

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

# Arkwright

Spinning Jenny







## Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielziel
- 4.0 Spielvorbereitung
- 5.0 Spielablauf
- 6.0 Rundenabschluss
- 7.0 Aktiennotverkauf und Kredite
- 8.0 Spielende und Gewinner



## 1.0 EINLEITUNG

Im 17. und 18. Jahrhundert beherrschen Kauffahrer unter englischer Flagge die Weltmeere und den internationalen Handel.

Konkurrenten aus anderen Ländern werden durch die *Navigation Acts* daran gehindert, direkt in den Handel zwischen den Kolonien und dem englischen Mutterland einzugreifen.

In England entwickeln Erfinder und Geschäftsleute wie Richard Arkwright erste ernst zu nehmende Maschinen (z.B. die *Spinning Jenny* oder die *Waterframe*) und gründen frühe Fabriken. Die hergestellten Waren werden nicht nur im Mutterland geschätzt – auch die in den Kolonien lebenden Engländer wollen auf Waren aus dem Heimatland nicht verzichten.

Die 2-4 Spieler versuchen, ihr Unternehmen über mehrere Jahrzehnte zu entwickeln und prosperieren zu lassen. Wichtig ist dabei, das Vertrauen in das eigene Unternehmen zu stärken und so den Aktienkurs zu steigern. Achtung - lediglich Aktien *im eigenen Besitz* bringen am Ende den Sieg. Es gilt also, rechtzeitig möglichst viele Aktien aus den Tresoren der Banken in den eigenen Besitz zu überführen.

Der Spieler mit dem wertvollsten eigenen Aktienbesitz gewinnt.

**Arkwright** enthält zwei unterschiedliche Versionen, die nach Meilensteinen der technischen Entwicklung – *Spinning Jenny* bzw. *Waterframe* – benannt wurden. In beiden Versionen ist das Ziel, am Spielende das wertvollste Aktienpaket zu besitzen.

Die *Spinning Jenny*-Version ist zum Kennenlernen oder für ein kürzeres Spiel geeignet. Die *Waterframe*-Version fügt dem Spiel weitere Elemente hinzu und macht **Arkwright** zu einem komplexen, abendfüllenden Spiel.

## 2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Arkwright**-Exemplar enthält:

- 1 großen Spielplan
- 1 Ablagetableau für Sondermarker (beidseitig bedruckt – Spinning Jenny- bzw. Waterframe-Version)
- 4 Fabriktableaus (pro Spieler eines)
- 4 Hafentableaus (pro Spieler eines)
- 120 Geldscheine (40 **1er**, je 20 **2er**, **5er**, **10er**, 12 **20er**, 8 **50er**)
- 1 Startspielerstein
- 2 Zeittafelanzeiger
- 4 neutrale Importeursanzeiger
- 80 Arbeiter
- 50 Maschinen
- 40 Waren
- 4 Aktienkursanzeiger (pro Spieler 1)
- 16 Preisanzeiger (pro Spieler 4)
- 16 Attraktivitätsanzeiger (pro Spieler 4)
- 64 Fabriken (pro Spieler 16, je 4 pro Ware)
- 16 Qualitätsmarker (pro Spieler 4)
- 16 Vertriebsmarker (pro Spieler 4)
- 40 Aktienmarker  
(pro Spieler: 5x „1 Aktie“, 5x „5 Aktien“)
- 24 Aktionsmarker (pro Spieler: Fabrik, Qualität, Arbeiter, Vertrieb, Börse, Maschinen)
- 16 Kontraktmarker (je 4 pro Ware)
- 32 Ereignismarker (je 16, jeweils deutsch und englisch)
- 36 Konjunkturmarker (je 9 pro Ware)
- 28 fortgeschrittene Aktionsmarker\* (4x Börse, je 12 in hell- und dunkelgrau: Maschinen, Vertrieb, Qualität, Produktion)
- 40 Entwicklungsplättchen\*
- 10 Schiffe (4 mit Ladekapazität 2, je 2 mit Kapazität 4 und 6, je 1 mit Kapazität 8 und 10)\*
- 4 Regelhefte (*Spinning Jenny* deutsch und englisch; *Waterframe* deutsch und englisch)
- 2 Begleithefte (deutsch und englisch)
- 8 Übersichten für die Spieler (deutsch und englisch)

\* Entwicklungsplättchen, fortgeschrittene Aktionsmarker und Schiffe werden zusammen auch als Sondermarker bezeichnet.

## 3.0 SPIELZIEL

Bei **Arkwright** versuchen die Spieler, am Spielende das wertvollste Aktienpaket zu besitzen.

In der *Spinning Jenny*-Version bereiten die Spieler ihre Unternehmen in der 1760er-Runde vor und spielen dann drei Jahrzehnte (Spielrunden).



Jede Spielrunde besteht aus vier Durchgängen und einer Ereignisphase. In jedem Durchgang ist jeder Spieler einmal am Zug. Zum Abschluss eines Durchgangs produzieren alle Fabriken der in diesem Durchgang aktiven Ware. Die produzierten Waren werden in England verkauft oder gelagert.

**Wir empfehlen, beim Lesen der Spielanleitung das Spielmaterial auf dem Tisch auszubreiten, um das Erlernen zu erleichtern.**

**Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Materialien befindet sich im Begleitheft.**

## 4.0 SPIELVORBEREITUNG

*Spinning Jenny* besteht aus einer Vorbereitungsrunde (das Jahr 1760) und drei weiteren Jahrzehnten (Spielrunden): 1770, 1780 und 1790.

Folgendes Material wird für *Spinning Jenny* **nicht** benötigt und zurück in die Schachtel gelegt:

- 1 alle Konjunkturmarker
- 2 alle Schiffe
- 3 alle Fabriken der Stufen III und IV
- 4 alle Kontraktmarker
- 5 alle Hafentableaus
- 6 die fortgeschrittenen Aktionsmarker „Produktion“
- 7 alle Ereignismarker mit Ausnahme des Markers „Spielende“
- 8 alle Entwicklungsplättchen.



## 4.1 VORBEREITUNGSRUNDE 1760

*Spinning Jenny* beginnt 1760 mit einer Vorbereitungsrunde, die abweichend von den eigentlichen drei Spielrunden abläuft.

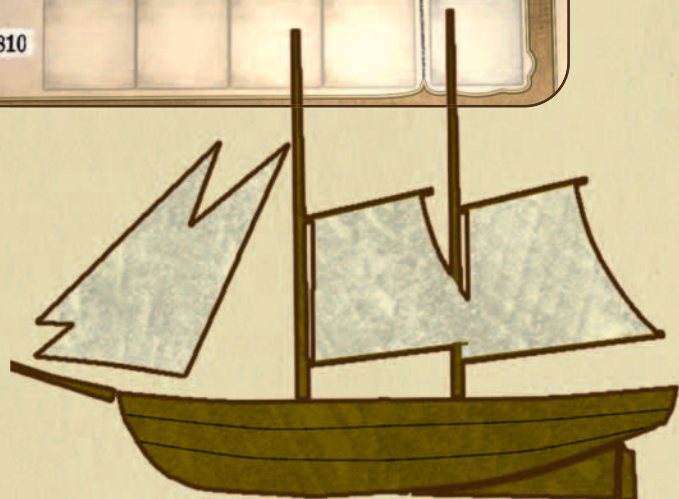
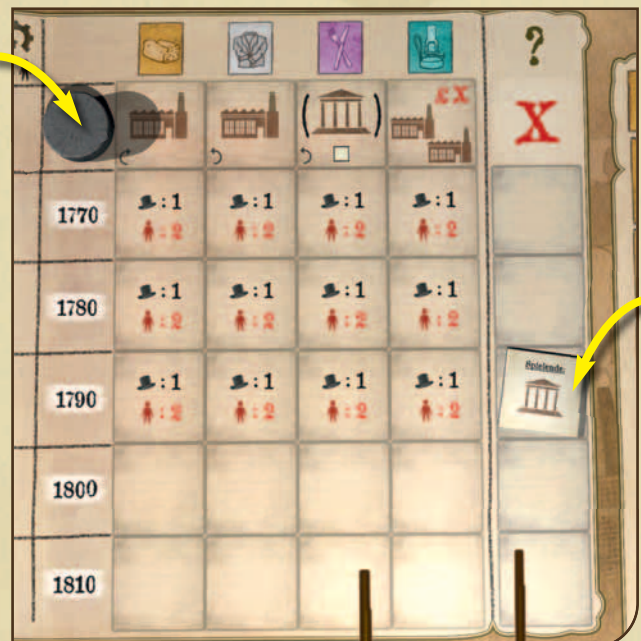
**WICHTIG:** Die Vorbereitungsrunde ist selbst für das weniger komplexe *Spinning Jenny* sehr umfangreich. In diesem Abschnitt beschreiben wir nur die notwendigen Vorbereitungsschritte. Die detaillierten Spielregeln folgen im Abschnitt *Spielablauf*. Für die ersten Partien geben wir deshalb einen Startaufbau vor, der große Teile der Vorbereitung beschleunigt, aber trotzdem ein interessantes und ausgeglichenes Spiel ermöglicht (siehe die jeweiligen Kapitel).

Nachdem die Spieler Spielerfahrung gesammelt haben, können sie die Vorbereitungsrunde selbstständig mit allen notwendigen taktischen Entscheidungen ausführen.



### I. Spielplan und allgemeiner Vorrat

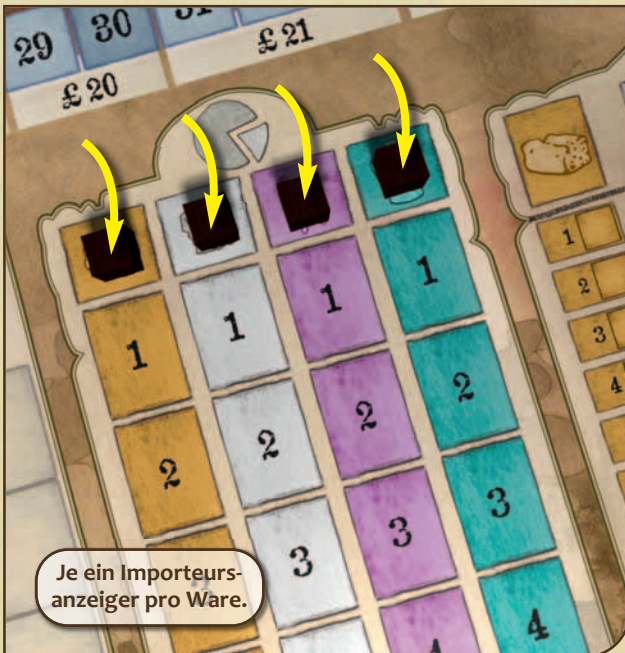
Ein Spieler breitet den Spielplan aus und stellt einen Zeittafelanzeiger auf das Feld 1760 der Zeittafel des Spielplans. Zur Markierung des Spielendes legt er den Ereignismarker *Spielende* offen auf das Ereignisfeld des Jahrzehnts 1790.







Ein Spieler stellt je einen der vier neutralen Importeursanzeiger auf die obersten Felder „0“ der Tabelle Marktanteil (jeweils auf die Symbole jeder Warensorte).



Je ein Importeursanzeiger pro Ware.

Die Spieler platzieren je einen Arbeiter auf jedem Feld des Arbeitsmarkts, auch auf die Felder ohne Ziffer. Je nach Spielerzahl nehmen die Spieler anschließend entsprechend der folgenden Tabelle einige Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt und stellen sie auf das Feld Entlassene Arbeiter bzw. legen sie in die Schachtel zurück. Sie nehmen die Arbeiter „in Leserichtung“ aus dem Arbeitsmarkt, also beginnend mit der obersten Zeile, innerhalb einer Zeile immer von links nach rechts.



Bei 3 Spielern werden 8 Arbeiter auf das Feld Entlassene Arbeiter gestellt.

