

COMPRAR

VENDER

STONE

DESENVOLVER

£ 1- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR

VENDER

BURTON

DESENVOLVER

£ 3- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR

VENDER

DERBY

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR

VENDER

WALSSAL

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR

VENDER

WALSSAL

DESENVOLVER

£ 4- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR

VENDER

COALBROOKDALE

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

DESENVOL-

VENDER

WALSSAL

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR

VENDER

UTTOXETER

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

B

COALBROOKDALE/BURTON



COALBROOKDALE/BURTON







4

B

VALSSAL/COALBROOKDALE/DUDLEY




£ 4+

NUNEATON/VALSSAL



NUNEATON/VALSSAL







3

A

CANNOCK/BURTON ON TRENT



NUNEATON




CANNOCK/BURTON/NUNEATON







2

A

REDDITCH/COALBROOKDALE




£ 3+

COVENTRY



COVENTRY







1

A

COVENTRY




TAMWORTH




COVENTRY/TAMWORTH







8

A

WOLVERHAMPTON/REDDITCH




WOLVERHAMPTON/REDDITCH







7

B

SOUTH/NORTH FARM BREWERY




STAFFORD



STAFFORD







6

C

REDDITCH








REDDITCH







5

COMPRAR **VENDER**

BURTON

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

UTTOXETER

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

COALBROOKDALE

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

DESENVOL- **VENDER**

NUNEATON

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

STAFFORD

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

DERBY

DESENVOLVER

£ 1- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

DESENVOL- **VENDER**

UTTOXETER

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

STONE

DESENVOLVER

£ 4- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

B

BIRMINGHAM/COVENTRY
COALBROOKDALE

(OU)  £ 3+

WALSAL

 

WALSAL

   

12

A

STAFFORD



BIRMINGHAM

(OU)  

STAFFORD/BIRMINGHAM

   

11

A

BIRMINGHAM/REDDITCH
COALBROOKDALE

(OU)  £ 3+

TAMWORTH

(OU)  

TAMWORTH

   

10

C

BIRMINGHAM

(OU) 

DUDLEY

     

BIRMINGHAM/DUDLEY

   

9

A

BIRMINGHAM/REDDITCH
COALBROOKDALE

(OU)  £ 3+

NUNEATON/REDDITCH

(OU)  

NUNEATON/REDDITCH

   

16

C

TANWORTH

(OU)  

TANWORTH/REDDITCH

    

TANWORTH/REDDITCH

   

15

C

COVENTRY/COALBROOKDALE

(OU)  £ 2+

WOLVERHAMPTON/REDDITCH

    

WOLVERHAMPTON/REDDITCH

   

14

A

WALSAL/COVENTRY
DUDLEY

(OU)  £ 1+

REDDITCH

 

REDDITCH

   

13

DESENVOL- **VENDER**

→ / / /

/ OU

UTTOXETER

DESENVOLVER

£ 1- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

→ / / /

/ OU

COALBROOKDALE

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

→ / / /

/ OU

BURTON

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

DESENVOL- **VENDER**

→ / / /

/ OU

STAFFORD

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

COMPRAR **VENDER**

→ / / /

/ OU

NUNEATON

DESENVOLVER

£ 0 +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV

DESENVOL- **VENDER**

→ / / /

/ OU

NUNEATON

DESENVOLVER

£ 2- +3PV

CONECTAR

PASSAR +5 PV



KIDDERMINSTER/WORCESTER



KIDDERMINSTER/WORCESTER



20

■ Desempate ao colocar peças de conexão

- Se essa for a segunda Conexão de Ferrovia, e não houver cerveja disponível, mas uma conexão com a cerveja puder ser estabelecida, conecte-se a ela.
- Conexão para uma cidade que já faz parte da rede do Automa.
- Crie uma Conexão para a cidade com mais peças de indústria construídas (não importa de quem seja ou quantos delas já foram viradas).
- Crie uma Conexão para a cidade com mais espaços livres.
- (Era das Ferrovias) Crie uma Conexão para a cidade que faz com que o carvão seja consumido de uma das minas do Automa.
- Se nenhuma dessas regras determinar criação de Conexão, comece de cima da cidade, rode no sentido horário e crie a primeira conexão possível.

...

■ Desempate ao selecionar indústrias

- Para todas as indústrias que possam ser vendidas, conte o número de Conexão do Automa conectados a elas e subtraia o número de Conexão do jogador. O Automa vende a indústria com maior resultado da diferença das Conexões.
- Em caso de empate, o Automa vende a indústria na cidade que é a primeira em ordem alfabética.
- Se houver mais de uma indústria na mesma cidade, verifique o ícone de desempate no verso da carta que acionou a ação. A indústria neste espaço ganha o empate. Se não houver indústria nesse local. Siga em sentido horário até ser possível seleção.

KIDDERMINSTER/CANNOCK



KIDDERMINSTER/CANNOCK



19

■ Desempate ao colocar peças de conexão

- Se essa for a segunda Conexão de Ferrovia, e não houver cerveja disponível, mas uma conexão com a cerveja puder ser estabelecida, conecte-se a ela.
- Conexão para uma cidade que já faz parte da rede do Automa.
- Crie uma Conexão para a cidade com mais peças de indústria construídas (não importa de quem seja ou quantos delas já foram viradas).
- Crie uma Conexão para a cidade com mais espaços livres.
- (Era das Ferrovias) Crie uma Conexão para a cidade que faz com que o carvão seja consumido de uma das minas do Automa.
- Se nenhuma dessas regras determinar criação de Conexão, comece de cima da cidade, rode no sentido horário e crie a primeira conexão possível.

...

■ Desempate ao selecionar indústrias

- Para todas as indústrias que possam ser vendidas, conte o número de Conexão do Automa conectados a elas e subtraia o número de Conexão do jogador. O Automa vende a indústria com maior resultado da diferença das Conexões.
- Em caso de empate, o Automa vende a indústria na cidade que é a primeira em ordem alfabética.
- Se houver mais de uma indústria na mesma cidade, verifique o ícone de desempate no verso da carta que acionou a ação. A indústria neste espaço ganha o empate. Se não houver indústria nesse local. Siga em sentido horário até ser possível seleção.

WALSSAL/BIRMINGHAM



WALSSAL/BIRMINGHAM



18

WORCESTER/KIDDERMINSTER



WORCESTER/KIDDERMINSTER



22

WORCESTER/BIRMINGHAM



WORCESTER/BIRMINGHAM



17

WALSSAL/DUDLEY



£ 3+

NUNEATON/BURTON ON TRENT



NUNEATON/BURTON ON TRENT



21