

Uwe Rosenberg
Oranienburger Kanal



GLOSSAR „DECK D“



Oranienburger Kanal

GLOSSAR „DECK D“

GRÜNE BAUWERKE



D01 - BAHNDEPOT: Liegen höchstens halb so viele Wege an diesem Bauwerk als auf dem Industrieplan Schienen, bekommt ihr 2 Holz, 2 Lehm und 3 Erz.



D02 - SANDGRUBE: Liegen höchstens so viele Wege an diesem Bauwerk als auf dem Industrieplan nicht aktivierte Bauwerke, bekommt ihr 1 Holz und 6 Taler.



D03 - MAGAZIN: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Holz.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Eisen und 1 Erz.



D04 - BRÜCKENANLAGE: Abhängig von der Anzahl an Brücken steigt der Erlös. Ist dieses Bauwerk mit keiner Brücke verbunden, bekommt ihr 2 Holz und 2 Erz. Bei 1, 2 bzw. mindestens 3 Brücken bekommt ihr zusätzlich 3, 5 bzw. 10 Taler.



D05 - EISENSCHIFF: Liegen mindestens 2 Kanäle und 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Eisen, 2 Erz und 2 Prestige. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



D06 - VERBINDUNGSHAUS: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 4 Erz.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.



D07 - ZENTRALES LAGERHAUS: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Lehm, 1 Taler und 3 Erz. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen bekommt ihr sogar 5 bzw. 7 Erz.



D08 - AMTHAUS: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Erz und 1 Ziegel.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz und 1 Eisen.



D18 - WAGNEREI: Liegen höchstens halb so viele Wege an diesem Bauwerk als auf dem Industrieplan Straßen, bekommt ihr 2 Holz, 4 Erz und 1 Prestige.



D19 - KUTSCHE: Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz, 2 Erz, 2 Taler und 2 Prestige.



D20 - KLINKERHANDLUNG: Abhängig von der Anzahl an Talern steigt der Erlös. Liegen entweder mindestens 3 Straßen oder mindestens 2 Schienen an diesem Bauwerk, dürft ihr 2 Lehm gegen 2 Ziegel und 2 Prestige tauschen. Bei zusätzlich 2 bzw. 6 Talern bekommt ihr sogar 5 bzw. 10 Prestige.

ORANGE BAUWERKE



D21 - KOHLEDEPOT: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Liegt das Bauwerk am Rand des Industrieplans, bekommt ihr 3 Prestige.
- Liegt mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz.
- Liegt mindestens 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Erz.



D22 - KIRCHE: Abhängig von der Anzahl an Straßen steigt der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz, 1 Ziegel und 1 Taler. Bei 2 bzw. mindestens 3 Straßen bekommt ihr sogar 2 bzw. 3 Taler.



D23 - HELLING: Ihr müsst die Effekte dieses Bauwerks in der vorgegebenen Reihenfolge nutzen.

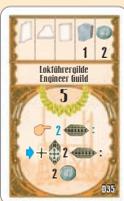
- Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr 1 Erz. Bei 2 bzw. 3 Kanälen bekommt ihr sogar 4 bzw. 7 Erz.
- Nachdem ihr Erz für bis zu 3 Kanäle an diesem Bauwerk bekommen habt: Pro weiterem Kanal auf dem Industrieplan bekommt ihr 1 Taler. Mit anderen Worten steht euch dieser zweite Effekt erst ab dem vierten Kanal zur Verfügung.



D24 - METALLFABRIKATION: Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Habt ihr einen Eisenvorrat von mindestens 2, dürft ihr höchstens einmal 1 Eisen gegen 2 Ziegel tauschen. Bei einem Eisenvorrat von mindestens 4 bzw. 6 dürft ihr höchstens zwei- bzw. dreimal tauschen.



D25 - SCHIFFSZIMMEREI: Abhängig von der Anzahl an Kanälen und Straßen steigt der Erlös. Liegen 1 Kanal und 3 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Holz, 1 Prestige und 3 Taler. Bei 2 Kanälen und 2 Straßen bzw. 3 Kanälen und 1 Straße bekommt ihr sogar 4 bzw. 5 Taler. Fehlt mindestens eine der genannten Streckenarten, bekommt ihr keinen Erlös.



