

The background of the cover is a detailed illustration of a 19th-century industrial city. In the foreground, several men in top hats and coats are shown from the chest up, looking towards the center. The middle ground features a large factory complex with multiple chimneys emitting smoke. In the background, a city skyline is visible, including a prominent domed building. The sky is filled with birds and smoke. The title 'Arkwright' is written in a large, stylized font at the top, with 'Kartenspiel' and the author's name 'Rich. Arkwright' below it. A small German flag is in the top right corner.

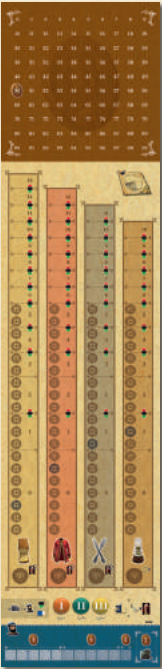
Arkwright

Kartenspiel

Rich. Arkwright

Im 18. Jahrhundert begann die industrielle Revolution. In einem großen Schritt weg von handgefertigten Waren gründeten Geschäftsleute wie Richard Arkwright erste Fabriken, die sich intensiv auf die maschinelle Produktion von Waren stützten. In *Arkwright Kartenspiel* bist du ein Unternehmer, der Fabriken baut und Arbeiter einstellt, um Waren zu produzieren und zu verkaufen. Je mehr Arbeiter beschäftigt werden, desto mehr Produkte könnt ihr verkaufen. Seid dabei stets auf Krisen und die Konkurrenz vorbereitet...

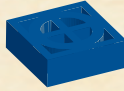
Spielmaterial



1 Spielplan (Markt)



4 Nachfragemarker



1 Lohnanzeiger



1 Rundenanzeiger



1 Dekadenanzeiger



24 Entwicklungskarten



1 Startspielerkarte

Für jede Spielerfarbe:



1 Spielertableau
(enthält die Entwicklungsniveaumarker und den Ingenieursmarker)



4 Entwicklungsniveaumarker

1 Ingenieursmarker



4 Fabriken



9 Schiffsmarker



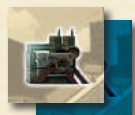
9 Kreditmarker



4 Fabrikmarker



1 +£100/+£200 Marker




1 Maschinenplättchen



8 Arbeiterkarten 




4 Bürokarten 




2 Kleines Lagerhaus-Karten 



3 Qualitätskarten 



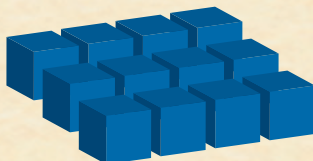
2 Vertriebskarten 



1 Schiffskarte 



1 Spielhilfe





12 Spielsteine
um Attraktivität, Entwicklungen, Aktien
und Aktienwert anzuzeigen







1 Geldanzeiger

Spieldaufbau

- 1** Bestimmt einen Startspieler und gibt ihm die **Startspielerkarte**.
- 2** Jeder Spieler erhält in der Spielerfarbe seiner Wahl:
 - A** 1 Spielertableau
 - B** 4 Fabriken
 - C** 4 Fabrikmarker
 - D** 9 Schiffsmarker
 - E** 9 Kreditmarker
 - F** 1 Maschinenplättchen
 - G** 1 +£100/+£200 Marker
- H** Ein Deck aus 21 Karten:
 - 8 **Arbeiterkarten** (4 für die Position  und 4 für die Position )
 - 4 **Bürokarten**
 - 3 **Qualitätskarten**
 - 2 **Vertriebskarten**
 - 2 **Kleines Lagerhaus-Karten**
 - 1 **Schiffskarte**
 - 1 **Spielhilfe**
- I** 12 **Spielsteine** für Attraktivität, Entwicklungen, Aktien und Aktienwert
- J** 1 **Geldanzeiger**



- 3** Legt den Spielplan (Markt) in die Tischmitte. Stellt sicher, dass die Seite mit der entsprechenden Spielerzahl ausliegt (AAA / AAAA / AAAA).

A Der Spielplan zeigt die **Attraktivität**  und **Nachfrage** , Besteck  und Lampen . Jeder Spieler platziert 2 **Attraktivitätsmarker**, je einen auf der Attraktivitätsleiste, die zu seinen geöffneten Fabriken passt (siehe Schritt 6). Die Position des **Attraktivitätsmarkers** hängt vom Gesamtwert der Attraktivität der entsprechenden Waren ab. Daher beginnen die Attraktivitätsmarker auf dem Feld mit dem Attraktivitätswert 0. Die Spieler behalten die übrigen 2 Attraktivitätsmarker zur späteren Verwendung in ihrem Vorrat.


B Platziert einen **Nachfragemarker** auf dem Startfeld jeder Attraktivitätsleiste, wie auf dem Spielplan dargestellt.

C Platziert den **Lohnanzeiger** auf der Lohnleiste auf dem abgebildeten Startfeld.

Hinweis: Der Lohnanzeiger bewegt sich jedes Mal nach rechts, wenn ein Spieler seinen Fabriken neue Arbeiter hinzufügt, sei es durch den Bau einer neuen Fabrik oder durch die Einstellung neuer Arbeiter.

D Platziert den **Rundenanzeiger** auf dem entsprechenden Feld unter der Attraktivitätsleiste für Lebensmittel. Dies ist die aktive Ware der aktuellen Runde.

