SUA REDE

Um local está na sua rede se tiver uma ou mais de suas indústrias ou esteja adjacente a uma ou mais de suas Peças de Conexão.

CONEXÕES

Um local está conectado se uma rota puder ser traçada através de Peças de Conexão de qualquer jogador.

CONSUMIR CARVÃO

Remova primeiro:
1. Mina de Carvão conectada mais próxima.
2. Mercado, se conectado ao Mercador. Pague o custo.

CONSUMIR FERRO

Remova primeiro:
1. De qualquer Siderúrgica não virada.
2. Mercado. Pague o custo.

(Não precisa estar conectado)

CONSUMIR CERVEJA

Remova a sua escolha:
1. De qualquer Cervejaria sua.
2. Cervejarias conectadas de seus oponentes.
3. Do espaço ao lado de um Mercador que você esteja vendendo.

CONSTRUIR

1. Descarte a carta apropriada.
2. Pegue sua peça de indústria de menor nível.
3. Use os espaços de ícone único primeiro.
4. Pague o custo e consuma o recurso necessário.
5. Produza novos marcadores de carvão, ferro ou cerveja.

Após construir, cheque o mercado:
- Venda carvão recém-produzido se conectado a um Mercador.
- Venda ferro recém-produzido independente de estar conectado a um Mercador.



CARTAS DE INDÚSTRIA

É necessário construir dentro da sua Rede. Construa a Indústria correspondente ou qualquer, se for curinga.



CARTAS DE LOCAL

Não precisa fazer parte da sua rede. Construa em local especificado ou qualquer se for curinga *(não em fazendas de cervejaria)*.

ERA DOS CANAIS

Você pode ter no máximo 1 Indústria por local, mas pode ter uma Indústria no mesmo local que outros jogadores.

ERA DAS FERROVIAS

Você pode construir múltiplas Indústrias por local.

RECONSTRUIR

Sobre suas próprias peças:
- Qualquer tipo é permitido;
- Todos os cubos são perdidos.

Sobre peças de oponentes:
- Somente sobre Minas de Carvão e Siderúrgicas.
- Não pode ter nenhum cubo de recurso no tabuleiro, incluindo o Mercado, do mesmo tipo da Indústria substituída.

VENDER

1. Descarte qualquer carta.
2. Vire uma peça conectada ao Mercador com o ícone correspondente: , , .
3. Consuma a quantidade de Cerveja indicada na peça.
4. Se consumir uma Cerveja Mercante, receba o bônus mostrado ao lado do Mercador.
5. Pode repetir a partir do passo 2 para outros prédios não virados.

EMPRÉSTIMO

1. Descarte qualquer carta.
2. Pegue £30 do banco.
3. Reduza seu marcador de renda 3 níveis, parando no espaço mais alto do novo nível.

PROSPECTAR

1. Descarte 3 cartas quaisquer.
2. Pegue 1 carta curinga de Local e 1 carta curinga de Indústria.

(Não é permitido esta ação se já possuir cartas curinga na mão)

DESENVOLVER

1. Descarte qualquer carta.
2. Remova 1 ou 2 peças de nível mais baixo de seu tabuleiro de jogador de 1 ou 2 Indústrias.
3. Consuma 1 ferro para cada peça removida.

(Peças de olaria com um ícone , não podem ser desenvolvidas)

CONECTAR

1. Descarte qualquer carta.
2. Coloque uma Peça de Conexão em uma linha não desenvolvida no tabuleiro conectada a um local de sua rede.
3. Pague o custo e consuma os recursos requeridos de acordo com a era.

(Se construir 2 ferrovias, a Cerveja deve ser consumida de uma Cervejaria)

Traduzido e diagramado: Luiz Felipe Ribeiro / Feito por: beonyourway (BGG)

SUA REDE

Um local está na sua rede se tiver uma ou mais de suas indústrias ou esteja adjacente a uma ou mais de suas Peças de Conexão.

CONEXÕES

Um local está conectado se uma rota puder ser traçada através de Peças de Conexão de qualquer jogador.

CONSUMIR CARVÃO

Remova primeiro:
1. Mina de Carvão conectada mais próxima.
2. Mercado, se conectado ao Mercador. Pague o custo.

CONSUMIR FERRO

Remova primeiro:
1. De qualquer Siderúrgica não virada.
2. Mercado. Pague o custo.

(Não precisa estar conectado)

CONSUMIR CERVEJA

Remova a sua escolha:
1. De qualquer Cervejaria sua.
2. Cervejarias conectadas de seus oponentes.
3. Do espaço ao lado de um Mercador que você esteja vendendo.

CONSTRUIR

1. Descarte a carta apropriada.
2. Pegue sua peça de indústria de menor nível.
3. Use os espaços de ícone único primeiro.
4. Pague o custo e consuma o recurso necessário.
5. Produza novos marcadores de carvão, ferro ou cerveja.

Após construir, cheque o mercado:
- Venda carvão recém-produzido se conectado a um Mercador.
- Venda ferro recém-produzido independente de estar conectado a um Mercador.