D35 – LOKFÜHRERGILODE:

Wählt 2 benachbarte Schienen an diesem Bauwerk. Pro an eine oder beide Schienen angrenzende Schiene bekommt ihr 2 Taler. Es können maximal 8 Schienen an beide Schienen angrenzen.



D36 – WASSERKRAFTWERK:

Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Kanal an diesem Bauwerk, bekommt ihr pro weiterem Kanal auf dem Industrieplan 1 Taler. Bei 2 Kanälen an diesem Bauwerk bekommt ihr pro weiterem Kanal auf dem Industrieplan zusätzlich 1 Prestige. Mit anderen Worten, für die ersten beiden Kanäle an diesem Bauwerk bekommt ihr keinen Erlös.



D37 – EISENGIESSEREI:

Pro Schiene an diesem Bauwerk dürft ihr 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Eisen, 1 Taler und 2 Prestige tauschen.



D38 – EISENSCHMELZE:

Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Erz gegen 5 Prestige und 1 Eisen tauschen. Bei 3 bzw. 5 Erz bekommt ihr sogar 2 bzw. 3 Eisen.



D39 – TUNNELBAU: Liegen 2 Straßen auf gegenüberliegenden Seiten des Tunnelbaus, dürft ihr entweder 1 Prestige oder 1 Eisen gegen 2 Lehm und 5 Taler tauschen. Liegen 4 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr den Erlös trotzdem nur einmal.



D40 – EISENBAHNWERKSTATT:

Liegt mindestens 1 Spalte mit 3 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 8 Prestige.

BLAUE BAUWERKE



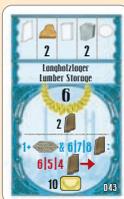
D41 – STATIONSPLATZ: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Schiene an diesem Bauwerk bekommt ihr 1 Prestige.
- Pro Straße, die an eine oder mehrere der Schienen an diesem Bauwerk angrenzt, bekommt ihr 1 Taler. Es können maximal 8 Straßen an diesen Schienen angrenzen.



D42 – STAHLKONTOR:

Abhängig von der Menge an Eisen steigt der Erlös. Liegt entweder mindestens 1 Kanal oder mindestens 1 Schiene an diesem Bauwerk und habt ihr einen Eisenvorrat von 3, dürft ihr 2 Eisen gegen 3 Taler und 3 Prestige tauschen. Bei einem Eisenvorrat von 4, 5 bzw. 6 bekommt ihr sogar 4, 5 bzw. 6 Prestige.



D43 – LANGHOLZLAGER: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Ihr bekommt 2 Holz. Dieser Erlös ist bedingungslos.
- Abhängig von der Menge an Holz steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk und habt ihr einen Holzvorrat von 6, dürft

ihr 6 Holz gegen 10 Prestige tauschen. Bei einem Holzvorrat von 7 bzw. 8 benötigt ihr nur 5 bzw. 4 Holz zum Tausch.



D44 - SCHMELZOFENBAU-FIRMA: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen und 1 Lehm gegen 2 Taler und 2 Prestige tauschen. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen dürft ihr diesen Tausch höchstens zwei- bzw. dreimal durchführen.



D45 - POSTAMT: Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Bauwerk, das ihr auf dem Industrieplan höchstens einmal aktiviert habt, bekommt ihr 1 Prestige.
- Liegt mindestens 1 Straße an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Taler.



D46 - ZIEGELWERK: Pro Weg an diesem Bauwerk dürft ihr entweder 1 Prestige gegen 2 Ziegel oder 1 Ziegel gegen 7 Taler tauschen.



D47 - HAUS AN DER MÜNDUNG: Pro 90°-Winkel mit 2 Kanälen auf dem Industrieplan bekommt ihr 2 Prestige, aber maximal 10 Prestige



D48 - SCHROTTHANDEL: Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Eisen und 1 Erz gegen 4 Taler, 2 Holz und 2 Lehm tauschen.