	Auf das Feld Entlassene Arbeiter	Zurück in die Schachtel (aus dem Spiel)
4 Spieler	4	---
3 Spieler	8	---
2 Spieler	4	8

Ein Spieler sortiert die Geldscheine nach Wert – sie bilden die Bank. Waren und Maschinen werden voneinander getrennt als Vorrat bereitgelegt. Es existiert nur eine Sorte Warensteine – je nach Platzierung auf einem Tableau repräsentiert der Spielstein eine Nahrung, eine Kleidung, ein Besteck oder eine Lampe.

**Hinweis:** Geld, Maschinen und Warensteine sind unbegrenzt vorhanden. Im unwahrscheinlichen Fall, dass das Material nicht ausreicht, müssen die Spieler sich mit Ersatzmaterial behelfen. Arbeiter dagegen sind durch das vorhandene Material limitiert!

## II. Spielmaterial an die Spieler verteilen

Jeder Spieler nimmt das Spielmaterial einer Farbe, ein Fabriktableau und einen Satz Fabriken (je Warensorte eine Fabrik der Stufen I und II), die er sortiert nach Stufen und Warensorte neben dem Fabriktableau ablegt. Er stellt die vier Preisanzeiger neben die Preiskalen. Er legt seine Aktionsmarker bereit und stapelt die Marker Vertrieb und Qualität (mit der Seite +1/+2/+3/+4 oben) im eigenen Vorrat.

Jeder Spieler legt drei Marker 5 Aktien vor sich ab; jeder Spieler besitzt somit 15 Aktien. Die übrigen Aktienmarker kommen alle in die Bank (sie sind im Besitz der Bank).



Marions Spielmaterial (rot)

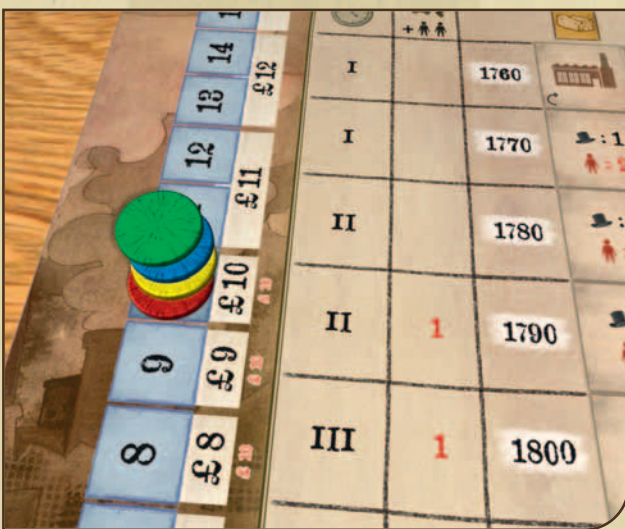


Auf dem Spielplan stellt jeder Spieler seine vier Attraktivitätsanzeiger auf das Feld „0“ der Tabelle *Marktanteil* (auf die Symbole).



Jeder Spieler stellt seinen Aktienkursanzeiger auf das blaue Feld „10“ der Leiste *Aktienkurs*. **Jede Aktie hat also zu Spielbeginn den Wert £10.**

Die Anzeiger werden immer auf den *blauen* Feldern gezogen, während der tatsächliche Wert der Aktie auf den darunter liegenden Feldern abzulesen ist. Damit eine Aktie an Wert gewinnt, muss der Aktienkursanzeiger also meist um mehrere (blaue) Felder vorgezogen werden. **Hinweis:** Wenn wir in der Spielanleitung vom Vor- oder Zurücksetzen des Aktienkursanzeigers schreiben, bezieht sich dies immer auf die einzelnen Felder der blauen Bahn.



Der Startspieler wird beliebig ermittelt und erhält den Startspielerstein.



### III. Ablage-tabelleu für Sondermarker vorbereiten

Ein Spieler legt das Ablage-tabelleu für Sondermarker mit der Spinning Jenny-Seite aus und stellt den zweiten Zeitanzeiger auf das Feld I (1760/1770).

**2- und 3-Personen-Spiel:** Ein Spieler entfernt je einen kompletten Satz hellgrauer und dunkelgrauer Aktionsmarker (je einen Marker *Maschinen*, *Qualität* und *Vertrieb*) aus dem Spiel und legt ihn in die Schachtel.



Ein Spieler mischt die hellgrauen Aktionsmarker *Maschinen*, *Qualität* und *Vertrieb*, zieht abhängig von der Spielerzahl blind 2, 3, oder 4 Marker und legt sie offen auf dem Spielplan auf das Feld *Börse* der Zeittafel.



Die übrigen hellgrauen Aktionsmarker *Maschinen*, *Qualität* und *Vertrieb* legt er offen auf die Felder des Ablage-tabelleaus in der Zeile 1760/1770. Auf die verbliebenen, leeren hellgrauen Felder legt er entsprechend der Anzahl an Spielern die Aktionsmarker *Börse*.

Abschließend legt er die dunkelgrauen Aktionsmarker *Maschinen*, *Qualität* und *Vertrieb* entsprechend der Anzahl an Spielern offen auf die dunkelgrauen Felder der Zeilen 1780/1790.



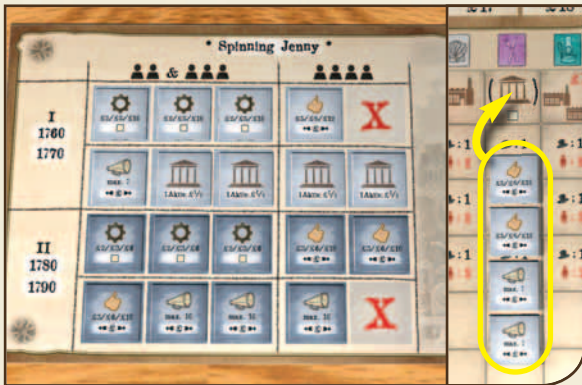


## Vorgegebener Startaufbau

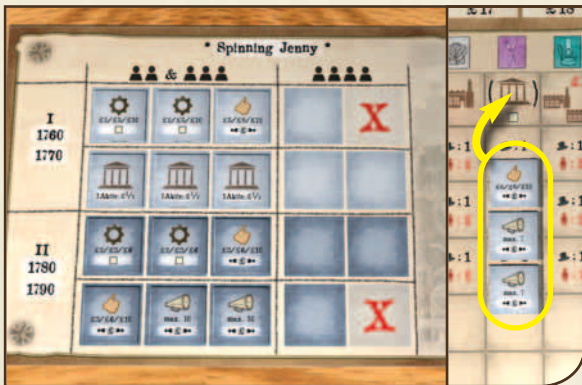
Ein Spieler bereitet das Ablage-tabelleau für Sondermarker abhängig der Spielerzahl wie folgt vor. Außerdem legt er einige hellgraue Aktionsmarker auf die Zeittafel.

### Startaufbau – Sondermarker

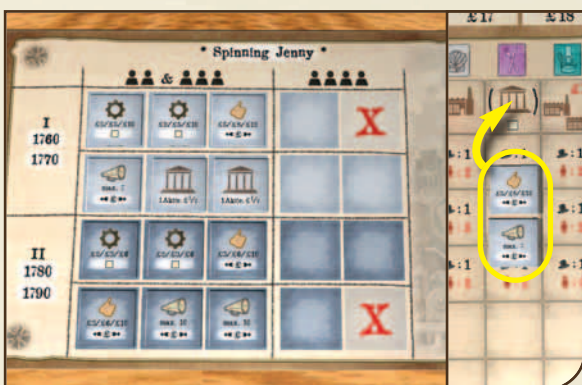
#### Startaufbau für 4 Spieler Fortgeschrittene Aktionsmarker



#### Startaufbau für 3 Spieler Fortgeschrittene Aktionsmarker



#### Startaufbau für 2 Spieler Fortgeschrittene Aktionsmarker



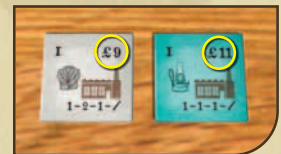
## IV. Auswahl und Errichten der ersten beiden Fabriken

Nun errichten die Spieler ihre ersten Fabriken. Dazu rücken sie den Zeittafelanzeiger auf der Zeittafel vom Feld 1760 auf das Feld Erste Gründung vor.



Der Startspieler wählt eine beliebige Fabrik aus und legt den passenden Marker mit Stufe I auf das vorgesehene Feld seines Fabriktableaus. Die Baukosten sind auf dem Fabrikmarker in £ (Pfund Sterling) angegeben, müssen von den Spielern aber erst in der abschließenden Phase der Vorbereitung gezahlt werden. Die Baukosten bestimmen gleichzeitig die Höhe der Basisqualität der dort hergestellten Produkte.

**Beispiel:** Die Baukosten für eine Kleidungsfabrik der Stufe I betragen £9, für eine Lampenfabrik £11.

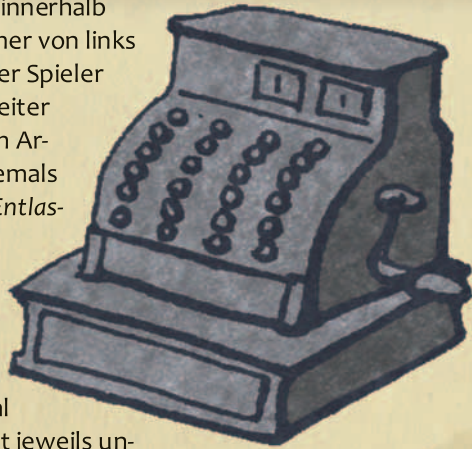


Der Spieler nimmt für die Fabrik sofort so viele Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt, dass die ersten beiden Produktionsstraßen dieser Fabrik vollständig belegt werden. Der Spieler nimmt die Arbeiter immer „in Leserichtung“ aus dem Arbeitsmarkt, also immer aus der obersten Zeile





mit Arbeitern, innerhalb einer Zeile immer von links nach rechts. Der Spieler nimmt die Arbeiter immer aus dem Arbeitsmarkt, niemals aus dem Feld *Entlassene Arbeiter*.



Die für eine Produktionsstraße erforderliche Anzahl an Arbeitern ist jeweils unterhalb der Straße symbolhaft dargestellt.

Für jede Fabrik muss der Spieler sofort bei Eröffnung festlegen, zu welchem Preis er die dort produzierten Waren anbietet. Den Preis zeigt er durch einen Preisanzeiger auf der Preisskala des Fabriktableaus an. Der minimale Preis für jedes Produkt beträgt £5.

**Beispiel:** Marion hat die ersten beiden Produktionsstraßen ihrer Nahrungsfabrik mit jeweils zwei Arbeitern vollständig besetzt. Sie beschließt, die Nahrung für einen Preis von £6 anzubieten.



Auf der Tabelle *Marktanteile* des Spielplans zeigt der Spieler die Attraktivität seiner Waren an. Die Attraktivität bestimmt die Verkaufsaussichten seiner Waren und ergibt sich zu Beginn des Spiels aus der Basisqualität der Waren *minus* des Preises. Je höher die Qualität der hergestellten Waren, desto attraktiver sind sie – je höher der Preis ist, desto unattraktiver werden die Waren.

Der Spieler platziert seinen Attraktivitätsanzeiger für die entsprechende Ware in der Tabelle *Marktanteile* des Spielplans auf dem Feld, das der Attraktivität seiner Waren entspricht.

Der Preis muss immer so festgelegt werden, dass die Attraktivität mindestens „0“ beträgt. Die Attraktivität sollte aber immer höher liegen, weil sie auch die Verkaufsmenge limitiert.

**Beispiel:** Marions Nahrung besitzt zu Spielbeginn eine Attraktivität von 2.



Im Uhrzeigersinn wählen die anderen Spieler ebenfalls eine Fabrik, besetzen die ersten beiden Produktionsstraßen mit Arbeitern vom Arbeitsmarkt und legen den Preis und damit die Attraktivität der Waren fest.

Haben alle Spieler eine Fabrik ausgesucht, rücken sie den Zeittafelanzeiger ein Feld nach rechts auf das Feld *Zweite Gründung* vor.



