

Brass – Offizielle Klarstellungen von Martin Wallace

Kanäle – es kostet 3 £, um eine Kanalverbindung zu bauen. Auf jeder möglichen Verbindung kann es nur einen Kanal geben.

Eisenbahnen – es kostet 5 £, um eine Eisenbahnverbindung zu bauen und 15 £, um zwei zu bauen. Auf jeder möglichen Verbindung kann es nur eine Eisenbahn geben.

Ferne Märkte – Wer auf einem fernen Markt verkauft, erhält dafür kein Bargeld; vielmehr wird das zusätzliche Einkommen gemäß Baumwollnachfrageleiste auf der Einkommensleiste hinzugefügt.

Die Menge des Spielmaterials stellt eine Begrenzung dar.

Ein Hafen erlaubt den Verkauf von Baumwolle aus einer Baumwollspinnerei. Ein Hafen kann aber mehrmals, tatsächlich beliebig oft, benutzt werden, um auf fernen Märkten zu verkaufen.

Wer sein Einkommen erhöht, rückt auf der Einkommensleiste entsprechende viele Felder vor; eine Einkommenserhöhung um 5 £ beispielsweise bedeutet, dass der Spieler seinen Einkommensmarker 5 Felder vorsetzt. Das heißt aber nicht, dass sich auch sein Einkommen um 5 £ erhöht, denn die tatsächliche Erhöhung hängt von dem Bereich auf der Einkommensleiste ab, in welchem sich der Marker befindet. Wer Kredite nimmt, muss um Bereiche rückwärts gehen. Das bedeutet einen tatsächlichen Einkommensverlust von 1 £ pro Kredit von 10 £.

Werften der Technologiestufe 1 können nur in der Kanalperiode gebaut werden.

Werften der Technologiestufe 0 können nicht gebaut werden.

In der Kanalperiode kann eine Werft nur in Liverpool gebaut werden.

Die virtuelle Verbindung zwischen Liverpool und Birkenhead dient nur dazu, es einem Spieler zu ermöglichen, mittels einer Industriekarte in Birkenhead zu bauen. Sie kann nicht benutzt werden, um eine Eisenbahnverbindung zwischen Birkenhead und Ellesmere Port zu bauen.

Wer in der Kanalperiode ein Gebäude der Technologiestufe 2 baut, und falls dieses bis zum Ende der Eisenbahnperiode bestehen bleibt, erhält dafür zwei Mal Siegpunkte, nämlich zuerst zum Ende der Kanalperiode und dann erneut zum Ende der Eisenbahnperiode.