

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

Arkwright

Waterframe





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



















Dies ist die komplexere, *Waterframe* genannte Version von *Arkwright*.











Auch hier ist das Ziel, am Spielende das wertvollste Aktienpaket zu besitzen. Durch den Verkauf von Waren steigt der Aktienkurs. Wer den Aktienkurs jedoch immer weiter steigen lässt, kann vielleicht später nur wenige (teure) Aktien von den Banken zurückkaufen.

Dies ist die vollständige Spielanleitung für *Waterframe*. Die Abweichungen zu *Spinning Jenny* sind im Brauntön gehalten.

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)

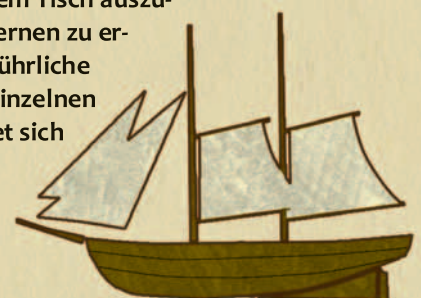
* Entwicklungsplättchen, fortgeschrittene Aktionsmarker und Schiffe werden zusammen auch als Sondermarker bezeichnet.

3.0 SPIELZIEL

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

In der *Waterframe*-Version bereiten die Spieler ihre Unternehmen im Jahr 1760 vor und spielen dann fünf 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. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, die Waren mithilfe von Schiffen in die Kolonien zu verkaufen und so sehr viel Geld zu verdienen – allerdings riskieren die Spieler, dass der Aktienkurs wegen des hohen Risikos sinkt. Der Handel mit den Kolonien ist nur über Kontrakte mit der Ostindienkompanie möglich, die es an der Börse gibt. In dieser Version werden außerdem Entwicklungsplättchen verwendet, die neue Optionen ermöglichen.

Wir empfehlen, beim Lesen der Spielanleitung das Spielmaterial auf dem Tisch auszubereiten, um das Erlernen zu erleichtern. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Materialien befindet sich im Begleitheft.



4.0 SPIELVORBEREITUNG

Waterframe besteht aus einer Vorbereitungsrunde (das Jahr 1760) und fünf weiteren Jahrzehnten (Spielrunden): 1770 bis 1810.



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

die fortgeschrittenen Aktionsmarker Börse

4.1 VORBEREITUNGSRUNDE 1760

Waterframe beginnt 1760 mit einer Vorbereitungsrunde, die abweichend von den eigentlichen fünf Spielrunden abläuft.

WICHTIG: Die Vorbereitungsrunde ist in der Version Waterframe sehr umfangreich. In diesem Abschnitt beschreiben wir nur die notwendigen Vorbereitungs Schritte. 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 einige Spielerfahrung gesammelt haben, können sie die Vorbereitungsrunde selbständig mit allen notwendigen taktischen Entscheidungen ausführen.

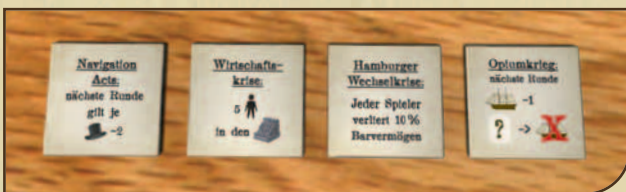


I. Spielplan und allgemeiner Vorrat

Ein Spieler breitet den Spielplan aus und stellt einen Zeittafelanzeiger auf das Feld 1760 der Zeittafel des Spielplans.

Er legt den Ereignismarker *Spielende* verdeckt auf das Ereignisfeld des Jahrzehnts 1810. Anschließend bereitet er die anderen Ereignismarker vor.

2-Personen-Spiel: Der Spieler entfernt die folgenden Ereignismarker komplett aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel: *Navigation Acts*, *Wirtschaftskrise*, *Hamburger Wechselkrise*, *Opiumkrieg*.



Der Spieler legt den Ereignismarker *Bürokratie* bereit und mischt die anderen Ereignismarker. Dann legt er einen Marker verdeckt auf das Ereignisfeld des Jahr-

zehnts 1800. Zwei weitere Ereignismarker mischt er zusammen mit dem bereitgelegten Marker *Bürokratie* und legt diese drei Marker verdeckt auf die Ereignisfelder der Jahrzehnte 1770 bis 1790. Die anderen Marker entfernt er ganz aus dem Spiel und legt sie unesehen zurück in die Schachtel.



Ein Spieler bereitet die Konjunkturmarker vor.

2-Personen-Spiel: Der Spieler entfernt die Konjunkturmarker mit der Angabe „3 Arbeiter zurück in den Arbeitsmarkt“ komplett aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel.



Der Spieler mischt die Konjunkturmarker getrennt nach Sorten und legt je einen Marker verdeckt auf die entsprechenden Felder der Jahrzehnte 1770 bis 1810 der Zeittafel. Die übrigen Marker entfernt er komplett aus dem Spiel und legt sie unesehen zurück in die Schachtel.





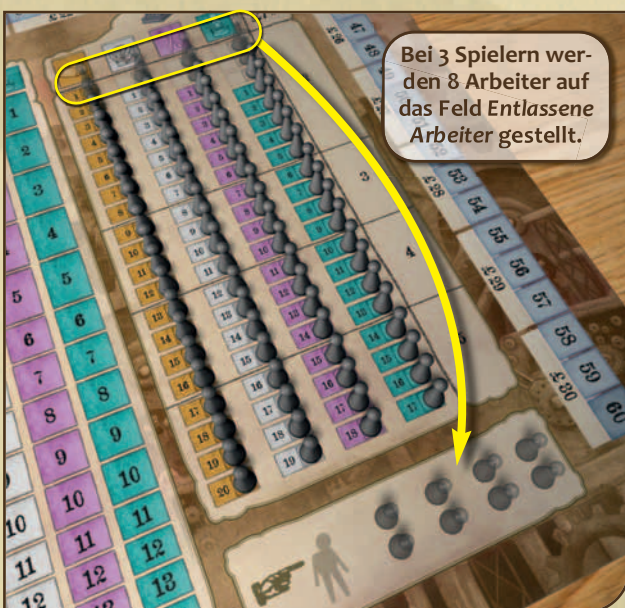
Ein Spieler stellt je einen der vier neutralen Importeursanzeiger auf die obersten Felder „0“ der Tabelle Marktanteil (jeweils auf die Symbole jeder Warensorte).



Je ein Importeursanzeiger pro Ware.

Die Spieler platzieren je einen Arbeiter auf jedes 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.

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



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

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!


Vorgegebener Startaufbau

Die Konjunkturmarker mit der Angabe „3 Arbeiter zurück in den Arbeitsmarkt“ werden unabhängig von der Spielerzahl ganz aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

Ein Spieler platziert die folgenden Ereignismarker verdeckt auf der Zeittafel:

- 1770: Lobby*
- 1780: Krieg auf dem Kontinent*
- 1790: Bürokratie
- 1800: Weltausstellung*
- 1810: Spielende

* Ab der zweiten Partie können die drei markierten Ereignismarker auch gemischt und zufällig ausgelegt werden.

 **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 bis IV), die er sortiert nach Stufen und Warensorte neben dem Fabriktableau ablegt.



Marions Spielmaterial (rot)

Arkwright

Er stellt die vier Preisanzeiger neben die Preisskalen. Er legt seine Aktionsmarker bereit und stapelt die Marker *Vertrieb* und *Qualität* (mit der Seite +1/+2/+3/+4 oben) im eigenen Vorrat.

Zusätzlich erhält jeder Spieler ein Tableau *Hafen* und vier Kontraktmarker, je einen pro Ware, die er neben der Leiste *Laufende Kontrakte* ablegt.

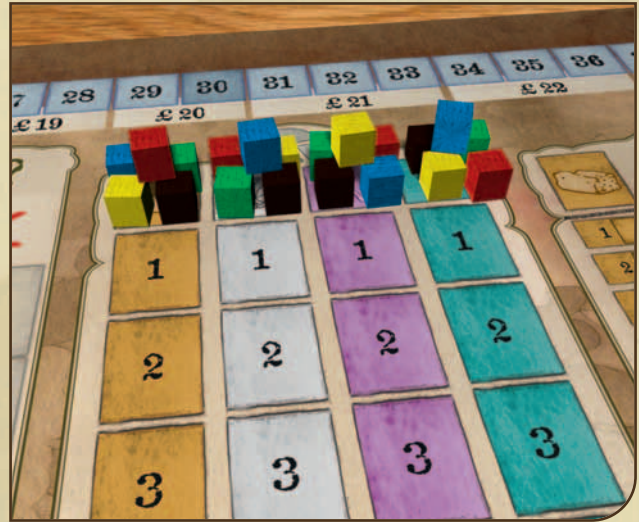


2-Personen-Spiel: Die beiden Spieler dürfen nur die Felder 2 und 4 auf der *Kontraktleiste* verwenden, und drehen das *Hafentableau* dafür auf die Rückseite.



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

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.

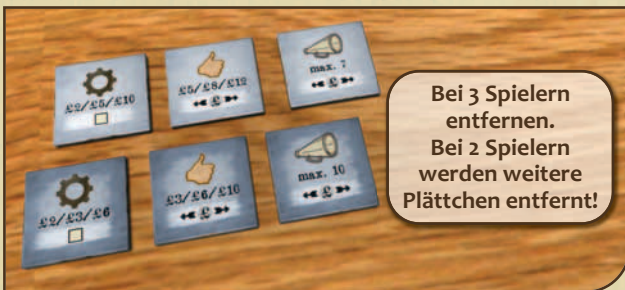


III. Ablagetableau für Sondermarker vorbereiten

Ein Spieler legt das Ablagetableau für Sondermarker mit der *Waterframe*-Seite aus und stellt den zweiten Zeittafelanzeiger auf das Feld I (1760/1770).

Er legt die Schiffe entsprechend der Kapazität auf die entsprechenden Ablagefelder. Die vier Schiffe mit Kapazität 2 werden auf den beiden Feldern gestapelt.

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



2-Personen-Spiel: Es werden nur die Schiffe mit Kapazität 2 verwendet, die anderen Schiffe werden komplett aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Es werden insgesamt **zwei komplette Sätze** hellgrauer und dunkelgrauer Aktionsmarker komplett aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Ein Spieler mischt die hellgrauen Aktionsmarker *Maschinen*, *Qualität*, *Vertrieb* und *Produktion* und legt einzeln je einen Marker entsprechend der Anzahl an Spielern offen auf die hellgrauen Felder des Ablagetableaus (Zeilen I und II). Anschließend verfährt er entsprechend mit den dunkelgrauen Aktionsmarkern und legt sie offen auf die dunkelgrauen Felder der Zeilen III und IV. Überzählige Aktionsmarker entfernt er aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.

Ein Spieler sucht aus den Entwicklungsplättchen das Plättchen *Charisma* und ein Plättchen *Erfinder* heraus und legt sie offen neben dem Ablagetableau bereit. Er mischt alle anderen Entwicklungsplättchen und legt weitere Plättchen abhängig von der Spielerzahl offen neben das Ablagetableau.

