

Ein Spiel von STEFFAN RISTHAUS für 2-4 Spieler
ab 12 Jahren

Arkwright

Begleitheft

Erläuterungen zum Spielmaterial
und Strategische Hinweise





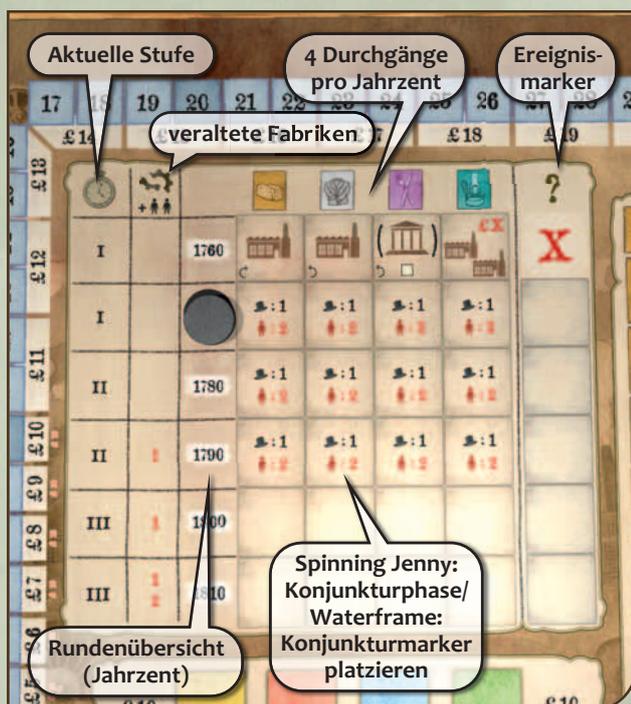
1.1 Der Spielplan

Zeittafel und Konjunktur- und Ereignismarker; Zeittafelanzeiger

Die Zeittafel hält den Fortgang des Spiels fest. Sie zeigt an, welche Stufe aktuell für Fabriken, Schiffe und fortgeschrittene Aktionsmarker gilt, welche Fabriken veralten und welche Runde (= Jahrzehnt) gespielt wird. Die Spalte **Ereignismarker** nimmt die Ereignismarker auf. Das Ereignis *Spielende* kommt dabei in die Zeile der letzten Runde (bei **Spinning Jenny** offen in 1790 bzw. bei **Waterframe** verdeckt in 1810). Bei **Spinning Jenny** werden keine weiteren Marker verwendet. Bei **Waterframe** werden auf alle Felder Marker verdeckt platziert. Dabei wird das Ereignis *Bürokratie* unter die ersten drei Ereignismarker gemischt, die 1770 bis 1790 eingesetzt werden. Der Marker für 1800 wird zufällig ausgelost. Die Rückseite der Ereignismarker erinnert an die Bezahlung der Arbeiter auf den Schiffen (auch Schiffsmannschaften genannt) und die Kosten für Lagerarbeiter am Ende des Jahrzehnts.

Der Zeittafelanzeiger wird jeweils auf das Feld gestellt, das der jeweiligen Runde (Jahrzehnt) und dem aktuellen Durchgang entspricht. Bei **Spinning Jenny** werden die Symbole auf dem Spielplan unmittelbar umgesetzt - der Attraktivitätsanzeiger des Importeurs wird also um ein Feld vorgeschoben, zwei Arbeiter zurück in den Arbeitsmarkt gestellt.

Bei **Waterframe** werden in den Zeilen 1770-1810 die einzelnen Felder mit Konjunkturmarkern belegt, die zu Beginn eines Durchgangs aufgedeckt und ausgewertet werden.



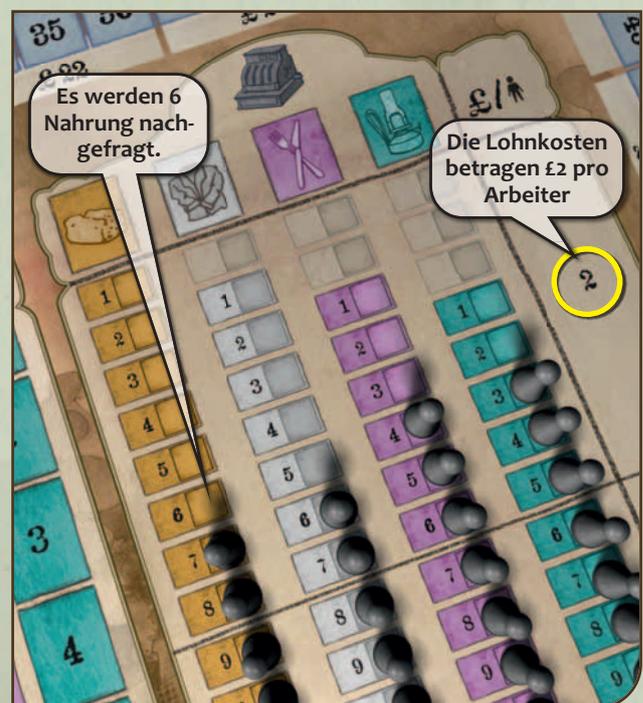
Arbeitsmarkt und Arbeiter

Jeder Arbeiter, der aus dem Arbeitsmarkt in eine Fabrik genommen wird, generiert Nachfrage auf dem inländischen Markt in Form eines frei gewordenen Warenfelds. Je mehr Arbeiter „einen Job haben“, desto höher sind aber die Lohnkosten. Die Lohnangabe neben dem untersten freien Feld gibt an, welche Lohnkosten gerade gezahlt werden müssen.

Neu eingestellte Arbeiter werden immer in „Leserichtung“ aus dem Arbeitsmarkt genommen, also immer zuerst aus der obersten Zeile, in der noch Arbeiter stehen, innerhalb einer Zeile immer von links nach rechts. Entlassene Arbeiter kommen nicht direkt in den Arbeitsmarkt zurück, sondern in das Feld *Entlassene Arbeiter*. Werden Arbeiter von dort in den Arbeitsmarkt zurückgestellt, geschieht dies immer in genau entgegengesetzter Richtung. Die nicht nummerierten Felder werden dabei verwendet, generieren aber keine Nachfrage.

Wenn ein Spieler Arbeiter nehmen möchte oder muss, im Arbeitsmarkt aber keine verfügbar sind, dürfen ausnahmsweise Arbeiter aus dem Feld *Entlassene Arbeiter* genommen werden. Sind dort auch keine vorhanden, können derzeit kein Arbeiter eingestellt werden.

Wenn nicht genügend Arbeiter vorhanden sind, um die



Mannschaft für ein Schiff vollständig zu nehmen, darf dieses Schiff mit der Zusatzaktion **Sondermarker nehmen** nicht genommen werden. Die Zahlen in den Feldern des Arbeitsmarktes zeigen an, wie viele Waren dieser Sorte derzeit im inländischen Markt verkauft werden dürfen.

Marktanteile

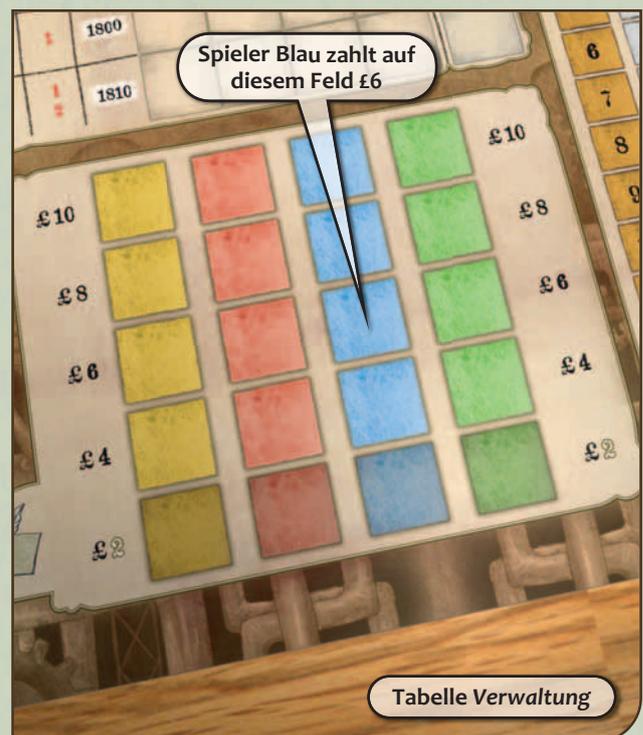


Die Tabelle *Marktanteile* stellt mit den entsprechenden Anzeigern die Verkaufschancen (= *Attraktivität*) der Unternehmen bei den einzelnen Waren dar. Die *Attraktivität* setzt sich aus den Faktoren Qualität, Vertrieb und Preis zusammen, wobei die ersten beiden die Absatzchancen erhöhen, der Preis diese senkt. Der Attraktivitätsanzeiger folgt immer automatisch dem Wert aus der Formel „Qualität der Fabrik + Qualitätsmarker + Vertriebsmarker - Preis“. Nur diese Faktoren können durch Aktionen beeinflusst werden. Es ist *nicht* möglich, den Attraktivitätsanzeiger zu bewegen und dadurch die genannten Faktoren zu beeinflussen. Wer die höchste Attraktivität hat, verkauft zuerst! Bei knapper Nachfrage können Waren mit geringerer Attraktivität evtl. nicht verkauft werden. **Der Wert der Attraktivität begrenzt zudem die Anzahl der verkauften Waren.** Auch beim größten Bedarf verkauft man keine unattraktiven (vielleicht zu teuren oder zu schlechten) Produkte. Nur wer ein Entwicklungsplättchen *Stammkunde* hat, kann unabhängig von der Tabelle *Marktanteile* eine Ware verkaufen. Wer beim Verkauf *alleine* die attraktivsten Waren hat und mindestens eine Ware verkauft, darf seinen Aktien-

kurs um ein Feld erhöhen (zusätzlich zum allgemeinen Vorrücken von Feldern für verkaufte Waren). Die Anzeiger der Importeure starten auf Feld „0“. Sie werden durch die Angaben auf der Zeittafel (*Spinning Jenny*) bzw. Konjunkturmarker (*Waterframe*) vorwärts gezogen. Die Importeursanzeiger gehen in der Regel während des Spiels nicht rückwärts (**Ausnahme:** Ereignis *Navigation Acts*).

Verwaltung

In der Tabelle *Verwaltung* werden die Aktionsmarker platziert. Um eine Aktion auszuführen, muss der Spieler einen Aktionsmarker in seiner Spalte der Verwaltungstabelle platzieren und die Kosten bezahlen, die der Zeile entsprechen, in die der ausgewählte Marker gelegt wird. Wer einen bereits in der Tabelle liegenden Marker erneut nutzen möchte, muss eine Zusatzgebühr in Höhe von £2 bezahlen, die er *nicht* für die Aktion nutzen darf (**Ausnahme:** Entwicklungsplättchen *Verwalter*). Die Verwaltungskosten müssen voll bezahlt werden, auch wenn die Aktion nur einen geringeren Nutzen hat. Die Verwaltungskosten können unmittelbaren Einfluss auf die Effektivität der Aktion haben (Qualitätssteigerung, Vertriebsmaßnahmen, Maschinenkauf) oder zusätzlich zu den Kosten der Aktion anfallen. Ein Spieler kann immer nur Marker aus dem eigenen Vorrat auf freie Felder in der eigenen Spalte legen. Beim Rundenabschluss am Ende eines Jahrzehnts erhalten die Spieler alle Marker aus der eigenen Spalte zurück (auch die fortgeschrittenen Aktionsmarker, die man durch die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* erhalten hat).





Beispiele für Nutzung der Verwaltungskosten im Zusammenspiel mit dem Buchhalter, der Werkstatt, dem Ingenieur, dem Patent und dem Verwalter

Aktionsmarker	 MAX. 7	 MAX. 7 (2. Nutzung)	 £3/£6/£13	 £3/£6/£13	 £3/£6/£13	 £6/£12	 £6/£12	 £6/£12 (2. Nutzung)
Feld in der Tabelle	10	10	4	10	10	10	8	8
Verwaltungskosten	---	---	---	---	---	---	---	---
Zusatzgebühr ohne Verwalter	---	+2	---	---	+2	---	---	+2
Buchhalter	-2	-2	-1	kein Buchhalter	kein Buchhalter	+2	---	---
Ingenieur	---	---	---	---	---	---	12 (freie Wahl)	12 (freie Wahl)
tatsächlich bezahlter Betrag	£8	£10	£3	£10	£12	£12	£12	£14
Werkstatt	---	---	+3	+3	+3	---	---	---
Patent (dauerhaft)	ohne Patent	+2	---	---	---	---	---	---
nutzbarer Betrag	7	9	6 = 2 Maschinen	13 = 3 Maschinen	13 = 3 Maschinen	12 = 2 Stufen	12 = 2 Stufen	12 = 2 Stufen

Bei **Waterframe** ermöglicht das Entwicklungsplättchen **Buchhalter** die freiwillige Veränderung der Verwaltungskosten. Nach dem Ereignis **Bürokratie** ist das Feld £2 gesperrt – wenn man keinen **Verwalter** hat. Speziell bei Maschinenkäufen hilft das Entwicklungsplättchen **Werkstatt**, bei Qualitätserwerb der **Ingenieur**.