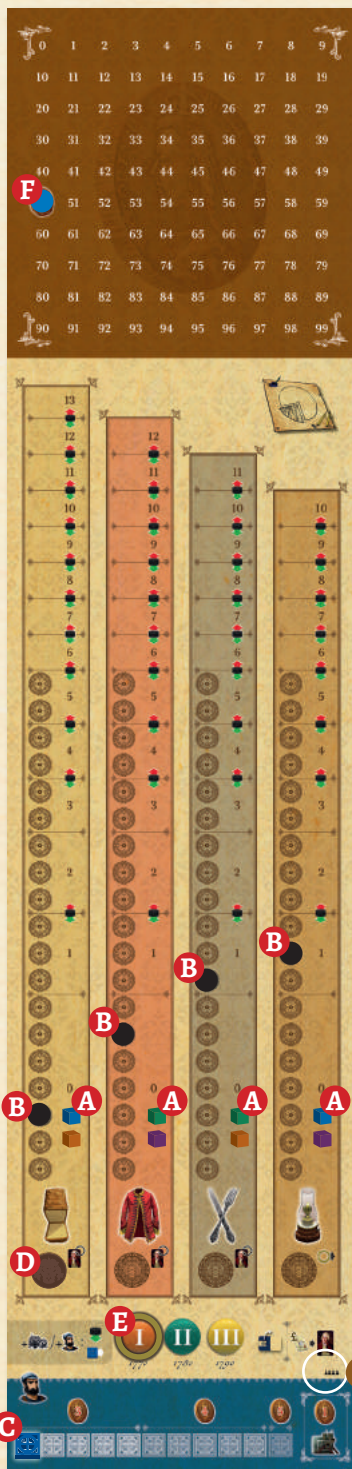
E Platziert den **Dekadenanzeiger** auf dem ersten Feld der Dekadenleiste.

F Jeder Spieler legt seinen **Geldanzeiger** auf £ 50 auf der Geldleiste .

Fügt dem Markt in einem 2-Personen-Spiel 4 Attraktivitätsmarker einer nicht verwendeten Spielerfarbe hinzu:

- ❏ Je 1 Attraktivitätsmarker auf den Wert 3 auf den Lebensmittel- und Bekleidungsleisten
- ❏ Je 1 Attraktivitätsmarker auf den Wert 2 auf den Besteck- und Lampenleisten

Diese Attraktivitätsmarker repräsentieren einen neutralen dritten Spieler. Am Ende jeder Dekade verbessert sich die Attraktivität des neutralen Spielers auf jeder Attraktivitätsleiste um 1 Schritt.

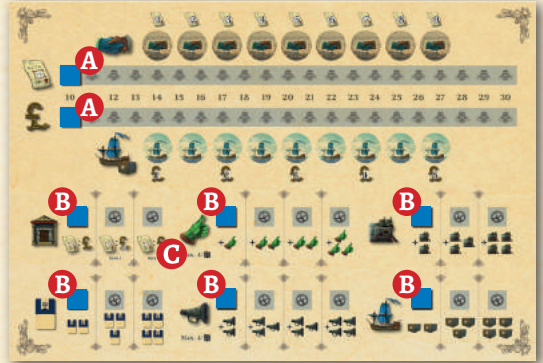


- 4 Legt je nach Spieleranzahl (wie auf den Karten abgebildet) die **Entwicklungskarten** als allgemeinen Vorrat in die Nähe des **Spielplans**:


































2 oder mehr Spieler	3 oder mehr Spieler	4 Spieler
 <p>2x Patent (n°11)</p>	 <p>1x Patent (n°11)</p>	 <p>1x Stammkunde Besteck / Lampen (n°7)</p>
 <p>2x Ingenieur (n°12)</p>	 <p>1x Ingenieur (n°12)</p>	 <p>1x Stammkunde Bekleidung / Besteck (n°7)</p>
 <p>1x Großes Lagerhaus (n°13)</p>	 <p>1x Großes Lagerhaus (n°13)</p>	 <p>1x Stammkunde Lebensmittel / Lampen (n°7)</p>
 <p>1x Unternehmer (n°1)</p>	 <p>1x Zusatzschicht (n°3)</p>	 <p>2x Erfinder (n°8)</p>
 <p>1x Zusatzschicht (n°3)</p>	 <p>1x Stammkunde Lebensmittel / Bekleidung (n°7)</p>	
 <p>2x Werkstatt (n°4)</p>	 <p>1x Stammkunde Lebensmittel / Besteck (n°7)</p>	
 <p>2x Vorarbeiter (n°5)</p>		

5 Jeder Spieler legt sein **Spielertableau** vor sich aus und platziert 8 **Spielsteine** auf den entsprechenden Leisten:

- A** 1 **Aktienanzeiger**, um die in seinem Besitz befindliche Aktienanzahl anzuzeigen (10), und 1 **Aktienwertanzeiger**, um deren Wert anzuzeigen (£10)
- B** 6 **Entwicklungsmarker**, die den Status seiner Entwicklungen anzeigen
- C** Platziere den **Ingenieurmarker** mit der Seite "max. 4/🔧" nach oben



6 Jeder Spieler legt je nach Spielerzahl 2 Start-Fabriken vor sich aus. Dies sind bereits gebaute Fabriken, die Waren produzieren. Achte darauf, dass die Seite Dekade I (1) oben liegt. Außerdem beginnt jeder Spieler mit 1 Entwicklungskarte oder 1 Entwicklung auf seinem Spielertableau.

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
	 + 	 + 	-	-
	 (n°5)	 (n°4)	-	-
	 + 	 + 	 + 	-
	 + 	 (n°4)	 (n°5)	-
	 + 	 + 	 + 	 + 
	 + 	 (n°5)	 + 	 (n°4)

Platziert einen **Fabrikmarker** auf das 4. Feld (Attraktivitätswert 0) jeder geöffneten **Fabrik**. Legt die übrigen **Marker** in eurem Vorrat.