	Anzahl zusätzlicher Entwicklungsplättchen
4 Spieler	26 Plättchen
3 Spieler	19 Plättchen
2 Spieler	12 Plättchen

Achtung: In den ersten Partien empfehlen wir, dass die vier Plättchen *Stammkunden* Teil der Auslage sind und der Spieler entsprechend nur 22, 15 bzw. 8 Plättchen zufällig zieht.

Zur besseren Übersicht stapelt der Spieler identische Plättchen. Zieht er so viele Plättchen derselben Sorte, dass für jeden Spieler eins vorhanden wäre, nimmt er das zuletzt gezogene aus dem Spiel und zieht ein Plättchen als Ersatz. Die übrigen Plättchen entfernt er ebenfalls komplett aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.

Vorgegebener Startaufbau

Ein Spieler legt die folgenden hellgrauen und dunkelgrauen Aktionsmarker auf das Ablagetableau.

Fortgeschrittene Aktionsmarker

Stufe	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
I	 		
II	 		 
III	 		 
IV	 		

Entwicklungsplättchen

Ein Spieler legt die folgenden Entwicklungsplättchen bereit.

2 Spieler			3 Spieler (zusätzlich)			4 Spieler (zusätzlich)	
Charisma - Bonuspunkt auch bei Gleichstand - Startspieler bestimmen	Verwalter - Feld £3 trotz "Bürokratie" - keine Zusatzgebühr bei Mehrfachnutzung	Extraschichten Bei Produktion +1 zusätzlich	Werkstatt - Verwaltungskosten bei gratis +£3 - Wartung = £1	Erfinder 4x nächste Stufe für zusätzliche Kosten erlaubt £5/10/15/20	Entwickler Bei → -£5 je	Werkstatt - Verwaltungskosten bei gratis +£3 - Wartung = £1	Verwalter - Feld £3 trotz "Bürokratie" - keine Zusatzgebühr bei Mehrfachnutzung
Erfinder 4x nächste Stufe für zusätzliche Kosten erlaubt £5/10/15/20	Entwickler Bei → -£5 je	Broker - () bei Ereignis - statt 1-2 Aktien zum 1/2 Preis	Agent in den Kolonien +1/-1	Buchhalter Bis zu £2 mehr/weniger Verwaltung bezahlen	Kleines Lagerhaus 5 kostenfrei lagern	Agent in den Kolonien +1/-1	Patent Bei - Verwaltungskosten gratis +£2 - +2 Stufen
Schule - bei → versetzen - bei Produktion letzte Straße stilllegen	Vorarbeiter In 1 Lohn -£2 für max. 4	Stammkunde 1 zusätzlich verkaufen	Stammkunde 1 zusätzlich verkaufen	Maschinenfabrik Bei -Kauf durch Mitspieler +£1	Stammkunde 1 zusätzlich verkaufen	Ingenieur Bei - auch Stufen 5&6; - freie Wahl Verwaltungskosten	Stammkunde 1 zusätzlich verkaufen

Beispiel: Vorgegebener Startaufbau für 3 Spieler

* Waterframe / water frame *

	I		II		III		IV	
	1760	1770	1780	1790	1800	1810		
1760	2	2	4	4	6	6	8	10
1770	£2/£5/£10	max. 7	£2/£5/£10	£5/£8/£12	£2/£3/£6	max. 10	max. 10	£3/£6/£10
1780								
1790								
1800								
1810								

Charisma
 - Bonuspunkt auch bei Gleichstand
 - Startspieler bestimmen

Erfinder
 4x nächste Stufe für zusätzliche Kosten erlaubt £5/10/15/20

Schule
 - bei → versetzen
 - bei Produktion letzte Straße stilllegen

Verwalter
 - Feld £3 trotz "Bürokratie"
 - keine Zusatzgebühr bei Mehrfachnutzung

Entwickler
 Bei → -£5 je

Vorarbeiter
 In 1 Lohn -£2 für max. 4

Extraschichten
 Bei Produktion +1 zusätzlich

Broker
 - () bei Ereignis
 - statt 1-2 Aktien zum 1/2 Preis

Stammkunde
 1 zusätzlich verkaufen

Werkstatt
 - Verwaltungskosten bei gratis +£3
 - Wartung = £1

Agent in den Kolonien
 +1/-1

Stammkunde
 1 zusätzlich verkaufen

Buchhalter
 Bis zu £2 mehr/weniger Verwaltung bezahlen

Maschinenfabrik
 Bei -Kauf durch Mitspieler +£1

Kleines Lagerhaus
 5 kostenfrei lagern

Stammkunde
 1 zusätzlich verkaufen



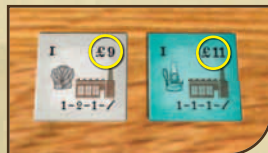
IV. Auswahl und Errichten der ersten beiden Fabriken

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 1 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 1 betragen £9, für eine Lampenfabrik £11.



Der Spieler nimmt sich 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 Lese-richtung“ 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 2 Arbeitern voll-

ständig 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 (Qualität 8 minus Preis 6).



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 damit 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.



V. Startkapital, Aktien und Sondermarker

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 und führen eine verkürzte Aktion *Börse* durch. Dies ist keine reguläre Börsenaktion.



Entgegen dem Uhrzeigersinn, beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers, muss nun jeder Spieler entscheiden, wie viele seiner eigenen Aktien er verkaufen will. Auf diese Weise bildet jeder sein Startkapital in bar.

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
Fabriken (Arbeiter/Preis/Attraktivität)	Kleidung (4/£6/3) Besteck (5/£6/4)	Nahrung (4/£7/1) Besteck (5/£7/3)	Kleidung (4/£5/4) Lampen (6/£8/3)	Nahrung (4/£5/3) Lampen (6/£9/2)

Startaufbau für 3 Spieler

Fabriken

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün
Fabriken (Arbeiter/Preis/Attraktivität)	Nahrung (4/£7/1) Kleidung (5/£8/1)	Nahrung (4/£6/2) Besteck (5/£8/2)	Nahrung (4/£5/3) Lampen (6/£9/2)

Startaufbau für 2 Spieler

Fabriken

Spielerfarbe	Blau	Rot
Fabriken (Arbeiter/Preis/Attraktivität)	Nahrung (4/£5/3) Besteck (5/£8/2)	Nahrung (4/£7/1) Kleidung (5/£8/1)





Jeder Spieler besitzt 15 Aktien, von denen er beliebig viele an die Bank verkaufen darf. Er erhält für jede Aktie £10 entsprechend dem derzeitigen Kurs. Der Spieler muss mindestens so viele Aktien verkaufen, um von dem eingenommenen Bargeld seine Startfabriken zu bezahlen.

Der Spieler legt verkaufte Aktien zu den anderen in der Bank (die Bank hält bereits 15 Aktien von jedem Unternehmen, ohne dass die Spieler dafür einen Gegenwert erhalten haben).

Nachdem der Spieler Aktien verkauft hat, darf er sofort zusätzlich einen *Sondermarker* nehmen. Er hat die Wahl aus den hellgrauen Aktionsmarkern und Schiffen der Zeile I (1760/1770) des Ablagetableaus sowie den neben dem Ablagetableau liegenden Entwicklungsplättchen.

In der Version *Waterframe* gibt es kein zusätzliches Startkapital in bar, sondern nur den durch den Aktienverkauf erzielten Betrag. Um die erste Runde ohne Notverkauf zu überstehen, empfehlen wir, mindestens 4 Aktien zu verkaufen.

Vorgegebener Startaufbau

Die Spieler erhalten als Sondermarker die vorgegebenen Entwicklungsplättchen und das folgende Startkapital.

Startaufbau für 4 Spieler

Fortgeschrittener Aktionsmarker/Startkapital

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün	Gelb
Aktienbesitz/Startkapital	9/£60	10/£50	9/£60	10/£50
Sondermarker				

Startaufbau für 3 Spieler

Fortgeschrittener Aktionsmarker/Startkapital

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün
Aktienbesitz/Startkapital	10/£50	9/£60	9/£60
Sondermarker			

Startaufbau für 2 Spieler

Fortgeschrittener Aktionsmarker/Startkapital

Spielerfarbe	Blau	Rot
Aktienbesitz/Startkapital	8/£70	7/£80
Sondermarker		



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.

Startaufbau für 4 Spieler

Startaufbau – Fabriken bezahlen

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün	Gelb
Baukosten	£19	£18	£20	£19
Restliches Startkapital	£41	£32	£40	£31

Startaufbau für 3 Spieler

Spielerfarbe	Blau	Rot	Grün
Baukosten	£17	£18	£19
Restliches Startkapital	£33	£42	£41

Startaufbau für 2 Spieler

Spielerfarbe	Blau	Rot
Baukosten	£18	£17
Restliches Startkapital	£52	£63

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

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.

Die Funktionen der Entwicklungsplättchen werden in dieser Spielanleitung nur in Grundzügen erwähnt. Die ausführlichen Regeln zu den Plättchen finden sich im Begleitheft.

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 die Nahrung aktiviert.





I. Konjunkturphase



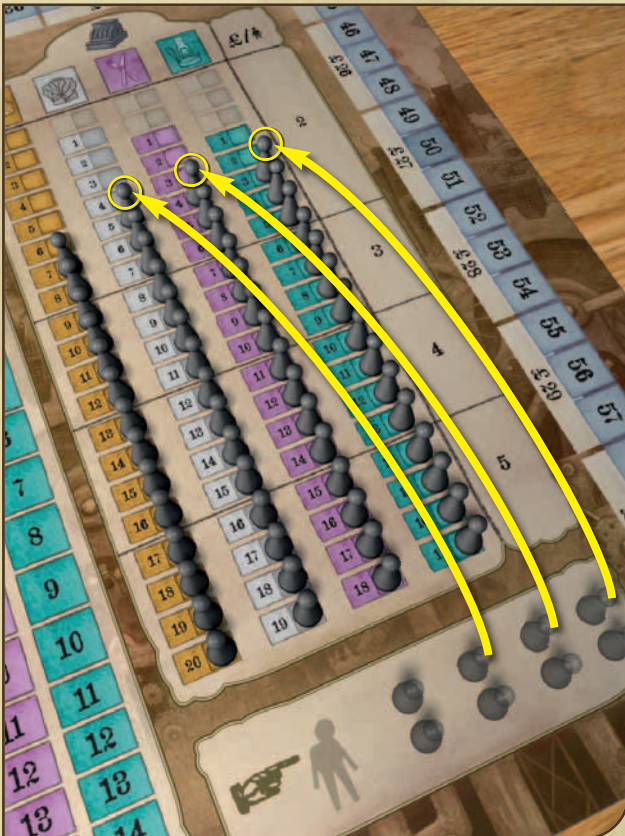
In dieser Phase kehren Arbeiter in den Arbeitsmarkt zurück und ein neutraler Importeur rückt auf der Tabelle Marktanteile vor.