Aktienkursanzeige(r)

Die **Aktienkursanzeige** gibt den aktuellen Wert der Aktien eines jeden Spielers wieder. Der Anzeiger jedes Spielers wird immer auf den blauen Feldern bewegt. Alle Bewegungen, die in der Spielregel angeordnet werden, beziehen sich auf die blauen Felder.

Der tatsächliche Kurs wird durch die darunter liegenden beigen Felder bestimmt. Für eine effektive Wertsteigerung sind also vom Startwert £10 zunächst je zwei blaue Felder notwendig (bis £20), danach je drei Felder (bis zum Maximalwert von £30). Der Anzeiger kann nie über Feld 60 oder unter Feld 1 stehen. Etwaige weitere Bewegungsschritte verfallen.

Auf den ersten 10 Feldern gilt immer ein Kaufpreis von £10 (siehe rote Preisangabe), während der Verkaufspreis dem Wert des beigen Felds entspricht.

Der Aktienkurs steigt in der Verkaufsphase, wenn der Spieler mindestens eine Ware (ein Feld) oder mehrere Waren (zwei Felder) verkauft, die attraktivsten Waren

besitzt und/oder die meisten Waren verkauft (je ein zusätzliches Feld). Dagegen sinkt der Aktienkurs bei jeder Nutzung von Schiffen (pro Schiff um ein Feld) und bei einem Notverkauf von Aktien wegen Geldmangels (Anzahl Felder = erste Ziffer der Feldnummerierung; gilt pro verkaufter Aktie).

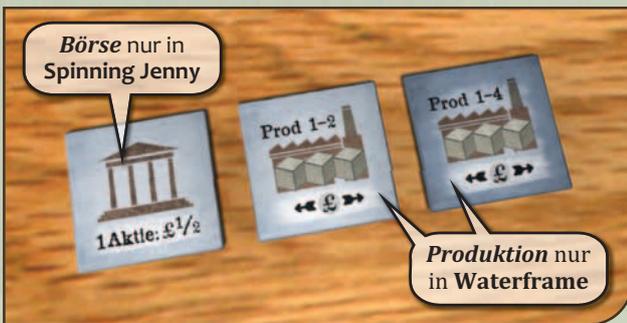
Ein regulärer Aktienkauf oder -verkauf an der Börse hat dagegen keine Auswirkungen auf den Aktienkurs.



1.2 Ablage-tabelle für Sondermarker und Schiffe

Von diesem Tableau dürfen die Spieler fortgeschrittene Aktionsmarker auswählen, wenn sie die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* ausführen dürfen. Je nach Version wird die entsprechende Seite des Tableaus verwendet. Die Marker in der ersten Zeile stehen von Anfang an zur Verfügung, die weiteren Marker erst im Laufe des Spiels. Der Zeittafelanzeiger in der linken Spalte *Stufe/Jahrzehnt* gibt an, welche Marker genommen werden dürfen. Die Angaben entsprechen denen auf der *Zeittafel* des Hauptspielplans. Es ist möglich, Marker aus früheren Stufen zu nehmen.

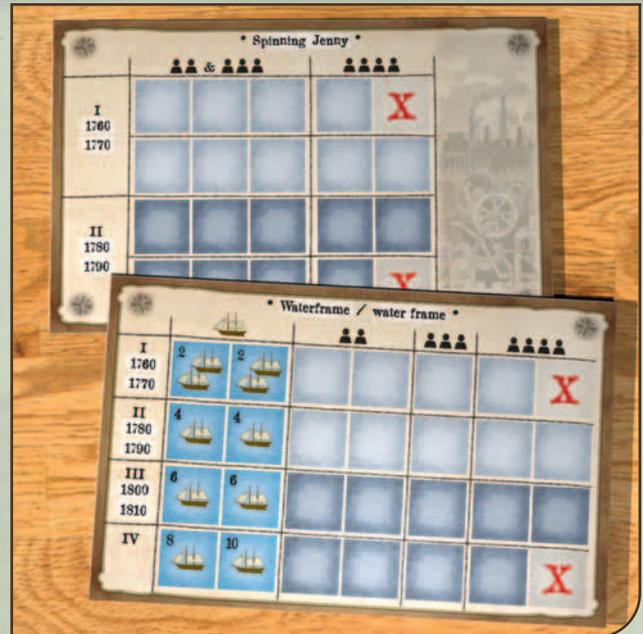
Die grauen Marker *Börse* werden nur bei *Spinning Jenny* verwendet, die grauen Marker *Produktion* nur bei *Waterframe*.



Bei zwei oder drei Spielern wird vor Spielbeginn je ein Satz Aktionsmarker *Vertrieb*, *Maschinen* und *Qualität* (sowie in *Waterframe* *Produktion*) in hell- und dunkelgrau entfernt. Bei *Waterframe* im Zweipersonenspiel wird je ein weiterer Satz hell- und dunkelgrauer Marker entfernt.

Zu Spielbeginn wählt bei *Spinning Jenny* jeder schon einen hellgrauen Aktionsmarker aus einer zufälligen Auslage. Bei *Waterframe* stehen auch Schiffe zur Auswahl, deren Kapazität von der technischen Entwicklungsstufe abhängt (siehe *Zeittafelanzeiger*).

Schiffe werden gemäß ihrer Kapazitäten auf den vorgesehenen Feldern ausgelegt (bei zwei Spielern nur 2er-

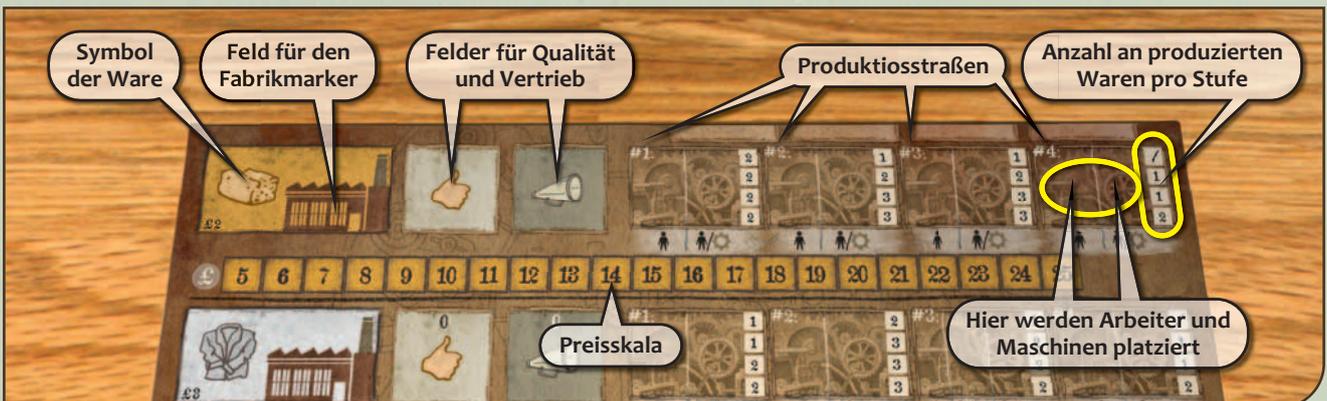


Kapazitäten). Aktionsmarker werden beim Spieldaufbau zufällig gezogen und einzeln auf die Felder platziert, getrennt nach hell- und dunkelgrauen Markern. Die mit „X“ gekennzeichneten Felder bleiben stets frei. Da mehr fortgeschrittene Aktionsmarker vorhanden sind als freie Felder, ist in jedem Spiel eine unterschiedliche Auslage gegeben.

Das Entwicklungsplättchen *Erfinder* gibt bei *Waterframe* gegen eine zusätzliche Bezahlung die Möglichkeit, auch Marker der jeweils nächst höheren Stufe vorzeitig zu nehmen.

1.3 Fabriktableau und Marker

Die Fabriktableaus (pro Spieler eins) zeigen die Angaben zu den maximal vier Fabriken, die jeder Spieler betreiben darf. In jeder Branche darf jeder Spieler nur eine Fabrik betreiben. Um eine Fabrik in Betrieb zu nehmen, zu modernisieren oder zu schließen, muss man die Aktion *Fabrik wählen* und den entsprechenden Marker in der Tabelle *Verwaltung* aktivieren.

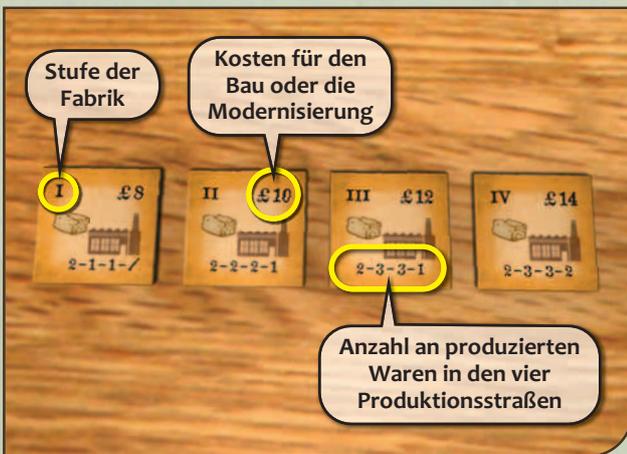




Eine Fabrik darf bei **Spinning Jenny** immer nur maximal die Stufe aufweisen, die aktuell aus der Zeittafel ersichtlich ist; bei **Waterframe** erlaubt der Erfinder auch die nächste Stufe. Eine Fabrik kann veralten, wenn ihre Stufe in der Zeittafel in der entsprechenden Spalte aufgeführt ist. Dies ist bei **Waterframe** auch mehrfach möglich.

Die Kosten für einen Neubau oder eine Modernisierung auf eine höhere Stufe entsprechen der Qualität der Waren, die in dieser Fabrik hergestellt werden können. Dieser Wert ist oben rechts auf dem Marker angegeben. Eine Nahrungsmittelfabrik der Stufe I kostet also £8. Die Modernisierung auf Stufe II würde £10 kosten. Der entsprechende Marker wird auf das vorgesehene Feld gelegt.

Höhere Stufen steigern die Effektivität der Fabriken. Auf Stufe I benötigt eine Nahrungsmittelfabrik alle drei einsatzbereiten Produktionsstraßen, um vier Waren herzustellen. Auf Stufe II stellen bereits zwei Produktionsstraßen vier Waren her. Die produzierten Warenmengen kann ein Spieler sowohl auf dem Fabrikmarker als auch in der Spalte ganz rechts neben jeder Produktionsstraße auf dem Tableau ablesen.



Damit eine Produktionsstraße Waren herstellen kann, muss für jedes Symbol ein Arbeiter und für jedes Symbol ein Arbeiter oder eine Maschine im Feld stehen. Zunächst dürfen nur Arbeiter eingestellt werden, Maschinen dürfen nie direkt eingekauft werden, sondern nur als Ersatz für bereits vorhandene Arbeiter. Beim Neubau einer Fabrik erhält der Spieler automatisch so viele Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt, wie für die erste Produktionsstraße erforderlich sind. Eine Fabrik arbeitet also immer sofort.

Hinweis: Nur in der Gründungsphase kommen sofort Arbeiter für die ersten **beiden** Produktionsstraßen vom Arbeitsmarkt.

Alle weiteren Arbeiter müssen über die gesonderte Aktion **Arbeiter** eingestellt werden. Die Produktions-

straßen werden immer in aufsteigender Reihenfolge besetzt. Es ist also nicht möglich, nur in Straße #2 zu produzieren oder in den Straßen #1 und #3. Jede Fabrik muss immer einen Preisanzeiger in der Preisskala haben. Damit wird der erzielte Preis je Warenstein in der Produktions- und Verkaufsphase festgelegt. Der Preis darf nur durch eine entsprechende Zusatzaktion verändert werden, also nicht während des Verkaufsvorgangs. Der Preis darf nie so eingestellt werden, dass die Attraktivität der Waren unter „0“ sinkt (Die Attraktivität folgt der Formel Qualität + Vertrieb - Preis).

Fabriken produzieren immer automatisch in der Produktionsphase, aber nur die Fabriken der aktiven Ware. Außerdem darf bei **Waterframe** über die Aktion **Produktion** das Herstellen von Waren ausgelöst werden. Nach jeder Produktion müssen die Arbeiter entlohnt und die Maschinen gewartet werden. In der Produktionsphase werden die Waren zunächst verkauft, bevor die Produktionskosten bezahlt werden müssen.

Nicht verkaufte Waren dürfen bei **Spinning Jenny** auf der Preisskala gelagert werden. Bei **Waterframe** wird dafür das **Kleine Lagerhaus** benötigt oder das große Lagerhaus muss dafür eröffnet werden. Im Feld links für den Fabrikmarker ist angegeben, zu welchem Preis diese Waren bei einem Lagerverkauf (Teil der Aktion **Börse**) verkauft werden dürfen.

Qualitätsmarker

Die Qualitätsmarker zeigen in einer Fabrik an, wie sehr die Qualität der dort produzierten Produkte im Vergleich zur Grundausrüstung der Fabrik gesteigert worden ist. Qualität steht symbolisch für Verbesserungen in



den Herstellungsverfahren, bessere Rohstofflieferanten, höhere Reinheit durch Sauberkeit oder Hygiene usw.