Hier ist ein Überblick, wie eine Fabrik aufgebaut ist. Eine Fabrik besteht immer aus einer Fabrik-Karte und einer Bürokarte, die unter die rechte Seite der Fabrik geschoben wird. Links von der Fabrik werden Arbeiterkarten und (große oder kleine) Lagerhäuser angelegt. Rechts von der Bürokarte können Qualitäts- und Vertriebskarten angelegt werden. Die Silhouetten oben auf den Arbeiterkarten (und), Bürokarten () und Lagerhäusern (oder) zeigen die Position der jeweiligen Karte innerhalb der Kartenreihe.



oder



oder




- 7 Legt links von jeder eurer geöffneten **Fabriken** die entsprechende **Arbeiterkarte** (Position aus. Achtet darauf, die Seite Dekade I () zu verwenden. Schiebt die rechte Hälfte der Karten (mit Maschinen) unter die **Fabriken**.
- 8 Legt rechts von jeder eurer geöffneten **Fabriken** die entsprechende **Bürokarte** aus. Verwendet zunächst die Preisseite und schiebt die Attraktivitätsseite unter die Fabrik.
- 9 Jeder Spieler legt seine **Schiffskarte** mit der Seite mit 2 Schiffen vor sich aus.
- 10 Bewahrt die übrigen 2 **Fabriken** und die restlichen Karten zur späteren Verwendung in eurem Vorrat auf:
 - ☞ Eure restlichen **Bürokarten** kommen beim Bau einer neuen Fabrik ins Spiel.
 - ☞ Eure restlichen **Arbeiterkarten** können bei jeder Aktion „Arbeiter einstellen“ ins Spiel kommen.
 - ☞ Ihr könnt eure **Lagerhäuser** immer dann nutzen, wenn ihr nicht alle eure Waren auf dem Heimatmarkt verkaufen könnt.
 - ☞ Ihr könnt eure **Qualitäts- und Vertriebskarten** verwenden, um den Verkaufspreis und die Attraktivität eurer Waren in der Produktionsphase zu verbessern.




Ihr könnt jetzt **Arkwright Kartenspiel** beginnen!





Nachdem ihr einige Partien Arkwright Kartenspiel gespielt habt, könnt ihr einige oder auch alle Expertenvarianten  verwenden. Ihr könnt wählen, welche ihr einbauen möchtet und welche nicht. Die folgenden Aufbauschritte ändern sich:

4 Legt diese **Entwicklungskarten** als allgemeinen Vorrat in die Nähe des **Spielplans**:

-  Unternehmer (1x)
-  Ingenieur (einer weniger als Spieleranzahl; z. B. 2 Ingenieure in einem 3-Personen-Spiel)
-  Patent (eins weniger als Spieleranzahl)

Legt anschließend die verbleibenden **Ingenieur**- und **Patentkarten** zurück in die Schachtel.


Mischt die restlichen **Entwicklungskarten**, ohne die Symbole für die Spielerzahl auf den Karten zu berücksichtigen. Da die Karten doppelseitig sind, dreht während des Mischens ab und zu einige Karten auf die Rückseite, um eine zufällige Verteilung zu erhalten.



Fügt 4 **Entwicklungskarten** je Spieler zum allgemeinen Kartenvorrat hinzu, der bereits auf dem Tisch liegt. (z. B. In einem 3-Personen-Spiel liegen bereits 5 Karten auf dem Tisch. Fügt nun 12 weitere hinzu.)





Von jedem Typ **Entwicklungskarte** dürfen nicht mehr auf dem Tisch liegen als Anzahl der Spieler minus 1. Dreht einfach eine Karte um, wenn sie zu oft auf dem Tisch liegt. Wenn dies dazu führt, dass ein anderer Kartentyp den Maximalwert überschreitet, ersetzt die Karte durch eine neue. Wiederholt diesen Vorgang, bis kein Kartentyp die Anzahl der Spieler minus 1 mehr überschreitet.

Hinweis: Die unterschiedlichen **Stammkunde-Karten** zählen nicht als identische Karten.

Legt die restlichen **Entwicklungskarten** zurück in die Schachtel.

5 Verwendet die **Entwicklungsniveaumarker** () auf eurem **Spielertableau**, um mit einem Entwicklungslimit zu spielen. Entwicklungen werden dann erst verfügbar, wenn ihr euch in der entsprechenden Dekade befindet, also das technologische Wissen ein höheres Niveau erreicht hat. Ihr dürft die nächste Entwicklungsstufe nur markieren, wenn die angegebene Dekade erreicht oder überschritten ist.

Bei einigen **Entwicklungskarten** kannst du das **Entwicklungslimit** () bestimmter Entwicklungen ignorieren. Wenn du eine solche **Entwicklungskarte** erwirbst, lege den entsprechenden **Entwicklungsniveaumarker** auf die  -Seite und ignoriere das Entwicklungslimit für den Rest des Spiels oder bis du die **Entwicklungskarte** abwirfst. Diese **Entwicklungskarten** bieten diese Funktion:

-  **Kontor** für die Schifffahrtsentwicklung
-  **Werkstatt** für die Maschinenentwicklung
-  **Patent** für die Vertriebsentwicklung
-  **Ingenieur** für die Qualitätsentwicklung

Auf Seite 23 findest du Erläuterungen zu den Entwicklungskarten.

6 Anstelle des Standardaufbaus können die Spieler ihre **Startfabriken** und -entwicklungen selbst wählen:

In Spielreihenfolge (beginnend beim Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn) **wählt jeder Spieler eine Fabrik** aus seinem Vorrat und legt sie vor sich aus (füge die Bürokarte und die entsprechende Arbeiterkarte hinzu, wie beim Standardaufbau beschrieben). Dann **wählt jeder Spieler** in umgekehrter Reihenfolge **eine zweite Fabrik** aus seinem Vorrat und legt sie vor sich aus.

Nun darf jeder Spieler, erneut in umgekehrter Spielreihenfolge, eine **Entwicklung** auf seinem Spielertableau oder eine **Entwicklungskarte** auswählen, bevor das Spiel beginnt.

9 Legt eure **Schiffskarte** in euren Vorrat. **Ihr beginnt das Spiel ohne Schiffe.**

11 Bevor das Spiel beginnt, **entscheidet jeder Spieler, wie viele Aktien er kaufen möchte**, und bewegt seinen **Geldanzeiger** und den **Aktienanzeiger** entsprechend. Die Spieler beginnen mit £ 50 und der Preis für jede Aktie beträgt £ 10. Weitere Informationen zum Spielablauf für Experten findet ihr auf Seite 15.