Entgegen dem Uhrzeigersinn, beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers, wählen die Spieler jetzt eine zweite Fabrik, besetzen wieder die ersten beiden Produktionsstraßen mit Arbeitern vom Arbeitsmarkt und legen den Preis und so auch die Attraktivität der Waren fest.

**Achtung:** Pro Ware darf ein Spieler immer nur eine Fabrik gleichzeitig betreiben! In der zweiten Phase der Gründungsrunde wählt jeder Spieler also eine Fabrik einer anderen Ware. Es ist aber erlaubt, dass mehrere Spieler dieselbe Ware produzieren oder eine Ware zunächst von keinem Spieler hergestellt wird.





## Vorgegebener Startaufbau

Jeder Spieler platziert die entsprechenden Fabrikmarker der Stufe I auf seinem Fabriktableau, besetzt die ersten beiden Produktionsstraßen mit Arbeitern vom Arbeitsmarkt und markiert den Preis und somit die Attraktivität der Waren.

### Startaufbau für 4 Spieler

### Startaufbau – Fabriken

Die Darstellung entspricht jeweils der Sitzreihenfolge, beginnend mit Startspieler **Blau**.

#### Fabriken

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün	Gelb
<b>Fabriken</b> (Arbeiter/Preis/Attraktivität)	Kleidung (4/£6/3) Besteck (5/£7/3)	Nahrung (4/£5/3) Besteck (5/£8/2)	Kleidung (4/£5/4) Lampen (6/£9/2)	Nahrung (4/£5/3) Lampen (6/£8/3)

### Startaufbau für 3 Spieler

#### Fabriken

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün
<b>Fabriken</b> (Arbeiter/Preis/Attraktivität)	Nahrung (4/£5/3) Kleidung (4/£6/3)	Kleidung (4/£6/3) Besteck (5/£8/2)	Nahrung (4/£5/3) Besteck (5/£8/2)



### Startaufbau für 2 Spieler

#### Fabriken

Spielerfarbe	Blau	Rot
<b>Fabriken</b> (Arbeiter/Preis/Attraktivität)	Nahrung (4/£5/3) Besteck (5/£8/2)	Nahrung (4/£5/3) Kleidung (5/£6/3)



## V. Startkapital, Aktien und hellgraue Aktionsmarker

Nun erhalten die Spieler ihr Startkapital. Um dies anzuzeigen, rücken sie den Zeittafelanzeiger auf der Zeittafel vom Feld *Zweite Gründung* auf das Feld *Börse* vor.



Jeder Spieler erhält ein Startkapital von £20 Bargeld aus der Bank. Außerdem verkauft, beginnend mit dem Startspieler, jeder beliebig viele Aktien zum derzeitigen Kurs von £10 an die Bank, entsprechend Aktienmarker zu den anderen in die Bank, nimmt sich ggf. einzelne Aktien zurück und erhält weiteres Bargeld. Entgegen dem Uhrzeigersinn, beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers, wählen die Spieler jetzt je einen der hellgrauen Aktionsmarker, die auf dem Feld *Börse* bereitliegen und legen sie offen zu ihren eigenen Aktionsmarkern.



## VI. Fabriken bezahlen

Abschließend müssen die Spieler die Baukosten ihrer beiden neu gegründeten Fabriken bezahlen. Um dies anzuzeigen, rücken sie den Zeittafelanzeiger auf der Zeittafel vom Feld *Börse* auf das Feld *Fabriken bezahlen* vor.



Jeder Spieler zahlt die Baukosten von seinem Startkapital an die Bank.

**Beispiel:** Marion hat eine Nahrungsfabrik (£8) und eine Lampenfabrik (£11) gebaut und muss nun insgesamt Baukosten von £19 zahlen.

Abschließend stellen die Spieler den Zeittafelanzeiger auf das Jahreszahlenfeld 1770 in der zweiten Zeile der Zeittafel. **Arkwright** beginnt!



## Vorgegebener Startaufbau

Die Spieler erhalten die vorgegebenen fortgeschrittenen Aktionsmarker und das folgende Startkapital.

### Startaufbau für 4 Spieler

### Startaufbau – Startkapital, Aktien und Sondermarker

#### Fortgeschrittener Aktionsmarker/Startkapital

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün	Gelb
Aktienbesitz/Startkapital	10/£70	10/£70	10/£70	10/£70
Fortgeschrittener Aktionsmarker				

### Startaufbau für 3 Spieler

#### Fortgeschrittener Aktionsmarker/Startkapital

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün
Aktienbesitz/Startkapital	10/£70	10/£70	10/£70
Fortgeschrittener Aktionsmarker			

### Startaufbau für 2 Spieler

#### Fortgeschrittener Aktionsmarker/Startkapital

Spielerfarbe	Blau	Rot
Aktienbesitz/Startkapital	10/£70	10/£70
Fortgeschrittener Aktionsmarker		



### Startaufbau für 4 Spieler

### Startaufbau – Fabriken bezahlen

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün	Gelb
Baukosten	£19	£18	£20	£19
Restliches Startkapital	£51	£52	£50	£51

### Startaufbau für 3 Spieler

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün
Baukosten	£17	£19	£18
Restliches Startkapital	£53	£51	£52

### Startaufbau für 2 Spieler

Spielerfarbe	Blau	Rot
Baukosten	£18	£17
Restliches Startkapital	£52	£53







## 5.0 SPIELABLAUF

Eine Spielrunde (= Jahrzehnt) umfasst vier Durchgänge und den Rundenabschluss (= die Ereignisphase).

Ein Durchgang ist in drei Phasen unterteilt:

1. Konjunkturphase: Importeure und Arbeitsmarkt anpassen,
2. Aktionsphase: Jeder Spieler führt einen Spielzug durch,
3. Produktionsphase: Waren produzieren und verkaufen; Steigerung des Aktienkurses.

In jedem Durchgang ist immer eine bestimmte Ware „aktiv“; d.h., dass in der Konjunkturphase Importeure dieser Ware „betroffen“ sind und in der Produktionsphase *nur Fabriken dieser Ware* produzieren. Innerhalb eines Jahrzehnts ist die Reihenfolge der Waren immer gleich:

**Nahrung – Kleidung – Besteck – Lampen.**

Welche Ware gerade aktiv ist, erkennen die Spieler auf der Zeittafel am obersten Feld der Spalte, in der sich der Zeittafelanzeiger befindet.



**Hinweis:** In der Aktionsphase dürfen die Spieler alle Fabriken und Waren in ihre Aktionen einbeziehen. Aktionen dürfen also auch auf andere Fabriken und Waren als die gerade aktive angewendet werden.

Der Startspieler rückt den Zeittafelanzeiger zu Beginn jedes Durchgangs um ein Feld vor.

**Beispiel:** Zu Beginn der ersten Spielrunde setzt Marion den Zeittafelanzeiger vom Feld 1770 auf das Feld des ersten Durchgangs vor. Im ersten Durchgang wird Nahrung aktiviert.



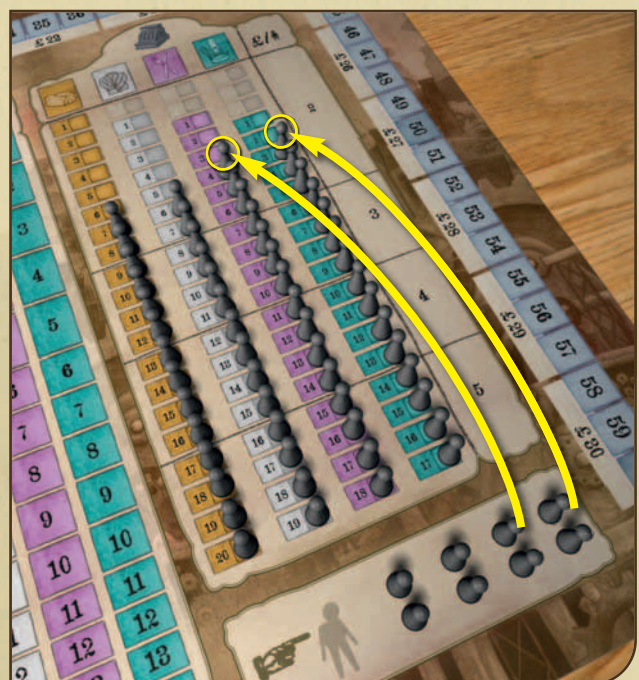
### I. Konjunkturphase

In dieser Phase kehren Arbeiter in den Arbeitsmarkt zurück und ein neutraler Importeur rückt auf der Tabelle Marktanteile vor.



Gemäß der Angabe auf der Zeittafel rückt der Startspieler den neutralen Importeursanzeiger auf der Tabelle Marktanteile in der Spalte der aktiven Ware um ein Feld vor.

Außerdem versetzt der Startspieler zwei Arbeiter aus dem Feld *Entlassene Arbeiter* in den Arbeitsmarkt. Er stellt diese Arbeiter immer gegen die „Leserichtung“, also immer in die unterste Zeile mit freien Feldern, innerhalb einer Zeile immer von rechts nach links. Sollten im Feld *Entlassene Arbeiter* nicht genügend Spielfiguren vorhanden sein, setzt der Startspieler alle vorhandenen Arbeiter in den Arbeitsmarkt; der Rest verfällt.







## II. Aktionsphase

Beginnend mit dem Startspieler führt im Uhrzeigersinn jeder Spieler einen Spielzug durch. Dazu wählt er einen Aktionsmarker aus seinem Vorrat und platziert diesen auf seiner Spalte der Tabelle *Verwaltung*. Dann führt er die entsprechende Aktion und anschließend die dazugehörige Zusatzaktion aus.



### II.1 Aktionsmarker auswählen und platzieren

Ein Spieler benötigt den entsprechenden Aktionsmarker, um eine bestimmte Aktion ausführen zu dürfen. Neben den Aktionsmarkern der eigenen Farbe darf er auch zuvor erworbene graue Aktionsmarker verwenden, die so genannten *fortgeschrittenen Aktionen*.

Wer am Zug ist, wählt einen Aktionsmarker aus und legt ihn auf ein *unbesetztes* Feld der eigenen Spalte der Tabelle *Verwaltung*. Das Platzieren des Markers kostet abhängig vom Feld Verwaltungskosten, die der Spieler an die Bank zahlt. Die jeweiligen Verwaltungskosten stehen an beiden Seiten der Verwaltungstabelle.

Es ist nicht erlaubt, zu passen! Jeder Spieler muss eine Aktion wählen und den passenden Marker auf der Verwaltungstabelle platzieren. Es ist aber erlaubt, auf das Ausführen der Aktion und/oder der Zusatzaktion zu verzichten (was aber nur in sehr seltenen Fällen sinnvoll ist). Der Spieler muss die Verwaltungskosten in jedem Fall bezahlen! Steht ihm nicht genügend Geld zur Verfügung, muss er einen *Aktiennotverkauf* ausführen, siehe 7.0.

Für einige Aktionsmarker muss der Spieler bestimmte Verwaltungskosten zahlen, um die Aktion auch durchführen zu dürfen. Der Spieler darf diese Aktionsmarker auch absichtlich auf ein Feld mit geringeren Verwaltungskosten platzieren, so dass er die Aktion gar nicht ausführen kann.



**Beispiel:** Der Aktionsmarker Qualität verlangt Verwaltungskosten von mindestens £6. Marion legt ihn aber auf das Feld £4, zahlt entsprechend auch nur £4 und muss dann auf die Aktion verzichten.



In späteren Durchgängen einer Runde liegen schon Aktionsmarker auf den Feldern der Tabelle *Verwaltung*. Die Spieler dürfen weitere Aktionsmarker jetzt nur auf die verbliebenen unbesetzten Felder der eigenen Spalte legen.

Möchte der Spieler einen Aktionsmarker innerhalb derselben Spielrunde *ein weiteres Mal* nutzen, obwohl dieser bereits auf der Tabelle *Verwaltung* liegt, darf er den Marker *nicht* versetzen. Für die nochmalige Verwendung desselben Aktionsmarkers zahlt der Spieler neben den Verwaltungskosten des Feldes eine *zusätzliche* Gebühr von £2 an die Bank.