Bei einer Aktion **Qualität** gibt der Aktionsmarker vor, wie viele Stufen die Qualitätsmarker des Spielers gedreht werden dürfen. Für jede Stufe darf ein beliebiger Qualitätsmarker mit dem Wert „+1“ eingesetzt oder um +1 erhöht werden. Der Maximalwert beträgt grundsätzlich „+4“. Bei **Waterframe** darf mittels des Entwicklungsplättchens **Ingenieur** auch ein Wert von „+6“ erreicht werden.

Verbesserte Qualität erhöht die Attraktivität der Waren, so dass entweder mehr verkauft oder der Preis erhöht werden darf.

Qualität bleibt bis zum Spielende erhalten – es sei denn, die Fabrik wird geschlossen.





Anlegestellen für Schiffe und das Feld für Schiffsmannschaften

Schiffe erhält man durch die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* und legt sie auf die Anlegestellen. Jeder Spieler darf maximal zwei Schiffe besitzen. Daneben ist Platz für die Schiffsmannschaften.

Weitere Einzelheiten zu Schiffen und Schiffsmannschaften finden sich unter 1.5.



Leiste Laufende Kontrakte

Auf dieser Leiste wird angezeigt, wie viele Waren zur Erfüllung eines Kontrakts per Schiff geliefert werden müssen. Die Platzierung oder Erhöhung eines Kontrakts erfolgt in der Aktion *Börse*. Eine Verringerung ist nicht mehr möglich!



Kontrakte müssen immer „passend“ bedient werden, Teillieferungen sind nicht möglich. Kann ein Kontrakt nicht bedient werden, erhöht er sich, so dass es noch schwieriger wird, ihn zu erfüllen. Am Spielende drücken nicht erfüllte Kontrakte den Aktienkurs. Kontrakte werden freiwillig am Ende der Produktionsphase erfüllt oder durch die Aktion *Schiff*.

Im ersten Fall dürfen mehrere Schiffe eingesetzt werden, um die erforderliche Schiffskapazität zu erreichen. Im zweiten Fall darf nur das in die Verwaltungstabelle gelegte Schiff verwendet werden – allerdings dürfen dann bei ausreichender Schiffskapazität auch mehrere Kontrakte gleichzeitig erledigt werden.

In jedem Fall muss der Aktienkursanzeiger für jedes eingesetzte Schiff ein Feld zurückgesetzt werden.

Für jede verschifftete Ware erhält der Spieler einen Erlös in Höhe der Baukosten (= Fabrikqualität) der eigenen Fabrik in £ ausgezahlt. Zusätzlich erhält man als Besitzer eines Kontors weitere £5.

Schiffe dürfen auch genutzt werden, wenn ihre Ladekapazität nicht ausgeschöpft wird. Es ist aber nicht mög-

lich, mehr zu transportieren als die zum Transport eingesetzten Schiffe insgesamt an Ladekapazität haben. Schiffe stehen sofort wieder zur Verfügung, nachdem sie eingesetzt worden sind. In der Produktions- und Verkaufsphase können auch die Schiffe genutzt werden, die in der Verwaltungstabelle liegen.



1.5 Marker

Einige Marker werden im Zusammenhang mit anderen Spielmaterialien erörtert (z.B. *Vertrieb*, *Qualität*, *Fabrik*, *Laufende Kontrakte*).

Aktionsmarker

Grundsätzlich ist keine Handlung möglich, die nicht durch einen Aktionsmarker ausgelöst wird. Die Aktionsmarker erlauben eine Haupt- und eine Zusatzaktion. Ein Spieler darf zwar auf die Haupt- und/oder die Zusatzaktion verzichten, es ist aber nicht erlaubt, komplett zu passen! Jeder Spieler bekommt zu Spielbeginn einen Satz Aktionsmarker in seiner Farbe. Während des Spiels erwirbt man über die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* weitere



Aktionsmarker (man darf aber keine identischen nehmen). Auch in der Spielvorbereitung 1760 stehen fortgeschrittene Aktionsmarker zur Verfügung, die in der Phase Börse wie mit der Zusatzaktion genommen werden.

Ein Marker wird zur Auslösung der Aktion auf die Verwaltungstabelle gelegt und die Verwaltungskosten werden gezahlt (siehe Abschnitt 1.1). Eine erneute Nutzung desselben Markers in derselben Runde kostet £2 zusätzliche Gebühren (**Ausnahme: Verwalter**). Die Aktionen *Produktion* und *Schiff* sind in **Waterframe** nicht als farbige Marker, sondern nur als fortgeschrittene graue Marker erhältlich. Die grauen Marker *Börse* stehen nur bei **Spinning Jenny** zur Verfügung.

Schiffe

Schiffe sind Aktionsmarker, die nur bei **Waterframe** verfügbar sind. Sie dürfen grundsätzlich wie normale Aktionsmarker eingesetzt werden oder während einer Produktions- und Verkaufsphase.

Schiffe darf man nur durch die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* erwerben. Wie sich aus den dargestellten zwei Anlegestellen ergibt, darf jeder Spieler nur maximal 2 Schiffe gleichzeitig haben. Wenn man ein drittes Schiff nehmen möchte, muss man eines der bereits vorhandenen zurücklegen. Das neue Schiff muss eine höhere Kapazität haben als das abgegebene!

Auch ein Schiff in der Tabelle *Verwaltung* verbraucht eine Anlegestelle auf dem Tableau (als Heimathafen). Bei Schiffen ab einer Kapazität von 4 muss ein Spieler sofort einen oder mehrere Arbeiter als Schiffsmannschaft aus dem Arbeitsmarkt nehmen und auf sein Hafentableau stellen. Diese Arbeiter müssen in der Ereignisphase bezahlt werden und dürfen nur unmittelbar nach der Bezahlung entlassen werden, nicht mit der regulären Aktion *Arbeiter*. Eine Bezahlung muss auch am Ende der letzten Runde erfolgen! Nach der Bezahlung darf man beliebig viele Schiffe zurück in den Vorrat legen. Die darauf abgebildeten Arbeiter werden ebenfalls vom Tableau entfernt und auf das Feld *Entlassene Arbeiter* gestellt.

Waren dürfen nur verschifft werden, wenn man einen entsprechenden Kontrakt hat.



Aktienmarker

Die Anzahl der eigenen Aktien muss immer für alle Spieler sichtbar sein. Von jedem Spieler sind insgesamt 30 Aktien im Spiel.

Zu Spielbeginn wird jeder Spieler mit 15 Aktien ausgestattet, muss aber zur Beschaffung des Startkapitals und zur Bezahlung der Startfabriken Aktien aus dem eigenen Vorrat an die Bank verkaufen.

Bei **Spinning Jenny** sind dies fünf Aktien, bei **Waterframe**



hat jeder Spieler die freie Wahl, wie viele Aktien er verkaufen möchte.

Bei **Spinning Jenny** erhalten die Spieler zusätzlich £20 Bargeld als Startkapital.

1.6 Holzmaterial

Einige Spielsteine werden auch als Markierungen für andere Zwecke eingesetzt, z.B. Maschinen für die Anzeige der Gesamtproduktionsmenge. Hier werden nur die originären Funktionen der Spielsteine erläutert.

Arbeiter



Arbeiter befinden sich entweder auf dem Arbeitsmarkt, auf dem Feld *Entlassene Arbeiter* oder sind bei einem Spieler als Fabrikarbeiter, Lagerarbeiter oder Schiffsmannschaft angestellt. Als Arbeiter verlangen sie einen Lohn zwischen £2 und £5. Im Arbeitsmarkt generieren sie keine Nachfrage. Werden sie angestellt, haben sie einen Job und kaufen Produkte, so dass die Nachfrage steigt, indem die Felder mit den Warenabbildungen im Arbeitsmarkt freigeräumt werden.

Auf das Feld *Entlassene Arbeiter* gelangen sie, wenn sie durch Maschinen ersetzt oder von den Spielern entlassen werden. Von dort bringen Konjunkturmarker sie wieder in den Arbeitsmarkt.

Die Anzahl der Arbeiter ist auf das Material im Spiel begrenzt!

Maschinen



Maschinen ersetzen Arbeiter und verursachen immer nur £1 Wartungskosten. Allerdings gibt es Tätigkeiten, die von Maschinen nicht übernommen werden dürfen –



überall, wo nur das Arbeitersymbol in den Produktionsstraßen abgebildet ist. Außerdem dürfen Maschinen nicht unmittelbar in eine Fabrik gesetzt werden, sondern nur auf Felder, wo zuvor schon ein Arbeiter gestanden hat. Die Anzahl an Maschinen ist unbegrenzt. Sollten tatsächlich einmal alle Spielsteine in den Fabriken im Einsatz sein, müssen Ersatzmaterialien verwendet werden.

Warensteine



Warensteine repräsentieren die hergestellten Waren. Sie sind im allgemeinen Vorrat neutral und

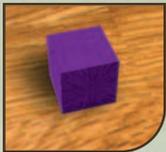
stehen erst für eine bestimmte Warensorte, sobald sie ins Spiel gebracht werden.

Zunächst werden sie für die Produktionsphase während des Verkaufs benötigt. Als Lagerware dürfen sie auf der Preisskala einer Fabrik (bei *Spinning Jenny* oder mit *Kleinem Lagerhaus* bei *Waterframe*) oder in das Große Lagerhaus (nur bei *Waterframe*) gelegt werden. Beim Lagern müssen die Spieler sehr genau darauf achten, die Warensteine auf die richtigen Felder zu legen, damit sie auch die richtige Ware repräsentieren.

Warensteine sind prinzipiell unbegrenzt vorhanden. Wenn das Spielmaterial tatsächlich einmal nicht ausreichen sollte, kann jede Art von Ersatzmaterial verwendet werden.

Waren dürfen niemals gekauft werden, sondern kommen ausschließlich durch Produktion in den Fabriken ins Spiel.

Startspielerstein

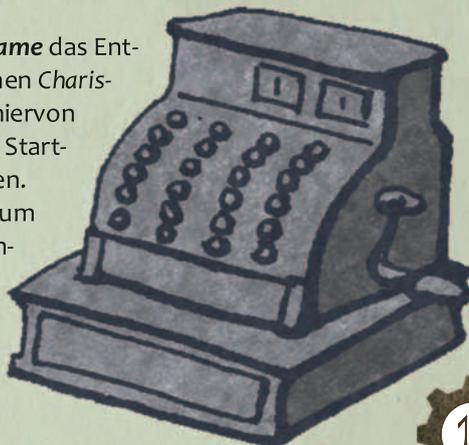


Der Startspielerstein zeigt an, wer im aktuellen Durchgang Startspieler ist. Am Ende eines Durchgangs wird der Stein an den linken Nachbarn weitergereicht. Am Ende einer Spielrunde

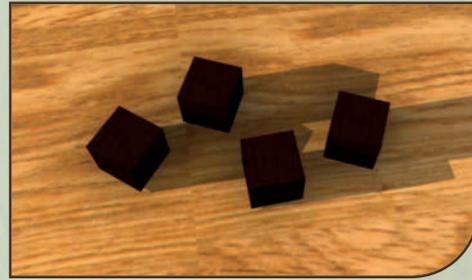
bestimmt der Spieler mit dem geringsten Wert seines Aktienpakets den Startspieler für die nächste Runde.

Wer bei *Waterframe* das Entwicklungsplättchen *Charisma* abgibt, darf hiervon abweichend den Startspieler bestimmen.

Dies ist sowohl zum Ende eines Durchgangs als auch am Ende einer Runde möglich.



Attraktivitätsanzeiger für Importeure



Mit diesen vier Anzeigern wird auf der Tabelle Marktanteile die Attraktivität der fiktiv von den Im-

porteuren angebotenen Waren angezeigt. Bei Spielbeginn haben sie den Wert „0“ und rücken dann im Laufe des Spiels durch die Angaben auf dem Spielplan bzw. den Konjunkturmarkern vor.

Zeittafelanzeiger

Ein Anzeiger zeigt auf der Zeittafel des Hauptspielplans die aktuelle Runde und den aktuellen Durchgang an; der andere wird auf die entsprechende



Stufe des Tableaus *Sondermarker* gestellt, so dass erkennbar ist, welche *Sondermarker* aktuell genommen werden dürfen.

Spielersteine



Die Preisanzeiger, Aktienkursanzeiger und Attraktivitätsanzeiger der Spieler werden jeweils an anderer Stelle beschrieben.

1.7 Banknoten

Banknoten gibt es in der Währung £ mit den Werten 1, 2, 5, 10, 20 und 50. Es ist jederzeit möglich, zu wechseln. Das Geld darf vor den Mitspielern verdeckt gehalten werden. Ausnahmsweise müssen *alle* Spieler ihr Bargeld bekannt geben, wenn die Startspielerbestimmung davon abhängt.

Reicht das Bargeld eines Spielers nicht, um eine gewünschte Aktion auszuführen, muss er einen Aktiennotverkauf vornehmen und notfalls Kredite aufnehmen. Das Bargeld eines Spielers beschränkt also seine Handlungsoptionen nicht!

