

TOUR DE JEU

1. Effectuez 2 actions dans l'ordre du tour.
Complétez votre main à 8 cartes (si possible)
2. Déterminez le nouvel ordre de tour
(du plus petit au plus grand nombre de £ dépensées)
3. Percevez les Revenus

ACTIONS Défaussez 1 carte par action
Il est possible de passer mais vous devez quand même défausser une carte

Construction: Placez l'une de vos tuile Industrie sur le plateau

Réseau : Placez des tuiles Liaison sur le plateau

Développement : Retirez 1-2 tuiles Industrie de votre plateau joueur

Vente : Retournez des tuiles Filature en utilisant le Port ou le Marché extérieur du Cotton

Emprunt : Prenez 10£, 20£ ou 30£ et réduisez votre revenu

FIN DE LA PERIODE DES CANAUX

1. Obtenez des PV pour vos liaisons
navales
2. Obtenez des PV pour vos tuiles
Industries retournées
3. Retirez les Industries de niveau 1
4. Remplacez le marqueur du marché
extérieur du coton
5. Mélangez la pioche et les défaus-
ses des joueurs et piochez 8 nouvel-
les cartes
6. Insérez la tuile
Stepenson/Rotchild

FIN DE LA PERIODE DES CHEMINS DE FER

1. Obtenez des PV pour vos
liaisons ferroviaires
2. Obtenez des PV pour vos tuiles
Industries retournées
3. Obtenez 1 PV pour 10 £