**Beispiel:** Marion zahlt £6 + £2 = £8 an die Bank, wenn sie innerhalb derselben Spielrunde noch einmal ihren farbigen Marker Maschinen nutzen möchte.



Manche Aktionen erfordern über die Verwaltungskosten hinaus weitere Zahlungen, wie bei den jeweiligen Aktionen beschrieben (Fabrik, Produktion, ggf. Börse).

Die Verwaltungskosten, die Gebühr für die erneute Nutzung und zusätzliche Kosten im Rahmen der Aktion





können grundsätzlich zusammen bezahlt werden. Aus Gründen der Übersichtlichkeit empfehlen wir aber, gerade in den ersten Partien die einzelnen Beträge nacheinander zu begleichen.

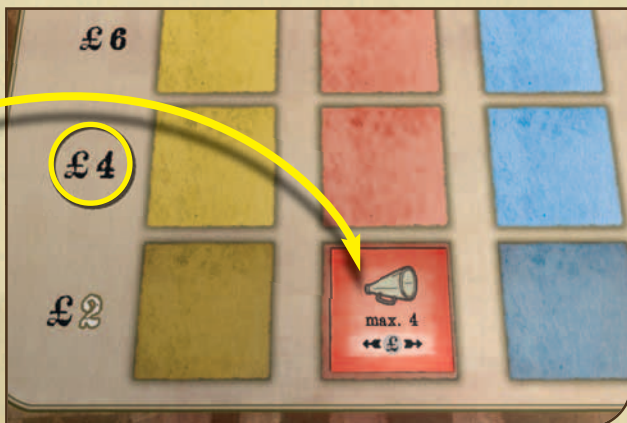


## II.2 Die Aktionen im Einzelnen

Nach dem Platzieren des Aktionsmarkers und der Bezahlung der Kosten darf der Spieler die entsprechende Aktion durchführen. Er darf auch darauf verzichten, muss aber in jedem Fall die Verwaltungskosten (und ggf. die Zusatzgebühr) bezahlen.

Einige Aktionen hängen in ihrer Effektivität von den gezahlten Verwaltungskosten ab (Maschinen, Vertrieb, Qualität). Bei ihnen ist es nicht erlaubt, freiwillig über die Verwaltungskosten hinaus zusätzliche Beträge zu bezahlen, um den Effekt der Aktion zu erhöhen.

**Beispiel:** Wenn Marion ihren Marker Vertrieb in die Zeile £2 der Verwaltungstabelle legt, darf sie nicht £4 bezahlen, um Vertriebsmaßnahmen im Wert von £4 auszuführen.



Allerdings darf ein Spieler den Marker in ein höheres Feld platzieren und die dort fälligen Verwaltungskosten bezahlen. Der Effekt ist dann aber trotzdem auf das angegebene Maximum des Markers beschränkt.

**Beispiel:** Marion legt den Marker Qualität in die Zeile £10 und zahlt £10 an die Bank, obwohl sie nur £6 sinnvoll einsetzen darf, um die Aktion durchzuführen. Der Rest verfällt ungenutzt.



### II.2.1 Fabrik



Mit dieser Aktion darf der Spieler Fabriken bauen, modernisieren und schließen. Diese Maßnahmen darf er während einer Aktion beliebig häufig und in beliebig

Reihenfolge durchführen. Er darf dabei auch nur einzelne Maßnahmen wahrnehmen oder auf alle verzichten. Er muss alle dabei entstehenden Kosten zusätzlich zu den Verwaltungskosten bezahlen.

**Bau einer neuen Fabrik:** Der Spieler darf die Fabrikmarker der aktuellen und früherer Entwicklungsstufen wählen. Die aktuelle Entwicklungsstufe ist in der Zeile der Zeittafel neben der Jahreszahl abzulesen.



Es ist nicht sinnvoll, Fabriken einer früheren Stufe zu bauen, auch wenn diese billiger sind, da sie weniger effektiv und die dort hergestellten Waren qualitativ schlechter sind.

Ein **Neubau** ist nur für Waren möglich, für die der Spieler derzeit keine Fabrik hat. Es ist nicht möglich, mehr als eine Fabrik derselben Ware zu besitzen. Der Spieler legt den Fabrikmarker auf das vorgesehene Feld des Fabriktableaus und zahlt die Baukosten gemäß der Angabe auf dem Fabrikmarker oben rechts in die Bank. Anschließend nimmt er aus dem **Arbeitsmarkt** so viele Arbeiter, dass die **erste** Produktionsstraße der Fabrik komplett gefüllt und betriebsbereit ist. Die Produktionsstraßen 2-4 bleiben leer und müssen durch die Aktion **Arbeiter** in Betrieb genommen werden. **Achtung:** Nur zu Spielbeginn (Vorbereitungsrunde 1760) stellen die Spieler ihre neuen Fabriken mit Arbeitern für zwei Produktionsstraßen aus.

Der Spieler legt sofort den Preis für seine Waren fest. Er zeigt ihn durch einen Preisanzeiger auf der Preisskala des Fabriktableaus an. Der minimale Preis für jedes Produkt beträgt £5. Der Spieler darf den Preis nicht zu jedem beliebigen Zeitpunkt verändern, sondern nur durch eine entsprechende **Zusatzaktion!**

Auf der Tabelle **Marktanteile** des Spielplans zeigt der Spieler die Attraktivität seiner Waren an. Die Attraktivität bestimmt die Verkaufsaussichten seiner Waren.



Sie ist immer das Ergebnis der Faktoren Qualität und Vertrieb minus Preis. Nur diese drei Faktoren können unmittelbar beeinflusst werden. Die Attraktivität wird immer automatisch angepasst, wenn sich einer der drei Faktoren ändert.

**Allgemeine Regel:** Je höher die Qualität und je besser der Vertrieb der hergestellten Waren, desto attraktiver sind sie – je höher der Preis ist, desto unattraktiver werden die Waren.

Der Spieler platziert seinen Attraktivitätsanzeiger für die entsprechende Ware in der Tabelle *Marktanteile* des Spielplans auf dem Feld, das der Attraktivität seiner Waren entspricht.

**Beispiel:** Marions Nahrungsfabrik produziert auf Stufe I Nahrung der Basisqualität 8. Sie hat den Verkaufspreis auf £5 festgelegt. Die Nahrung hat daher eine Attraktivität von 3 (8 minus 5).



**Zur Erinnerung:** Der Preis muss immer so festgelegt werden, dass die Attraktivität mindestens „0“ beträgt.

**Die Attraktivität begrenzt die Anzahl der eigenen Waren, die ein Spieler am Markt verkaufen darf.** Wenn der Spieler seinen Attraktivitätsanzeiger auf Feld 2 platziert hat, darf er maximal 2 Waren verkaufen. Sollte er mit seiner Fabrik mehr als 2 Waren produzieren, darf er überzählige Waren nicht verkaufen!

Außerdem darf derjenige zuerst verkaufen, der die attraktiveren Waren hat, was im Falle eines Überangebots wichtig sein kann. Dieser Spieler erhält zudem einen Bonus bei der Steigerung des Aktienkurses.

**Modernisierung einer bestehenden Fabrik:** Der Spieler entfernt den bisherigen Fabrikmarker und ersetzt ihn durch den Marker derselben Sorte, aber der nächsten Entwicklungsstufe. Eine Modernisierung ist nur bis zur *aktuellen* Stufe zulässig, wie auf der Zeittafel ersichtlich.



Für die Modernisierung zahlt der Spieler so viel, wie die Qualität auf dem *neuen* Marker anzeigt. Die Modernisierung ist also genauso teuer wie der Neubau dieser Stufe. Im Vergleich zum Neubau hat die Modernisierung den Vorteil, dass der Spieler alle Maschinen, Arbeiter, Vertriebs- und Qualitätsmarker der bisherigen Fabrik behält.

Nach Abschluss aller Modernisierungen passt der Spieler die Attraktivitätsanzeiger in der Tabelle *Marktanteile* automatisch an, da sich die Qualität der produzierten Waren verbessert hat.

War eine Fabrik bereits veraltet und hat durch die Modernisierung die aktuelle Stufe erreicht, entlässt der Spieler sofort etwaige zusätzliche Arbeiter, die er wegen der Veraltung erhalten hatte. Er stellt sie auf das Feld *Entlassene Arbeiter*. Es ist somit möglich, dass der Spieler solche zusätzlichen Arbeiter nie während einer Produktionsphase einsetzt und dementsprechend auch nicht bezahlen muss.

**Schließen einer Fabrik:** Der Spieler entfernt alle Marker der betroffenen Fabrik sowie alle Arbeiter und Maschinen. Die Maschinen stellt er in den allgemeinen Vorrat, Arbeiter auf das Feld *Entlassene Arbeiter*. Den Fabrikmarker, Qualitäts- und Vertriebsmarker sowie den Preisanzeiger legt er in den eigenen Vorrat. Abschließend stellt er den Attraktivitätsanzeiger auf das Feld „0“ der entsprechenden Ware. Der Spieler darf eine Fabrik schließen, in der zusätzliche Arbeiter aufgrund des Veraltens sind. Diese Arbeiter gelangen zusammen mit den anderen Arbeitern auf das Feld *Entlassene Arbeiter*.





Der Spieler darf keine Fabriken schließen, die er in dieser Spielrunde neu gebaut hat. Umgekehrt darf er keine Fabriken derselben Sorte und in derselben Entwicklungsstufe sofort neu bauen, die er in dieser Spielrunde gerade geschlossen hat.

Wenn der Spieler eine Fabrik schließt, behält er etwaige Waren im Lager. Er darf sie aber nicht mehr regulär in der Verkaufsphase verkaufen, da es keinen regulären Verkaufspreis für sie gibt und der Attraktivitätsanzeiger in der Tabelle *Marktanteile* auf Feld „0“ steht. Er darf die Waren erst wieder nach Neueröffnung einer Fabrik dieser Sorte regulär verkaufen. Ansonsten darf er die Waren aus dem Lager nur mittels des *Lagerverkaufs* abstoßen, siehe II.2.6.

**Zusatzaktion:** Der Aktionsmarker *Fabrik* erlaubt dem Spieler als Zusatzaktion eine *Preisanpassung*. Diese Zusatzaktion führt er im Anschluss an die eigentliche Aktion durch.



## II.2.2 Arbeiter



Mit dieser Aktion darf der Spieler Arbeiter einstellen, um neue Produktionsstraßen in Betrieb zu nehmen oder Arbeiter zu entlassen, um bereits vorhandene Produktionsstraßen zu schließen.

**Arbeiter einstellen:** Zum *Einstellen* neuer Arbeiter nimmt der Spieler beliebig viele Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt und stellt sie auf die entsprechenden Produktionsstraßen eigener Fabriken.

Das Einstellen kostet über die Verwaltungskosten hinaus kein Geld. Der Spieler muss Arbeiter in den Fabriken erst in der *Produktionsphase* der jeweiligen Ware bezahlen. Es kann daher vorkommen, dass der Spieler Arbeiter einstellt und in einer darauffolgenden Aktion durch Maschinen ersetzt, ohne dass sie ein einziges Mal in der Produktionsphase zum Einsatz gekommen sind.

In der *letzten* Spielrunde darf der Spieler keine weiteren Arbeiter in Fabriken einstellen, die in einem vorherigen Durchgang dieser Spielrunde bereits aktiv waren. Auf diese Weise wird keine künstliche Nachfrage für Waren geschaffen, ohne dass ein Spieler Lohnkosten für die eingestellten Arbeiter bezahlen muss.

Neue Arbeiter müssen *in Leserichtung* aus dem Arbeitsmarkt genommen werden, also immer aus der obersten Zeile mit vorhandenen Arbeitern und innerhalb einer

Zeile von links nach rechts. Der Spieler darf die Arbeiter auf beliebig viele Fabriken verteilen. Nur wenn keine Arbeiter mehr im Arbeitsmarkt vorhanden sind, darf der Spieler ausnahmsweise Arbeiter aus dem Feld *Entlassene Arbeiter* nehmen. Sind dort auch keine mehr vorhanden, darf er momentan keine weiteren Arbeiter einstellen.