Hinweis: Das Spiel dauert mit allen zusätzlichen Regeln etwa 30 Minuten länger.

Spielablauf

Das Spiel wird über 3 Dekaden (I = 1770, II = 1780, III = 1790) mit jeweils 4 Runden gespielt.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- 1 Aktionsphase
- 2 Produktionsphase
- 3 Vorbereitung für die nächste Runde

1 Aktionsphase

In Spielreihenfolge führt jeder Spieler einen Zug mit drei Schritten aus:

- a Führe eine Aktion aus
- b Bestimme den Preis und die Attraktivität der aktiven Ware
- c Führe eine Entwicklung durch

Sind diese 3 Schritte abgeschlossen, fährt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn fort. Wenn alle Spieler einen Spielzug durchgeführt haben, ist die Aktionsphase beendet und die Produktionsphase beginnt.

a Führe eine Aktion aus

Wenn du an der Reihe bist, darfst du **eine** der folgenden Aktionen auswählen:

- 1 Fabriken bauen und / oder verbessern
- 2 Arbeiter einstellen
- 3 Produktion automatisieren
- 4 Qualität oder Vertrieb verbessern
- 5 Börse
- 6 Zusätzliche Produktion (Expertenvariante)
- 7 Zusätzliches Verschiffen (Expertenvariante)

1 FABRIKEN BAUEN UND / ODER VERBESSERN

Durch den Bau von Fabriken kannst du neue Produktarten herstellen. Durch die Verbesserung von Fabriken kannst du das Produktionsvolumen deiner Waren erhöhen.

Mit dieser Aktion darfst du eine **beliebige Anzahl von Fabriken bauen** UND / ODER eine **beliebige Anzahl deiner Fabriken verbessern**.

Hinweis: In Dekade III ist der Bau einer neuen Fabrik nur zulässig, wenn sie in einer der verbleibenden Runden produzieren wird.

Für jede Fabrik, die du baust: +

- 1 Lege eine Fabrik aus deinem Vorrat in deinen Spielbereich. Stelle sicher, dass die richtige Seite für die laufende Dekade oben liegt: Dekade I, wenn dies Dekade I ist, Dekade II, wenn das Spiel in Dekade II oder III ist.

Füge die entsprechende **Bürokarte** rechts der **Fabrik** hinzu. Verwende zunächst die Preisseite und schiebe die Attraktivitätsseite unter die Fabrik.

Wichtig: Füge einer neuen Fabrik **KEINE** Arbeiterkarte hinzu. Dies erfolgt nur während des Spielaufbaus oder durch die „Arbeiter einstellen“-Aktion.











- 2 Lege einen deiner **Fabrikmarker** auf das 4. Feld (Attraktivitätswert 0) der **Fabrik** und lege einen **Attraktivitätsmarker** auf den Wert 0 der entsprechenden Attraktivitätsleiste auf dem **Markt**.
- 2 Wenn du mindestens eine neue Fabrik baust (nicht verbesserst):

Verschiebe die Nachfragemarker aller 4 Waren einen Schritt nach unten. Wenn du eine Fabrik baust, gibt es mehr Arbeiter mit einem Einkommen. Dies erhöht die Kaufkraft und damit die Nachfrage nach allen Waren.

Bewege den Lohnanzeiger einen Schritt nach rechts.




Für jede Fabrik, die du verbesserst:

- 1 Wende deine **Fabrik** auf die (Rück-)Seite der Dekade II (vorausgesetzt, das Spiel ist in der Dekade II oder III). Lege den **Fabrikmarker** auf den gleichen Attraktivitätswert  wie zuvor.
- 2 Wenn an der Fabrik Arbeiterkarten liegen:
 -  In Dekade II: Wende nur die Arbeiterkarte auf Position   .
 -  In Dekade III: Wende alle Arbeiterkarten der Fabrik auf  bzw. .

Wichtig: Achte darauf, die Arbeiterkarte NICHT zu drehen. Die Anzahl der Maschinen muss vor und nach der Verbesserung gleich sein.

2 ARBEITER EINSTELLEN

Lass andere die Arbeit machen. Durch das Einstellen neuer Arbeiter kannst du dein Produktionsvolumen erhöhen.

Mit dieser Aktion darfst du deinen Fabriken eine **beliebige Anzahl von Arbeiterkarten** +  aus deinem Vorrat hinzufügen. Füge 1 oder 2 Arbeiterkarten auf der linken Seite jeder **Fabrik** hinzu, der du mehr Arbeiter zuweisen möchtest.


Arbeiterkarten müssen in der richtigen Reihenfolge, wie auf der Karte angegeben, platziert werden. Neben jeder Fabrik dürfen bis zu 2 Arbeiterkarten liegen.




Stell sicher, dass du die richtige Dekadenseite verwendest. Sie sollte mit der aktuellen Dekade übereinstimmen (oder mit der vorherigen Dekade, wenn die aktuelle Dekade nicht auf der Karte abgebildet ist). Schiebe die rechte Hälfte der Karten (mit Maschinen) unter die Fabrik.

Hinweis: In Dekade III ist das Hinzufügen neuer Arbeiter nur in Fabriken zulässig, die in einer der verbleibenden Runden produzieren.

Nach dem Hinzufügen einer oder mehrerer **Arbeiterkarten**:

- 1 **Verschiebe die Nachfragemarker** aller 4 Waren einen Schritt nach unten . Wenn mehr Arbeiter ein Einkommen haben, erhöht dies die Kaufkraft und damit die Nachfrage nach allen Gütern.



- 2 **Bewege den Lohnanzeiger** einen Schritt nach rechts  (unabhängig davon, wie viele Mitarbeiter du in deinen Fabriken eingestellt hast).

Hinweis: Mit dieser Aktion kannst du **keine** neue Fabrik bauen.

Hinweis: Arbeiterkarten können **niemals** entfernt werden. Unterschätze die Auswirkungen der Löhne nicht.

3 PRODUKTION AUTOMATISIEREN

Höre nie auf, dein Geschäft weiterzuentwickeln. Indem du Arbeiter durch Maschinen ersetzt, kannst du die Kosten deiner Produktion senken.