Bei *Spinning Jenny* erhält jeder Spieler zu Beginn £20;

bei **Waterframe** gibt es kein Startgeld in bar. Die 15 Aktien, die schon bei der Spielvorbereitung in der Bank liegen, stellen die Kosten der Vorfinanzierung durch die Bank dar, die Voraussetzung für den Bau der ersten Fabrik sind.



1.8 Entwicklungsplättchen

Entwicklungsplättchen modifizieren einzelne Funktionen oder geben spezielle Möglichkeiten, in das Spiel einzugreifen. Sie ermöglichen oder unterstützen eine individuelle Strategie. Die Spieler erhalten Entwicklungsplättchen über die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen*. Sie stehen bei **Spinning Jenny** nicht zur Verfügung. Grundsätzlich darf jeder Spieler nur ein Plättchen mit derselben Funktion haben. *Stammkunden* für die jeweiligen Waren gelten als unterschiedliche Plättchen. Außerdem existiert ein Limit von insgesamt vier Plättchen pro Spieler. Nimmt ein Spieler ein fünftes Plättchen, muss er sofort ein Plättchen zurück in den Vorrat legen. Dieses ist wieder für alle frei verfügbar.



Das Plättchen *Charisma* und ein *Erfinder* sind immer im Spiel, die Zusammensetzung der weiteren Plättchen wird zufällig bestimmt. Die Anzahl der weiteren Plättchen beträgt je nach Spielerzahl 26 (zu viert), 19 (zu dritt) oder 12 (zu zweit).

Für die ersten Partien empfehlen wir die Verwendung der vorgegebenen Startaufstellung. Alle Entwicklungsplättchen stehen sofort zu Spielbeginn zur Verfügung und sind – anders als die fortgeschrittenen Aktionsmarker und Schiffe – nicht an die Zeittafelanzeige gebunden.

Das Symbol  zeigt an, dass dieses Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt wird, nachdem die markierte Funktion ausgeführt worden ist.

Die Funktionen der einzelnen Entwicklungsplättchen:

Die Zahl hinter dem Namen gibt die Häufigkeit des Plättchens an.

Agent in den Kolonien (2x)



Der Besitzer des Agenten in den Kolonien darf unmittelbar bei der Erfüllung eines Kontrakts die Anzahl der zu liefernden Waren des Kontrakts um eine Ware nach oben

oder unten verändern. Für die erforderlichen Schiffskapazitäten und Warensteine sowie alle anderen Vor- und Nachteile ist dann der angepasste Wert maßgeblich. Die Funktion des Agenten darf auch in derselben Aktion mehrfach eingesetzt werden.

Broker (2x)



Der Broker hat zwei Funktionen.

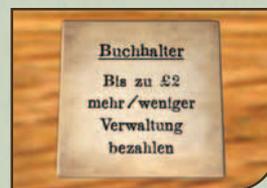
Zum einen erlaubt er es, am Ende eines Jahrzehnts eine „verkürzte“ Aktion Börse auszu-



führen. Nach der Abwicklung des Ereignisses darf der Spieler gelagerte Waren zum festen Preis verkaufen. Er darf zudem Aktien kaufen oder verkaufen. Der Broker ermög-

licht nicht den Erwerb von Kontrakten und bietet auch keine Zusatzaktion. Sind mehrere Broker im Spiel, werden sie im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler „abgehandelt“.

Der Broker darf außerdem eingesetzt werden, wenn der Spieler bei einem Aktionsmarker die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* ausführen dürfte. Er darf dann auf die Zusatzaktion verzichten und den Broker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Anschließend darf er bis zu zwei Aktien zum halben Preis kaufen. Kauft er zwei Aktien, zahlt er den derzeitigen Aktienkurs in einfacher Höhe in die Bank. Möchte er nur eine Aktie kaufen, bezahlt er den halben Aktienkurs und rundet ggf. auf. Der Broker darf weder bei noch nach der Abwicklung des Ereignisses *Spielende* eingesetzt werden.



Buchhalter (3x)

Wenn ein Spieler den Buchhalter hat, legt er einen Aktionsmarker wie gewohnt auf die Verwaltungstabelle, darf dann aber die Verwaltungs-



kosten beliebig um bis zu £2 nach oben oder unten anpassen. So darf er die Aktion *Arbeiter* in die Zeile £2 legen (wenn diese nicht durch *Bürokratie* gesperrt ist) und braucht überhaupt keine Verwaltungskosten zu bezahlen.

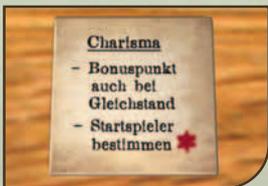
Alle Effekte, die an die Verwaltungskosten gekoppelt sind, richten sich nach den tatsächlich gezahlten Verwaltungskosten. Wenn ein Spieler also den Aktionsmarker *Vertrieb*, max. 7 in der Zeile £6 platziert und wegen des Buchhalters nur £5 bezahlt, darf er auch nur £5 einsetzen, um die Vertriebsmarker in den eigenen Fabriken hoch zu stufen. Es ist auch erlaubt, den Marker in die Zeile £6 zu platzieren und freiwillig £7 zu zahlen (und zu nutzen).

Die Limitierungen der Aktionsmarker bleiben bestehen. Der Buchhalter ermöglicht es also z. B. nicht, mit einem Marker *Vertrieb* max. 7 auf dem Feld £6 eine Wirkung von £8 zu erzielen, indem der Spieler £8 bezahlt. Die Zusatzgebühren für eine erneute Benutzung eines bereits in der Verwaltungstabelle liegenden Aktionsmarkers müssen trotz eines Buchhalters ganz normal bezahlt werden.

Charisma (1x)



Wer *Charisma* besitzt, erhält einen Bonus-schritt auf der Aktienkursanzeige auch bei einem Gleichstand bei der Wertung der meisten verkauften und/oder attraktivsten Waren in der Produktions- und Verkaufsphase.



Außerdem darf der Spieler beim Wechsel des Startspielers

am Ende eines Durchgangs oder des Jahrzehnts bestimmen, wer neuer Startspieler werden soll. Dazu muss er aber Charisma abgeben.

Wenn er beim Rundenwechsel davon Gebrauch machen möchte, muss er dies ansagen, bevor der Spieler mit dem geringsten Wert seines Aktienpakets den neuen Startspieler benannt hat. Um Missverständnisse zu vermeiden, sollte der berechnete Spieler von sich aus vor der Benennung den Besitzer des Plättchens Charisma fragen, ob er davon Gebrauch machen möchte.

Wurde der Startspieler durch Charisma neu bestimmt, darf weder der neue Startspieler noch der bisherige Besitzer des Plättchens in seinem nächsten Spielzug dieses Plättchen nehmen. Zur Erinnerung wird je eine Aktie der beiden Spieler aus der Bank auf das Plättchen im allgemeinen Vorrat gelegt. Nach dem nächsten Spielzug des Spielers nimmt er seine Aktie wieder vom Plättchen und legt es in die Bank zurück. Die Aktien werden auch in den allgemeinen Vorrat gelegt, wenn ein anderer Spieler Charisma auswählt.

Entwickler (3x)



Durch den *Entwickler* werden Fabrikneubauten und -modernisierungen preiswerter. Nach Abschluss der Aktion *Fabrik* muss das Plättchen



zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt werden, wenn der *Entwickler* mindestens für eine Fabrik genutzt worden ist. Bei der Aktion *Fabrik* darf der *Entwickler* für jede Fabrik maxi-

mal je 1x genutzt werden und verringert die Kosten für den Neubau oder die Modernisierung um £5. Wenn dieselbe Fabrik in derselben Aktion mehrfach modernisiert werden soll, müssen die weiteren Stufen *vollständig* bezahlt werden. Es ist aber zulässig, den *Entwickler* für alle vier Fabriken in demselben Spielzug je einmal einzusetzen. Der *Entwickler* darf *nicht* für eine Modernisierung über die aktuelle Stufe hinaus eingesetzt werden.

Beispiel: Im Jahrzehnt 1810 dürfen Fabriken der Stufe 3 betrieben werden. Marion besitzt einen *Entwickler* und führt die folgende Aktion *Fabrik* durch:

	<p>Die Modernisierung der Nahrungsfabrik auf die aktuelle Stufe 3 kostet grundsätzlich £12, mit dem <i>Entwickler</i> zahlt Marion nur £7.</p>
	<p>Die Modernisierung der Kleidungsfabrik von Stufe 1 auf Stufe 2 kostet regulär £11, mithilfe des <i>Entwicklers</i> zahlt Marion aber nur £6. Die sofort durchgeführte weitere Modernisierung auf die Stufe 3 kostet Marion dagegen trotz <i>Entwickler</i> den vollen Preis von £13. Marion darf keine Stufen überspringen und den <i>Entwickler</i> in einer Aktion nur einmal pro Fabrik nutzen.</p>
	<p>Der Neubau der Fabrik Stufe 3 kostet regulär £16, durch den <i>Entwickler</i> zahlt Marion nur £11.</p>
	<p>Die Modernisierung der Fabrik von der aktuellen Stufe 3 auf die zukünftige Stufe 4 kostet Marion den vollen Preis, auch wenn sie den <i>Entwickler</i> besitzt. Sie benötigt aber einen Erfinder!</p>

Erfinder (2x; mehrfach einsetzbar)



Durch den *Erfinder* darf ein Spieler eine Fabrikstufe, einen fortgeschrittenen Aktionsmarker oder ein Schiff erwerben, obwohl die hierfür erforderliche Stufe auf der

Zeittafel noch nicht erreicht ist.

Dies ist allerdings mit zusätzlichen Kosten verbunden. Sofort beim Nehmen des *Erfinders* muss der Spieler £5 an die Bank bezahlen. Nach der ersten Nutzung darf er entscheiden, ob er den *Erfinder* zurück in den allgemeinen Vorrat legt oder £10 an die Bank zahlt, um den *Erfinder* zu behalten und ein weiteres Mal nutzen zu dürfen. Nach der zweiten Nutzung muss er £15, nach der dritten Nutzung £20 zahlen, wenn der Spieler den *Erfinder* weiter behalten möchte. Die Anzahl der bisherigen Nutzungen wird durch je einen Warenstein angezeigt, der für jede Nutzung auf das Entwicklungsplättchen gelegt wird. Nach der vierten Nutzung muss der *Erfinder* wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt werden. Alle auf ihm liegenden Warensteine werden dann in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Wer den *Erfinder* später neu nimmt, bezahlt also zunächst wieder nur für die erste Nutzung (= £5).

Als eine Nutzung gilt das Nehmen eines Sondermarkers bzw. jede *einzelne* Fabrik, die über die aktuelle Stufe hinaus modernisiert wird, auch wenn mehrere Modernisierungen in derselben Aktion *Fabrik* erfolgen.

Zusammenwirken von *Erfinder* und *Entwickler*:

Modernisiert ein Spieler eine Fabrik über die aktuelle Stufe hinaus, muss er in jedem Fall die vollen Kosten bezahlen – der *Entwickler* verringert die Kosten für die zukünftige Stufe nicht! Der *Erfinder* erlaubt nur die Modernisierung von bestehenden Fabriken auf die nächste Stufe, nicht den Neubau einer Fabrik der nächst höheren Stufe. Wenn in derselben Aktion eine Fabrik der nächst höheren Stufe aus dem „Nichts“ entstehen soll, muss zunächst eine Fabrik der aktuellen Stufe neu gebaut werden (ggf. mit *Entwickler* verbilligt) und dann in derselben Aktion *Fabrik* die Modernisierung auf die nächste Stufe vollzogen und getrennt bezahlt werden.

Extraschichten (3x)



Während der Produktionsphase darf der Spieler mit *Extraschichten* die Produktion der Fabrik um einen Warenstein erhöhen. Er legt



das Plättchen daraufhin in den allgemeinen Vorrat zurück.

Die Entscheidung darf der Spieler zu jedem Zeitpunkt treffen, also z. B. wenn er

einen Warenstein aus dem Arbeitsmarkt nehmen darf, aber seine reguläre Produktionskapazität bereits erschöpft ist, oder auch, wenn er noch einen Warenstein für einen Kontrakt in der Phase *Verschiffen der aktiven Ware* benötigt.

Während der Aktion *Produktion* (fortgeschrittener Aktionsmarker) darf das Plättchen *Extraschichten* eingesetzt werden, um einen Warenstein zusätzlich zu produzieren. *Extraschichten* kann dagegen nicht während der Aktion *Schiff* eingesetzt werden.

Ingenieur (2x)



Solange ein Spieler einen *Ingenieur* besitzt, liegt das Limit für seine Qualitätssteigerungen bei +6 statt bei +4. Dies gilt für alle Fabriken und so lange, wie er den

Ingenieur hat. Die Stufen 5 und 6 befinden sich auf den Rückseiten der Qualitätsmarker.

Der *Ingenieur* ist nur in dem Moment erforderlich, in dem man die Qualität auf Stufe 5 oder 6 steigert. Selbst wenn man den *Ingenieur* später abgibt, darf man die erreichten Stufen behalten. Eine Steigerung auf Stufe 5 oder Stufe 6 ist aber ohne *Ingenieur* dann nicht mehr möglich.

