

Stefan Risthaus

Arkwright – SPINNING MULE

Regeln für ein Szenario mit dem Original-Spielmaterial

Während der industriellen Revolution wird eine technische Innovation bald durch die nächste abgelöst. Mit der „Spinning Mule“ werden die Vorteile der Spinning Jenny und der Waterframe kombiniert (wie ein Maultier/Mule Eigenschaften von Pferd und Esel verbindet). In diesem Szenario werden Elemente der beiden Arkwright-Versionen verbunden. Das Ergebnis: zusätzliche taktische Möglichkeiten und überschaubare Spieldauer.

Es gelten alle Regeln der Version Spinning Jenny mit den folgenden Änderungen:

Die fortgeschrittenen Aktionsmarker „Börse“ werden aus dem Spiel entfernt. Alle von der Spielerzahl abhängigen übrigen fortgeschrittenen Aktionsmarker werden auf das Sondermarker-Tableau mit der Seite „Spinning Jenny“ gelegt.

In der Spielvorbereitung, Phase „V. Startkapital, Aktien, hellgraue Aktionsmarker“ darf sich jeder entweder einen beliebigen hellgrauen Aktionsmarker vom Tableau ODER ein beliebiges Entwicklungs-Plättchen nehmen.

Entwicklungs-Plättchen:

Die folgenden Entwicklungs-Plättchen werden während der Spielvorbereitung ausgelegt und können statt eines fortgeschrittenen Aktions-Markers mit der Zusatzaktion „Marker nehmen“ erworben werden:

2 Spieler		3 Spieler	4 Spieler
Charisma	Stammkunde Lampe	Stammkunde Besteck	Stammkunde Nahrung
Maschinenfabrik	Stammkunde Kleidung	Werkstatt	Maschinenfabrik
Werkstatt	Entwickler	Vorarbeiter	Vorarbeiter
Vorarbeiter	Buchhalter	Extraschichten	Buchhalter
Extraschichten	Broker	Broker	Entwickler

Wer ein fünftes Entwicklungs-Plättchen erwirbt, muss ein anderes zurück legen. Zu den Funktionen der einzelnen Entwicklungs-Plättchen siehe die Erläuterungen im Begleitheft.

Konjunktur-Marker:

Für jede Ware werden die folgenden Konjunktur-Marker herausgesucht:

Importeur 1/Arbeiter 1 (1/1); 1/2; 1/3; 0/2; 2/2

Die Marker werden verdeckt gemischt und 3 davon auf die entsprechenden Felder der Zeittafel gelegt. In der Konjunktur-Phase sind die Werte auf der Zeittafel nicht mehr relevant. Stattdessen wird der Konjunktur-Marker aufgedeckt und die dort angegebenen Werte für den Importeur und die zurückkehrenden Arbeiter werden ausgewertet.

Ereignisse:

Das Ereignis „Spielende“ wird wie üblich auf das Ereignis-Feld des Jahrzehnts 1790 platziert.

Die folgenden Ereignisse werden herausgesucht, verdeckt gemischt und zwei davon auf die Ereignis-Felder der Jahrzehnte 1770 und 1780 gelegt:
Weltausstellung, Lobby, Streikdrohung, Made in England.
Zu den Auswirkungen der Ereignisse siehe die Erläuterungen im Begleitheft.

Anmerkungen:

Für dieses Szenario wird kein zusätzliches Spielmaterial benötigt.

Die Spieler können sich darauf einigen, nur einige der Elemente zu verwenden, in jedem Fall sollten die Entwicklungsplättchen verwendet werden.

Als Entwicklungs-Plättchen auch in dieser Version denkbar sind Schule und Patent, sowie mit Einschränkungen Ingenieur und Verwalter. Die anderen Plättchen sind nicht geeignet.

Als Ereignisse können denkbar sind noch Maschinensturm, Kronjubiläum, während die übrigen Ereignisse außerhalb der Version Waterframe nicht geeignet sind.

© Stefan Risthaus, Spielworxx 2014