Es ist zulässig, einzelne Arbeiter auf Felder einer Produktionsstraße zu stellen, auch wenn diese dadurch nicht *vollständig* besetzt wird oder die Fabrik mit der Produktionsstraße noch keine Waren produzieren darf (z.B. die Produktionsstraße Nr. 4 der Fabriken der Stufe I). Dies ist normalerweise aber nicht sinnvoll! Der Spieler muss Arbeiter *sofort* einsetzen; es ist nicht erlaubt, Arbeiter „auf Vorrat“ einzustellen und ohne Zuordnung zu einer konkreten Produktionsstraße vom Arbeitsmarkt zu nehmen.

**Arbeiter entlassen:** Der Spieler darf Arbeiter in beliebiger Anzahl aus den Fabriken *entlassen*, um in der Produktionsphase Kosten zu sparen. Allerdings muss die *erste* Produktionsstraße jeder gebauten Fabrik in Betrieb bleiben. Der Spieler entlässt Arbeiter immer zuerst in der am weitesten *rechts* liegenden Produktionsstraße. Befinden sich in einer Produktionsstraße keine Arbeiter mehr, muss der Spieler dort stehende Maschinen automatisch in den Vorrat zurücklegen.

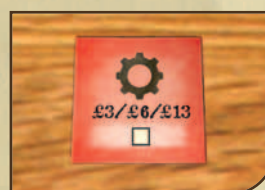
Der Spieler stellt entlassene Arbeiter auf das Feld *Entlassene Arbeiter*. Es ist nicht erlaubt, Arbeiter zu entlassen und dieselben Felder in derselben Aktion mit neuen Arbeitern vom Arbeitsmarkt wieder zu besetzen. Ebenso ist es nicht erlaubt, gerade in derselben Aktion eingestellte Arbeiter sofort wieder zu entlassen.

Zusätzliche Arbeiter, die wegen der Veraltung der Fabriken eingestellt werden mussten, dürfen durch diese Aktion **nicht** entlassen werden.

**Zusatzaktion:** Der Aktionsmarker *Arbeiter* erlaubt dem Spieler, als Zusatzaktion einen *grauen* Aktionsmarker zu nehmen. Diese Zusatzaktion führt er im Anschluss an die eigentliche Aktion durch.



## II.2.3 Maschinen



Mit dieser Aktion erwirbt der Spieler eine oder mehrere Maschinen. Die Anzahl der Maschinen, die er aus dem allgemeinen Vorrat nehmen darf, wird durch den gewählten

Aktionsmarker und die gezahlten Verwaltungskosten bestimmt.



Wenn ein Spieler die zusätzliche Gebühr von £2 bezahlt, weil er einen bereits auf der Tabelle *Verwaltung* platzierten Aktionsmarker ein weiteres Mal nutzt, darf er diese zusätzliche Gebühr *nicht* für die Aktion einsetzen. Es zählen immer nur die reinen Verwaltungskosten!

Der Aktionsmarker *Maschinen* weist mehrere Kosten auf. Zahlt der Spieler Verwaltungskosten gleich hoch oder höher als der linke Wert, erhält er eine Maschine. Zahlt er Verwaltungskosten gleich hoch oder höher als der mittlere Wert, erhält er zwei Maschinen; erreicht oder übertreffen seine gezahlten Verwaltungskosten den rechten Wert, erhält er drei Maschinen.

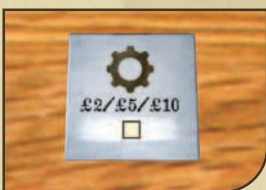
Die Kosten von £13 auf dem farbigen Marker jedes Spielers sind bei der Version *Spinning Jenny* nicht erreichbar.



**Beispiel:** Marion darf mit ihrem eigenen Marker Maschinen maximal zwei Maschinen mit einer Aktion kaufen. Dazu muss sie Verwaltungskosten von mindestens £6 zahlen.

Wenn der Spieler höhere Verwaltungskosten als den erforderlichen Wert für eine bestimmte Anzahl Maschinen zahlt, verfällt der Restbetrag.

**Beispiel:** Marion hat ihren farbigen Aktionsmarker Maschinen in der Zeile £4 platziert und £4 an die Bank gezahlt. Sie kauft nur eine Maschine; £1 verfällt.



Mit dem fortgeschrittenen Aktionsmarker der ersten Stufe (hellgrau) darf der Spieler bis zu drei Maschinen kaufen. Dazu muss er Verwaltungskosten von £10 zahlen. Der Marker der zweiten Stufe (dunkelgrau) ermöglicht den Erwerb von drei Maschinen, wenn der Spieler Verwaltungskosten von £6 zahlt.



Der Spieler nimmt die gekauften Maschinen aus dem allgemeinen Vorrat. Er muss sie sofort in seine Fabriken stellen und ersetzt dort damit Arbeiter.

Das Fabriktableau zeigt an, welche Tätigkeiten von Arbeitern erledigt werden müssen und welche auch von Maschinen ausgeführt werden können. Um eine Maschine einzusetzen, muss der Spieler zuvor einen Arbeiter auf dem entsprechenden Feld haben - er darf

Maschinen *nie* direkt auf einen unbesetzten Platz in einer Fabrik setzen. Der Spieler darf mehrere zeitgleich erworbene Maschinen in einer oder mehreren Fabriken verteilen. Er stellt die ersetzten Arbeiter auf das Feld *Entlassene Arbeiter*. Sie dürfen **nicht** auf ein anderes Feld in den Fabriken des Spielers gestellt werden.



**Zusatzaktion:** Der Aktionsmarker *Maschinen* erlaubt dem Spieler, als Zusatzaktion einen grauen Aktionsmarker zu nehmen. Diese Zusatzaktion führt er im Anschluss an die eigentliche Aktion durch.



## II.2.4 Qualität



Mit dieser Aktion steigert der Spieler dauerhaft die Absatzchancen für seine produzierten Waren. Der Spieler darf nur die bezahlten Verwaltungskosten einsetzen.

Wenn ein Spieler die zusätzliche Gebühr von £2 bezahlt, weil er einen bereits auf der Tabelle *Verwaltung* platzierten Aktionsmarker ein weiteres Mal nutzt, darf er diese zusätzliche Gebühr *nicht* für die Aktion einsetzen. Es zählen immer nur die reinen Verwaltungskosten!



Der farbige Aktionsmarker *Qualität* zeigt zwei Kosten an. Zahlt der Spieler Verwaltungskosten gleich hoch oder höher als der linke Wert, steigert er die Qualität um eine Stufe. Zahlt er Verwaltungskosten gleich hoch oder höher als der rechte Wert, steigert er die Qualität um zwei Stufen. Die grauen Aktionsmarker zeigen drei Kosten, für 1, 2 bzw. 3 Qualitätsstufen.



Die Kosten von £12 auf dem eigenen Aktionsmarker für 2 Steigerungen bzw. auf dem hellgrauen Marker für 3 Steigerungen sind bei *Spinning Jenny* nicht erreichbar.





Wenn der Spieler höhere Verwaltungskosten als den erforderlichen Wert für eine bestimmte Anzahl Qualitätsstufen zahlt, verfällt der Restbetrag.



Zahlt der Spieler für mehrere Qualitätssteigerungen, darf er sie auf verschiedene Fabriken verteilen. Eine einmal erreichte Qualität geht in einer gebauten Fabrik niemals verloren, sondern bleibt immer erhalten, sogar wenn sie modernisiert wird. Nur wenn der Spieler eine Fabrik schließt, verliert er auch ihre Qualität.

Der Spieler zeigt die Qualitätssteigerung durch einen Qualitätsmarker an, den er auf das vorgesehene Feld auf dem Fabriktableau legt. Der Spieler dreht den Marker auf den passenden Wert, um die Steigerung anzuzeigen.

Die Qualität der Waren aus einer Fabrik setzt sich aus der Summe der Basisqualität der Fabrik (=Baukosten) und dem Qualitätsmarker zusammen. Jeder Qualitätsmarker hat sechs Stufen.



Die Stufen 5 und 6 auf der Rückseite der Qualitätsmarker stehen bei *Spinning Jenny* nicht zur Verfügung.

Die Veränderung der Qualität erhöht automatisch die Attraktivität der betroffenen Waren, so dass der Spieler die Attraktivitätsanzeiger in den entsprechenden Spalten der Tabelle Marktanteil sofort hochsetzt.

**Beispiel:** Marion erhöht die Qualität ihre Nahrungsfabrik um zwei Stufen und platziert den Qualitätsmarker auf ihrem Fabriktableau. Dadurch erhöht sich die Attraktivität ihrer Nahrung, so dass sie ihren Attraktivitätsanzeiger auf der Tabelle Marktanteile ebenfalls hochsetzt.



**Zusatzaktion:** Der Aktionsmarker *Qualität* erlaubt dem Spieler als Zusatzaktion eine *Preis Anpassung*. Diese Zusatzaktion führt er im Anschluss an die eigentliche Aktion durch.



## II.2.5 Vertrieb

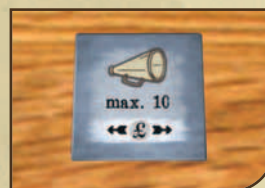


Mit dieser Aktion erhöht der Spieler die Absatzchancen der eigenen Waren *zeitweilig*. Der Spieler darf nur die gezahlten Verwaltungskosten einsetzen.

Wenn ein Spieler die zusätzliche Gebühr von £2 bezahlt, weil er einen bereits auf der Tabelle *Verwaltung* platzierten Aktionsmarker ein weiteres Mal nutzt, darf er diese zusätzliche Gebühr *nicht* für die Aktion einsetzen. Es zählen immer nur die reinen Verwaltungskosten!



Die Aktionsmarker *Vertrieb* begrenzen die maximale Wirksamkeit der Vertriebsmaßnahmen. Mit dem eigenen Marker darf der Spieler Vertriebsmaßnahmen im Wert von maximal £4 durchführen. Wenn er höhere Verwaltungskosten bezahlt, verfällt der Rest. Die fortgeschrittenen Aktionsmarker erhöhen den Maximalwert auf £7 bzw. £10.



Der Spieler zeigt die Vertriebsmaßnahmen durch einen Vertriebsmarker an, den er auf das entsprechende Feld seines Fabriktableaus legt. Der Spieler dreht den Marker auf den passenden Wert, um die Steigerung





anzuzeigen. Der Spieler darf die gezahlten Vertriebskosten beliebig auf mehrere Vertriebsmaßnahmen in seinen Fabriken aufteilen.

Die Kosten jeder einzelnen Steigerung richten sich danach, wie hoch die dadurch erreichte Angabe auf dem Marker ist. Um einen Vertriebsmarker neu in eine Fabrik zu legen, zahlt der Spieler lediglich £1 an Verwaltungskosten. Für eine Steigerung von 1 auf 2 muss er £2 zahlen, für eine Steigerung von 2 auf 3 entsprechend £3.

**Beispiel:** Wenn Marion in ihrer Nahrungsfabrik die Vertriebsmaßnahmen von „0“ direkt auf den Maximalwert von „+4“ setzen möchte, muss sie insgesamt £10 an Verwaltungskosten zahlen (1+2+3+4). Um den Vertriebsmarker in ihrer Kleidungsfabrik von „+1“ auf „+3“ zu setzen, muss sie Verwaltungskosten von £5 zahlen.

Mit Vertriebsmaßnahmen erhöht der Spieler die Absatzchancen, sie wirken *kurzfristig* genau wie eine Qualitätssteigerung. Der Spieler darf in jeder Fabrik die Attraktivität der Waren durch Vertrieb um maximal vier Stufen steigern. Für jede Stufe, die auf den Vertriebsmarkern hinzukommt, setzt er die Attraktivitätsanzeiger für die jeweiligen Waren auf der Tabelle *Marktanteile* sofort um ein Feld vor.