Mit dieser Aktion darfst du **Arbeiter durch Maschinen** +  ersetzen, indem du eine oder mehrere **Arbeiterkarten** drehst .



Die Wartung einer **Maschine** kostet dich nur £ 1 anstelle des normalen Arbeitslohns. Es gelten folgende Regeln:

- 1 Du darfst gleichzeitig verschiedenen Fabriken **Maschinen** hinzufügen. Die Entwicklungsstufe für Maschinen auf deinem Spielertableau bestimmt die maximale Anzahl von Maschinen, die du in einem Zug deinen Fabriken insgesamt hinzufügen darfst.





- 2 Wenn eine Arbeiterkarte **2 Maschinen** zeigt, du aber nur noch 1 Maschine hinzufügen darfst, drehst du die Karte nicht. **Stattdessen legst Du das Maschinenplättchen auf einen Arbeiter der Karte.** Wenn du das nächste Mal Maschinen hinzufügst, **musst** du zuerst das Maschinenplättchen entfernen und die Karte drehen, bevor du andere Arbeiter durch Maschinen ersetzen darfst.



4 QUALITÄT ODER VERTRIEB VERBESSERN

Durch das Verbessern der Qualität oder des Vertriebs kannst du die Attraktivität deiner Waren oder deinen Umsatz steigern.

Um die Qualität **+**  oder den Vertrieb **+**  zu verbessern, darfst du **eine** oder **beide** der folgenden Aktionen ausführen:

- 2 Nimm eine oder mehrere verfügbare **Qualitäts-** oder **Vertriebskarten** aus deinem Vorrat und lege sie rechts an eine oder mehrere deiner **Fabriken** an.



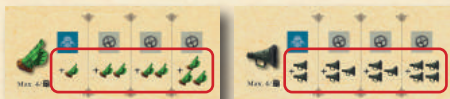
- 2 Wende, drehe oder ersetze eine Qualitäts- oder Vertriebskarte neben deinen Fabriken, um ihren Wert zu erhöhen

Durch das Verbessern des Vertriebs wird die Attraktivität deiner Ware erhöht. Wenn du die Qualität verbesserst, darfst du wählen, wie du deine Karte drehst, indem du entweder die Attraktivität oder den Preis erhöhst.

Das Verbessern der Qualität oder des Vertriebs ist durch die Karten in deinem Vorrat limitiert. Die Entwicklungskarten Patent oder Ingenieur kannst du deinem Vorrat als weitere Vertriebs- oder Qualitätskarten hinzufügen.

Diese Regeln gelten beim Verbessern der Qualität oder des Vertriebs:

- 2 Du darfst **nicht** im selben Spielzug Qualität und Vertrieb verbessern.
- 2 Die Entwicklungsstufe für Qualität oder Vertrieb auf deinem **Spielertableau** bestimmt die maximale Menge an Qualität oder Vertrieb, um die du deine Fabriken in einer Aktion verbessern darfst.



- 2 In jeder Fabrik ist der Vertriebswert auf den maximalen Wert 4 limitiert. Da der Wert jeder Vertriebskarte von 1 bis 4 geht, darf einer Fabrik niemals mehr als eine Vertriebskarte hinzugefügt werden.

- 2 In jeder Fabrik ist der Wert für Qualität auf den maximalen Wert 4 limitiert. Dies kann die Summe von 2 Qualitätskarten sein, die derselben Fabrik hinzugefügt werden. **Hinweis:** Wenn du die Entwicklungskarte Ingenieur besitzt, wird das Limit für den Qualitätswert in JEDER Fabrik auf 6 erhöht.



- 2 Du darfst eine Qualitäts- oder Vertriebskarte aus einer Fabrik entfernen und wieder in deinen Vorrat legen, um sie für eine andere Fabrik zu verwenden. Du darfst auch Qualitätskarten zwischen Fabriken oder zwischen einer Fabrik und deinem Vorrat tauschen, wobei jedoch zu beachten ist, dass die Qualität oder der Vertriebswert einer Fabrik niemals in eine andere Fabrik mitgenommen werden kann. Wenn du den Gesamtwert der Qualität oder des Vertriebs in einer Fabrik aus irgendeinem Grund verringerst, geht die Differenz der Qualitäts- oder Vertriebswerte verloren.

Hinweis: Hinweis: Das Verbessern von Qualität oder Vertrieb beeinflusst die Attraktivität deiner Waren, aber deine Attraktivitätsmarker werden erst in Schritt b angepasst (siehe „Bestimmen von Preis und Attraktivität“ auf Seite 15). Es ist nicht erforderlich, deinen Attraktivitätsmarker sofort zu verschieben. Auf den ersten Blick scheint das Verbessern des Vertriebs lohnender zu sein als das Verbessern der Qualität. Allerdings reduziert sich der Vertriebswert deiner Waren bei jeder Herstellung um eins. (Mehr Informationen dazu beim Ende der Produktionsphase auf Seite 21.)

Beispiel 1: Rafaels Lebensmittelfabrik hat eine Vertriebskarte mit dem Wert 1. Er möchte den Vertrieb auf 3 verbessern und dreht die Vertriebskarte auf den Wert 3, um dies zu tun.



Beispiel 2: Sebastians Bekleidungsfabrik hat bereits eine Qualitätskarte mit dem Wert 1. Er möchte die Qualität auf 3 verbessern. Aber er hat seine Qualitätskarte 3 früher im Spiel für seine Lampenfabrik verwendet. Er beschließt, die Qualitätskarte mit dem Wert 1 so zu wenden, dass sie eine Qualität von 2 zeigt, und fügt dann derselben Fabrik eine weitere Qualitätskarte mit dem Wert 1 hinzu, um ihr insgesamt 3 Qualität zu verleihen.