CARTAS DE INDÚSTRIA

É necessário construir dentro da sua Rede. Construa a Indústria correspondente ou qualquer, se for curinga.



CARTAS DE LOCAL

Não precisa fazer parte da sua rede. Construa em local especificado ou qualquer se for curinga *(não em fazendas de cervejaria)*.

ERA DOS CANAIS

Você pode ter no máximo 1 Indústria por local, mas pode ter uma Indústria no mesmo local que outros jogadores.

ERA DAS FERROVIAS

Você pode construir múltiplas Indústrias por local.

RECONSTRUIR

Sobre suas próprias peças:
- Qualquer tipo é permitido;
- Todos os cubos são perdidos.

Sobre peças de oponentes:
- Somente sobre Minas de Carvão e Siderúrgicas.
- Não pode ter nenhum cubo de recurso no tabuleiro, incluindo o Mercado, do mesmo tipo da Indústria substituída.

VENDER

1. Descarte qualquer carta.
2. Vire uma peça conectada ao Mercador com o ícone correspondente: , , .
3. Consuma a quantidade de Cerveja indicada na peça.
4. Se consumir uma Cerveja Mercante, receba o bônus mostrado ao lado do Mercador.
5. Pode repetir a partir do passo 2 para outros prédios não virados.

EMPRÉSTIMO

1. Descarte qualquer carta.
2. Pegue £30 do banco.
3. Reduza seu marcador de renda 3 níveis, parando no espaço mais alto do novo nível.

PROSPECTAR

1. Descarte 3 cartas quaisquer.
2. Pegue 1 carta curinga de Local e 1 carta curinga de Indústria.

(Não é permitido esta ação se já possuir cartas curinga na mão)

DESENVOLVER

1. Descarte qualquer carta.
2. Remova 1 ou 2 peças de nível mais baixo de seu tabuleiro de jogador de 1 ou 2 Indústrias.
3. Consuma 1 ferro para cada peça removida.

(Peças de olaria com um ícone , não podem ser desenvolvidas)

CONECTAR

1. Descarte qualquer carta.
2. Coloque uma Peça de Conexão em uma linha não desenvolvida no tabuleiro conectada a um local de sua rede.
3. Pague o custo e consuma os recursos requeridos de acordo com a era.

(Se construir 2 ferrovias, a Cerveja deve ser consumida de uma Cervejaria)

Traduzido e diagramado: Luiz Felipe Ribeiro / Feito por: beonyourway (BGG)

SUA REDE

Um local está na sua rede se tiver uma ou mais de suas indústrias ou esteja adjacente a uma ou mais de suas Peças de Conexão.

CONEXÕES

Um local está conectado se uma rota puder ser traçada através de Peças de Conexão de qualquer jogador.

CONSUMIR CARVÃO

Remova primeiro:

1. Mina de Carvão conectada mais próxima.
2. Mercado, se conectado ao Mercador. Pague o custo.

CONSUMIR FERRO

Remova primeiro:

1. De qualquer Siderúrgica não virada.
2. Mercado. Pague o custo.

(Não precisa estar conectado)

CONSUMIR CERVEJA

Remova a sua escolha:

1. De qualquer Cervejaria sua.
2. Cervejarias conectadas de seus oponentes.
3. Do espaço ao lado de um Mercador que você esteja vendendo.

CONSTRUIR

1. Descarte a carta apropriada.
2. Pegue sua peça de indústria de menor nível.
3. Use os espaços de ícone único primeiro.
4. Pague o custo e consuma o recurso necessário.
5. Produza novos marcadores de carvão, ferro ou cerveja.

Após construir, cheque o mercado:

- Venda carvão recém-produzido se conectado a um Mercador.
- Venda ferro recém-produzido independente de estar conectado a um Mercador.

CARTAS DE INDÚSTRIA

É necessário construir dentro da sua Rede. Construa a Indústria correspondente ou qualquer, se for curinga.

CARTAS DE LOCAL

Não precisa fazer parte da sua rede. Construa em local especificado ou qualquer se for curinga *(não em fazendas de cervejaria)*.

ERA DOS CANAIS

Você pode ter no máximo 1 Indústria por local, mas pode ter uma Indústria no mesmo local que outros jogadores.

ERA DAS FERROVIAS

Você pode construir múltiplas Indústrias por local.

RECONSTRUIR

Sobre suas próprias peças:

- Qualquer tipo é permitido;
- Todos os cubos são perdidos.

Sobre peças de oponentes:

- Somente sobre Minas de Carvão e Siderúrgicas.
- Não pode ter nenhum cubo de recurso no tabuleiro, incluindo o Mercado, do mesmo tipo da Indústria substituída.

VENDER

1. Descarte qualquer carta.
2. Vire uma peça conectada ao Mercador com o ícone correspondente: , , .
3. Consuma a quantidade de Cerveja indicada na peça.
4. Se consumir uma Cerveja Mercante, receba o bônus mostrado ao lado do Mercador.
5. Pode repetir a partir do passo 2 para outros prédios não virados

EMPRÉSTIMO

1. Descarte qualquer carta.
2. Pegue £30 do banco.
3. Reduza seu marcador de renda 3 níveis, parando no espaço mais alto do novo nível.