Im Gegensatz zur Qualität verringert sich die Wirkung der Vertriebsmaßnahmen *nach jeder Produktionsphase* der entsprechenden Fabrik um eine Stufe.

**Zusatzaktion:** Der Aktionsmarker *Vertrieb* erlaubt dem Spieler als Zusatzaktion eine *Preis Anpassung*. Diese Zusatzaktion führt er im Anschluss an die eigentliche Aktion durch.



## II.2.6 Börse



Mit dieser Aktion darf der Spieler Aktien einkaufen bzw. verkaufen, Kredite zurückzahlen und Waren aus Lagerbeständen verkaufen. Der Spieler darf diese

Optionen während einer Aktion in beliebiger Reihenfolge durchführen. Er darf auch nur einzelne Optionen wahrnehmen oder auf alle verzichten. Die Verwaltungskosten muss er vorab bezahlen.

**Aktienkauf:** Der Spieler erwirbt beliebig viele *eigene* Aktien von der Bank. Er darf keine Aktien anderer Unternehmen kaufen. Der Kaufpreis jeder Aktie basiert

auf dem Wert, der unterhalb des Felds des Aktienkursanzeigers steht.

Befindet sich der Aktienkursanzeiger des Spielers auf den ersten 10 Feldern der Aktienkursleiste, gilt für den Kauf der Aktien ein Mindestkurs von £10.

**Beispiel:** Marions Aktienkursanzeiger steht auf dem Feld „22“. Sie darf Aktien für jeweils £16 von der Bank kaufen.



Mit der fortgeschrittenen Aktion *Börse* zahlt der Spieler für die erste gekaufte Aktie des Spielzugs nur die Hälfte des eigentlichen Betrags (aufgerundet), ggf. auch weniger als £10. Für jede weitere



im selben Spielzug erworbene Aktie zahlt er anschließend den vollen Betrag.

Durch den Aktienkauf ändert sich der Aktienkurs nicht.

**Kredite zurückzahlen:** Solange der Spieler noch Kredite zurückzahlen muss, darf er keine Aktien von der Bank kaufen! Zuvor muss er alle Kredite zurückzahlen. Dabei ist die Anzahl der Kredite, die er zeitgleich zurückzahlen darf, nicht begrenzt. Für jeden Kredit muss der Spieler £13 zurückzahlen. Verfügt er über genügend Bargeld, darf er nach der Kreditrückzahlung auch noch Aktien kaufen.

**Aktienverkauf:** Der Spieler darf Aktien aus dem eigenen Vorrat an die Bank zum aktuellen Aktienkurs verkaufen.



Auf den ersten 10 Feldern der Aktienkursleiste gilt für den Verkauf der *niedrigere* Wert unterhalb des Felds des Aktienkursanzeigers.

**Beispiel:** Marion muss weitere Aktien verkaufen. Ihr Aktienkursanzeiger steht auf Feld „9“, so dass sie pro verkaufter Aktie nur je £9 erhält, während sie auf dem gleichen Feld £10 ausgeben müsste, um eine Aktie zu kaufen.





Der reguläre Verkauf von Aktien hat keinen Einfluss auf den Aktienkurs, im Gegensatz zum **Notverkauf** außerhalb der Aktion Börse.

**Hinweis:** Beim Ereignis *Spielende* erhält jeder Spieler noch einmal die Möglichkeit, Aktien zu kaufen, ohne die Aktion Börse wählen zu müssen.

**Verkauf von Lagerbeständen:** Ein Spieler darf beliebig viele Waren aus dem Lager verkaufen, allerdings nicht zum selbst gewählten Preis auf der Preisskala des Fabriktableaus, sondern zu einem allgemein gültigen Festpreis. Die Preise pro Ware betragen:

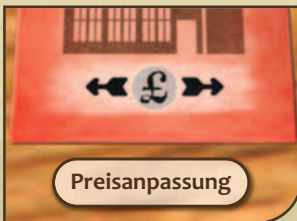
**Nahrung £2; Kleidung £3; Besteck £4; Lampen £5**  
Dies ist links auf den Fabriktableaus vermerkt.

Der Verkauf von Lagerbeständen über die Aktion Börse ist nur eine Notlösung bei Überproduktionen.

**Zusatzaktion:** Der eigene Aktionsmarker Börse erlaubt dem Spieler, als Zusatzaktion einen grauen Aktionsmarker zu nehmen. Diese Zusatzaktion führt er im Anschluss an die eigentliche Aktion durch. Der hellgraue Aktionsmarker Börse hat keine Zusatzaktion.



### II.3 Zusatzaktionen



Jeder Aktionsmarker ermöglicht den Spielern neben seiner eigentlichen Hauptfunktion eine Zusatzaktion, die durch die Symbole *Preisanpassung* und *graue Aktionsmarker* angezeigt werden (Ausnahme: fortgeschrittener Aktionsmarker Börse). Die Zusatzaktion darf auch ausgeführt werden, wenn der Spieler die Hauptfunktion nicht durchführen konnte oder wollte.



Die Zusatzaktion wird erst *nach Abschluss* der Hauptfunktion des Aktionsmarkers ausgeführt.



#### II.3.1 Preisanpassung

Nach den Aktionen *Fabrik*, *Qualität* oder *Vertrieb* darf der Spieler den Preis für die produzierte Ware in jeder Fabrik neu festlegen, in der der Spieler die Hauptaktion des Markers verwendet hat.

Der Preis darf vom Spieler **nicht** zu einem beliebigen

Zeitpunkt neu festgelegt werden, sondern immer nur, wenn er die Zusatzaktion *Preisanpassung* auslöst und die Hauptfunktion des Aktionsmarkers auf die entsprechende Fabrik durchführt.

Bei den Aktionen *Qualität* und *Vertrieb* darf der Spieler allerdings auch je £1 der gezahlten Verwaltungskosten verwenden, um dafür den Preis in einer Fabrik anzupassen, in der er die eigentliche Aktion nicht anwendet.

**Beispiel:** *Marion besitzt drei Fabriken und führt die Aktion Vertrieb mit Verwaltungskosten von £4 durch. Alle ihre Fabriken haben derzeit einen Vertriebsmarker mit Anzeige „+1“. In der Nahrungsfabrik verwendet sie £2 der Verwaltungskosten, um den Marker auf „+2“ zu drehen. Je £1 nutzt sie in den beiden anderen Fabriken. Sie darf dort zwar die Vertriebsmarker nicht drehen, da sie für die zweite Stufe in jeder Fabrik £2 benötigt. Da sie aber jetzt Vertriebsmaßnahmen in allen drei Fabriken ausgeführt hat, darf sie den Preis auch überall anpassen.*

Der Spieler kann nur einen Preis von minimal £5 bis maximal £25 auf der Skala auf dem Fabriktableau einstellen!

Nach der Preisanpassung muss der Spieler die Attraktivitätsanzeiger auf der Tabelle *Marktanteile* aktualisieren. Der Preis darf nicht so festgelegt werden, dass die Attraktivität der Waren unter „0“ fallen würde.



#### II.3.2 Graue Aktionsmarker nehmen

Nach den Aktionen *Arbeiter*, *Maschinen* oder *Börse* darf der Spieler *einen* grauen Aktionsmarker nehmen (**Ausnahme:** Der hellgraue Aktionsmarker *Börse* bietet keine Zusatzaktion). Das Durchführen der Zusatzaktion ist kostenlos.

Der Spieler wählt einen grau gefärbten Aktionsmarker vom Tableau *Sondermarker*. Die Auswahl ist beschränkt auf die Marker, die in der Zeile der aktuellen Entwicklungsstufe oder darüber liegen. *Im Jahrzehnt 1770 dürfen die Spieler also nur die hellgrauen Aktionsmarker aus den beiden oberen Zeilen nehmen. In den Jahrzehnten 1780 und 1790 stehen auch die dunkelgrauen, verbesserten Marker der unteren Zeilen zur Auswahl.*

Die grauen Aktionsmarker werden wie eigene, farbige Aktionsmarker eingesetzt, sind allerdings effektiver. Einmal erworbene Marker behält der Spieler bis zum Spielende.

Der Spieler darf niemals zwei *identische* Aktionsmarker derselben Graufärbung besitzen. Allerdings darf er Marker mit demselben Namen aus beiden Graufärbungen besitzen.





**Beispiel:** Marion besitzt sowohl den hellgrauen als auch den dunkelgrauen Aktionsmarker Vertrieb.

Mit Blick auf diese Einschränkungen darf jeder Spieler beliebig viele Aktionsmarker besitzen.



## III. Produktionsphase

Nachdem alle Spieler ihre Spielzüge ausgeführt haben, produzieren sie die aktive Ware, verkaufen diese und zahlen die Lohnkosten der Arbeiter sowie die Wartungskosten der Maschinen.

Durch den Verkauf von Waren steigt der Aktienkurs. Fabriken, in denen andere Waren hergestellt werden, sind in dieser Phase vollständig unerheblich. Sie produzieren nicht und ihre Arbeiter erhalten auch keinen Lohn.

Die Fabriken mit der aktiven Ware produzieren in dieser Phase *automatisch*. Ein Spieler darf auf die Produktion nicht verzichten, selbst wenn Verluste absehbar sind. Aktionen oder Zusatzaktionen sind nun nicht mehr möglich!



### III.1 Produktion und Verkauf

Zu Beginn dieser Phase sollte jeder Spieler noch einmal rasch prüfen, ob sein Attraktivitätsanzeiger für die aktive Ware korrekt platziert ist. Eine Produktionsstraße produziert nur, wenn die erforderliche Anzahl an Spielfiguren dort platziert ist. Wenn in einer Produktionsstraße z. B. drei Arbeiter (und/oder Maschinen) erforderlich sind, sich dort aber nur ein Arbeiter befindet, produziert diese Straße überhaupt keine Ware.

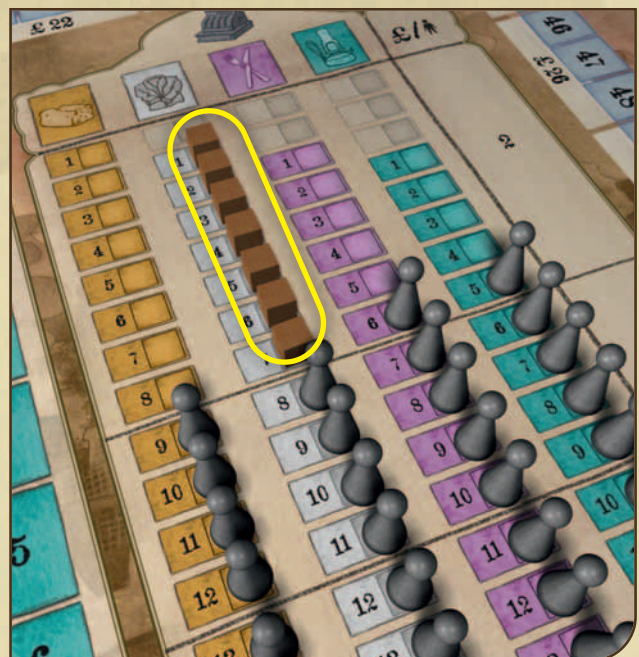
Jede aktive Produktionsstraße produziert die Anzahl an Waren gemäß der Stufe der Fabrik. Auf der rechten Seite jeder Produktionsstraße steht die Anzahl für jede Stufe in einer Spalte.

**Beispiel:** Marions Kleidungsfabrik der Stufe I ist in den ersten beiden Produktionsstraßen mit Arbeitern bzw. Maschinen ausgestattet und produziert dementsprechend  $1+2 = 3$  Waren. Die Qualität beträgt 9 durch die Fabrik, +0 Qualität (sie hat noch nicht in zusätzliche Qualität investiert), +2 Vertrieb durch den Vertriebsmarker, der Verkaufspreis beträgt £7. Damit ist die Attraktivität von Marions produzierter Kleidung  $9+0+2-7 = 4$ .