Beispiel 3: Evas Bekleidungs- und Lebensmittelfabriken haben beide einen Qualitätswert von 2. Sie möchte die Qualität beider Fabriken auf 3 verbessern. Sie entfernt die Qualitätskarte ihrer Lebensmittelfabrik und ersetzt sie durch die Qualitätskarte mit dem Wert 3. Dann fügt sie ihrer Bekleidungsfabrik eine Qualitätskarte mit dem Wert 1 hinzu (die sie gerade aus ihrer Lebensmittelfabrik entfernt hat und somit wieder verfügbar ist), wodurch sich auch der Gesamtqualitätswert dieser Fabrik auf 3 erhöht.



Beispiel 4: Wim hat die Entwicklungskarte für Ingenieure und hat diese in einer früheren Runde seiner Lebensmittelfabrik hinzugefügt. Seine Lebensmittelfabrik hat jetzt einen Qualitätswert von 5. Seine Bekleidungsfabrik hat einen Wert von 4, und seine 2 verbleibenden Qualitätskarten werden für insgesamt 3 Qualität bei seiner Besteckfabrik verwendet.



Er darf während dieser Aktion 2 Qualität hinzufügen. Er möchte den Qualitätswert seiner Bekleidungsfabrik auf 5 und die Qualität seiner Besteckfabrik auf 4 erhöhen. Für seine Besteckfabrik kann er einfach eine seiner Qualitätskarten wenden.



Um den Qualitätswert seiner Bekleidungsfabrik zu erhöhen, muss er einige Karten tauschen, da er keine Qualitätskarten mehr in seinem Vorrat hat. Er tauscht die Ingenieurkarte aus seiner Lebensmittelfabrik gegen die Qualitätskarte aus seiner Bekleidungsfabrik. Dies verringert den Qualitätswert seiner Lebensmittelfabrik um 1 und erhöht den Wert seiner Bekleidungsfabrik von 4 auf 5. Er darf den verringerten Qualitätswert seiner Lebensmittelfabrik nicht verwenden, um seine Ingenieurkarte auf den Wert von 6 zu drehen. Der verringerte Wert ist verloren.



Du darfst zu diesem Zeitpunkt keinen Kredit bei der Bank aufnehmen und du darfst nicht mehr Aktien kaufen, als du dir leisten kannst.

Wenn du die Entwicklung Börse auf deinem Spielertableau verbessert hast, kannst du Aktien günstiger kaufen (siehe Entwicklung durchführen, Seite 17). Diese Entwicklung darf nur einmal pro Spielzug genutzt werden. Du kannst weitere Aktien zum regulären Preis erwerben.



Hinweis: Die Schiffsmarker auf deinem Tableau (siehe Verschiffen, Seite 20) verringern den Kaufpreis deiner Aktien während des Spiels nicht. Das gilt nur am Ende des Spiels.

5 BÖRSE



Am Ende dreht sich alles um deinen Glauben an dein eigenes Unternehmen.

Mit dieser Aktion darfst du einen oder mehrere der folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. Aktien kaufen



Kaue eine beliebige Anzahl an **Aktien**, die du dir auch leisten kannst.

Der **aktuelle Aktienwert** £ auf deinem **Spieler-tableau** ist der reguläre Preis für jede Aktie, die du kaufst. Füge der Aktienleiste deines Spielertableaus Aktien hinzu, und zahle, indem du deinen **Geldanzeiger** auf der Geldleiste entsprechend verschiebst.



2. Kredit aufnehmen



Du darfst so viele Kredite aufnehmen, wie du möchtest, aber maximal 9 im gesamten Spiel. Für jeden Kredit, den du aufnimmst:

- Füge deinem Spielertableau auf dem entsprechenden Feld einen Kreditmarker hinzu



- Füge deiner Geldleiste so viel Geld hinzu, dass der hinzugefügte Betrag dem aktuellen Wert einer Aktie entspricht

Hinweis: Während der Schlusswertung reduziert jeder Kredit, den du aufgenommen hast, die Anzahl der in deinem Besitz befindlichen Aktien um eins.

3. Schiffe reaktivieren



Wenn du Schiffe verwendet hast (siehe Verschiffen, Seite 20), kannst du sie jetzt reaktivieren. Lege deine Schiffskarte wieder mit der Seite mit 2 Schiffen nach oben aus.



Nach einigen Partien **Arkwright Kartenspiel** seid ihr bereit, die weiteren Aktionen „**Zusätzliche Produktion**“ und „**Zusätzliches Verschiffen**“ für die Experimentvariante zu verwenden.

6 ZUSÄTZLICHE PRODUKTION

Mit dieser Aktion darfst du **Waren in einer oder mehreren deiner Fabriken produzieren**

In jeder Fabrik darfst du dich entscheiden:

- ❏ Lass nur die Fabrik selbst **ohne Arbeiterkarten produzieren**
- ❏ ODER lass die Fabrik und ihre **erste Arbeiterkarte** **produzieren**
- ❏ ODER lass die Fabrik und **beide Arbeiterkarten** **produzieren**

Alle **Waren** , die du während dieser Aktion produzierst, müssen in einem oder mehreren **Lagerhäusern** der Fabrik, in der sie hergestellt wurden, gelagert werden. Waren, die nicht gelagert werden können, verfallen.

Es gelten alle regulären Produktionsregeln. Du zahlst die Produktionskosten (Fixkosten, Löhne, Wartung) jedoch nur für die Fabriken und Arbeiterkarten, mit denen du Waren hergestellt hast.

7 ZUSÄTZLICHES VERSCHIFFEN

Mit dieser Aktion darfst du eine beliebige Anzahl von Waren verschiffen, die sich in einem oder mehreren deiner **Lagerhäuser** befinden.

Verwende deine verfügbaren **Schiffe** wie gewohnt im Verschiffungsschritt der Produktionsphase (siehe Seite 19). Allerdings darfst du jetzt gelagerte Waren aus verschiedenen Fabriken gleichzeitig verschiffen.

