

CANAL MANIA

CANAL MANIA				
Phase 1	Nimm 1 Kontrakt von der Auslage	Wechsle einen Ingenieur	Tausche die 5 offenen Baukarten aus	Ziehe 1 Baukarte vom verdeckten Stapel
Phase 2	Nimm 3 der offenen Baukarten	Baue beliebig viele Kanalstücke		
Phase 3	Bewege 1 Warenmarker			
Engineers		Tiles		
Brindley (1) <small>1st Waren-Transport</small>	Baut 1 Schleuse mit 1 Reinen-Kanal-Karte (Stretch card)	Kosten	Kanalstücke	Punkte
Smeaton (2)	Vermesserkarte(Surveyor) = Erlaubt 2 andere Baukarten für Bau im selben Kanal zu verwenden (2 Kanalstücke bauen)	1	Reiner Kanal	0
Jessop (3)	Bei Bau eines Tunnels benötigt er 1 Tunnelkarte weniger	1	Schleuse	1
Telford (4)	Bei Bau eines Aquädukt benötigt er 1 Aquäduktkarte weniger	2	Aquädukt	2
Rennie (5) <small>Gewinnt bei Unentschieden</small>	Erlaubt 4 Baukarten aufzunehmen, anstelle von 3. Wählt er die Aktion <u>1 Karte vom Zugstapel nehmen</u> , darf 1 Karte mehr ziehen	3	Tunnel	3

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Olaf Leonhardt - 27.10.06
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*