Der Startspieler deckt den Konjunkturmarker auf, der auf dem Feld des Zeittafelanzeigers liegt.

Er setzt den neutralen Importeursanzeiger auf der Tabelle *Marktanteile* in der Spalte der aktiven Ware um so viele Felder vor, wie auf dem Konjunkturmarker angegeben.

Außerdem versetzt er so viele Arbeiter aus dem Feld *Entlassene Arbeiter* in den *Arbeitsmarkt*, wie auf dem Marker angegeben. Er stellt diese Arbeiter immer gegen die „Leserichtung“, also immer in die unterste Zeile mit mindestens einem leeren Feld, 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.

Beispiel: Marion rückt den Importeursanzeiger für die aktive Ware um ein Feld vor und stellt 3 Arbeiter zurück in den *Arbeitsmarkt*.



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 Aktionsmarker*.

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 durchzuführen. Der Spieler darf diese Aktionsmarker auch

absichtlich auf ein Feld mit geringeren Verwaltungskosten platzieren, so dass er die Aktion gar nicht ausführen kann.

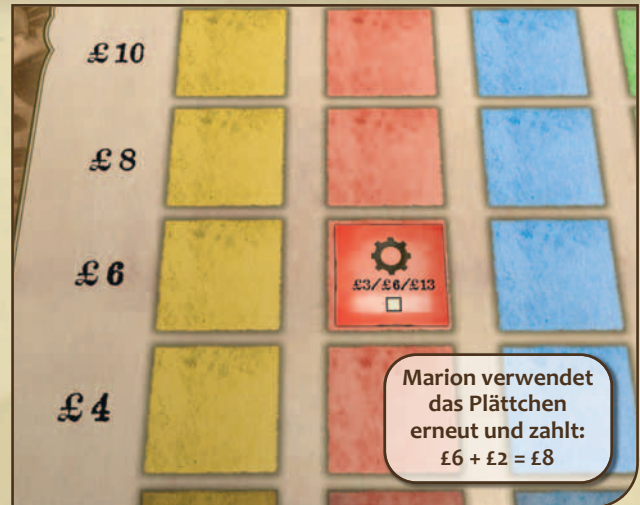


Beispiel: Der Aktionsmarker Qualität verlangt Verwaltungskosten von mindestens £6. Marion legt ihn aber auf das Feld £4, zahlt entsprechend auch nur £4 und muss auf die Aktion verzichten.



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.

Die folgenden Entwicklungsplättchen und Ereignisse beeinflussen die genannten Spielregeln während der Aktionsphase: Buchhalter, Verwalter, Ereignis: Bürokratie.

Mit dem Buchhalter darf ein Spieler die Verwaltungskosten um bis zu £2 nach oben oder unten anpassen. Mit dem Verwalter spart er die zusätzlichen Gebühren bei der erneuten Nutzung desselben Aktionsmarkers. Ist das Ereignis Bürokratie wirksam, dürfen die Spieler das Feld £2 auf der Tabelle Verwaltung ohne einen Verwalter nicht mehr nutzen.



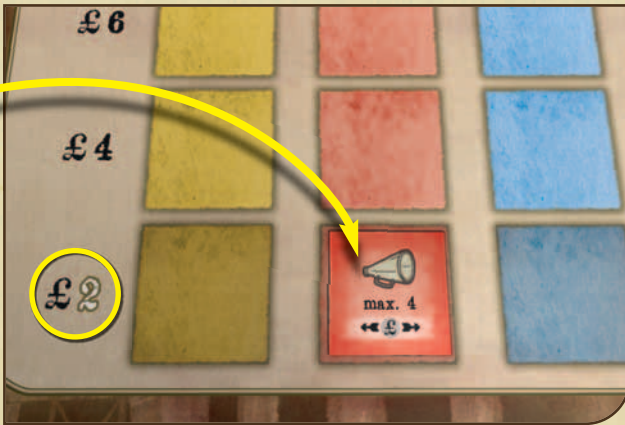
II.2 Die Aktionen im Einzelnen

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 farbigen 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 beliebiger

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 Zeit-
tafel neben der Jahreszahl abzulesen.

Hinweis: 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) statten 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 1 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. Um Waren in England zu verkaufen, sollte die Attraktivität aber in der Regel mindestens „1“ sein.

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.

Der Spieler darf im selben Spielzug eine Fabrik um zwei Stufen modernisieren, wenn er beide Stufen voll bezahlt.

Beispiel: Marion möchte ihre Nahrungsfabrik der Stufe I direkt auf Stufe III modernisieren. Sie zahlt entsprechend $£10 + £12 = £22$.

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 aber 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 Veralterung 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 auch schließen, wenn in ihr zusätzliche Arbeiter aufgrund des Veralterns stehen. Diese Arbeiter gelangen zusammen mit den anderen Arbeitern auf das Feld *Entlassene Arbeiter*.

Der Spieler darf keine Fabriken schließen, die er in diesem Spielzug neu gebaut hat. Umgekehrt darf er keine Fabriken derselben Sorte und in derselben Entwicklungsstufe sofort neu bauen, die er in diesem Spielzug 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**.

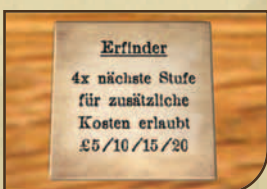
Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen die Aktion *Fabrik: Entwickler, Erfinder*.



Setzt ein Spieler den *Entwickler* ein, verringert sich der Preis für alle Fabriken, die er in derselben Aktion neu baut und/oder modernisiert, um je £5. Wenn er in allen vier Fabri-

ken einen Neubau oder eine Modernisierung durchführt, spart er also insgesamt £20. Nach der Nutzung muss der Spieler den *Entwickler* zurück in den Vorrat legen. Der Spieler darf den *Entwickler* im selben Spielzug nicht zwei Mal für dieselbe Fabrik einsetzen.

Beispiel: Wenn Marion ihre Nahrungsfabrik, wie oben beschrieben, um zwei Stufen modernisiert, muss sie mit Hilfe des *Entwicklers* nur insgesamt £17 zahlen (reguläre Kosten £10+£12 = £22, abzüglich einmalig £5).



Setzt ein Spieler den *Erfinder* ein, darf er eine Fabrik auf die Stufe modernisieren, die um 1 höher ist, als die aktuelle Stufe der Zeittafel. Der Spieler muss in jedem Fall die voll-

ständigen Kosten für die nächsthöhere Stufe zahlen, d.h., der Spieler darf nicht zusätzlich den *Entwickler* für die Modernisierung auf diese Stufe jenseits der aktuellen Technologie einsetzen. Der *Erfinder* gestattet aber nur die Modernisierung, nicht den Neubau einer Fabrik. Für jede Modernisierung einer einzelnen Fabrik über die aktuelle Stufe hinaus muss der Spieler den *Erfinder* jeweils erneut einsetzen.

Beispiel: Im Jahr 1780 (es gilt Stufe 2 für Fabriken) errichtet Marion eine neue Lampenfabrik der Stufe 2. Mit dem *Entwickler* muss sie für diese Fabrik statt £14 nur £9 zahlen. In derselben Aktion modernisiert sie die Fabrik mit einem *Erfinder* auf Stufe 3. Dafür muss Marion den vollen Preis von £17 zahlen. Sie darf den *Entwickler* bei dieser Modernisierung aus zwei Gründen nicht einsetzen: Einerseits war der *Entwickler* schon in dieser Fabrik aktiv, andererseits ist er bei der Modernisierung auf diese Stufe nicht einsetzbar.

Nach Einsatz des *Erfinders* muss der Spieler ihn abgeben oder für die nächste Nutzung sofort bezahlen.

Besitzt ein Spieler die *Schule*, darf er sie während der Aktion *Fabrik* nicht einsetzen, um entlassene Arbeiter in eine andere Fabrik umzusetzen. Wenn er eine Fabrik schließt oder durch eine Modernisierung wegen Veralteten zusätzlich vorhandene Arbeiter entlässt, muss er diese auf das Feld *Entlassene Arbeiter* stellen.

Zusatzaktion: Der Aktionsmarker *Fabrik* erlaubt dem Spieler als Zusatzaktion eine *Preis Anpassung*. 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 und das Lagerhaus zu betreiben. Er darf auch Arbeiter entlassen,

um bereits vorhandene Produktionsstraßen zu schließen oder Arbeiter im Lagerhaus zu versetzen, um andere Waren lagern zu dürfen.

Die Arbeiter für den Betrieb der Schiffe werden durch die Zusatzaktion „Sondermarker nehmen“ bei Auswahl der *Schiffe* automatisch eingestellt.

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

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.

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). 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.

In der *letzten* Spielrunde (im Jahrzehnt 1810) darf der Spieler Arbeiter in Fabriken einstellen, deren Waren bereits aktiv waren. Dies kann sinnvoll sein, wenn der Spieler einen fortgeschrittenen Aktionsmarker *Produktion* besitzt und diesen noch vor Spielende einsetzen möchte. Führt er für die entsprechende Ware trotzdem keine Produktion mehr durch, verliert er am Spielende Aktien und muss seinen Aktienkursmarker zurücksetzen. *Ohne diese Strafe könnte der Spieler nur eine künstliche Nachfrage schaffen, ohne dass er Lohnkosten für die eingestellten Arbeiter bezahlen muss.*

Zur Kennzeichnung stellt der Spieler nach dem regulären Einstellen neuer Arbeiter einen Arbeiter aus der ersten Produktionsstraße *auf* den Fabrikmarker. Der Spieler stellt diesen Arbeiter erst wieder auf seinen regulären Platz in der Produktionsstraße, wenn er die Aktion Produktion begonnen hat. Der Spieler darf die erste Produktionsstraße natürlich ganz normal nutzen.

Der Spieler darf mit dieser Aktion auch Arbeiter in das Lagerhaus setzen, um Lagerplätze zu eröffnen. Er nimmt dazu die Arbeiter wie oben beschrieben aus dem Arbeitsmarkt und stellt sie am Rand des Lagers neben eine Zeile oder Spalte. Das Einstellen ist vorerst kostenfrei, der Spieler zahlt die Lagerarbeiter erst in der Ereignisphase.

Beispiel: Marion stellt einen Arbeiter oberhalb der zweiten Spalte ihres Lagers und eröffnet somit die Lagerplätze für bis zu fünf Kleidung.



Außerdem darf der Spieler Arbeiter *innerhalb* des Lagers beliebig zwischen den Spalten und Zeilen versetzen, um andere Bereiche des Lagers zu eröffnen. Er muss dann aber ggf. gelagerte Waren zurück in den Vorrat legen.

Achtung: Der Spieler darf niemals Arbeiter aus oder in Fabriken oder von Schiffen versetzen.

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.

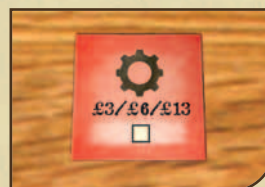
Zusätzliche Arbeiter, die wegen des Veraltens der Fabriken eingestellt werden mussten, dürfen durch diese Aktion **nicht** entlassen werden.