Wie viele Waren insgesamt in England *nachgefragt* werden, zeigt die Tabelle *Arbeitsmarkt*. In der Spalte der aktiven Ware stellt jedes nummerierte leere Feld eine Käufergruppe dar. Der Startspieler legt auf jedes dieser Felder einen Warenstein aus dem allgemeinen Vorrat. Mit Arbeitern belegte Felder und Felder ohne Nummerierung generieren keine Nachfrage und bleiben ohne Warenstein.

**Beispiel:** Es werden in England 7 Kleidung nachgefragt.



Das *Angebot* ergibt sich aus der Anzahl der Waren, die *alle* Spieler in den Fabriken der aktiven Ware mit ihren Produktionsstraßen produzieren, aus vorherigen Spielrunden eingelagert haben und der Position des Importeurs.

Besitzt ein Spieler keine Fabrik der aktiven Warensorte, darf er auch keine Waren verkaufen, auch nicht eingelagerte Waren aus vorherigen Spielrunden.

Wenn die Nachfrage in England höher oder gleich hoch als das Angebot ist, dürfen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander *alle* ihre produzierten Waren verkaufen.





Die Verkaufsmenge jedes Spielers ist aber **durch die Attraktivität seiner Ware beschränkt!** Produziert der Spieler 3 oder mehr Waren, die aber nur die Attraktivität 2 besitzen, verkauft der Spieler auch nur 2 Waren.

Ist das Angebot aber größer als die Nachfrage, müssen die Spieler prüfen, wer wie viele Waren verkaufen darf:

- Für eine bessere Übersicht stellt der Startspieler einen Warenstein als Markierung zum Attraktivitätsanzeiger, der den höchsten Wert anzeigt (auf der Tabelle *Marktanteile*).
- Der Startspieler ruft alle Spieler auf, deren Attraktivitätsanzeiger im selben Feld stehen wie der Markierungsstein. Diese Spieler nehmen je einen Warenstein aus dem Arbeitsmarkt und legen ihn zur eigenen Fabrik der aktiven Ware, solange sie noch nicht so viele Warensteine genommen haben, wie die eigene Fabrik produziert. Ein Spieler darf *nicht* freiwillig auf Verkäufe aus der laufenden Produktion verzichten, solange die Nachfrage in England nicht gedeckt ist.
- Hat ein Spieler bereits so viele Warensteine genommen, wie die Fabrik produziert, aber noch nicht die erlaubte Verkaufsmenge erreicht, darf er noch *freiwillig* eingelagerte Waren der aktiven Sorte verkaufen. Dazu nimmt er einen Warenstein aus dem Arbeitsmarkt und legt ihn zu den verkauften Waren auf dem eigenen Tableau. Zusätzlich legt er einen Warenstein aus dem Lager zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Dann zieht der Startspieler den Markierungsstein zum nächst niedrigen Feld der Tabelle *Marktanteile* und ruft wieder alle Spieler auf, deren Attraktivitätsanzeiger in diesem Feld oder besser platziert sind. Die Spieler mit den attraktivsten Waren kommen so bei jedem Aufruf zum Zug. Auch der Importeur wird beim Verkauf berücksichtigt. Immer, wenn dieser an die Reihe kommt, nimmt der Startspieler für ihn einen Warenstein aus dem Arbeitsmarkt und legt ihn separat zur Seite. Werden Spieler aufgerufen, die aufgrund der Attraktivität die maximale Anzahl an Waren oder die in der Fabrik produzierten und eingelagerten Waren verkauft haben, werden diese übersprungen.

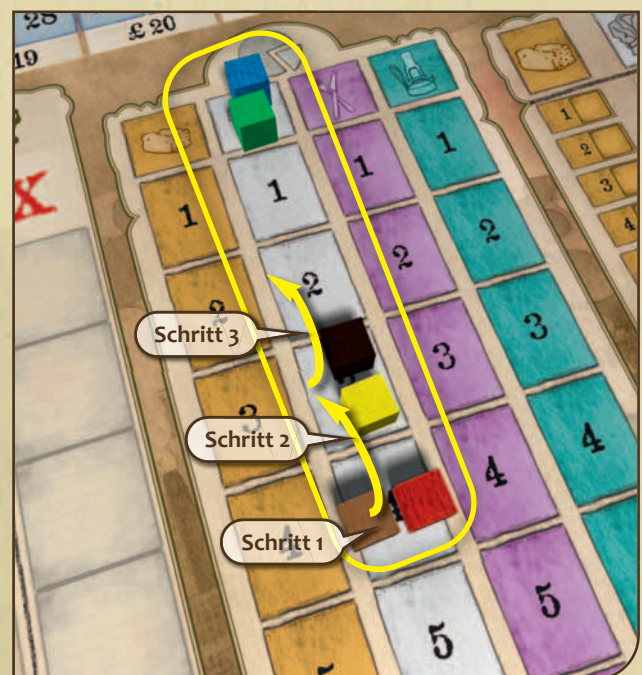
**Beispiel:** Marion produziert in ihrer Nahrungsfabrik nur drei Nahrung und hat keine Nahrung gelagert. Sie wird ein viertes Mal aufgerufen und sagt an, dass sie keine weitere Ware verkaufen darf.

Sind weniger Warensteine im Arbeitsmarkt vorhanden als Spieler bei ein und demselben Aufruf des Startspielers Waren verkaufen wollen, nimmt zuerst der folgende Spieler:

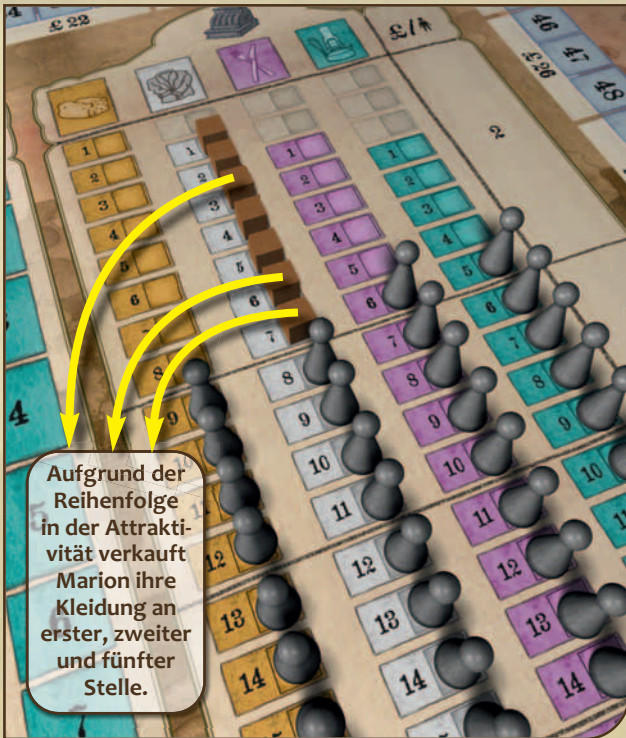
- Der Spieler mit den attraktivsten Waren (Attraktivitätsanzeiger am weitesten vorn),
- bei Gleichstand werden Importeure immer zuletzt berücksichtigt,
- die höhere Qualität der Waren (Ausgangsqualität plus Qualitätsmarker).
- Herrscht immer noch Gleichstand, nehmen sich die beteiligten Spieler gleichzeitig einen Stein. Wenn nötig, nehmen die Spieler zusätzliche Warensteine aus dem allgemeinen Vorrat, damit alle am Gleichstand Beteiligten einen Stein nehmen können.

Dieser Ablauf endet, wenn alle Warensteine aus dem Arbeitsmarkt verteilt wurden oder alle Spieler ihre produzierten und eingelagerten Waren verkauft haben. In diesem Fall erhält der Importeur noch so viele Steine, wie er anhand seiner Position in der Tabelle *Marktanteile* hätte verkaufen dürfen, soweit im Arbeitsmarkt noch vorhanden. Überzählige Warensteine aus dem Arbeitsmarkt legen die Spieler zurück in den allgemeinen Vorrat.

**Beispiel:** Schritt 1 - Marion verkauft zuerst eine Kleidung, weil ihr Attraktivitätsmarker als einziger auf Feld 4 steht. Schritt 2 - Sie zieht den Markierungsstein auf das Feld 3 und verkauft ihre zweite Ware, gefolgt von Harald und dem Importeur. Schritt 3 - Nun stellt Marion den Markierungsstein auf das Feld 2 und verkauft ihre dritte Ware vor Harald und dem Importeur.







Aufgrund der Reihenfolge in der Attraktivität verkauft Marion ihre Kleidung an erster, zweiter und fünfter Stelle.

Die Nachfrage ist gedeckt und es dürfen keine Waren mehr in England verkauft werden. Auch wenn die Nachfrage weit größer gewesen wäre, hätte Harald trotzdem maximal 3 Waren verkaufen dürfen, da die Attraktivität seiner Produkte 3 beträgt.

Hat ein Spieler mehr Waren in seiner Fabrik produziert als er Warensteine aus dem Arbeitsmarkt erhalten hat, nimmt er sich entsprechend viele Warensteine aus dem allgemeinen Vorrat. Er muss diese getrennt von denen halten, die er beim Verkauf aus dem Arbeitsmarkt erhalten hat!

**Achtung:** Erfahrene Spieler werden mit einem Blick erkennen, wenn alle produzierten Waren auch verkauft werden dürfen, so dass sie die oben genannten detaillierten Verkaufsabläufe im Arbeitsmarkt überspringen können. Allen anderen Spielern empfehlen wir gerade in den ersten Partien, die Phase streng nach den dargestellten Abläufen abzuhandeln.

Für jeden verkauften Warenstein auf dem Fabriktableau erhält der Spieler den Preis gemäß der eigenen Preiskala für diese Ware von der Bank. Der Spieler lässt die verkauften Warensteine zunächst auf dem Fabriktableau liegen.

**Beispiel:** Nach Abschluss aller Verkäufe erhält Marion £21; je £7 für drei Waren.



## III.2 Aktienkurssteigerung für verkaufte Waren

Aufgrund des Erfolgs am Markt steigen die Aktienkurse der Spieler.

Jeder Spieler, der genau eine Ware in dieser Produktionsphase verkauft hat, rückt seinen Aktienkursanzeiger um ein Feld vor. Jeder Spieler, der zwei oder mehr Waren verkauft hat, steigert seinen Aktienkurs um genau zwei Felder, egal wie viele Warensteine er verkauft hat. Wer nichts verkauft hat, rückt nicht vor, auch wenn er eine Fabrik besitzt, die etwas produziert hat.

Wenn er mindestens eine Ware verkauft hat, rückt der Spieler, dessen Attraktivitätsanzeiger der aktiven Ware alleine am weitesten vorn steht, seinen Aktienkursanzeiger um ein zusätzliches Feld vor. Dabei muss er auch den Anzeiger des Importeurs übertreffen. Abschließend rückt der Spieler, der allein die meisten Waren verkauft hat, seinen Aktienkursanzeiger um ein zusätzliches Feld vor. Auch hierbei muss die Anzahl des Importeurs übertroffen werden.

Nun legen die Spieler alle verkauften Warensteine und die Steine des Importeurs in den allgemeinen Vorrat zurück.

Ein Spieler rückt in dieser Phase bis zu vier Schritte auf der Aktienkursleiste vor. Bei einem Gleichstand werden keine Bonusschritte für Attraktivität bzw. die meisten verkauften Waren vergeben. Das Vorrücken ist Pflicht, ein Spieler darf nicht auf Schritte verzichten!

**Beispiel:** Marion rückt vier Felder vorwärts - zwei Felder, weil sie mindestens zwei Waren in England verkauft hat, ein Feld für die attraktivsten Waren und ein Feld, weil sie die meisten Waren verkauft hat. Harald rückt für die zwei verkauften Waren insgesamt zwei Felder vor.



## III.3 Lohnzahlung und Wartung der Maschinen; Wirkung von Vertrieb

Unabhängig vom wirtschaftlichen Erfolg müssen die Spieler alle Arbeiter und Maschinen bezahlen, die in den Fabriken der aktiven Ware stehen.

Die Spieler müssen auch Arbeiter in Produktionsstraßen bezahlen, in denen nichts produziert wurde. Auch die Maschinen in diesen Produktionsstraßen erzeugen die üblichen Wartungskosten.

