steigt der Erlös. Habt ihr mindestens einen Holzvorrat von 2 und es liegt 1 Bauwerk ohne Weg auf dem Industrieplan, bekommt ihr 2 Taler. Bei 2, 3 bzw. mindestens 4 solchen Bauwerken bekommt ihr sogar 4, 6 bzw. 7 Taler.



**B19 - PLANUNGSBÜRO:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Erz.
- Pro Bauwerk auf dem Industrieplan, dessen Effekte ihr nicht aktiviert habt, bekommt ihr 1 Taler.



**B20 - LANDHAUS:** Liegt höchstens 1 Weg an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Holz, 1 Erz, 4 Taler und 1 Prestige.

## ORANGE BAUWERKE



**B21 - EISENHANDLUNG:** Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr entweder 2 Erz gegen 6 Prestige oder 2 Eisen gegen 9 Taler tauschen.



**B22 - BAUFIRMA:** Abhängig von der Anzahl an leeren Bauwerksfeldern steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk und 2 leere Bauwerksfelder jeweils an mindestens 1 Kanal auf dem Industrieplan, bekommt ihr 3 Prestige. Bei 3, 4 bzw. mindestens 5 solchen Bauwerksfeldern bekommt ihr sogar 5, 7 bzw. 8 Prestige.



**B23 - STAHLKRÄNE:** Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße und 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 6 Prestige. Bei 2 bzw. 3 Kanälen bekommt ihr zusätzlich 1 bzw. 2 Ziegel. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**B24 - STRASSENBAUSTELLE:** Habt ihr mindestens 1 Spalte mit 3 Straßen auf dem Industrieplan gebaut, bekommt ihr 2 Lehm, 1 Erz und 3 Prestige.



**B25 - SCHMIEDEBETRIEB:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen gegen 4 Taler tauschen. Bei 2 bzw. 3 Eisen bekommt ihr sogar 6 bzw. 7 Taler.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz gegen 5 Prestige tauschen.



**B26 - LOKOMOTIVE:** Liegen 2 Schienen an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro weiterer Schiene auf dem Industrieplan 1 Taler und 1 Erz. Mit anderen Worten, für die ersten beiden Schienen an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



**B27 - FORSTHAUS:** Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 3 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Taler. Bei 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr zusätzlich 4 Holz.



**B28 - KLINKERBETRIEB:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Prestige.
- Abhängig von der Anzahl an verschiedenen Streckenarten steigt der Erlös. Liegen 2 verschiedene Streckenarten an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Lehm. Bei 3 bzw. 4 verschiedenen Streckenarten bekommt ihr stattdessen 2 Taler bzw. 2 Ziegel.



**B29 - WAFFENSCHMIEDE:** Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegen mindestens 3 Straßen oder mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Eisen gegen 2 Erz, 2 Taler und 6 Prestige tauschen. Bei 3 bzw. 4 Eisen bekommt ihr sogar 8 bzw. 10 Prestige.



**B30 - GÜTERHAFEN:** Vergleicht die Anzahl an Schienen und Kanälen auf eurem Industrieplan. Ihr bekommt pro Strecke der geringeren Anzahl 1 Erz und 1 Prestige.



**B31 - MÜNZPRÄGESTÄTTE:** Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Erz und 1 Prestige gegen 2 Holz und 5 Taler tauschen. Bei 2 bzw. 3 Erz bekommt ihr sogar 6 bzw. 7 Taler.



**B32 - GILDENHAUS:** Vergleicht euren Ziegel- und Eisenvorrat. Pro Baustoff des kleineren Vorrats bekommt ihr 1 Taler, 1 Erz und 1 Lehm.



**B33 - HANDELSHAUS:** Vergleicht euren Ziegel- und Eisenvorrat. Pro Baustoff des kleineren Vorrats dürft ihr 2 Erz gegen 4 Prestige und 6 Taler tauschen.



**B34 - RATHAUS:** Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Ziegel, 1 Erz und pro Strecke der Streckenart, die am wenigsten auf dem Industrieplan liegt, 1 Prestige.



**B35 - SCHLOSS:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Brücke an diesem Bauwerk bekommt ihr 3 Taler.
- Pro Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Prestige.



**B36 - ERZKONTOR:** Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Erz gegen 2 Ziegel und 2 Eisen tauschen. Bei 4 Erz bekommt ihr zusätzlich 2 Holz und 2 Lehm.



**B37 - WACHTTUM:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, dürft ihr einen kostenlosen Weg auf dem Industriepan bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Weg bauen“, ohne dass ihr 1 Lehm zahlt.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr eine kostenlose Brücke auf dem Industriepan bauen. Folgt den Spielregeln für „1 Brücke bauen“, ohne dass ihr 1 Holz zahlt.



**B38 - KERAMIKBEDARF:**

Abhängig von der Anzahl an Talern steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und besitzt ihr mindestens einen Lehmvorrat von 3, dürft ihr 1 Lehm gegen 2 Holz und 5 Prestige tauschen. Bei zusätzlich 4 bzw. 8 Taler bekommt ihr sogar 10 bzw. 15 Prestige.



**B39 - SÄGEMÜHLE:** Liegen mindestens 1 Kanal und 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Prestige gegen 5 Holz, 2 Taler und 1 Erz tauschen. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



**B40 - TRANSITZONE:** Pro Spalte mit 3 Kanälen, 3 Schienen oder 3 Straßen auf dem Industriepan bekommt ihr 5 Prestige.

## BLAUE BAUWERKE



**B41 - STÜCKGUTFRACHTER:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Ziegel gegen 4 Taler tauschen.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Holz gegen 5 Prestige tauschen.