Außerdem darf der Spieler Arbeiter aus dem Lagerhaus und Schiffen **nicht** entlassen! Sie können das Hafentableau nur beim Rundenabschluss verlassen (und werden auch nur zu diesem Zeitpunkt bezahlt, siehe 3.1).

Zusatzaktion: Der Aktionsmarker *Arbeiter* erlaubt dem Spieler als Zusatzaktion einen Sondermarker 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 *Verwaltungstabelle* 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 ohne Entwicklungsplättchen *Werkstatt* 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 oder des Hafentableaus gestellt werden.

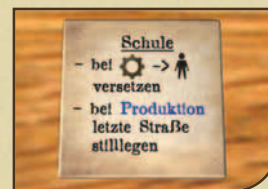


Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen die Aktion *Maschinen*: *Werkstatt*, *Schule*, *Maschinenfabrik*.



Besitzt ein Spieler die *Werkstatt*, darf er die bezahlten Verwaltungskosten um £3 erhöhen, ohne etwas zusätzlich bezahlen zu müssen.

Beispiel: Mit Hilfe der *Werkstatt* darf Marion auch mit dem eigenen Aktionsmarker 3 Maschinen kaufen, wenn sie Verwaltungskosten von £10 zahlt.

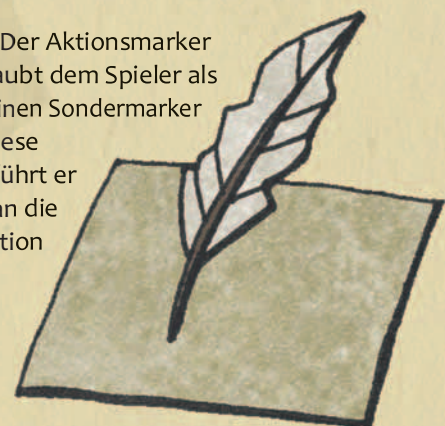


Besitzt ein Spieler die *Schule*, darf er die entlassenen Arbeiter anschließend auf ein beliebiges freies Feld in einer seiner Fabriken stellen; diese Arbeiter darf er aber nicht in derselben Aktion gleich wieder durch eine Maschine ersetzen.



Bei jeder Aktion *Maschinen* erhalten die Besitzer einer *Maschinenfabrik* für jede gekaufte Maschine £1 aus der Bank. Dies gilt nicht für den Spieler, der die Maschinen kauft.

Zusatzaktion: Der Aktionsmarker *Maschinen* erlaubt dem Spieler als Zusatzaktion einen Sondermarker 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 *Verwaltungstabelle* 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 ohne Entwicklungsplättchen 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 ohne Entwicklungsplättchen *Ingenieur* 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 ihrer 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.



Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Aktion *Qualität: Ingenieur*.



Besitzt ein Spieler den *Ingenieur*, darf er die Qualität in seinen Fabriken auf Stufe 5 oder sogar Stufe 6 steigern (Marker dafür umdrehen). Die Qualität bleibt auch erhalten,

wenn der Spieler den *Ingenieur* abgibt. Zudem darf der Spieler mit dem *Ingenieur* unabhängig vom gewählten Feld auf der *Verwaltungstabelle* frei entscheiden, wie viel Verwaltungskosten er bezahlen möchte.

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.

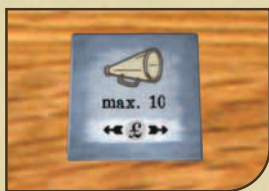
Wenn ein Spieler die zusätzliche Gebühr von £2 bezahlt, da er einen bereits auf der *Verwaltungstabelle* platziert



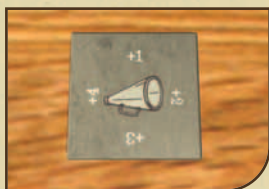
ten Aktionsmarker ein weiteres Mal nutzt, darf er diese zusätzliche Gebühr *nicht* für die Aktion einsetzen. Es zählen immer nur die reinen Verwaltungskosten!



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 will, 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 genauso wie eine Qualitätserhöhung. 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.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Aktion *Vertrieb: Patent*.



Besitzt ein Spieler das *Patent*, darf er die Vertriebsmaßnahmen auf zwei Arten erhöhen. Zunächst ermittelt er anhand der Verwaltungskosten und des Maximalwerts des Aktionsmarkers die Effektivität seiner Aktion.

Beispiel: Marions Aktionsmarker erlaubt Vertriebsmaßnahmen im Wert von maximal 7 und liegt auf dem Feld £8, so dass Marion grundsätzlich Vertriebsmaßnahmen im Wert von 7 durchführen darf.

Anschließend darf der Spieler diesen Wert mit Hilfe des *Patents* um £2 erhöhen, ohne dafür etwas bezahlen zu müssen. Das Limit des Aktionsmarkers gilt für die Erhöhung nicht. Nach dieser Nutzung behält der Spieler das *Patent*.

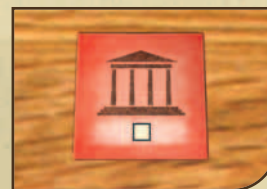
Beispiel: Marion darf mit dem *Patent* den nutzbaren Wert von 7 auf 9 erhöhen.

Wenn der Spieler das *Patent* dagegen zurück in den Vorrat legt, darf er stattdessen unabhängig von der Höhe der jeweiligen Stufe bis zu zwei Mal einen Marker *Vertrieb* in seinen Fabriken um eine Stufe erhöhen. Der Spieler muss diese zusätzlichen Erhöhungen nicht in denselben Fabriken einsetzen wie die Steigerungen, die er aufgrund der Aktion des Markers erhält.

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. Außerdem darf er beliebig viele

Kontrakte mit der Ostindien-Kompanie erwerben und/oder erhöhen.

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.



Durch den Kauf von Aktien 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 dem 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 zu dem selbst gewählten Preis 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.

Kontrakte mit der Ostindien-Kompanie erwerben

und/oder erhöhen: Zum Erwerb eines Kontrakts legt der Spieler den Kontraktmarker einer bestimmten Ware auf ein beliebiges Feld der Leiste *Laufende Kontrakte*. Der Spieler muss für den Erwerb nichts zahlen, erleidet aber bei Nichterfüllung des Kontrakts Verluste.

2-Personen-Spiel: Bei 2 Spielern stehen nur die Felder 2 und 4 auf der Leiste *Laufende Kontrakte* zur Verfügung. Die Spieler verwenden dafür die Rückseite der *Hafen-tableaus*.

Der Spieler darf auf jedes Feld der Leiste beliebig viele Kontraktmarker legen; pro Ware steht ihm aber nur ein Kontraktmarker gleichzeitig zur Verfügung.

Der Spieler darf zusätzlich beliebig viele Kontrakte, die er bereits in einer früheren Aktion Börse erworben hat, auf der Leiste *Laufende Kontrakte* erhöhen, also auf ein beliebiges höheres Feld verschieben. Der Spieler darf keinen Kontrakt über das Feld 10 hinaus steigern.

Außerdem ist es dem Spieler **nicht** möglich, Kontrakte im Wert zu verringern.

Beispiel: Marion schließt einen neuen Kontrakt mit der Ostindien-Kompanie ab und legt den Kontrakt für Nahrung auf Feld 6. Zusätzlich erhöht sie den bereits laufenden Kontrakt für Besteck von 2 auf 4.





Wenn ein Spieler einen Kontrakt erwirbt, verpflichtet er sich, später Waren dieser Sorte per Schiff an die Ostindien-Kompanie (= allgemeinen Vorrat) zu liefern. Damit lassen sich hohe Gewinne erzielen. Die Position des Kontrakts auf der Leiste gibt die genaue Anzahl der zu liefernden Waren an. Der Spieler darf keine Teillieferungen durchführen und benötigt somit zum Transport entsprechende Schiffskapazitäten. Aus diesem Grund sollte der Spieler niemals den Kontrakt zu hoch setzen. Wenn der Spieler den Kontrakt überhaupt nicht erfüllt, fällt der Aktienkurs seines Unternehmens!

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



II.2.7 Schiff



Mit dieser Aktion darf ein Spieler gelagerte Waren an die Ostindien-Kompanie verkaufen. Diese Aktion birgt Risiken, verspricht den er-

folgreichen Spielern aber auch hohe Gewinne. Die Aktion *Schiff* steht den Spielern bei Spielbeginn noch *nicht* zur Verfügung. Ein Spieler muss zunächst über eine Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* ein Schiff erwerben. Mit Hilfe des Schiffs verkauft der Spieler später Waren aus seinem Lager in die Kolonien, um einen Kontrakt zu erfüllen.

Der Spieler benötigt für diese Aktion:

1. ein Schiff,
2. ein Lager,
3. die Waren, sowie
4. einen passenden Kontrakt

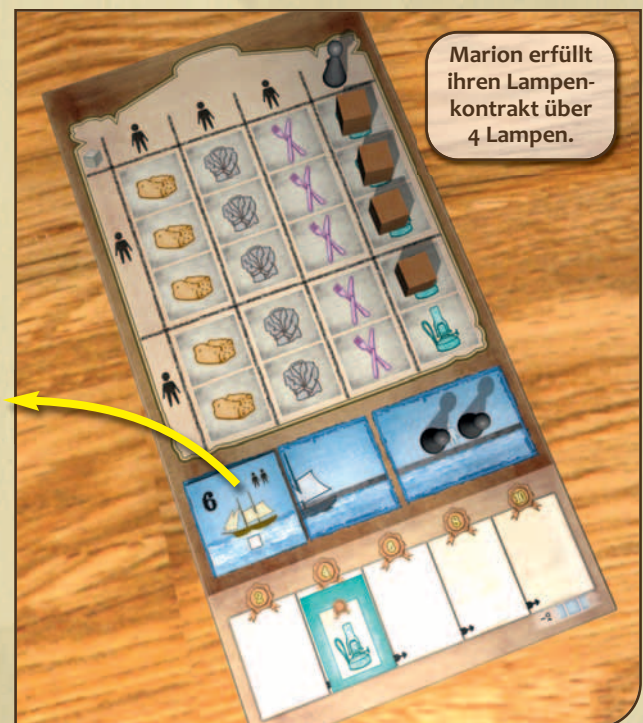
Die Ladekapazität des Schiffs bestimmt, wie viele Warensteine der Spieler maximal an die Ostindien-Kompanie verkaufen darf. Der Spieler darf aber weniger liefern, als das Schiff maximal transportieren könnte, so dass er Schiffskapazitäten ungenutzt lässt. Der Spieler darf in dieser Aktion keine anderen Schiffe zusätzlich einsetzen, es gilt nur das für diese Aktion als Aktionsmarker gewählte Schiff.

Um die Aktion *Schiff* auszuführen, muss der Spieler Verwaltungskosten mindestens in Höhe der Ladekapazität des Schiffs zahlen. Zusätzlich muss er seinen Aktienkursanzeiger **um 1 Feld rückwärts ziehen** (= die risikoreichen Schiffstransporte verunsichern die Aktionäre).