Außerdem erlaubt es der *Ingenieur*, bei der Aktion *Qualität* die Verwaltungskosten beliebig selbst zu wählen. So darf der Spieler den eigenen farbigen Aktionsmarker z. B. auf das Feld £4 legen und freiwillig £12 bezahlen. Auf diese Weise darf er dann zwei Stufen Qualität erwerben. Er darf auch Feld £10 belegen und lediglich £6 bezahlen, um eine Stufe zu erwerben.

Kleines Lagerhaus (2x)



Mithilfe des *Kleinen Lagerhauses* darf der Spieler bis zu fünf Warensteine lagern, ohne das Große Lagerhaus mit Arbeitern bestücken zu müssen.

Das Kleine Lagerhaus ist

kostenlos und funktioniert ohne Arbeiter.

Wie bei *Spinning Jenny* werden zu lagernde Warensteine auf die Preisskala der entsprechenden Fabrik gelegt. Es ist jederzeit möglich, Waren aus dem Kleinen Lagerhaus in das Große Lagerhaus (Hafentableau) umzulagern und umgekehrt.

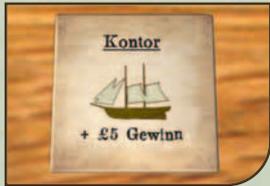
Das Kleine Lagerhaus darf immer für weitere Waren eingesetzt werden; allerdings gehen die über fünf hinausgehenden Warensteine dann ohne Gegenwert verloren, wenn sie nicht direkt in das Große Lagerhaus umgelagert werden können.

Damit die anderen Spieler nachvollziehen können, dass die Warensteine nicht ihre „Sorte wechseln“, muss



jeder Spieler laut ansagen, welchen Warenstein er umlagert (z. B.: „Ich lagere einen Warenstein *Kleidung* vom Kleinen in das Große Lagerhaus um“).

Kontor (2x)



Der Besitzer des *Kontors* erhält als zusätzlichen Gewinn immer £5 aus der Bank, wenn er durch Verschiffen in der Produktionsphase oder durch die Aktion *Schiff* mindestens einen Kontrakt erfüllt. Während der Aktion *Schiff* wird der Zusatzgewinn nur einmalig ausgezahlt, auch wenn mehrere Kontrakte gleichzeitig erfüllt werden. In der Produktionsphase wird der Zusatzgewinn nur einmalig ausgezahlt, auch wenn der Spieler zwei Schiffe einsetzt.

Der Zusatzgewinn wird unabhängig von der Anzahl und Art der verschifften Waren erzielt, weil er durch die Rückfahrt entsteht (durch bedeutsame Nachrichten, Waren aus den Kolonien wie Tee, Seide usw.). Das Schiff muss aber aktiv zum Einsatz kommen, also als Aktion genutzt oder zum Verschiffen benötigt werden. Wenn das Schiff in der Produktionsphase nicht genutzt wird, darf keine „Leerfahrt“ mit Zusatzgewinn durch das *Kontor* gemacht werden.

Maschinenfabrik (2x)



Für jede gekaufte Maschine eines Mitspielers erhält jeder Besitzer einer *Maschinenfabrik* £1 aus der Bank. Die Einnahmen für die Besitzer einer Maschinenfabrik sind unabhängig davon, wie viel der Käufer für die Maschinen bezahlt. Theoretisch dürfen die Besitzer der Maschinenfabriken insgesamt mehr Geld aus der Bank erhalten als der

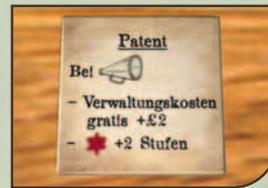
Käufer für die Maschinen bezahlt hat. Maßgeblich ist die Anzahl der einzelnen Maschinen, so dass £2 an den Besitzer der Maschinenfabrik gehen, wenn ein Spieler mit seinem farbigen Maschinenmarker zwei Maschinen für £6 einkauft.

Für Maschinen, die der Besitzer der Maschinenfabrik selbst kauft, erhält er keine Zahlungen aus der Bank (wohl aber der Besitzer der anderen Maschinenfabrik).

Patent (2x)



Ein Patent ist ein gutes Marketinginstrument. Es darf auf zwei Arten während der Aktion *Vertrieb* genutzt werden. Der Spieler muss sich für eine der beiden Optionen entscheiden.



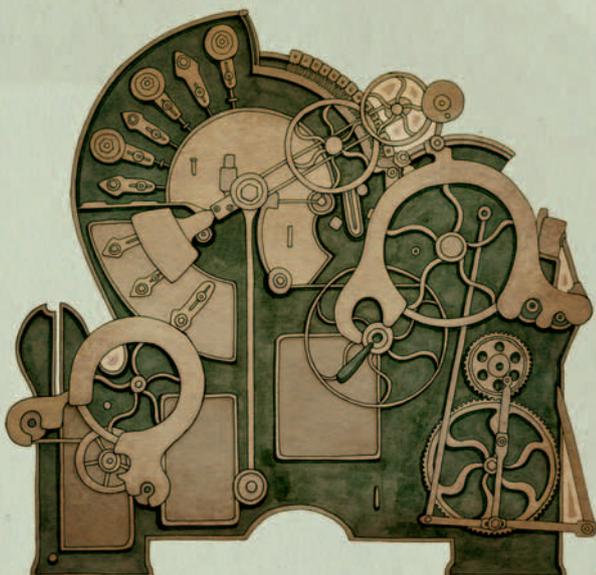
Option 1: Hat der Spieler ein Patent, darf er kostenlos £2 zu den gezahlten Verwaltungskosten hinzuaddieren, die er dann für das Drehen der Vertriebsmarker einsetzen kann. Die Effekte des *Buchhalters* werden zuvor berücksichtigt, dann ggf. das Limit des Aktionsmarkers. Erst dann werden die Effekte des Patents hinzuaddiert.

Beispiel: Marion legt den Aktionsmarker *Vertrieb* max. 7 auf das Feld £10 der Verwaltungstabelle. Aufgrund des *Buchhalters* zahlt sie nur £8. Die Wirkung der Verwaltungskosten wird durch das Limit des Aktionsmarkers auf £7 reduziert. Abschließend erhöht das Patent den tatsächlich nutzbaren Wert auf £9.

Option 2: Alternativ darf der Spieler das Patent zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um die Effektivität der Aktion einmalig, aber verstärkt, zu steigern. Zunächst wird die Aktion anhand der Verwaltungskosten ganz normal durchgeführt. Anschließend darf der Spieler seine Vertriebsmarker um insgesamt zwei weitere Stufen aufwerten, ohne hierfür etwas bezahlen zu müssen. Er darf den Marker in einer Fabrik zwei Stufen hochsetzen oder in zwei Fabriken zwei Marker je eine Stufe. Die Art der Stufen und Fabriken ist unerheblich. Am effektivsten ist es natürlich, wenn der Spieler zwei Fabriken mit Vertriebsmarkern der Stufe 3 hat, so dass er zwei Mal die Stufe 4 ohne jegliche Kosten erreicht. Das Limit von Stufe 4 pro Vertriebsmarker bleibt auch bei Einsatz des Patents gültig.

Es ist nicht möglich, das Patent zu einem anderen Zeitpunkt als während der Aktion *Vertrieb* abzugeben, um diesen Effekt auszulösen.

Das Patent darf auch eingesetzt werden, wenn der Spieler mit der Aktion *Vertrieb* keine Aufwertung durchführt (z. B. wegen zu geringer, aufgewendeter Verwaltungskosten oder wenn der Spieler durch den *Buchhalter* gar keine Verwaltungskosten gezahlt hat).



Schule (2x)



Die Schule hat zwei Funktionen.

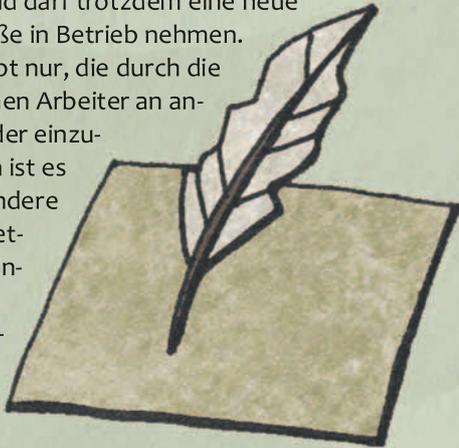
Der Besitzer der Schule darf Arbeiter, die er bei der Aktion *Maschinen* entlässt und eigentlich auf das Feld *Entlassene Arbeiter* legen müsste, direkt in andere Produktionsstraßen setzen. Das Versetzen ist auch in andere Fabriken oder das Lagerhaus möglich. Der Spieler darf frei wählen, wie viele der durch Maschinen ersetzten Arbeiter er auf das Feld *Entlassene Arbeiter* legt und wie viele auf andere Felder in seinen Fabriken wandern (auch 0). Auf diese Weise benötigt der Spieler ggf. die Aktion *Arbeiter* nicht und darf trotzdem eine neue Produktionsstraße in Betrieb nehmen.

Die Schule erlaubt nur, die durch die Aktion entlassenen Arbeiter an anderer Stelle wieder einzustellen. Dagegen ist es nicht möglich, andere Arbeiter zu versetzen oder neue einzustellen.

Es ist erlaubt, Arbeiter in eine Produktionsstraße zu setzen, obwohl dort dann noch nicht alle Plätze belegt sind und die Produktionsstraße dementsprechend nicht produzieren kann. Es ist sogar möglich, Arbeiter in die Produktionsstraße #4 von Fabriken der Stufe I zu setzen, obwohl dort die Produktionsmenge immer „0“ ist. Letzteres kann sinnvoll sein, wenn man diese Fabrik modernisieren möchte, bevor in der Fabrik das nächste Mal produziert wird.

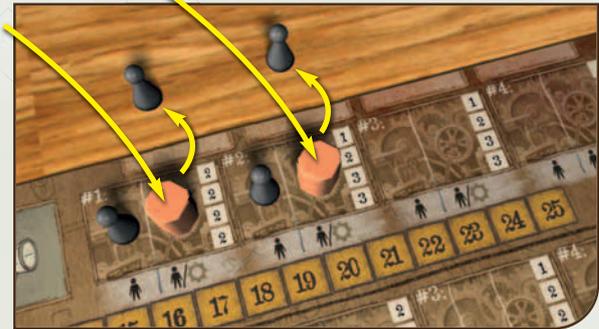
Der Spieler muss Arbeiter in der jeweils aktiven Fabrik auch dann bezahlen, wenn sie nicht produzieren, weil z. B. die Produktionsstraße nicht vollständig besetzt ist. Wenn also eine neue Produktionsstraße drei Arbeiter benötigt, der Spieler aber nur zwei Arbeiter durch Maschinen ersetzen darf, muss er doch noch die Aktion *Arbeiter* oder eine weitere Aktion *Maschinen* (in Verbindung mit Schule) durchführen, damit die Produktionsstraße auch während der nächsten Produktionsphase Waren herstellen kann.

So genannte „Kettenversetzungen“ sind ausgeschlossen, also das Ersetzen eines bereits mithilfe der Schule versetzten Arbeiters durch eine weitere Maschine in derselben Aktion. Die entlassenen Arbeiter sollten zum Vermeiden von Missverständnissen zunächst neben dem Fabriktableau abgestellt und erst nach Abschluss der eigentlichen Aktion „Maschinen“ auf freie Plätze versetzt werden.



Beispiel: Marion besitzt die Schule und führt die Aktion *Maschinen* wie folgt durch:

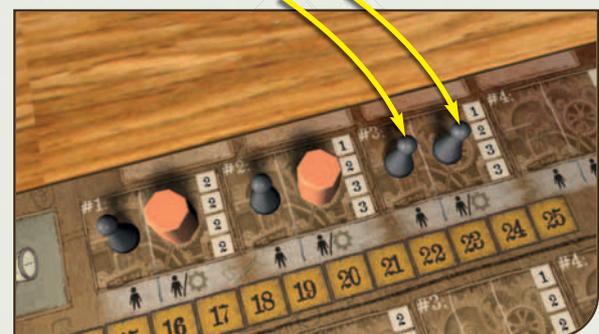
Marion ersetzt je 1 Arbeiter aus den ersten beiden Produktionsstraßen ihrer Nahrungsfabrik durch eine Maschine. Sie stellt die Arbeiter zunächst neben die Fabrik, um gleich die dritte Produktionsstraße zu eröffnen.



Wenn Marion noch eine dritte Maschine einsetzen dürfte, dürfte sie diese NICHT dazu verwenden, in der aktuell noch leeren dritten Produktionsstraße einen Arbeiter zu ersetzen. Diese Maschine muss in einer anderen Fabrik untergebracht werden.



Nachdem Marion alle Maschinen eingesetzt hat, stellt sie die beiden Arbeiter mit Hilfe der Schule zurück auf das Fabriktableau und nimmt die dritte Produktionsstraße in Betrieb, statt sie auf das Feld *Entlassene Arbeiter* zu stellen.





Außerdem ermöglicht es die Schule, während der Produktion die höchste funktionsfähige Produktionsstraße einer Fabrik stillzulegen. Die Arbeiter und Maschinen in dieser Straße müssen dann nicht bezahlt werden – der Spieler erhält natürlich auch die Waren nicht. Dies ist nur möglich, solange noch keine Ware aus dieser Produktionsstraße genutzt worden ist.