D49 - BALLUNGSZENTRUM: Abhängig von der Anzahl an Bauwerken an Schienen steigt der Erlös. Habt ihr 5 Bauwerke je an mindestens 1 Schiene auf dem Industrieplan errichtet, bekommt ihr 5 Prestige. Bei 6 bzw. mindestens 7 solcher Bauwerke bekommt ihr sogar 6 bzw. 7 Prestige.



D50 - SEGELSCHIFF: Abhängig von der Anzahl an Kanälen steigt der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Erz gegen 3 Taler und 1 Prestige tauschen. Bei 4 bzw. 5 Erz bekommt ihr sogar 3 bzw. 5 Prestige. Liegen mindestens 2 Kanäle an diesem Bauwerk, bekommt ihr statt 3 sogar 5 Taler.



D51 - ANLEGEPLATZ: Abhängig von der Anzahl an Kanälen ändert sich der Erlös. Liegt 1 Kanal an diesem Bauwerk und mindestens 6 weitere Kanäle auf dem Industrieplan, bekommt ihr 3 Holz, 3 Erz und 3 Prestige. Bei 2 bzw. mindestens 3 Kanälen am Anlegeplatz benötigt ihr nur 4 bzw. 2 weitere Kanäle auf dem Industrieplan für denselben Erlös.



D52 - PRUNKHAUS: Abhängig von der Anzahl an Ziegeln steigt der Erlös. Habt ihr einen Ziegelvorrat von mindestens 2, dürft ihr höchstens zweimal 1 Ziegel gegen 3 Taler tauschen. Bei einem Ziegelvorrat von mindestens 4 bzw. 6 dürft ihr höchstens drei- bzw. viermal tauschen.



D53 - SCHIENENTRANSPORT-FIRMA:

Abhängig von der Menge an Erz steigt der Erlös. Liegt 1 Schiene an diesem Bauwerk und mindestens 4 weitere Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 6 Taler und dürft

2 Erz gegen 1 Eisen tauschen. Bei 4 bzw. 6 Erz bekommt ihr sogar 2 bzw. 3 Eisen.



D54 - KOHLENHALDE:

Abhängig von der Anzahl an Straßen ändert sich der Erlös. Liegt 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 3 Eisen gegen 5 Taler und 7 Erz tauschen. Bei 2, 3 bzw. 4 Straßen benötigt ihr nur 2, 1 bzw. kein Eisen und bekommt nur 5, 3 bzw. 1 Erz.



D55 - POLIZEIGEBÄUDE:

Abhängig von der Anzahl an Schienen, Kanälen bzw. Brücken steigt der Erlös. Liegen 2 Schienen auf dem Industrieplan, bekommt ihr 4 Taler. Bei 3, 4 bzw. mindestens 5 Schienen bekommt ihr sogar 6, 9 bzw. 12 Taler. Dasselbe gilt für Kanäle und Brücken, die auf dem Industrieplan liegen.



D56 - KANALREINIGUNG:

Für die ersten vier Kanäle auf dem Industrieplan bekommt ihr pro Kanal 1 Lehm. Ab dem fünften Kanal bekommt ihr 2 Taler pro Kanal.



Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

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



D58 - FURNIERWERK:

Abhängig von der Menge an Holz steigt der Erlös. Liegt mindestens 1 Schiene und 1 Straße an diesem Bauwerk, dürft ihr 1 Holz gegen 6 Prestige tauschen. Bei 3, 5 bzw. 7 Holz bekommt ihr sogar 8, 11 bzw. 15 Prestige.



D59 - BRÜCKENPLANUNGS-BÜRO:

Ihr dürft die Effekte dieses Bauwerks in beliebiger Reihenfolge nutzen.

- Pro Bauwerk mit mindestens 3 Brücken auf dem Industrieplan bekommt ihr 5 Prestige.
- Liegen mindestens 2 Straßen an diesem Bauwerk, bekommt ihr 2 Holz.



D60 - ERZGRUBE:

Abhängig von der Anzahl an Wegen sinkt der Erlös. Liegt kein Weg an diesem Bauwerk, bekommt ihr 3 Lehm und 5 Prestige. Bei 1, 2, 3 bzw. 4 Wegen dürft ihr 2, 4, 5 bzw. 6 Erz gegen 3 Lehm und 5 Prestige tauschen.