**B42 - ERZLAGERHAUS:** Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, vergleicht die Anzahl an Schienen auf eurem Industriepan mit eurem Erzvorrat. Pro Schiene oder Erz der kleineren Menge bekommt ihr 2 Prestige.



**B43 - MÖBELTISCHLEREI:**

Liegen mindestens 2 Schienen oder mindestens 3 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Holz gegen 4 Taler und 4 Prestige tauschen.



**B44 - BAUSTOFFLAGER:**

Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Holz und 1 Erz gegen 2 Prestige und 1 Taler tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen dürft ihr diesen Tausch höchstens zwei- bzw. dreimal durchführen.



**B45 - KONZERTHAUS:** Abhängig von der Anzahl an Talern steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 10 Taler gegen 15 Prestige tauschen. Bei 20 bzw. mindestens 30 Taler bekommt ihr sogar 27 bzw. 40 Prestige.



### B46 - KUNSTTÖPFEREI:

Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Lehm gegen 2 Holz und 6 Taler tauschen. Bei 1, 2, 3 bzw. 4 Wegen benötigt ihr zum Tausch 2, 3, 4 bzw. 5 Lehm.



**B47 - GEMEINDEAMT:** Pro jeder der genannten Mindestmengen an Baustoffvorräten (mindestens 3 Eisen, 4 Erz, 6 Lehm bzw. 6 Holz) dürft ihr entweder 1 Erz oder 1 Taler gegen 3 Prestige tauschen. Auch wenn ihr einen Eisenvorrat von 6 bzw. einen Erzvorrat von 8 habt, dürft ihr für diese Vorräte je nur einen Tausch durchführen.



### B48 - BAHNHÄUSCHEN:

Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Erz gegen 2 Holz, 2 Lehm und 3 Prestige tauschen. Bei 2, 3 bzw. 4 Erz bekommt ihr sogar 5, 7 bzw. 8 Prestige.



**B49 - MANUFAKTUR:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Habt ihr mindestens 5 Kanäle auf dem Industrieplan gebaut, bekommt ihr 5 Prestige.
- Habt ihr mindestens 5 Schienen auf dem Industrieplan gebaut, bekommt ihr 5 Taler.



**B50 - DRAISINE:** Wählt 1 Schiene an diesem Bauwerk. Pro an diese Schiene angrenzende Schiene bekommt ihr 2 Prestige. Es können maximal 6 Schienen an der gewählten Schiene angrenzen (je 3 an jedem Ende).



**B51 - DOCK:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Taler.
- Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro weiterem Kanal auf dem Industrieplan 1 Prestige. Mit anderen Worten, für den ersten Kanal an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



### B52 - PERSONENBAHNHOF:

Abhängig von der Anzahl an Schienen steigt der Erlös. Liegt 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz und 2 Prestige. Bei 2 bzw. mindestens 3 Schienen bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Prestige.



### B53 - ERHOLUNGSHAUS:

Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Habt ihr auf dem Industrieplan 2 Brücken auf Wegen und Kanälen gebaut, bekommt ihr 1 Holz und 3 Prestige. Bei 3, 4 bzw. 5 solchen Brücken bekommt ihr sogar 4, 5 bzw. 7 Prestige.



### B54 - ERZGIESSEREI:

Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegen mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk und habt ihr einen Erzvorrat von weniger als 2, dürft ihr 1 Eisen gegen 3 Prestige tauschen. Bei einem Erzvorrat von mindestens 2, 4 oder 7 dürft ihr diesen Tausch höchstens zwei-, drei- bzw. viermal durchführen.



**B55 - LANDSCHAFTS-GÄRTNEREI:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr dürft kostenlos entweder 1 Weg, 1 Straße oder 1 Brücke auf dem Industrieplan bauen. Folgt den Spielregeln für den Bau dieser Strecken, ohne dass ihr Baustoffe zahlt. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Abhängig von der Menge an Holz steigt der Erlös. Ihr dürft 1 Holz gegen 1 Taler tauschen. Bei 2 bzw. 3 Holz bekommt ihr sogar 2 bzw. 3 Taler. Dieser Erlös ist bedingungslos.



**B56 - FRACHTSCHIFF:** Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen und 2 Erz gegen 5 Taler und 5 Prestige tauschen.



**B57 - MAUTSTATION:** Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk und 3 weitere Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Taler. Bei 5, 7 bzw. mindestens 9 weiteren Straßen bekommt ihr sogar 6, 7 bzw. 8 Taler. Mit anderen Worten, für die erste Straße an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



**B58 - ARKADEN:** Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegen 2 Straßen an diesem Bauwerk und 3 weitere Straßen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 5 Taler und 2 Prestige. Bei 5, 7 bzw. mindestens 8 weiteren Straßen bekommt ihr sogar 4, 6 bzw. 7 Prestige. Mit anderen Worten, für die ersten beiden Straßen an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



**B59 - DREIGESCHOSSIGES HAUS:** Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Bauwerk auf dem Industrieplan an mindestens 2 Kanälen bekommt ihr 2 Prestige.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.



**B60 - STAHLTRÄGERBAUFIRMA:** Pro Bauwerk auf dem Industrieplan an mindestens 3 Brücken dürft ihr 1 Eisen gegen 3 Taler und 5 Prestige tauschen.