Es gelten alle üblichen Regeln:

- ❏ Reduziere die Anzahl der Waren in deinen Lagerhäusern für jede Ware, die du versendest. Nimm ein Lagerhaus zurück in deinen Vorrat, wenn du alle Waren verschifft hast.
- ❏ Erziele Einkommen für jede verschifft Ware, wie in der Fabrik angegeben, in der sie gelagert wurde.
- ❏ Füge deinem Spielertableau für jedes deiner verwendeten Schiffe einen Schiffsmarker hinzu.

b Bestimme den Preis und die Attraktivität der aktiven Ware

Wähle deine Verkaufsstrategie mit Bedacht aus, da deine Konkurrenten erst nach dem Studium deiner Strategie ihre eigene festlegen.

Überspringe diesen Schritt, wenn du keine Fabrik eröffnet hast, die die aktive Ware dieser Runde produziert.

Wenn du eine Fabrik besitzt, die die aktive Ware dieser Runde produziert, musst du den Preis und die Attraktivität in diesem Schritt unmittelbar nach der Ausführung deiner Aktion bestimmen. Gehe dazu jetzt wie folgt vor:

- ❏ Verschiebe den **Fabrikmarker** in deiner produzierenden **Fabrik** auf eines der 4 verfügbaren Felder



- ❏ Drehe die **Büro-** und **Qualitätskarten** deiner produzierenden **Fabrik**, um die Attraktivität in Preis umzuwandeln oder umgekehrt

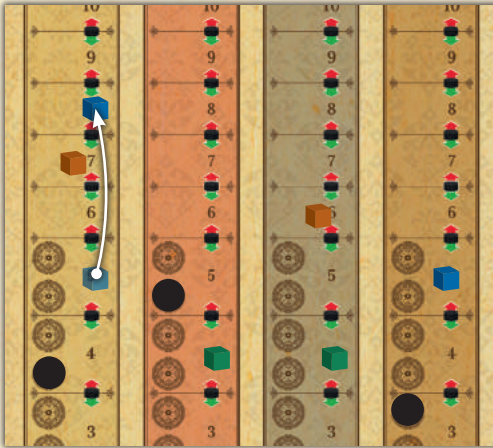


Hinweis: Durch das Drehen von Büro- oder Qualitätskarten oder das Verschieben deiner Fabrikmarker kann sich die Gesamtsumme aus Preis und Attraktivität deiner Fabrik niemals verändern.

Bestimme nun den Gesamt-Attraktivitätswert der von dir hergestellten Ware, indem du alle Attraktivitätswerte deiner Fabrik und der zugehörigen Karten addierst. Bewege deinen Attraktivitätsmarker auf der entsprechenden Attraktivitätsleiste des Spielplans auf den richtigen Gesamt-Attraktivitätswert.



= 8

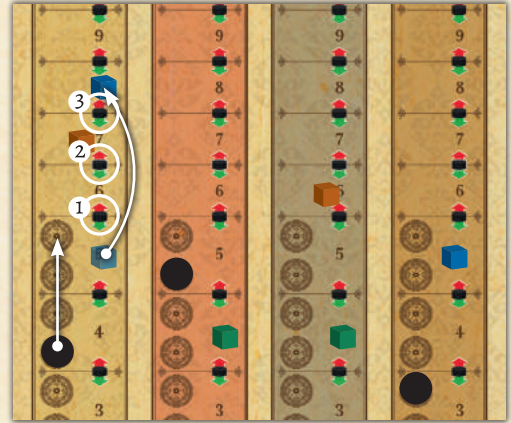


Der **Preis deiner Ware** ist die Summe aller Münzen auf deiner Fabrik und den zugehörigen Karten.



= 5

Bewege für jeden roten oder grünen Pfeil, den dein Attraktivitätsmarker passiert, den Nachfragemarkers der aktiven Ware um einen Schritt in dieselbe Richtung.



Beispiel: Die aktive Ware in dieser Runde ist Bekleidung. Eva verschiebt den Fabrikmarker ihrer Bekleidungsfabrik von der ersten auf die dritte Position (in Dekade I bringt ihr dies einen Preis von 4 und einen Attraktivitätswert von 1). Sie dreht ihre Bürokarte auf 4 Attraktivität, hat aber keine Qualitätskarte zum drehen. Sie hat allerdings eine Vertriebskarte mit einem zusätzlichen Attraktivitätswert von 2, die sie in einer früheren Runde als Aktion hinzugefügt hat. Das macht insgesamt einen Attraktivitätswert von 7 und einen Gesamtpreis von 4 je verkaufte Ware.



Ihr Attraktivitätsmarker hatte zuvor einen Wert von 3. Eva verschiebt den Marker auf den Wert 7 und überquert dabei 4 rote Pfeile auf der Attraktivitätsleiste für Bekleidung. Sie bewegt den Nachfragemarkers für Bekleidung auf der Nachfrageleiste 4 Schritte in die gleiche Richtung.



C Entwicklung durchführen

Um dein Unternehmen wachsen zu lassen, ist es essenziell, die richtigen Entscheidungen bei der Entwicklung zu treffen.

Nachdem du eine Aktion ausgeführt und ggf. den Preis und die Attraktivität der aktiven Ware ermittelt hast, darfst du folgendes machen:

- ❑ **Führe 1 Entwicklung auf deinem Spielertableau durch**, indem du den Marker um 1 Feld versetzt
- ❑ **ODER nimm dir 1 Entwicklungskarte** aus der allgemeinen Auslage

ENTWICKLUNGEN



1. Qualität



Zu Beginn beträgt die maximale Qualität, die du während einer Aktion hinzufügen kannst, 1. Du kannst diese Entwicklung verbessern, um 2 oder 3 Qualität pro Aktion hinzufügen zu können.



2. Vertrieb



Zu Beginn beträgt der maximale Vertrieb, den du während einer Aktion hinzufügen kannst, 2. Du kannst diese Entwicklung verbessern, um 3 oder 4 Vertrieb pro Aktion hinzufügen zu können.