Pro Maschine muss ein Spieler Wartungskosten in Höhe von £1 zahlen. Der Lohn jeden Arbeiters steht auf der





rechten Seite des Arbeitsmarkts – in der Zeile neben dem untersten unbesetzten Feld.

**Beispiel:** Marion hat drei Arbeiter und eine Maschine in ihrer aktiven Kleidungsfabrik und muss bei einem Lohn von £2 insgesamt £7 an die Bank zahlen (3x £2 Lohn, 1x £1 Wartungskosten für die Maschine).



Soweit vorhanden müssen die Spieler nun den eigenen Vertriebsmarker der aktiven Fabrik um eine Stufe heruntersetzen, Marker der Stufe „+1“ entfernen sie ganz vom Fabriktableau. Als Folge müssen sie die Attraktivitätsanzeiger auf der Tabelle *Marktanteile* sofort anpassen.

Wenn der Attraktivitätsanzeiger eines Spielers unter „0“ fallen würde, lässt er ihn auf dem Feld „0“ stehen. Damit die Formel **Qualität + Vertrieb – Preis = Attraktivität** stimmt, passt er ausnahmsweise nur den Preis an und verringert ihn um ein Feld. Dann muss er allerdings den eigenen Aktienkursanzeiger um 1 Feld zurücksetzen.



### III.4 Lagerung und Verfall

Die Spieler lagern nun produzierte Waren ein, die sie nicht verkaufen durften. Dazu stellen sie die Warensteine auf die letzten Felder der Preisskala der aktiven Fabrik.

Die Spieler dürfen die Felder, auf denen sie Ware lagern, nicht mehr als Preisfelder verwenden. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Spieler den Preisanzeiger bereits auf eins der letzten Felder gestellt hat, darf er nur so viele Waren dieser Sorte lagern, wie freie Felder rechts vom Preisanzeiger vorhanden sind.

Jeder Spieler darf bis zu fünf beliebige Waren lagern. Wird das Limit überschritten, darf er jederzeit Waren aus dem Lager in den allgemeinen Vorrat legen (ohne Gegenwert!), um andere Waren einzulagern.

**Beispiel:** Marion hat zwei Nahrung und eine Kleidung gelagert und möchte nun drei Lampen lagern. Wenn sie alle drei Lampen lagern will, muss sie entweder eine Nahrung oder die Kleidung verfallen lassen.



### IV. Abschluss eines Durchgangs

Am Ende der ersten drei Durchgänge wird jeweils der linke Nachbar des bisherigen Startspielers zum neuen Startspieler. Anschließend folgt der nächste Durchgang, indem der Startspieler den Zeittafelanzeiger vorrückt und mit der nächsten Konjunkturphase beginnt.

Nach dem vierten Durchgang erfolgt stattdessen der Rundenabschluss.

## 6.0 RUNDENABSCHLUSS

Der Startspieler rückt den Zeittafelanzeiger auf das Feld *Ereignis* vor.



### I. Aktionsmarker zurücknehmen

Jeder Spieler nimmt alle Aktionsmarker aus seiner Spalte der Verwaltungstabelle zurück in den eigenen Vorrat. Für die kommende Runde stehen allen Spielern die eigenen farbigen Marker und die erworbenen grauen Marker wieder zur Verfügung.



### II. Ereignisphase

Bei *Spinning Jenny* gibt es nur das Ereignis *Spielende* am Ende der letzten Spielrunde (1790).

Solange das *Spielende* nicht erreicht ist, tritt kein Ereignis ein und der Startspieler versetzt den Zeittafelanzeiger direkt auf die Jahreszahl der nächsten Zeile. Wird dabei eine neue Technologiestufe erreicht, versetzt der Startspieler auch den Zeittafelanzeiger auf dem Tableau *Sondermarker* in die entsprechende Zeile.

Zieht der Startspieler den Zeittafelanzeiger auf den Ereignismarker *Spielende*, endet das Spiel.

Wie auf dem Ereignismarker angezeigt, führen alle Spieler noch einmal eine gemeinsame Börsenaktion durch: Jeder Spieler hat die Gelegenheit, verbliebene Waren



aus dem Lager zum Festpreis zu verkaufen, Kredite zurückzahlen und anschließend so viele Aktien zum aktuellen Kurs zu erwerben, wie es sein Barvermögen erlaubt. Dann ermitteln die Spieler den Sieger.

**Beispiel:** Marions Aktienkurs beträgt bei Spielende £22, weil ihr Aktienkursanzeiger auf Feld 35 steht. Sie besitzt bereits 16 Aktien und hat noch £84 Bargeld. Marion kauft bei Auswertung des Ereignisses Spielende drei Aktien zum Preis von insgesamt £66. Es verbleiben ihr £18 in bar und ein Besitz von 19 Aktien.



### III. Wechsel des Startspielers

Am Rundenende einer Spielrunde (eines Jahrzehnts) multipliziert jeder Spieler die Anzahl seiner eigenen Aktien mit dem Aktienwert. Der Spieler, dessen Aktienpaket den geringsten Wert besitzt, bestimmt den neuen Startspieler. Bei Gleichstand entscheidet der daran beteiligte Spieler, der über weniger Bargeld verfügt. Bei erneutem Gleichstand unter den Beteiligten hat derjenige die Wahl, der weiter entfernt vom derzeitigen Startspieler sitzt.

Es ist erlaubt, auch den derzeitigen Startspieler zum neuen Startspieler zu bestimmen.



### IV. Veralten von Fabriken

Bevor das neue Jahrzehnt beginnt, überprüfen alle Spieler, ob Fabriken veraltet sind. Dies passiert bei der Version *Spinning Jenny* nur zu Beginn der letzten Spielrunde (1790). Nun veralten alle Fabriken der angegebenen Stufe.



In jeder veraltenden Fabrik muss der Spieler jeweils zwei Arbeiter einstellen, die er aus dem Feld *Entlassene Arbeiter* nimmt (nicht aus dem Arbeitsmarkt). Er stellt diese Arbeiter auf das Fabriktableau neben den Fabrikmarker (also nicht in die Produktionsstraßen).

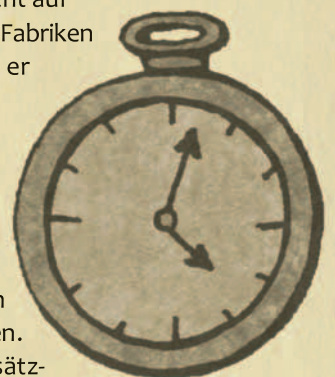


Die neuen Arbeiter sind notwendig, damit der Spieler trotz fehlender Modernisierung dieselbe Qualität und Menge in der veralteten Fabrik produziert.

Dies geschieht automatisch und darf von den Spielern nicht abgewendet werden! Es ist insbesondere nicht erlaubt, die Fabrik jetzt zu schließen.

Befinden sich im Feld *Entlassene Arbeiter* nicht genügend Spielfiguren, werden die fehlenden Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt genommen. Im sehr seltenen Fall, dass auch dort nicht genügend Arbeiter für alle veraltenden Fabriken sind, werden zunächst die vorhandenen Arbeiter, beginnend beim Startspieler, reihum einzeln auf die veraltenden Fabriken (nicht auf die Spieler!) verteilt. Sind mehrere Fabriken eines Spielers betroffen, beginnt er mit der obersten Fabrik.

Für jeden Arbeiter, der mangels Spielfiguren nicht mehr eingestellt werden kann, muss der Besitzer der jeweiligen Fabrik einen Betrag in Höhe des aktuellen Lohns von £5 in die Bank bezahlen. Die Fabrik erhält dann keinen zusätzlichen Arbeiter. Der Spieler muss in diesem Fall später keine Arbeiter mehr einstellen, wenn wieder welche im Feld *Entlassene Arbeiter* oder im Arbeitsmarkt verfügbar sind.



**Beispiel:** Marion und Angelika haben je eine Fabrik, die veraltet. Harald hat zwei veraltende Fabriken. Insgesamt sind derzeit nur fünf Arbeiter verfügbar. Marion und Angelika nehmen je einen Arbeiter für ihre veraltende Fabrik. Dann nimmt Harald für jede seiner Fabriken einen Arbeiter. Den letzten verbliebenen Arbeiter





erhält dann Marion. Angelika muss £5, Harald £15 in die Bank zahlen, weil ein bzw. drei Arbeiter zu wenig waren.

Ein Spieler muss diese zusätzlichen Arbeiter in der Produktionsphase ganz normal mit Lohn bezahlen, darf sie aber mit der Aktion *Arbeiter* nicht entlassen.

Wenn ein Spieler die Fabrik durch Modernisierung auf den neusten Stand bringt, stellt er die zusätzlichen Arbeiter automatisch zurück auf das Feld *Entlassene Arbeiter*.

## 7.0 AKTIENNOTVERKAUF UND KREDITE

Grundsätzlich darf ein Spieler jede Handlung ausführen, auch wenn er nicht genügend Bargeld hat. Er muss dann so viele Aktien per *Notverkauf* in die Bank legen, dass er durch den Verkauf zum derzeitigen Aktienkurs ausreichend Bargeld bekommt. Dasselbe gilt, wenn der Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr Geld bezahlen muss, als ihm zur Verfügung steht.

Der Spieler bekommt einen Restbetrag ausgezahlt. Es ist nicht erlaubt, per *Notverkauf* mehr Aktien zu verkaufen als nötig, um die gewählte oder erforderliche Handlung zu bezahlen.

Notverkäufe wirken sich negativ auf den Aktienkurs aus. Für *jede* so verkaufte Aktie fällt der Aktienkurs um so viele Felder, wie es der *ersten* Ziffer des Felds entspricht, auf dem der Aktienkursanzeiger gerade steht. Der Spieler ermittelt erst, wie groß der Kursverlust je Aktie ist, dann wird der Anzeiger für alle verkauften Aktien zusammen zurückgezogen.

**Beispiel:** Marions Aktienkursanzeiger steht auf Feld „28“. Sie verkauft zwei Aktien per *Notverkauf* für insgesamt £38. Der Verlust beträgt zwei Felder pro Aktie, so dass Marion den Anzeiger um insgesamt vier Felder auf Feld „24“ zurückziehen muss. Musste sie £30 bezahlen, erhält sie noch £8 in bar.

**Autor:** Stefan Risthaus  
**Entwicklung:** Henning Kröpke, Uli Blennemann  
**Graphik:** Harald Lieske  
**Layout:** Lin Lütke-Glanemann



Copyright 2014 [www.spielworxx.de](http://www.spielworxx.de)

Wer keine Aktien mehr besitzt, aber trotzdem Geld benötigt, muss Kredite aufnehmen, die es in £10-Stückelungen gibt. Dazu legt der Spieler Aktien aus der Bank auf die Aktienkursanzeige. Sie zeigen an, wie viele Kredite in Höhe von jeweils £10 der Spieler in Anspruch genommen hat. Zusätzlich muss der Spieler für jeden aufgenommenen Kredit den eigenen Aktienkurs einmalig um ein Feld verringern.

Die Rückzahlung ist nur während der Aktion *Börse* als Teil der Option *Aktien kaufen* möglich. Der Spieler muss jeden Kredit für £13 zurückzahlen, *bevor er wieder Aktien kaufen darf!*

Kredite sollten unbedingt vermieden werden!

## 8.0 SPIELENDENDE UND GEWINNER

**Arkwright** endet, wenn die Spieler die letzte Spielrunde, einschließlich der Abwicklung des Ereignisses *Spielende*, vollständig abgeschlossen haben.

Alle Spieler mit Krediten verlieren automatisch und werden in der Endwertung nicht berücksichtigt!

Abschließend ermittelt jeder Spieler den Wert seines Unternehmens.

Dazu multipliziert er die Anzahl der Aktien in seinem eigenen Vorrat mit dem aktuellen Aktienkurs.

Wer den höchsten Wert erreicht, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der gleichauf liegenden, der mehr Bargeld hat.

Besteht auch jetzt noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