Beispiel: Marion darf das Schiff mit der Kapazität 2 auf jedes Feld der Verwaltungstabelle platzieren, das Schiff mit Kapazität 6 aber nur auf den Feldern 6, 8 oder 10. Zusätzlich muss sie bei dieser Aktion den eigenen Aktienkursmarker um 1 Feld zurücksetzen.

Maßgeblich für die Aktion sind die tatsächlich gezahlten Kosten, wobei der Spieler diese mit dem Entwicklungsplättchen *Buchhalter* beeinflussen darf. Er dürfte mit einem *Buchhalter* ein Schiff mit Kapazität 6 auch in der Zeile 4 platzieren, wenn er tatsächlich £6 zahlt. Er darf das Schiff aber nicht in Zeile 6 ablegen und unter Verwendung des *Buchhalters* nur £4 Verwaltungskosten zahlen, selbst wenn er nur eine Kapazität von 4 benötigt.

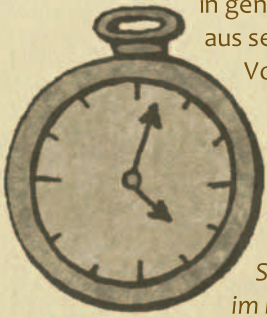
Beispiel: Die Verwaltungskosten für Marions Schiff betragen mindestens £6. Marion benötigt für ihren Lampenkontrakt 4 Lampen und eine Schiffskapazität von 4. Sie erfüllt den Kontrakt, muss aber die freie Kapazität von 2 ungenutzt lassen.



Der Verkauf ist immer nur mit Kontrakten möglich. Der Spieler darf keine Waren an die Ostindien-Kompanie liefern, wenn er noch keinen passenden Kontrakt erworben hat. Der Spieler muss einen Kontrakt immer in einer einzigen Lieferung und natürlich mit den Waren der entsprechenden Sorte erfüllen.

Beispiel: Marion darf ihren Nahrungskontrakt auf dem Feld 6 nicht mit nur 4 Nahrung liefern. Sie darf dazu auch kein Schiff mit einer Ladekapazität von nur 4 nutzen.

Zur Erfüllung des Kontrakts legt der Spieler Warensteine in genau der erforderlichen Anzahl und Sorte aus seinem Lagerhaus in den allgemeinen Vorrat und legt den Kontraktmarker zurück neben die Leiste *Laufende Kontrakte*.



Beispiel: Marion erfüllt ihren Kontrakt für 4 Lampen. Sie hat eine ausreichende Schiffskapazität und genügend Lampen im Lager. Diese gibt sie in den allgemeinen Vorrat ab und legt ihren Kontraktmarker wieder neben die Leiste *Laufende Kontrakte*.

Für die Erfüllung des Kontrakts erhält der Spieler je Ware einen Betrag in der Höhe der aktuellen Baukosten (= Grundqualität) seiner Fabrik aus der Bank. Die Werte von etwaigen Vertriebs- oder Qualitätsmarkern für diese Fabrik haben **keinen** Einfluss. Ebenso unerheblich ist der Preis, den der Spieler für diese Waren in England entsprechend des eigenen Fabriktableaus erzielt hätte.

Beispiel: Marion besitzt eine Lampenfabrik der Stufe 2 und erhält also £14 je gelieferter Lampe. Bei vier Lampen erhält sie somit £56.

Wenn die Ladekapazität des Schiffs ausreicht, darf der Spieler auch mehrere Kontrakte mit derselben Aktion *Schiff* erfüllen.

Beispiel: Marion besitzt Kontrakte für 4 Lampen und für 2 Kleidung. Mit dem Schiff der Kapazität 6 darf sie beide Kontrakte auf einmal erfüllen.

Anmerkung: Der Spieler darf Kontrakte in der Phase III *Produktion* auch ohne Lager erfüllen, indem er dann die Waren aus der laufenden *Produktion* direkt verschifft. In der Phase *Produktion* darf er dann auch mehrere Schiffe auf einmal nutzen.

Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen die Aktion *Schiff*: *Agent in den Kolonien*, *Kontor*.

Besitzt ein Spieler einen *Agenten in den Kolonien*, darf er eine Ware mehr oder weniger liefern als der Kontrakt angibt. Die erforderliche Schiffskapazität muss groß genug sein, damit der Spieler die zusätzliche Ware transportieren darf.

Besitzt ein Spieler das *Kontor*, erhält er bei der Erfüllung von Kontrakten zusätzliche Gewinne. Der Spieler erhält unabhängig von der Anzahl der Kontrakte und der Anzahl an gelieferten Waren stets £5 bei jedem Schiffs-transport.

Beispiel: Marion besitzt das *Kontor* und erhält bei der Erfüllung ihres *Lampenkontrakts* insgesamt £56+£5 = £61.

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



II.2.8 Produktion



Mit dieser Aktion darf ein Spieler außerhalb der Phase *Produktion* in einer beliebigen Fabrik Waren herstellen. Er lagert diese Waren in

seinem Lagerhaus.

Diese Aktion steht den Spielern *nicht* von Anfang an zur Verfügung, sondern erst nach Erwerb eines entsprechenden grauen Markers durch die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen*.

Der Spieler zahlt zuerst die Verwaltungskosten. Dann muss er entscheiden, in welcher Fabrik er Waren herstellen will und wie viele Produktionsstraßen er benutzen möchte. Der Spieler muss immer in aufsteigender Reihenfolge produzieren lassen, er darf also nicht nur in der zweiten Produktionsstraße Waren herstellen, sondern muss immer mit der ersten Produktionsstraße beginnen.

Der Spieler muss die produzierten Waren in sein Lager legen; die entsprechenden Lagerplätze müssen durch einen Arbeiter besetzt sein! Produziert der Spieler mehr Waren als er lagern darf, verfallen überzählige Waren. Ein sofortiger Verkauf oder ein Verschiffen ist **nicht** möglich.

Entscheidet sich der Spieler, in der letzten Spielrunde in einer Fabrik zu produzieren, die bereits in einem vorherigen Durchgang aktiv war und in der ein Arbeiter auf dem Fabrikmarker steht, stellt er diesen Arbeiter vor der Produktion auf seinen regulären Platz in der ersten Produktionsstraße zurück.

Mit dem hellgrauen Aktionsmarker darf ein Spieler nur maximal in den ersten beiden Produktionsstraßen produzieren, während er mit dem dunkelgrauen Aktionsmarker eine Produktion in allen vier Produktionsstraßen durchführen darf. Der Spieler muss direkt im Anschluss an die Produktion zusätzlich zu den Verwaltungskosten Lohn und Maschinenwartung wie bei einem normalen Produktionsvorgang in der Phase *Produktion* zahlen. Die Anzahl der hergestellten Waren entspricht der Kapazität der gewählten Produktionsstraßen.

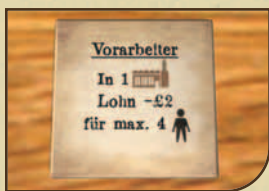


Beispiel: Marion lässt in der Nahrungsfabrik der Stufe 3 in der ersten Produktionsstraße Nahrung herstellen. Sie muss den Lohn für einen Arbeiter und £1 Maschinenwartung zahlen. Die zwei hergestellten Waren kommen in Form von Warensteinen aus dem allgemeinen Vorrat in das Lagerhaus.

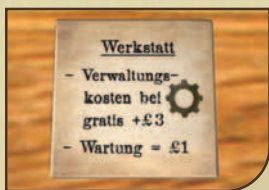
Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen die Aktion Produktion: Extraschichten, Vorarbeiter, Werkstatt, Kleines Lagerhaus.



Gibt der Spieler die Extraschichten freiwillig ab, erhält er eine zusätzliche Ware der entsprechenden produzierten Sorte.



Besitzt der Spieler einen Vorarbeiter in der Fabrik, zahlt er für bis zu 4 Arbeiter einen um je £2 geringeren Lohn. Hat der Spieler eine Werkstatt der Fabrik zugeordnet, zahlt er pauschal £1 Wartungskosten, unabhängig von der Anzahl der Maschinen.



Besitzt ein Spieler das Kleine Lagerhaus, darf er bis zu 5 Warensteine lagern, ohne das Große Lagerhaus mit Arbeitern betreiben zu müssen. Die gelagerten



Waren platziert er auf der Preisskala der entsprechenden Ware.

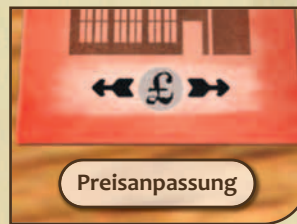
Der Spieler darf die Felder, auf denen die Ware lagern, nicht mehr als Preisfelder verwenden. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Spieler den Preisanzeiger bereits auf eins der letzten Felder gestellt hat, darf er nur so viele Waren dieser Sorte lagern, wie freie Felder rechts vom Preisanzeiger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

Der 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. Er darf auch Waren in das Große Lager umplatzieren, wenn dort Lagerkapazität vorhanden ist.

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



II.3 Zusatzaktionen



Jeder Aktionsmarker ermöglicht den Spielern neben seiner eigentlichen Hauptfunktion eine Zusatzaktion, die durch die Symbole Preisanpassung und Sondermarker angezeigt werden. 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, Vertrieb und Produktion 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 anwendet.

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 in allen drei Fabriken anpassen.

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

Bei der Zusatzaktion nach der Aktion *Produktion* darf der Spieler nur den Preis in der Fabrik anpassen, in der er die Produktion durchgeführt hat.

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 Sondermarker nehmen

Nach den Aktionen *Arbeiter*, *Maschinen*, *Börse* oder *Schiff* darf der Spieler *einen* Sondermarker nehmen. Das Durchführen der Zusatzaktion ist kostenlos. Es gibt drei verschiedene Arten Sondermarker: Entwicklungsplättchen, fortgeschrittene Aktionsmarker und Schiffe.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen: Broker*.



Wer die Zusatzaktion *Sondermarker nehmen* ausführen darf, aber darauf verzichtet, kann den *Broker* einsetzen. Dazu muss er den *Broker* vorher schon im Besitz gehabt

haben und jetzt in den allgemeinen Vorrat abgeben. Dann darf er eine oder zwei Aktien zum *halben* Preis (ggf. aufgerundet) von der Bank kaufen.



II.3.2.1 Sondermarker Entwicklungsplättchen

Ein Spieler darf jedes beliebige im allgemeinen Vorrat liegende Entwicklungsplättchen nehmen. Die Entwicklungsplättchen verändern die Wirkungen der einzelnen Aktionen und sonstigen Abläufe des Spiels. Ihre Wirkung ist auf den Plättchen selbst verkürzt angegeben. *Die Spieler finden Einzelheiten zu jedem Plättchen im Begleitheft.*

Statt ein neues Plättchen zu nehmen, darf der Spieler auch die Zuordnung eines bereits genommenen Plättchens verändern, wie z.B. den *Vorarbeiter* von einer Fabrik zu einer anderen zu stellen. **Achtung:** Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt zwei *identische* Entwicklungsplättchen besitzen. Wenn er also einen *Erfinder* hat, darf er keinen zweiten *Erfinder* nehmen. *Stammkunden* für verschiedene Waren gelten als verschiedene Plättchen.