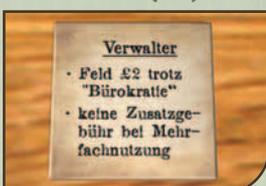
Beispiel: Marions Nahrungsfabrik ist in den ersten drei Produktionsstraßen mit drei Arbeitern und drei Maschinen besetzt. Als sie erkennt, dass sie die in der dritten Produktionsstraße produzierten Waren wegen zu geringer Nachfrage nicht verkaufen darf, verkündet sie, dass sie die Produktionsstraße schließt. Sie bezahlt später dann nur die beiden Arbeiter und die beiden Maschinen in den ersten beiden Straßen. Um dies anzuzeigen, dreht sie die Schule um 90 Grad, bis die Lohnkosten gezahlt sind.

Stammkunde (je Warensorte 1x)



Der *Stammkunde* wird unabhängig vom Arbeitsmarkt und der dort generierten Nachfrage bedient. Für den Stammkunden ist kein Platz in der Tabelle *Marktanteile* erforderlich. Wenn ein Spieler also drei Waren über die Nachfrage im Inlandsmarkt verkauft und genau eine Attraktivität von drei aufweist, darf er trotzdem noch einen vierten Warenstein über den Stammkunden verkaufen. Der Stammkunde zahlt immer den Preis gemäß der eigenen Preisskala. Selbstverständlich muss der Spieler dann auch vier Waren aus der laufenden Produktion und dem Lager zur Verfügung haben. Die Nutzung des Stammkunden ist nicht verpflichtend. Kann oder will der Spieler keine Ware über den Stammkunden verkaufen, gibt es keine Nachteile. Die über einen Stammkunden verkaufte Ware zählt als regulär verkaufte Ware, also sowohl für die Aktienkurssteigerung von +1 bzw. +2 für einen Verkauf von einer bzw. mindestens zwei Ware(n) als auch für den Bonus-schritt für die meisten verkauften Waren.

Verwalter (2x)



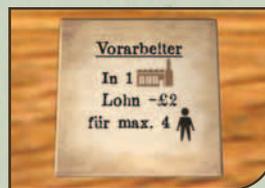
Der *Verwalter* erlaubt die Benutzung des Feldes in Zeile £2 der Verwaltungstabelle, auch wenn das Ereignis *Bürokratie* wirksam ist.

Außerdem muss man mit dem *Verwalter* keine Zusatzgebühr für eine weitere

Benutzung eines bereits in der Verwaltungstabelle liegenden Aktionsmarkers bezahlen.

Wenn das Ereignis *Bürokratie* wirksam ist und man den Verwalter abgibt, weil man das Limit von vier Entwicklungsplättchen überschritten hat, ist das Feld £2 sofort gesperrt. Ein dort bereits liegender Aktionsmarker darf im weiteren Verlauf der Runde wie gewohnt erneut genutzt werden. Die zusätzliche Gebühr für die erneute Nutzung beträgt dann allerdings £4 statt £2.

Vorarbeiter (3x)



Nimmt ein Spieler den *Vorarbeiter*, muss er sofort festlegen, in welcher Fabrik dieser tätig werden soll. Der *Vorarbeiter* gilt nur für diese Fabrik. Zur Markierung wird ein

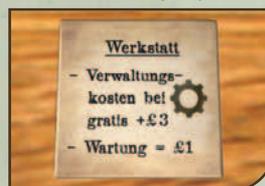
Warenstein auf das Fabriksymbol des Tableaus gelegt. Wenn in dieser Fabrik Lohn gezahlt werden muss, verringert sich dieser für bis zu vier Arbeiter um je £2. Ein Spieler darf den *Vorarbeiter* nur in eine andere Fabrik versetzen, wenn er auf eine Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* verzichtet. Dann setzt er den zur Markierung platzierten Warenstein von seiner derzeitigen Fabrik zu einer beliebigen anderen Fabrik. So darf der *Vorarbeiter* auch in mehreren Fabriken in derselben Runde zum Einsatz kommen.

Auch bei einem *Vorarbeiter* arbeitet niemand umsonst! Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Lohn regulär nur £2 beträgt, muss für jeden Arbeiter trotz des *Vorarbeiters* ein Mindestlohn von £1 bezahlt werden.

Zusammenwirken mit der *Werkstatt*:

Wenn der Spieler auch eine *Werkstatt* besitzt und beide Plättchen in unterschiedlichen Fabriken eingesetzt werden, müssen *Vorarbeiter* und *Werkstatt* jeweils an die Plätze für die Entwicklungsplättchen gelegt werden, die der Fabrikreihenfolge entsprechen (z.B. wird die *Werkstatt* auf Platz 1 gelegt, wenn sie für die Nahrungsfabrik gilt und der *Vorarbeiter* auf Platz 4, um für die Lampenfabrik zu wirken).

Werkstatt (3x)



Eine *Werkstatt* erleichtert den Erwerb neuer Maschinen sowie die Wartung. Bei der Aktion *Maschinen* zählt der Spieler zu den tatsächlich gezahlten Verwaltungskosten

£3 hinzu, ohne dass er hierfür etwas bezahlen muss. Diesen erhöhten Betrag darf er dann für den Kauf von Maschinen einsetzen. Die Anzahl der Maschinen, die er für diesen Betrag kaufen darf, wird aber ausschließlich durch die Angaben auf dem Aktionsmarker bestimmt.

Die Modifikationen durch das Entwicklungsplättchen *Buchhalter* werden vorher berechnet. Die Werkstatt erhöht den tatsächlich einsetzbaren Betrag der effektiven Verwaltungskosten. Die Zusatzgebühr für eine erneute Benutzung eines bereits in der Verwaltungstabelle liegenden Aktionsmarkers ist wie üblich nicht nutzbar.

Beispiel: Marion setzt den fortgeschrittenen Aktionsmarker *Maschinen* 2/5/10 auf das Feld £4 ein. Sie verfügt über den *Buchhalter* und entscheidet sich, nur £2 an Verwaltungskosten in die Bank zu zahlen. Mit der Werkstatt darf sie insgesamt £5 einsetzen, um Maschinen zu kaufen. Sie nimmt also zwei Maschinen aus dem allgemeinen Vorrat und setzt sie in ihre Fabriken ein.

Nur mit einer Werkstatt darf ein Spieler mit seinem farbigen Aktionsmarker eine dritte Maschine erwerben, indem er £10 Verwaltungskosten bezahlt und durch die zusätzlichen £3 der Werkstatt den dritten Wert des Markers *Maschinen* 3/6/13 erreicht.

Wer eine Werkstatt besitzt, zahlt in einer Fabrik unabhängig von der Anzahl der Maschinen für alle zusammen nur £1 Wartungskosten. Beim Nehmen der Werkstatt legt der Spieler sofort einen Warenstein auf die Fabrik, für die er die Wartungskosten verringern möchte.

Ein Spieler darf die Werkstatt-Funktion *Wartungskosten einsparen* nur auf eine andere Fabrik übertragen, wenn er auf eine Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* verzichtet. Dann setzt er den zur Markierung platzierten Warenstein von seiner derzeitigen Fabrik zu einer beliebigen anderen Fabrik. Dadurch darf die Werkstatt auch in mehreren Fabriken in derselben Runde zum Einsatz kommen.

Zusammenwirken mit dem *Vorarbeiter*:

Wenn der Spieler zudem einen *Vorarbeiter* hat und die beiden Plättchen für unterschiedliche Fabriken wirken sollen, müssen *Vorarbeiter* und *Werkstatt* jeweils an die Plätze für die Entwicklungsplättchen gelegt werden, die der Fabrikreihenfolge entsprechen (z.B. legt er die *Werkstatt* auf Platz 1, wenn sie für die Nahrungsfabrik gilt und den *Vorarbeiter* auf Platz 4, um für die Lampenfabrik zu wirken).

1.9 Ereignismarker

Die Ereignismarker nehmen Bezug auf historische Ereignisse in den Jahren 1750-1840 und spiegeln ihre Auswirkungen auf die englische Wirtschaft wider. Jedes Ereignis betrifft grundsätzlich alle Spieler. Wenn ein Ereignis nicht vollständig ausgeführt werden kann, werden alle Auswirkungen soweit wie möglich ausgeführt. Der Rest

verfällt. Grundsätzlich muss ein Ereignis erst vollständig abgewickelt werden, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Bei *Spinning Jenny* werden die Ereignismarker nicht verwendet. Lediglich der Marker *Spielende* wird zur Erinnerung offen auf das Ereignisfeld des Jahrzehnts 1790 platziert.

Bei *Waterframe* werden die Ereignismarker während der Spielvorbereitung verdeckt in der rechten Spalte der Zeittafel ausgelegt:

Der Marker *Spielende* hat seinen vorgegebenen Platz am Ende des Jahrzehnts 1810, wo er verdeckt abgelegt wird. Der Marker „Bürokratie“ wird mit zwei zufällig gezogenen anderen Markern gemischt, diese drei Marker dann verdeckt auf die drei Felder der Jahrzehnte 1770, 1780, 1790 verteilt, während alle übrigen Marker verdeckt gemischt und schließlich einer auf das Feld in der Zeile 1800 gelegt wird.

Überzählige Marker werden nicht benötigt und kommen unbesehen in die Schachtel.

Die Rückseite aller Marker erinnert daran, dass vor Auswertung des Ereignisses die Arbeiter für die Schiffe und die Lager bezahlt werden müssen.

Wer den Spielablauf noch variantenreicher gestalten möchte, kann für jedes Jahrzehnt von 1760 bis 1800 einen zusätzlichen Ereignismarker verdeckt ziehen und oben auf den bereits dort liegenden legen. Dann wird am Ende eines jeden Jahrzehnts ein zusätzliches Ereignis ausgewertet (ausgenommen 1810). Die Schiffsmannschaften und Lagerarbeiter müssen aber auch dann nur einmal und 1760 gar nicht bezahlt werden.

Der *Broker* kommt erst nach der Auswertung des Ereignismarkers zum Einsatz und ermöglicht den Verkauf von Lagerwaren und den Handel mit Aktien.

Die Funktionen der einzelnen Ereignismarker:

Bürokratie: Feld £2 der Verwaltung sperren



Die zunehmende Größe der Unternehmen erfordert höheren Verwaltungsaufwand und bringt steigende Kosten.

Ab sofort ist die gesamte Zeile £2 der Tabelle *Verwaltung*

gesperrt. Zur Erinnerung wird auf jedes Feld der Zeile ein Warenstein gelegt.

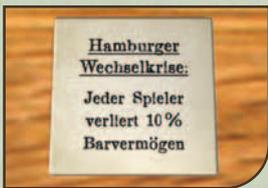
Wer einen *Verwalter* hat, darf den Warenstein in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Gibt der Spieler aber den *Verwalter* wieder ab, muss er das Feld erneut sperren. Ein zu diesem Zeitpunkt auf dem Feld £2 befindlicher Aktionsmarker darf im weiteren Verlauf des Jahrzehnts



nur gegen eine Zusatzgebühr von £4 (statt £2) nochmals genutzt werden.

Der Marker **Bürokratie** wird zu Spielbeginn unter die Marker der Runden 1770-1790 gemischt. Sobald er aufgedeckt worden ist, ist er bis zum Spielende wirksam und bleibt deshalb offen liegen.

Hamburger Wechselkrise: Jeder Spieler verliert 10% Barvermögen



In Hamburg gilt eine Edelmetallwährung (Silber). Als infolge schleppenden Warenabsatzes aufgrund einer Rezession in den USA zu viele Wechselgläubiger den Gegenwert in Edelmetall ausgezahlt haben wollen, bricht das System zusammen und reißt alle Wirtschaftszweige in eine Krise. Viele Unternehmen auch außerhalb Deutschlands verlieren eine Menge Geld oder gehen sogar bankrott.

Jeder Spieler zahlt sein Bargeld und gibt den Betrag bekannt. Dann zahlt jeder (kaufmännisch gerundet) 10% des Betrags in die Bank.

Beispiel: Marion hat £27 Bargeld und der Verlust beträgt £3. Harald zahlt bei £94 Bargeld £9 in die Bank. Angelika hat nur £4 und kommt ohne Verluste durch die Krise.

Krieg auf dem Kontinent: +1

und £ ➔ +1 je



Napoleon verwüstet das kontinentale Europa und versucht, England mit einer Kontinental-

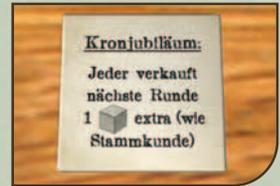
sperre in die Knie zu zwingen. England erschließt jedoch neue Wirtschaftsräume außerhalb der von Napoleon beherrschten Gebiete und steht im Ergebnis stärker da als die Kontinentalstaaten.

In jeder Fabrik dreht jeder Spieler seinen Vertriebsmarker um eine Stufe höher (bzw. setzt einen neuen auf Stufe +1 ein) und erhöht gleichzeitig den Preis auf der dazugehörigen Skala um £1. Hat eine Fabrik bereits die Stufe „+4“ erreicht, bleibt auch der Preisanzeiger stehen. Der Ereignismarker hat dann auf diese Fabrik keine Auswirkungen.