PROSPECTAR

1. Descarte 3 cartas quaisquer.
2. Pegue 1 carta curinga de Local e 1 carta curinga de Indústria.

(Não é permitido esta ação se já possuir cartas curinga na mão)

DESENVOLVER

1. Descarte qualquer carta.
2. Remova 1 ou 2 peças de nível mais baixo de seu tabuleiro de jogador de 1 ou 2 Indústrias.
3. Consuma 1 ferro para cada peça removida.

(Peças de olaria com um ícone , não podem ser desenvolvidas)

CONECTAR

1. Descarte qualquer carta.
2. Coloque uma Peça de Conexão em uma linha não desenvolvida no tabuleiro conectada a um local de sua rede.
3. Pague o custo e consuma os recursos requeridos de acordo com a era.

(Se construir 2 ferrovias, a Cerveja deve ser consumida de uma Cervejaria)

Traduzido e diagramado: Luiz Felipe Ribeiro / Feito por: beonyourway (BGG)

SUA REDE

Um local está na sua rede se tiver uma ou mais de suas indústrias ou esteja adjacente a uma ou mais de suas Peças de Conexão.

CONEXÕES

Um local está conectado se uma rota puder ser traçada através de Peças de Conexão de qualquer jogador.

CONSUMIR CARVÃO

Remova primeiro:
1. Mina de Carvão conectada mais próxima.
2. Mercado, se conectado ao Mercador. Pague o custo.

CONSUMIR FERRO

Remova primeiro:
1. De qualquer Siderúrgica não virada.
2. Mercado. pague o custo.

(Não precisa estar conectado)

CONSUMIR CERVEJA

Remova a sua escolha:
1. De qualquer Cervejaria sua.
2. Cervejarias conectadas de seus oponentes.
3. Do espaço ao lado de um Mercador que você esteja vendendo.

CONSTRUIR

1. Descarte a carta apropriada.
2. Pegue sua peça de indústria de menor nível.
3. Use os espaços de ícone único primeiro.
4. Pague o custo e consuma o recurso necessário.
5. Produza novos marcadores de carvão, ferro ou cerveja.

Após construir, cheque o mercado:
- Venda carvão recém-produzido se conectado a um Mercador.
- Venda ferro recém-produzido independente de estar conectado a um Mercador.



CARTAS DE INDÚSTRIA

É necessário construir dentro da sua Rede. Construa a Indústria correspondente ou qualquer, se for curinga.



CARTAS DE LOCAL

Não precisa fazer parte da sua rede. Construa em local especificado ou qualquer se for curinga *(não em fazendas de cervejaria)*.

ERA DOS CANAIS

Você pode ter no máximo 1 Indústria por local, mas pode ter uma Indústria no mesmo local que outros jogadores.

ERA DAS FERROVIAS

Você pode construir múltiplas Indústrias por local.

RECONSTRUIR

Sobre suas próprias peças:
- Qualquer tipo é permitido;
- Todos os cubos são perdidos.

Sobre peças de oponentes:
- Somente sobre Minas de Carvão e Siderúrgicas.
- Não pode ter nenhum cubo de recurso no tabuleiro, incluindo o Mercado, do mesmo tipo da Indústria substituída.

VENDER

1. Descarte qualquer carta.
2. Vire uma peça conectada ao Mercador com o ícone correspondente: , , .
3. Consuma a quantidade de Cerveja indicada na peça.
4. Se consumir uma Cerveja Mercante, receba o bônus mostrado ao lado do Mercador .
5. Pode repetir a partir do passo 2 para outros prédios não virados.

EMPRÉSTIMO

1. Descarte qualquer carta.
2. Pegue £30 do banco.
3. Reduza seu marcador de renda 3 níveis, parando no espaço mais alto do novo nível.

PROSPECTAR

1. Descarte 3 cartas quaisquer.
2. Pegue 1 carta curinga de Local e 1 carta curinga de Indústria.

(Não é permitido esta ação se já possuir cartas curinga na mão)

DESENVOLVER

1. Descarte qualquer carta.
2. Remova 1 ou 2 peças de nível mais baixo de seu tabuleiro de jogador de 1 ou 2 Indústrias.
3. Consuma 1 ferro para cada peça removida.

(Peças de olaria com um ícone , não podem ser desenvolvidas)

CONECTAR

1. Descarte qualquer carta.
2. Coloque uma Peça de Conexão em uma linha não desenvolvida no tabuleiro conectada a um local de sua rede.
3. Pague o custo e consuma os recursos requeridos de acordo com a era.

(Se construir 2 ferrovias, a Cerveja deve ser consumida de uma Cervejaria)

Traduzido e diagramado: Luiz Felipe Ribeiro / Feito por: beonyourway (BGG)