Die Spieler legen die genommenen Entwicklungsplättchen oben an ihr Fabriktableau zu den vorgesehenen Ablageplätzen. Ein Spieler darf nicht mehr als vier Entwicklungsplättchen besitzen. Wenn ein Spieler ein fünftes Plättchen nimmt, muss er sofort ein anderes Plättchen wieder zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Es steht dann allen Spielern erneut zur Verfügung. Die Effekte eines zurückgelegten Plättchens treten sofort außer Kraft, so dass der Spieler z.B. *Warensteine* zurück in den allgemeinen Vorrat legen muss, wenn er das *Kleine Lagerhaus* abgibt und die betroffenen Waren nicht in sein *Großes Lagerhaus* legen darf.

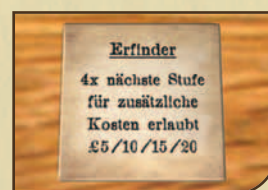


II.3.2.2 Sondermarker Fortgeschrittene Aktionsmarker

Die Auswahl ist für die Spieler grundsätzlich auf die Marker beschränkt, die in der Zeile der aktuellen Entwicklungsstufe oder einer früheren Stufe liegen. Der Zeittafelanzeiger auf dem Ablagetableau zeigt die erlaubten Stufen an.

Die Spieler setzen fortgeschrittene Aktionsmarker wie die eigenen farbigen Aktionsmarker ein, diese Marker sind allerdings effektiver. Die Aktionsmarker *Produktion* bieten den Spielern sogar eine neue Aktion, die mit den eigenen farbigen Markern nicht zur Verfügung steht. Die Spieler dürfen zu keinem Zeitpunkt zwei identische Aktionsmarker derselben Graufärbung besitzen. Allerdings dürfen sie Marker mit demselben Namen aus beiden Graufärbungen besitzen.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst diese Zusatzaktion: *Erfinder*.



Besitzt ein Spieler den *Erfinder*, darf er auch einen fortgeschrittenen Aktionsmarker der nächsten Stufe nehmen. Er muss den *Erfinder* dann abgeben oder für die nächste Nutzung sofort bezahlen.



II.3.2.3 Sondermarker Schiffe

Wenn ein Spieler ein Schiff nimmt, legt er es auf eine der Anlegestellen des *Hafentableaus* und darf es als weiteren Aktionsmarker einsetzen. Der Spieler darf seine Schiffe aber auch in der Phase *Produktion* einsetzen.

Zur Auswahl stehen grundsätzlich nur die Schiffe der aktuellen Entwicklungsstufe und die der vergangenen Stufen. Der Zeittafelanzeiger auf dem *Ablagetableau* zeigt die erlaubten Stufen an.

Jeder Spieler besitzt auf seinem *Hafentableau* zwei Anlegestellen für Schiffe und darf somit maximal zwei Schiffe besitzen. Auch ein Schiff, das der Spieler für die Aktion *Schiff* vorübergehend auf der *Verwaltungstabelle* als Aktionsmarker gelegt hat, besetzt eine der beiden Anlegestellen. Wenn ein Spieler ein drittes Schiff nimmt, muss er ein altes Schiff zurück auf das *Tableau* *Sondermarker* legen und das neue Schiff an derselben Stelle platzieren. Dabei darf der Spieler ein Schiff nur mit einem Schiff einer höheren Stufe austauschen.

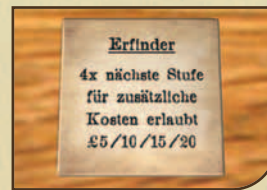
Ein Spieler darf ein einzelnes Schiff nicht durch ein anderes ersetzen, wenn er noch einen freien Platz an einer Anlegestelle hat. Wenn der Spieler ein Schiff auf der *Tabelle* *Verwaltung* austauscht, muss er bei einem erneuten Einsatz des Schiffs in derselben Runde darauf achten, dass die gezahlten Verwaltungskosten mindestens so hoch sind wie die neue Kapazität. Hat der Spieler nicht die Möglichkeit, ausreichend hohe Verwaltungskosten zu zahlen – ggf. mithilfe des *Buchhalters* – kann er das neue Schiff nicht mehr als Aktion in dieser Runde nutzen.

Wenn auf dem gewählten Schiffsmarker ein oder mehrere Arbeitersymbole stehen, muss der Spieler sofort entsprechend viele Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt als Schiffsmannschaft auf das *Hafentableau* stellen. Dies geschieht automatisch, ohne dass der Spieler eine Aktion *Arbeiter* durchführen muss. Wenn der Spieler ein Schiff austauscht, nimmt er nur so viele Arbeiter zusätzlich, dass die Anzahl der Arbeiter den Symbolen auf den beiden eigenen Schiffen entspricht.

Beispiel: *Marion* besitzt ein Schiff mit Kapazität 2 und ein Schiff mit Kapazität 4, hat also 1 Arbeiter als Schiffsmannschaft auf ihrem *Hafentableau*. Sie nimmt sich ein drittes Schiff mit Kapazität 6 und legt das Schiff mit Kapazität 2 zurück. Auf ihren Schiffen sind jetzt 3 Arbeiter (1+2) abgebildet. Sie nimmt deshalb weitere 2 Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt und stellt sie zu den Schiffsmannschaften.

Der Spieler muss diese Arbeiter als Schiffsmannschaften erst am Ende des Jahrzehnts bezahlen. Danach darf er sie auch zusammen mit dem Schiff aufgeben. Er darf diese Arbeiter aber nicht mit der Aktion *Arbeiter* entlassen oder versetzen.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst diese Zusatzaktion: *Erfinder*.



Besitzt ein Spieler den *Erfinder*, darf er auch ein Schiff der nächsten Stufe nehmen. Er muss den *Erfinder* dann abgeben oder für die nächste Nutzung sofort bezahlen.



III. Produktionsphase

Nachdem alle Spieler ihre Spielzüge ausgeführt haben, produzieren sie die aktive Ware, verkaufen diese oder verschiffen sie mithilfe der *Ostindien-Kompanie*. Danach zahlen sie die Lohnkosten der Arbeiter sowie 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!

In *Waterframe* dürfen die Spieler in dieser Phase überschüssig produzierte Ware nicht automatisch lagern. Eine Lagerung von Waren ist nur möglich, wenn der Spieler das Entwicklungsplättchen *Kleines Lagerhaus* oder *Arbeiter* im *Großen Lagerhaus* auf dem *Hafentableau* besitzt.



III.1 Produktion und Verkauf

Zu Beginn dieser Phase sollte jeder Spieler noch einmal rasch prüfen, ob sein Attraktivitätsanzeiger für die aktive Ware richtig 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.

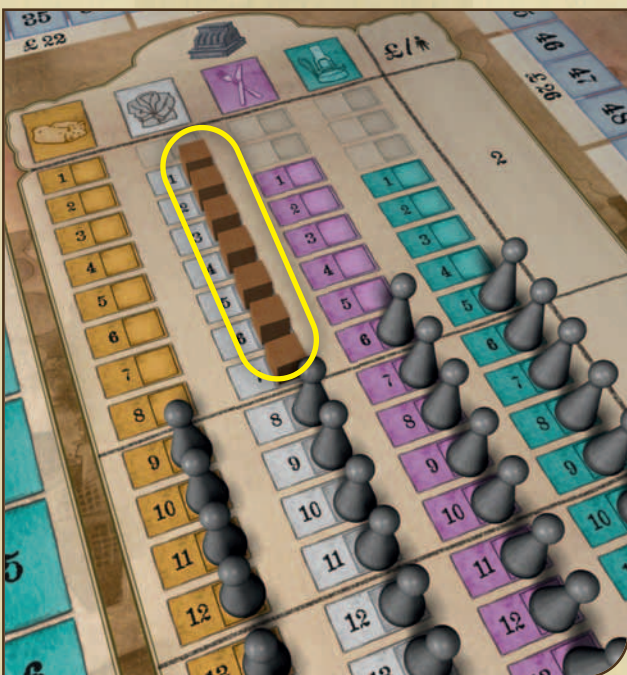
Jede aktive Produktionsstraße produziert die Anzahl an Waren gemäß der Stufe der Fabrik. Auf der rechten Seite jeder Produktionsstraße steht die Anzahl für jede Stufe in einer Spalte.

Beispiel: Marions Kleidungsfabrik der Stufe 1 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 **auf 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. Dies sollten die Spieler berücksichtigen, wenn sie die Höhe ihrer Kontrakte festlegen.
- 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 sie übersprungen.

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

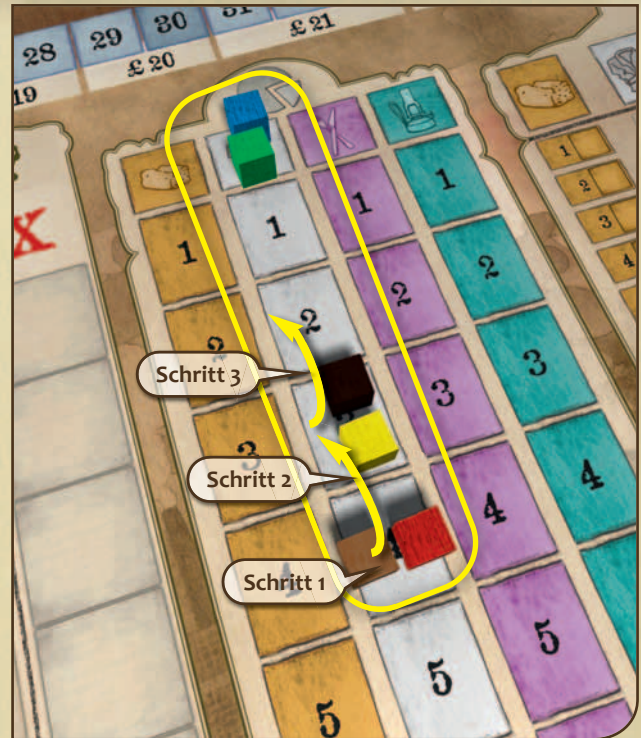
Sind weniger Warensteine im Arbeitsmarkt vorhanden als Spieler bei ein und demselben Aufruf des Startspielers Waren verkaufen wollen, nimmt zuerst der folgende Spieler:

1. Der Spieler mit den attraktivsten Waren (Attraktivitätsanzeiger am weitesten vorn),
2. bei Gleichstand werden Importeure immer zuletzt berücksichtigt,
3. die höhere Qualität der Waren (Ausgangsqualität plus Qualitätsmarker).
4. Herrscht immer noch ein Gleichstand, nehmen sich die betroffenen 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: Marion verkauft zuerst eine Kleidung, weil ihr Attraktivitätsmarker als einziger auf Feld 4 steht. Anschließend zieht sie den Markierungsstein auf das Feld 3. Marion verkauft ihre zweite Ware, gefolgt von Harald und dem Importeur. Nun stellt Marion den Markierungsstein auf Feld 2 und verkauft ihre dritte Ware vor Harald und dem Importeur.