Da Attraktivität und Preis gleichzeitig steigen, muss kein Attraktivitätsanzeiger in der Tabelle **Marktanteile** angepasst werden. Nach der Verkaufsphase verringert sich automatisch der Wert für Vertrieb und damit die Attraktivität um 1. Der Preis darf aber nur durch eine entsprechende Zusatzaktion wieder angepasst werden.

Kronjubiläum: Jeder verkauft nächste Runde 1 extra (wie Stammkunde)

König Georg feiert sein Kronjubiläum. Die Feierlichkeiten heben die Konjunktur auf ein neues Niveau.



Im kommenden Jahrzehnt darf jeder Spieler einmal eine zusätzliche Ware verkaufen (wie beim **Stammkunden**). Der Marker wird offen auf den Ereignismarker der nächsten Runde gelegt.

Der zusätzliche Verkauf darf auch für dieselbe Ware wie ein Verkauf mit Stammkunden durchgeführt werden. Wann und für welche Ware der zusätzliche Verkauf genutzt wird, darf jeder Spieler selbst entscheiden. Es handelt sich um einen regulären Verkauf – die Ware muss also regulär produziert werden bzw. aus dem Lager stammen. Die Ware erzielt den regulären Preis gemäß der eigenen Preisskala und wird bei der Aktienkurssteigerung mit gewertet.

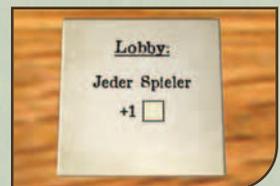
Um die Option einer zusätzlich verkauften Ware anzuzeigen, wird zu jeder Spalte in der Verwaltungstabelle oberhalb des Felds £10 ein Warenstein gelegt. Sobald ein Spieler im nächsten Jahrzehnt von der Möglichkeit Gebrauch gemacht hat, eine zusätzliche Ware zu verkaufen, wird der Warenstein von seiner Spalte entfernt.

Am Ende des nächsten Jahrzehnts verfällt die Option, eine weitere Ware verkaufen zu können. Alle verbliebenen Warensteine von der Verwaltungstabelle werden entfernt. Der offene Ereignismarker **Kronjubiläum** wird in die Schachtel gelegt und der neue Ereignismarker kann ausgewertet werden.

Lobby: Jeder Spieler +1

Die Unternehmen verstehen es zunehmend, ihre Interessen durchzusetzen und sich Privilegien zu verschaffen.

Der Startspieler beginnt und nimmt einen beliebigen Sondermarker



(Schiff, fortgeschrittener Aktionsmarker, Entwicklungsplättchen). Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Grundsätzlich sind nur die Marker der aktuellen Stufe erlaubt. Es läuft noch das „alte“ Jahrzehnt!

Unter Verwendung des **Erfinders** darf ein Spieler aber ein Schiff oder Aktionsmarker der nächsten Stufe wählen.

„Made in England“: Jeder Spieler + 2

Mit dem Gesetz, das jede Ware ihren Herkunftsort anzeigen muss, soll der einheimischen Wirtschaft ein Wettbewerbsvorteil verschafft werden. Später werden allerdings die Waren „Made in Germany“ – zunächst als minderwertig eingestuft – wesentlich beliebter.



Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Stufe Vertrieb nehmen, indem er einen Vertriebsmarker dreht bzw. auf Stufe „+1“ neu einsetzt. Dies wird zwei Runden lang ausgeführt, so dass jeder insgesamt zwei Stufen Vertrieb umsonst erhält. Die Spieler entscheiden frei, in welchen Fabriken sie die Stufen einsetzen. Die Stufen dürfen auf verschiedene Fabriken aufgeteilt werden. Hat ein Spieler alle Marker bereits auf das Maximum von +4 gedreht, erhält er keinen weiteren Vorteil.

Nach jedem Drehen muss der Spieler den entsprechenden Attraktivitätsanzeiger in der Tabelle Marktanteile anpassen. Eine Veränderung des Preises ist nicht möglich – dazu ist ein Aktionsmarker mit der Zusatzaktion Preis anpassen erforderlich.

Maschinensturm: Jede Fabrik – 1



Handwerker und unzufriedene Arbeiter zerstören Maschinen, da sie fürchten, dass die Maschinen ihnen die Arbeitsplätze wegnehmen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn fortgeführt, muss jeder Spieler einzeln jeweils in einer Fabrik eine Maschine entfernen (zurück in den allgemeinen Vorrat) und an ihren Platz einen Arbeiter aus dem Feld Entlassene Arbeiter stellen (nicht aus dem Arbeitsmarkt!). Dies wird solange wiederholt, bis alle Spieler in jeder Fabrik eine Maschine durch einen Arbeiter ersetzt haben. Wer schon alle Fabriken „abgehandelt“ hat, wird übersprungen. Sind im Feld Entlassene Arbeiter nicht genügend Arbeiter vorhanden, werden weitere Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt genommen. Sollten auch dort nicht für alle genügend vorrätig sein, wird das Ereignis nur so lange ausgeführt, bis alle Arbeiter in den Fabriken stehen.

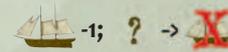
Navigation Acts: nächste Runde gilt je -2

Die Navigation Acts beschneiden die Importmöglichkeiten. Die Importeure fanden aber immer wieder eine Möglichkeit, die Gesetze zu umgehen.

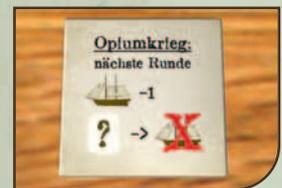


Alle Importeure werden in der nächsten Runde auf der Tabelle Marktanteile um zwei Felder zurückgeschoben, allerdings maximal auf Feld „0“. Der Ereignismarker wird offen auf den Ereignismarker der nächsten Runde gelegt. Erreicht der Zeittafelanzeiger dieses Ereignisfeld, werden alle Importeure wieder um zwei Felder vorwärts gerückt (auch von Feld „0“ aus) und der Marker wird in die Schachtel gelegt.

Opiumkrieg: nächste Runde



Englische Kaufleute schmuggeln in großem Stil Opium, um so an Silber zu gelangen. Der chinesische Kaiser geht gegen den illegalen Opiumhandel vor. Das führt zu Schwierigkeiten im Schiffsverkehr und Verlust von Handelsschiffen und letztlich sogar zu den so genannten Opiumkriegen.



Der Ereignismarker wird offen rechts neben den Ereignismarker der nächsten Runde platziert und ist für die gesamte kommende Runde gültig. Alle Schiffe haben eine um 1 verringerte Kapazität. Wer also vier Waren transportieren möchte, darf dies nicht mit einem 4er-Schiff erledigen, da dieses derzeit nur eine Kapazität von 3 hat.

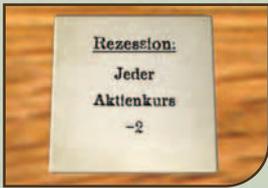
Am Ende der nächsten Runde verliert jeder Spieler ein Schiff seiner Wahl das heißt, er muss ein Schiff nach dem Bezahlen der Schiffsmannschaften abgeben. Wie üblich wird der Schiffsmarker zurück auf das Tableau Sondermarker gelegt und die entsprechende Anzahl von Arbeitern wandern vom Hafentableau des Spielers auf das Feld Entlassene Arbeiter des Spielplans. Anschließend kommt der Marker Opiumkrieg aus dem Spiel. Wer kein Schiff besitzt, kann natürlich auch keins abgeben und ist vom Ereignis nicht betroffen.

Beispiel: In der vorhergehenden Runde wurde das Ereignis Opiumkrieg ausgelöst. Marion hat ein 4er- und ein 6er-Schiff. Während der Verkaufsphasen darf sie maximal 8 Waren verschiffen, da ihre Schiffe nur eine Kapazität von 3 bzw. 5 haben. Sie entscheidet sich am Rundenende, das 6er-Schiff abzugeben, weil sie in der nächsten Runde keine oder nur wenige Waren verschiffen möchte. Sie bezahlt die beiden Schiffsmannschaften gemäß des aktuellen Lohns und legt anschließend zwei Arbeiter und das 6er-Schiff zurück. Abschließend wird die Vorderseite mit dem Ereignis für die laufende Runde ausgewertet.

Opiumkrieg sollte im Zweipersonen-Spiel nicht verwendet werden.



Rezession: Jeder Aktienkurs -2



Immer wieder überhitzt die Konjunktur und Arbeiter werden massenhaft entlassen. Unternehmen verlieren an Wert oder müssen sogar Bankrott anmelden.

Jeder Spieler zieht seinen Aktienkursanzeiger um zwei Felder zurück, nicht aber unter „1“. Weitere Schritte verfallen gegebenenfalls.

Royal Society:



Die Royal Society fördert „Fortschritt“ und schüttet Preis- und Fördergelder aus.

Jeder Spieler erhält Bargeld aus der Bank. Für die Fabrik der höchsten Technikstufe erhält ein Spieler £4 je Stufe und für jedes seiner Entwicklungsplättchen £2.



Beispiel: Marion besitzt 1 Nahrungsfabrik der Stufe I und eine Kleidungsfabrik der Stufe II sowie eine Lampenfabrik der Stufe II. Hierfür kassiert sie £8 (die höchste Fabrikstufe (II) mit £4 multipliziert). Außerdem besitzt sie die Entwicklungsplättchen Ingenieur, Patent und Vorarbeiter. Für diese Marker erhält sie weitere £6. Insgesamt erhält Marion also £14 aus der Bank.

Soziale Unruhen:



Die Arbeiter bewohnen fürchterliche Behausungen, die Löhne stagnieren. Der Pauperismus löst Unruhen aus.

Jeder Spieler muss für jeden Arbeiter in seinen Fabriken und auf dem Hafentableau £1 in die Bank bezahlen.

Spielende



Dieser Marker wird zu Spielbeginn auf ein vorgegebenes Feld gelegt – bei **Spinning Jenny** offen auf Feld 1790, bei **Waterframe** verdeckt auf Feld 1810.

Erreicht der Zeittafelanzeiger das Spielende, darf jeder Spieler noch einmal eine verkürzte Aktion Börse ausführen (Lagerverkäufe ausführen und Aktien kaufen). Der Broker darf weder bei noch nach diesem Ereignis eingesetzt werden.

Streikdrohung:

nächste Runde Lohnkosten + £1 je



Die Arbeiter sind mit den Arbeitsbedingungen unzufrieden und müssen mit einer Zusatzzahlung besänftigt werden. Arbeitsschutzgesetze (gegen Kinderarbeit, gegen

Unfallrisiko) verursachen Kosten.

Im nächsten Jahrzehnt erhält jeder Arbeiter einen um £1 erhöhten Lohn. Zur Erinnerung wird der Ereignismarker offen auf den Ereignismarker des nächsten Jahrzehnts gelegt und neben jede Lohnangabe des Arbeitsmarkts ein Warenstein platziert.

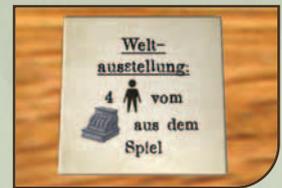
Sobald der Zeittafelanzeiger das nächste Ereignisfeld erreicht, wird der offen liegende Ereignismarker **Streikdrohung** in die Schachtel gelegt und die Warensteine neben dem Arbeitsmarkt werden entfernt. Dann wird der nächste Ereignismarker normal ausgewertet.

Weltausstellung:

4 vom aus dem Spiel

Die Weltausstellung heizt die Konjunktur an.

Es werden vier Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Sie kommen für den Rest des Spiels nicht mehr zum Einsatz, auch wenn das Feld **Entlassene Arbeiter** leer sein sollte und aufgrund eines Ereignisses oder Konjunkturmarkers weitere Arbeiter zurück in den Arbeitsmarkt gestellt werden müssten. Sind nicht genügend Arbeiter im Arbeitsmarkt, werden weitere Arbeiter aus dem Feld **Entlassene Arbeiter** genommen. Sind auch dort nicht genügend vorhanden, verfällt der Rest ersatzlos.



Wirtschaftskrise:

5 in den



Die Nachfrage bricht ein. Sofort werden fünf Arbeiter aus dem Feld **Entlassene Arbeiter** auf den Arbeitsmarkt gestellt. Sind im Feld **Entlassene Arbeiter** nicht genügend

Arbeiter vorhanden, werden so viele Arbeiter in den Arbeitsmarkt gestellt, wie möglich.

2. Strategische Hinweise

BITTE NICHT LESEN, WENN MAN DIE STRATEGIEN DES SPIELS SELBER ENTDECKEN MÖCHTE!

Arkwright bietet viele verschiedene Möglichkeiten, um erfolgreich zu sein, insbesondere in der Version **Waterframe**. Weil der Erfolg von zwei Faktoren abhängt (Aktienanzahl und Aktienkurs), kann man sich entweder auf einen der Faktoren konzentrieren und den anderen eher beiläufig nachziehen oder von Anfang an beide fördern. Mathematisch am effektivsten ist eine etwa gleiche Verteilung beider Faktoren am Spielende ($20 \times 20 = 400$ ist mehr als $15 \times 25 = 375$).

Deshalb ist es entscheidend, beide Faktoren im Auge zu behalten. Nicht selten geschieht es in den ersten Partien, dass der Aktienkurs sich gut entwickelt und dadurch die Aktien so teuer werden, dass man am Ende des Spiels kaum Aktien von der Bank kaufen kann. Wer während des Spiels schon zu günstigerem Kurs Aktien kauft oder auf Kosten des Aktienkurses auf gute Gewinne setzt, ist hier im Allgemeinen im Vorteil.

