

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

ストーン

開発

£ max. 1 : () 3

敷設

パス 5

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

パートン

開発

£ max. 3 : () 3

敷設

パス 5

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

ダービー

開発

£ max. 0 : () 3

敷設

パス 5

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

ウォルソール

開発

£ max. 0 : () 3

敷設

パス 5

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

ウォルソール

開発

£ max. 4 : () 3

敷設

パス 5

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

コールブロックデール

開発

£ max. 2 : () 3

敷設

パス 5

開発

売却

(A) → / /

(B) (C) =

ウォルソール

開発

£ max. 2 : () 3

敷設

パス 5

引く

売却

(A) → / /

(B) (C) =

アトックスター

開発

£ max. 0 : () 3

敷設

パス 5

B

コールブルックデール/バートン



コールブルックデール/バートン



B

ウォルソール/コールブルックデール
/ダドリー



min. 4

ヌニートン/ウォルソール



ヌニートン/ウォルソール



A

カノック/バートン



ヌニートン



カノック/バートン/ヌニートン



A

レディッチ/コールブルックデール



min. 3

コヴェントリー



コヴェントリー



A

コヴェントリー



タムワース



コヴェントリー/タムワース



A

ウルヴァーハンプトン/レディッチ



ウルヴァーハンプトン/レディッチ



B

北の農園醸造所/南の農園醸造所



スタッフォード



スタッフォード



C

レディッチ





レディッチ



引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

パートン

開発

£ max. 2 :  () 3

敷設

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

アトクスター

開発

£ max. 0 :  () 3

敷設

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

コールブルックデール

開発

£ max. 0 :  () 3

敷設

開発

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

ヌニートン

開発

£ max. 2 :  () 3

敷設



  



9

パス 5

引く



売却

(A)  →  /  / 



(B)  (C)  = 

スタッフォード

開発

£ max. 0 :  () 3

敷設

10

パス 5

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

ダービー

開発

£ max. 1 :  () 3

敷設

11

パス 5

開発

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

アトクスター

開発

£ max. 2 :  () 3

敷設



  


12

パス 5

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  = 

ストーン

開発

£ max. 4 :  () 3

敷設

B

バーミンガム/コヴェントリー
/コールブルックデール

()  £ min. 3

ウォルソール



ウォルソール



A

スタッフォード



バーミンガム

() 

スタッフォード/バーミンガム



A

バーミンガム/レディッチ
/コールブルックデール

()  £ min. 3

タムワース

() 

タムワース



C

バーミンガム

() 

ダドリー



バーミンガム/ダドリー



A

バーミンガム/レディッチ
/コールブルックデール

()  £ min. 3

ヌニントン/レディッチ

() 

ヌニントン/レディッチ



C

タムワース

() 

タムワース/レディッチ



タムワース/レディッチ



C

コヴェントリー/コールブルックデール

()  £ min. 2

ウルヴァーハンプトン/レディッチ



ウルヴァーハンプトン/レディッチ



A

ウォルソール/コヴェントリー/ダドリー

()  £ min. 1

レディッチ



レディッチ



開発

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  =  

アトックシャー

開発

£ max. 1 :  () 3

敷設

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  =  

コールブルックデール

開発


£ max. 0 :  () 3

敷設

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  =  

パートン

開発

£ max. 0 :  () 3

敷設

開発

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  =  

スタッフオード

開発

£ max. 2 :  () 3

敷設

引く

売却

(A)  →  /  / 

(B)  (C)  =  

ヌニートン

開発





£ max. 0 :  () 3





敷設

開発


売却

(A)  →  /  / 




(B)  (C)  =  

ヌニートン

開発

£ max. 2 :  () 3

敷設

運輸タイルを配置するための優先順位ルール

オートマが特定の都市を起点として運輸タイルを配置するよう指示され、接続可能なネットワークが複数ある場合、以下の優先順位で決定します：

- これが2つ目の鉄道タイルで、現在ビール樽はないがビール樽への接続が可能な場合は、そこに接続します。
 - すでにオートマのネットワークの一部となっている都市に接続します。
 - 産業タイルを最も多く建設した都市に接続します(所有者が誰であるか、すでに何枚めくられているかは無関係)。
 - 最も空き地の多い都市に接続します。
 - (鉄道の時代)オートマの炭鉱の一つから石炭を取ることにする都市に接続します。
 - これらのルールのいずれによっても優先順位が定まらず、接続先が決まらない場合、都市の上方から時計回りに回り、最初に接続可能な都市と接続します。
- 注：オートマは、他のネットワークがすべて使用された後、又はカードが特に要求した場合にのみ、外部の商人に接続します。

裏側のアクションスロット「売却」の優先順位ルール

売却アクション可能な産業タイルが複数ある場合、またはビール樽を取る醸造所が複数ある場合は、これらの優先順位を使用します：

- 関連するすべての建物について、そこに接続しているオートマの接続の数を数え、プレイヤーの接続の数を引きます。
- オートマは最も高得点を獲得できる産業タイルから売却します。
- 同点の場合、オートマはアルファベット順に1番目の産業タイルから販売します。
- 同じ都市に複数の産業タイルがある場合、アクションを引き起こすカードの裏面にある優先順位アイコンをチェックします。
- 塗られたスロットにある産業タイルから選びます。
- 塗られたスロットに産業タイルがない場合、その右隣の産業タイルをチェックし、次に次の行の産業タイルをチェックします(Z字に進む)。(必要であれば一番上まで折り返す)。

A

キダーminster/ウスター

()



C

キダーminster/カノック






A

ウォルソール/バーミンガム

()



A

ウスター/バーミンガム

()



キダーminster/ウスター





キダーminster/カノック





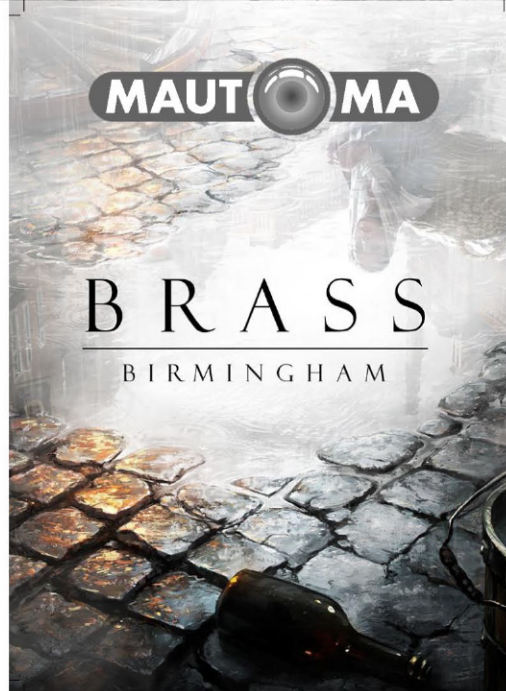
ウォルソール/バーミンガム





ウスター/バーミンガム



A

キダーminster/ウスター

()



キダーminster/ウスター





C

ウォルソール/ダドリー

()



£

min. 3

ヌニントン/バートン






ヌニントン/バートン