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.



Nach Abschluss des Verkaufs prüft jeder Spieler, ob seine Fabrik mehr Warensteine produziert, als er Warensteine aus dem Arbeitsmarkt erhalten hat. Wenn die Produktionskapazität höher ist als die Anzahl zu verkaufender Warensteine auf dem eigenen Fabriktableau, darf sich der Spieler entsprechend der Differenz weitere Steine aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und sie in sein Lagerhaus legen.

Beispiel: Harald hat 2 Nahrung auf dem Arbeitsmarkt verkauft (vom Tableau genommen), produziert aber 3 Nahrung. Er nimmt einen Warenstein aus dem Vorrat und legt ihn in sein Lager.

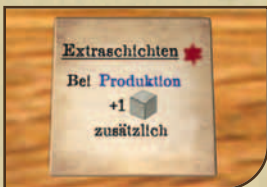
Achtung: Erfahrene Spieler werden mit einem Blick erkennen, wenn alle produzierten Waren auch verkauft werden dürfen, so dass sie die oben genannten detaillierten Verkaufsabläufe im Arbeitsmarkt überspringen können. Allen anderen Spielern empfehlen wir gerade in den ersten Partien, die Phase streng nach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

Für jeden an den Arbeitsmarkt und an die Entwicklungsplättchen *Stammkunden* verkauften Warenstein auf dem Fabriktableau erhält der Spieler den Preis gemäß der eigenen Preisskala für diese Ware von der Bank. Der Spieler lässt die verkauften Warensteine zunächst auf der Fabrik liegen.

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

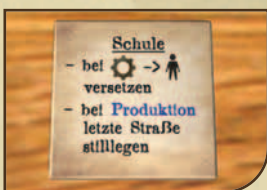
Der gesamte Verkaufsprozess läuft automatisch ab. Ein Spieler darf *nicht* freiwillig auf Verkäufe aus der laufenden Produktion verzichten, um die Waren einzulagern oder zu verschiffen. Der Spieler muss aber keine Waren aus dem *Großen Lagerhaus* oder dem *Kleinen Lagerhaus* herausnehmen, um weitere Waren zu verkaufen, nachdem er aufgrund der großen Nachfrage bereits alle aktuell produzierten Waren verkauft hat. Der Verkauf aus dem Lager ist freiwillig! Wer in der laufenden Verkaufsrunde einmal seine Verkäufe beendet hat, darf nicht wieder einsteigen.

Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen den Verkauf: *Extraschichten*, *Schule*, *Stammkunden*, *Kleines Lagerhaus*.



Wenn während des Verkaufs ein Spieler aufgerufen wird, der bereits alle Waren aus der Produktion seiner Fabriken verkauft hat, darf er die *Extraschichten* abgeben, um eine

weitere Ware zu produzieren und zu verkaufen. Er nimmt dann einen weiteren Warenstein vom *Arbeitsmarkt*. Der Spieler darf dies nur beim ersten Aufruf nach dem Verkauf aller Waren aus der laufenden Fabrikproduktion machen. Wenn er darauf verzichtet, darf er nur noch Waren aus dem eigenen Lager verkaufen. Auch wenn der Spieler mehr Warensteine produziert und die überzähligen Waren in sein Lager legt, darf er die *Extraschichten* abgeben, um einen weiteren Warenstein nehmen zu dürfen.



Wer eine *Schule* besitzt, darf die letzte seiner besetzten Produktionsstraßen stilllegen. Solange er noch keine in dieser Produktionsstraße produzierte Ware verkauft hat,

kann er jederzeit entscheiden, dass die Waren in dieser Straße nicht produziert und keine Lohn- und Wartungskosten gezahlt werden.

Beispiel: Harald hat eine Besteckfabrik der Stufe II mit Arbeitern in den ersten drei Produktionsstraßen. Er würde 5 Waren produzieren. Als er absehen kann, dass er während der Verkaufsprozedur nur 3 Waren verkaufen wird, verkündet er, dass die 3. Straße in dieser Runde stillgelegt wird. Er produziert insgesamt nur 3 Waren und bezahlt später nur die 5 Arbeiter der ersten beiden Straßen.

Wenn der Spieler den *Stammkunden* für die aktive Ware hat, darf er im Anschluss an den regulären Verkauf auf dem *Arbeitsmarkt* eine weitere Ware an den Stamm-

kunden zum Preis gemäß der eigenen Preisskala verkaufen. Der Spieler verkauft dem *Stammkunden* entweder eine Ware aus seiner laufenden (Über-) Produktion oder eine Ware aus seinem Lager. Der Verkauf an den *Stammkunden* ist freiwillig. Der Spieler erleidet keine Nachteile, wenn er den *Stammkunden* nicht bedient.



Besitzt ein Spieler das *Kleine Lagerhaus*, darf er bis zu 5 Warensteine lagern, ohne das *Große Lagerhaus* mit Arbeitern betreiben zu müssen. Die gelagerten Waren platziert er auf der Preisskala der entsprechenden Ware.

Wenn ein Spieler kein Lagerhaus, kein Schiff und keinen *Stammkunden* hat, muss er bei einer Überproduktion keine Warensteine aus dem Vorrat nehmen, weil er die Waren sowieso im Anschluss wieder zurück zum allgemeinen Vorrat legen muss.



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. Die durch *Stammkunden* verkaufte Ware zählt dabei wie eine ganz normal verkaufte Ware.

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.

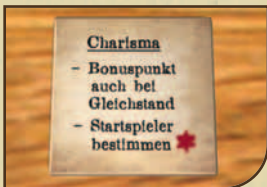


Nun legen die Spieler alle verkauften Warensteine und die Steine des Importeurs in den allgemeinen Vorrat zurück.

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.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Aktienkurssteigerung: *Charisma*.



Besitzt ein Spieler das Entwicklungsplättchen *Charisma* und ist an einem Gleichstand bei Vergabe eines Bonusschritts beteiligt, erhält er den Bonusschritt.



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.

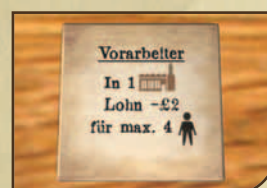
Beispiel: Marion hat drei Arbeiter und eine Maschine in ihrer aktiven Kleidungsfabrik und muss bei einem Lohn von £2 insgesamt £7 an die Bank zahlen (3x £2 Lohn, 1x £1 Wartungskosten für die Maschine).



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 Attraktivitätsanzeige 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, muss der Spieler den Qualitätsmarker um 1 Stufe verringern. Ist dies nicht möglich, passt er ausnahmsweise den Preis an und verringert ihn um ein Feld. Dafür muss er allerdings den eigenen Aktienkursanzeiger um 1 Feld zurücksetzen.

Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen die Lohn- und Wartungskosten: *Vorarbeiter*, *Werkstatt*, ggf. *Schule*.



Besitzt ein Spieler den *Vorarbeiter* in der aktiven Fabrik, zahlt er für bis zu vier Arbeiter in dieser Fabrik einen um £2 verringerten Lohn, mindestens aber einen Lohn von £1.

Die übrigen Arbeiter erhalten den regulären Lohn.



Besitzt ein Spieler die Werkstatt und hat die Funktion *Wartung* der aktuellen Fabrik zugeordnet, bezahlt er immer pauschale Wartungskosten von höchstens £1 für alle

Maschinen zusammen, unabhängig davon wie viele Maschinen in der Fabrik stehen.

Beispiel: In Marions Lampenfabrik stehen in den ersten drei Produktionsstraßen 6 Arbeiter und 3 Maschinen. Der Lohn beträgt laut Arbeitsmarkt £4. Regulär muss Marion Kosten von insgesamt £27 zahlen (insgesamt £24 Lohn für 6 Arbeiter plus £3 Wartungskosten für 3 Maschinen). Mit einem Vorarbeiter bezahlt sie lediglich £19 (die ersten vier Arbeiter erhalten zusammen £8 Lohn, die beiden anderen Arbeiter zusammen ebenfalls £8 Lohn plus £3 für Maschinen). Mit einem Vorarbeiter und einer Werkstatt verringern sich die Produktionskosten sogar auf £17.

Wenn eine Produktionsstraße mittels *Schule* stillgelegt worden ist, werden für diese keine Lohn- und Wartungskosten bezahlt.



III.4 Verschiffen der aktiven Ware

Die Spieler entscheiden jetzt, ob sie ihre Kontrakte für die aktive Ware erfüllen wollen. In der Phase *Produktion* dürfen die Spieler ausschließlich Kontrakte der aktiven Warensorte erfüllen. Sie dürfen keine Waren anderer Sorten verschiffen. Die Erfüllung eines Kontraktes ist freiwillig.

Zum Erfüllen eines Kontrakts muss der Spieler über Warensteine der aktiven Ware und Schiffskapazitäten entsprechend dem Feld des Kontrakts auf der Leiste *Laufende Kontrakte* verfügen.

Der Spieler muss einen Kontrakt in dieser Phase vollständig bedienen, Teillieferungen sind nicht erlaubt. Für einen Kontrakt im Feld 6 benötigt er also 6 Warensteine aus der Produktionsphase und/oder dem Lager und eine Schiffskapazität von insgesamt 6.

Zur Berechnung der Schiffskapazität darf ein Spieler in dieser Phase die Werte der beiden eigenen Schiffsmarker addieren, unabhängig von ihrem Standort an der Anlagestelle oder der *Verwaltungstabelle*. Der Einsatz der Schiffe ist kostenlos.

Für jeden gelieferten Warenstein erhält der Spieler einen Verkaufserlös in Höhe der Baukosten (= Ausgangsqualität) der Fabrik der aktiven Ware (also ohne Berücksichtigung von Qualitäts- und Vertriebsmarker).

Der Preis gemäß der eigenen Preisskala auf dem Fabriktableau ist unerheblich. Der Spieler legt die verschifften Warensteine in den Vorrat.

Für jedes eingesetzte Schiff muss der Spieler den eigenen Aktienkursanzeiger um ein Feld rückwärts ziehen. Genügt also die Kapazität von einem Schiff, zieht er den Anzeiger auch nur um ein Feld zurück, auch wenn er zwei Schiffe hat.

Wenn ein Spieler zunächst einige Warensteine der aktiven Ware über die reguläre Nachfrage am Arbeitsmarkt verkauft hat und anschließend einige Waren verschifft, setzt er seinen Aktienkursanzeiger zunächst vorwärts, dann rückwärts.

Nach Erfüllung des Kontrakts legt der Spieler den Kontraktmarker zurück neben die Leiste *Laufende Kontrakte*.

Beispiel: Marion erfüllt ihren Kontrakt für 6 Kleidung und verschifft ihn mit ihren beiden Schiffen mit Gesamtkapazität von 6 (ein Schiff mit Kapazität 2, ein Schiff mit Kapazität 4). Aufgrund der Stufe I der Kleidungsfabrik erhält sie $6 \times £9 = £54$. Für die zwei eingesetzten Schiffe muss sie ihren Aktienkursanzeiger zwei Felder zurückziehen.