Jede Partie verläuft anders, weil die Zusammensetzung der Entwicklungsplättchen und der fortgeschrittenen Aktionsmarker unterschiedlich ist. Es ist ratsam, die Möglichkeiten, die sich hieraus ergeben, in die eigene Strategie einzubeziehen.

Es lohnt sich aber immer, auf die Spielreihenfolge zu achten. Wer „hinten sitzt“ – also den letzten Spielzug vor der Produktion der aktiven Ware durchführt – hat einen großen Vorteil, weil niemand mehr auf seinen Zug reagieren kann. Er kann genau absehen, wie er alle seine Waren zum bestmöglichen Preis verkaufen darf oder mit welchen Vertriebsmaßnahmen er die höchste Attraktivität erreicht, um den Bonusschritt für den höchsten Wert in der Tabelle Marktanteile zu erhalten. Wer den Startspieler bestimmen darf, sollte darauf achten, dass er in den Durchgängen hinten sitzt, in denen seine wichtigsten Fabriken die aktive Ware produzieren. Als Startspieler wiederum hat man den Vorteil, bei neu zugänglichen Aktionsmarkern (und Schiffen) als erster den Marker zu sichern, der am interessantesten erscheint.

Generell gilt, dass man auf die Aktionen der anderen Spieler achten und entsprechend reagieren sollte. Gibt es schon zwei andere Spieler, die sich auf Schiffe konzentrieren, kann es sehr attraktiv sein, sich eher um den verwaisten Inlandsmarkt zu kümmern. Sollte ein Markt von keinem Spieler bearbeitet werden, lohnt es sich, hier aktiv zu werden – wo zu viele andere unterwegs sind, kann ein Schließen der Fabrik unnötige Verluste vermeiden.

Regelmäßig kann man in vielen Situationen seinen eigenen

Zug unabhängig von den anderen vorausplanen, um die Spielzeit nicht unnötig zu verlängern. Die kurzfristigen Entscheidungen verlangen häufig keine überlangen Denkpausen, wenn man sich über die Gesamtzielsetzung des eigenen Fabrikimperiums im Klaren ist.

Einige der generellen Strategien für die Version **Waterframe** mit 4 Spielern und Anmerkungen hierzu werden hier dargestellt – ohne Anspruch auf Vollständigkeit oder Erfolgsgarantie. Die Grundgedanken gelten ähnlich auch für die Version **Spinning Jenny**.

Mit der Angabe „empfohlene Anzahl von Fabriken“ sind die Fabriken gemeint, um die man sich mehr oder weniger intensiv bemüht. Es ist manchmal sehr hilfreich „nebenbei“ eine weitere Fabrik zu eröffnen und dort immer nur eine oder zwei Waren zu produzieren und zu verkaufen, z.B. mithilfe von Stammkunden. So kann der Aktienkurs gesteigert werden, ohne dass die Fabrik besonders gepflegt werden müsste.

2.1 Der Spezialist

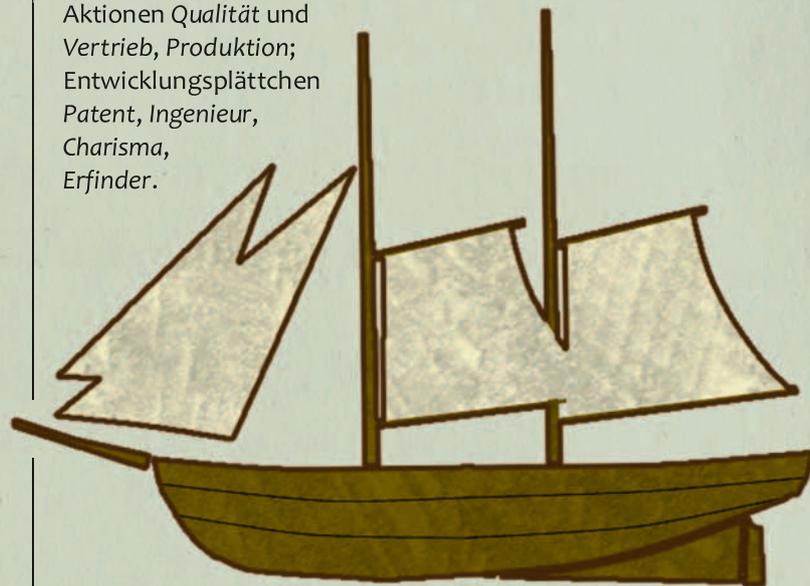
Der Spezialist konzentriert sich auf 2 Fabriken und baut diese mit Maschinen, vor allem aber Qualität und Vertrieb aus. Auf diese Weise gewinnt er viele Bonuspunkte für die attraktivsten Waren und die meisten Verkäufe. Nebenbei erzielt er erkleckliche Gewinne, um gegen Ende möglichst viele Aktien kaufen zu können. In jedem Jahrzehnt sollte der Spezialist mindestens 6 Felder auf der Aktienkursleiste vorrücken und am Ende mehr als 20 Aktien in seinem Besitz haben.

Schiffe und Kontrakte setzt der Spezialist in der Regel nicht oder erst sehr spät im Spiel ein. Häufig konzentriert er sich auch in mindestens einer Fabrik auf Kostenminimierung durch möglichst viele Maschinen.

Empfohlene Anzahl Fabriken: 2.

Wichtige Sondermarker: fortgeschrittene

Aktionen *Qualität* und *Vertrieb*, *Produktion*; Entwicklungsplättchen *Patent*, *Ingenieur*, *Charisma*, *Erfinder*.





2.2 Der Reeder

Der Reeder (auch „Freund der Kompanie“ oder „Schiffsspieler“ genannt) konzentriert sich auf Kontrakte und Verschiffung von Waren, um möglichst früh möglichst viel Geld zu verdienen. So kann er viele Aktien zurückkaufen, bevor der Kurs steigt. Die Steigerung des Aktienkurses ist in der ersten Spielhälfte überhaupt nicht im Fokus, sondern fast hinderlich.

Inlandsverkäufe vermeidet der Reeder zunächst, wo es geht. In jedem Fall muss er ausreichend Lagerplätze haben und ggf. auch das ein oder andere Mal gezielt eine zusätzliche Produktion auslösen, um noch mehr Waren verschiffen zu können. Eine der häufigsten Aktionen wird die *Börse* sein, um die Kontrakte immer wieder neu zu platzieren.

Bis zur Mitte des Spiels sollte er mindestens 25 Aktien in seinem Besitz haben, um erst anschließend den Aktienkurs hochzutreiben.

Es handelt sich um eine Strategie, die viel Planung verlangt. Gerade im ersten Jahrzehnt könnte Geldknappheit eintreten, so dass 1760 lieber eine Aktie mehr an die Bank verkauft werden sollte als eine zu wenig. Da der Aktienkurs ja in der ersten Spielhälfte nicht besonders stark steigen sollte, können die Aktien schnell zurückgekauft werden, sobald die Einnahmen fließen. Die zum Rückkauf erforderliche Aktion *Börse* muss man zur Aufnahme von Kontrakten ohnehin häufiger wählen.

Um immer die erforderlichen Schiffskapazitäten und möglichst moderne Fabriken zu haben, ist der Reeder auf den *Erfinder* angewiesen.

Empfohlene Anzahl Fabriken: 3.

Wichtige Sondermarker: *Schiffe*, fortgeschrittene Aktion *Produktion*; Entwicklungsplättchen *Agent*, *Kontor*, *Verwalter*, *Erfinder*.

2.3 Der Vollsortimenter

Alle 4 Fabriken in Gang zu halten, ist das Ziel des Vollsorbitmenters. Auf diese Weise erreicht er einen stetigen Anstieg des Aktienkurses und er kann gut variieren, in welcher Branche derzeit die besten Chancen auf Gewinne liegen. Er kann während des Spiels in der Regel schon einige Aktien kaufen, bevor diese zu teuer werden. Häufig hat der Vollsorbitmenter ein Schiff und lauert auf einen Kontrakt, falls der ein oder andere Markt zusammenbricht und er Waren einlagern und anderweitig veräußern muss.

Sein Aktienkurs sollte in jedem Jahrzehnt um 8-10 Felder steigen, so dass er am Spielende den maximalen Aktienkurs erreichen kann. Bei Spielende sollte er mehr als 15 Aktien erworben haben.

Der Vollsorbitmenter kann am besten mit der Position

des Startspielers variieren, weil es für ihn häufiger entscheidend sein kann, bei welchen Waren er in der Produktionsphase „hinten“ sitzt, also rechts vom Startspieler des Durchgangs – auf diese Weise kann er mit minimalem Einsatz die attraktivsten Waren und die meisten Verkäufe für sich beanspruchen.

Empfohlene Anzahl Fabriken: 4.

Wichtige Sondermarker: fortgeschrittene Aktion *Maschinen*; Entwicklungsplättchen *Schule*, *Vorarbeiter*, *Entwickler*, *Stammkunden* (ggf. mehrere).

2.4 Der Flexible

Wer sowohl im Inland erfolgreich sein will, als auch gleichzeitig mit der Ostindien-Kompanie Geschäfte machen will, muss besonders gut planen. Das Ziel sollte es sein, im Verlauf des Spiels 3 Fabriken zu betreiben. In jeder Fabrik kann gleichzeitig ein wenig für den Inlandsmarkt produziert werden, um den Aktienkurs zu steigern. Gleichzeitig sollten Kontrakte und Schiffe bereitstehen, um beim Verschiffen ordentlich Gewinne einzustreichen und Aktien zurückkaufen zu können. Gegen Ende des Spiels können dann die Schiffe weniger zum Einsatz kommen und das Augenmerk auf die Steigerung des Aktienkurs gelegt werden.

Als Ziel sollten sowohl beim Aktienkurs als auch bei der Anzahl der Aktien ein Wert über 20 anvisiert werden.

Empfohlene Anzahl Fabriken: 3.

Wichtige Sondermarker: *Schiffe*; Entwicklungsplättchen *Buchhalter*, *Kleines Lagerhaus*, *Agent*, *Entwickler*.

Der Autor dankt den Testspielern - allen voran seiner Frau Heike, Malte Meinecke, Gero Mulkau, Thomas Gartner, Wilfried Meinecke, Volker Wichert, Christian Kusber, Christian Zerrath, Robert Rudolph, Annegret Willenbrink, Wolfgang Stief, Klara de Santis, Uwe Hilgert und die Spielerunden in Salzgitter, Braunschweig und Bödefeld.



Copyright 2014 www.spielworxx.de

	ANZAHL AKTIEN																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100	104	108	112	116	120
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120	126	132	138	144	150	156	162	168	174	180
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154	161	168	175	182	189	196	203	210
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	168	176	184	192	200	208	216	224	232	240
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171	180	189	198	207	216	225	234	243	252	261	270
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	209	220	231	242	253	264	275	286	297	308	319	330
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216	228	240	252	264	276	288	300	312	324	336	348	360
13	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195	208	221	234	247	260	273	286	299	312	325	338	351	364	377	390
14	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196	210	224	238	252	266	280	294	308	322	336	350	364	378	392	406	420
15	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	300	315	330	345	360	375	390	405	420	435	450
16	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240	256	272	288	304	320	336	352	368	384	400	416	432	448	464	480
17	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170	187	204	221	238	255	272	289	306	323	340	357	374	391	408	425	442	459	476	493	510
18	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180	198	216	234	252	270	288	306	324	342	360	378	396	414	432	450	468	486	504	522	540
19	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190	209	228	247	266	285	304	323	342	361	380	399	418	437	456	475	494	513	532	551	570
20	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600
21	21	42	63	84	105	126	147	168	189	210	231	252	273	294	315	336	357	378	399	420	441	462	483	504	525	546	567	588	609	630
22	22	44	66	88	110	132	154	176	198	220	242	264	286	308	330	352	374	396	418	440	462	484	506	528	550	572	594	616	638	660
23	23	46	69	92	115	138	161	184	207	230	253	276	299	322	345	368	391	414	437	460	483	506	529	552	575	598	621	644	667	690
24	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408	432	456	480	504	528	552	576	600	624	648	672	696	720
25	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600	625	650	675	700	725	750
26	26	52	78	104	130	156	182	208	234	260	286	312	338	364	390	416	442	468	494	520	546	572	598	624	650	676	702	728	754	780
27	27	54	81	108	135	162	189	216	243	270	297	324	351	378	405	432	459	486	513	540	567	594	621	648	675	702	729	756	783	810
28	28	56	84	112	140	168	196	224	252	280	308	336	364	392	420	448	476	504	532	560	588	616	644	672	700	728	756	784	812	840
29	29	58	87	116	145	174	203	232	261	290	319	348	377	406	435	464	493	522	551	580	609	638	667	696	725	754	783	812	841	870
30	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600	630	660	690	720	750	780	810	840	870	900

Jedes Feld der Tabelle zeigt das Produkt aus der Zahl der Aktien mit dem aktuellen Aktienkurs.

Tabelle zur Bestimmung des Werts eines Unternehmens



SPIELWÄRTZ