Nicht erfüllte Kontrakte der aktiven Ware muss der Spieler nun um ein Feld erhöhen. Wenn der Spieler in dieser Phase nicht an die Ostindien-Kompanie geliefert hat, obwohl er einen Kontrakt hat, muss er bei nächster Gelegenheit also umso mehr liefern.

Wenn der Kontraktmarker sich bereits auf Feld 10 befindet und weiter vorgerückt werden müsste, verbleibt der Marker auf dem Feld. Allerdings muss der Spieler den Aktienkursmarker sofort um 2 Felder zurücksetzen.

2-Personen-Spiel: Die Spieler sind von diesem Aktienkursverfall bereits betroffen, wenn der Kontraktmarker auf Feld 4 steht. Der Kontraktmarker bleibt auf dem Feld stehen und der Spieler muss seinen Aktienkursanzeiger zwei Felder zurückziehen.

Die folgenden Entwicklungsplättchen beeinflussen das Verschiffen der aktiven Ware: *Kontor*, *Agent in den Kolonien*.



Besitzt ein Spieler das *Kontor*, erwirtschaftet er beim Verschiffen einen Zusatzgewinn in Höhe von £5.



Besitzt ein Spieler den Agenten in den Kolonien, darf er den Wert eines Kontrakts um eine Ware erhöhen oder verringern, so dass er entsprechend mehr oder weniger

Waren und Schiffskapazität benötigt. Er darf z.B. einen Kontrakt im Feld 6 auch als 5er-Kontrakt oder als 7er-Kontrakt bedienen.



III.5 Lagerung und Verfall

Die Spieler lagern nun produzierte Waren ein, die sie nicht verkaufen durften. Sie benötigen dafür das Große Lagerhaus oder das Entwicklungsplättchen Kleines Lagerhaus. Alle Waren, für die der Spieler keinen ausreichenden Platz im Lagerhaus oder durch das Entwicklungsplättchen Kleines Lagerhaus besitzt, muss er ersatzlos zurück in den Vorrat legen. Im Lagerhaus des Hafentableaus benötigt der Spieler Arbeiter, um die jeweiligen Felder nutzen zu können. Arbeiter in einer Spalte ermöglichen die Lagerung mehrerer Waren der entsprechenden Sorte, Arbeiter in einer Zeile die Lagerung mehrerer verschiedener Waren. Der Spieler darf nur die bereits vorhandenen Lagerkapazitäten nutzen. Es ist zu diesem Zeitpunkt nicht erlaubt, Arbeiter einzustellen oder umzusetzen, um Lagerkapazitäten zu verändern. Dies geht nur bei Nutzung des Aktionsmarkers Arbeiter in der Aktionsphase.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Lagerung: Kleines Lagerhaus.



Besitzt ein Spieler das Kleine Lagerhaus, darf er bis zu 5 Warensteine lagern, ohne das Große Lagerhaus mit Arbeitern „betreiben“ zu müssen. Die gelagerten Waren

platziert er auf der Preisskala der entsprechenden Ware.

Der Spieler darf 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.

Der 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.

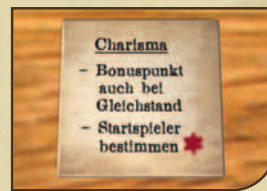


IV. Abschluss des Durchgangs

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.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Wahl des Startspielers: Charisma.



Besitzt ein Spieler das Entwicklungsplättchen Charisma, darf er es abgeben, um den Startspieler zu bestimmen.

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. Auch in der Verwaltungstabelle liegende Schiffe werden zurückgenommen und auf eine Anlegestelle des Hafentableaus gelegt.



II. Ereignisphase: Arbeiter auf Schiffen und im Lager bezahlen; Ereignismarker aufdecken

In jeder Ereignisphase zahlen die Spieler den Lohn für die Arbeiter auf Schiffen und im Lager und führen anschließend das Ereignis aus.

Die Rückseite des Ereignismarkers zeigt an, dass die Spieler am Ende des Jahrzehnts die Kosten für Schiffe und Lagerarbeiter begleichen müssen. Sie zahlen jetzt



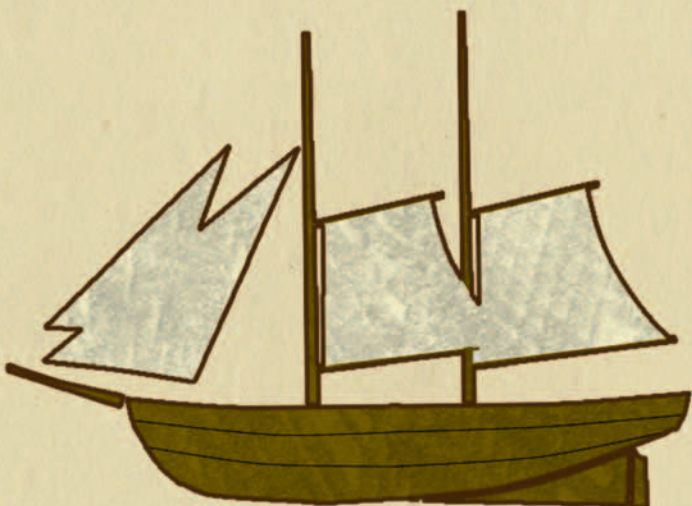
den aktuellen Lohn für alle Arbeiter auf ihren Schiffen (die Schiffsmannschaften) und im Lagerhaus gemäß der Angabe im Arbeitsmarkt.

Beispiel: Marion besitzt 1 Arbeiter auf dem Schiff mit Kapazität 4, das Schiff mit Kapazität 2 benötigt keinen Arbeiter. Sie hat keine Arbeiter im Lager. Sie zahlt den aktuellen Lohn von £4.

Nachdem die Arbeiter auf den Schiffen und im Lagerhaus bezahlt worden sind, darf jeder Spieler beliebig viele seiner Schiffe und/oder Arbeiter im Lagerhaus aus seinem Dienst entlassen. Die entlassenen Schiffe legt der Spieler wieder auf den entsprechenden Platz auf dem Tableau Sondermarker. Sie stehen erneut allen Spielern zur Verfügung. Die dazu gehörigen Arbeiter legt der Spieler auf das Feld *Entlassene Arbeiter*, ebenso die entlassenen Arbeiter aus dem Lagerhaus. Wenn der Spieler jetzt nicht mehr genügend Lagerkapazität im Lagerhaus von Arbeitern abdeckt, muss er überschüssige Waren aus dem Lagerhaus in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Will ein Spieler die Arbeiter aus einem Schiff entlassen, muss er das Schiff in den allgemeinen Vorrat auf dem Tableau Sondermarker legen und alle Arbeiter entlassen. Er darf das Schiff weder tauschen noch nur einen Teil der Arbeiter entlassen.

Jetzt wird der Ereignismarker aufgedeckt und das Ereignis auf der Vorderseite des Markers ausgeführt. Die Auswirkungen des Ereignisses sind auf dem Marker abgebildet. Die Einzelheiten zu allen Ereignissen finden die Spieler im Begleitheft.



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 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 36 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.

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Ereignisphase: *Broker*.



Besitzt ein Spieler den *Broker*, darf er in jeder Ereignisphase beliebig viele Lagerwaren verkaufen und Aktien kaufen oder verkaufen.

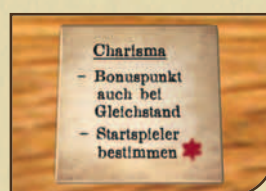


III. Wechsel des Startspielers

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 im Uhrzeigersinn weiter entfernt vom derzeitigen Startspieler sitzt.

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

Das folgende Entwicklungsplättchen beeinflusst die Wahl des Startspielers: *Charisma*.



Besitzt ein Spieler das Entwicklungsplättchen *Charisma*, darf er es abgeben, um den Startspieler zu bestimmen.



IV. Veralten von Fabriken

Bevor das neue Jahrzehnt beginnt, überprüfen alle Spieler, ob Fabriken veraltet sind. Dies passiert bei der Version **Waterframe** in den Spielrunden 1790 bis 1810. Nun veralten alle Fabriken der angegebenen Stufen.



In jeder veralteten 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).



Diese 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 veralteten Fabriken sind, werden zunächst die vorhandenen Arbeiter, beginnend beim Startspieler, reihum einzeln auf die veralteten 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 veraltete Fabriken. Insgesamt sind derzeit nur fünf Arbeiter verfügbar. Marion und Angelika nehmen je einen Arbeiter für ihre veraltete 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. Müsste sie £30 bezahlen, erhielte sie noch £8 in bar.

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 SPIELENDEN 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!

Die anderen Spieler müssen nun prüfen, ob ihr Aktienkurs noch fällt, bevor sie den Gewinner ermitteln.

Die folgenden Maßnahmen werden von den Spielern erst unmittelbar vor der Ermittlung des Gewinners durchgeführt. Bei der Auswertung des Ereignisses Spielende müssen die Spieler beim Kauf von Aktien noch den zu diesem Zeitpunkt gültigen Aktienkurs bezahlen.

1. Für jede Fabrik, auf der ein Spieler von der Aktion Arbeiter aus der letzten Spielrunde noch einen Arbeiter auf dem Fabrikmarker stehen hat,

muss er seinen Aktienkursanzeiger um vier Felder zurückziehen und 2 Aktien zurück in die Bank legen.

2. Für jeden Kontraktmarker auf der Leiste Laufende Kontrakte muss der Spieler seinen Aktienkursanzeiger entsprechend dem Wert des Kontrakts zurücksetzen.

Beispiel: Marion hat noch einen Kontraktmarker auf dem Feld 6 liegen. Sie muss ihren Aktienkursanzeiger nun um 6 Felder rückwärts ziehen.

Wenn ein Spieler einen Kontrakt auf Feld 10 liegen hat, muss er seinen Aktienkursanzeiger in jedem Fall 10 Felder zurückziehen. Eine eventuell bereits vollzogene Verringerung des Aktienkurses während des Spiels wegen Nichterfüllung eines 10er-Kontrakts hat hierauf keinen Einfluss!

Ein Entwicklungsplättchen Agent in den Kolonien hat auf die unerfüllten Kontrakte keine Auswirkung.

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.

Beispiel: Marion hat bei der Auswertung des Ereignisses Spielende noch drei Aktien zum Aktienkurs von je £24 gekauft und besitzt am Spielende insgesamt 19 Aktien. Ihr Aktienkursanzeiger steht auf Feld 41. Da sie ihren Kontrakt mit Wert 6 nicht erfüllen konnte, muss sie ihren Aktienkursanzeiger nun auf Feld 35 setzen. Der Wert der Aktien beträgt jetzt nur noch £22.

Damit ergibt sich für Marion ein Ergebnis von $19 \times £22 = £418$.

Hätte Marion den Kontrakt nicht aufgenommen, wäre ihr Ergebnis $19 \times £24 = £456$.

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

Copyright 2014 www.spielworxx.de



SPIEL  **W**