3. Entwicklungskarten



Zu Beginn beträgt die Anzahl an Entwicklungskarten, die du in deinem Vorrat und deinen Fabriken haben kannst, 2. Du kannst dieses Limit auf 3 oder 4 Karten erhöhen.



4. Maschinen



Wann immer du die Aktion 'Produktion Automatisieren' verwendest, darfst du zunächst bis zu 2 Arbeiter während einer Aktion durch Maschinen ersetzen. Du kannst diese Entwicklung verbessern, um bis zu 3 oder sogar 4 Mitarbeiter pro Aktion durch Maschinen zu ersetzen.



5. Verschiffen



Jedes Schiff kann zunächst bis zu 2 Waren befördern. Du kannst deine Kapazität auf 3 oder 4 Waren pro Schiff erhöhen.



6. Börse



Du kannst zunächst nur Aktien zum aktuellen Aktienwert kaufen.

Durch eine Verbesserung dieser Entwicklung kannst du Aktien zu einem vergünstigten Preis kaufen:

- ❑ Mit 1 Verbesserung dieser Entwicklung kannst du 1 Aktie für die Hälfte des aktuellen Aktienwerts kaufen (aufgerundet).



- ❑ Mit 2 Verbesserungen dieser Entwicklung kannst du bis zu 2 Aktien für jeweils die Hälfte des aktuellen Aktienwerts kaufen.



Diese Entwicklung **gilt nur einmal pro Spielzug**, du kannst aber zusätzlich weitere Aktien zum regulären Aktienwert erwerben.





Eine Übersicht aller Entwicklungskarten findest du auf Seite 23.

Die Anzahl der **Entwicklungskarten**, die in deinem Vorrat und deinen Fabriken liegen dürfen, wird durch die Entwicklung „Entwicklungskarten“ auf deinem **Spiellertableau** begrenzt. Du darfst eine Entwicklungskarte aus deinem Vorrat oder deinen Fabriken abwerfen und wieder in den allgemeinen Vorrat legen, um innerhalb des Kartenlimits zu bleiben.

Du darfst keine Entwicklungskarte der gleichen Art nehmen, die du bereits besitzt. Du darfst jedoch eine Entwicklungskarte erneut nehmen, die du zuvor im Spiel abgeworfen hast (jedoch **nicht in demselben Spielzug**). Die unterschiedlichen Stammkunde-Karten werden als unterschiedliche Arten betrachtet.

Manche Entwicklungskarten können nur eingesetzt werden, wenn du eine entsprechende Aktion ausführst, wenn du sie bereits in deinem Vorrat hast. (Die *Ingenieur-Karte* nimmst du zunächst in deinen Vorrat und du setzt sie später ein, wenn du die Aktion **Qualität verbessern** durchführst.)

2 Produktionsphase



Spieler, die keine Fabrik haben, die die aktive Ware produziert, überspringen diese Phase vollständig. Die anderen Spieler führen gleichzeitig folgende Schritte aus:

- a Waren an den Heimatmarkt verkaufen und Einnahmen erhalten
- b Waren lagern oder verschiffen und Einnahmen erhalten
- c Produktionskosten bezahlen
- d Eigenen Aktienwert erhöhen
- e Vertrieb reduzieren

a Waren an den Heimatmarkt verkaufen und Einnahmen erhalten

Der häufigste Weg Geschäfte zu machen, besteht darin, vorzugsweise auf deinem Heimatmarkt zu verkaufen.

Geh folgendermaßen vor, um Waren an den englischen Heimatmarkt zu verkaufen und Einnahmen zu erzielen:

a. Bestimme die Verkaufsmenge

Du **musst** Waren produzieren, wenn du eine Fabrik besitzt, die die aktive Ware dieser Runde produziert. **Bestimme die Gesamtzahl der produzierten**

Waren, indem du alle Warensymbole auf deiner Fabrik und den anliegenden Arbeiterkarten addierst. Du produzierst immer mit der maximalen Kapazität deiner gesamten Fabrik.



Du **musst** auf dem Heimatmarkt alle Waren verkaufen, die du dort verkaufen kannst. Die maximale Menge an Waren, die du auf dem Heimatmarkt verkaufen kannst, wird durch die Attraktivität und Nachfrage der aktiven Ware bestimmt, wie auf dem Spielplan angegeben. **Ziehe den Wert des Nachfragemarkers von deinem Attraktivitätswert ab, um zu bestimmen, wie viele Waren du auf dem Heimatmarkt verkaufen darfst.**

Wenn du **mindestens** die Menge an Waren produzierst, die du auf dem Heimatmarkt verkaufen darfst, entspricht das Ergebnis deiner tatsächlichen Verkaufsmenge. Du darfst übrig gebliebene Waren lagern oder verschiffen (siehe nächster Schritt).

Wenn du **weniger** Waren produzierst, als du auf dem Heimatmarkt verkaufen darfst, darfst du zusätzlich Waren aus deinem Lager neben der produzierenden Fabrik verkaufen, sofern du dort welche lagerst, bis du die Grenze dessen erreichst, was du verkaufen darfst. **Deine Gesamtverkaufsmenge ist die Summe der produzierten und gelagerten Waren, die du verkaufst.**

Hinweis: Deine Verkaufsmenge auf dem Heimatmarkt kann niemals höher sein als deine Attraktivität.

Hinweis: Du kannst keine Waren an den Heimatmarkt verkaufen, wenn dein Attraktivitätswert kleiner oder gleich dem Wert des Nachfragemarkers ist. Thematisch bedeutet dies, dass der Preis deiner Produkte so hoch ist, dass niemand sie kaufen möchte.



b. Einkommen bestimmen

Bestimme dein Einkommen, indem du die Anzahl der verkauften Waren mit dem Preis deiner Waren multiplizierst. Der Preis deiner Waren ist die Summe aller Münzen auf deiner Fabrik und deren zugehörigen Karten. Bewege deinen **Geldanzeiger** entsprechend.



$$14 \times 2 = 28$$



b Waren lagern oder verschiffen und Einnahmen erhalten

Wenn der Wettbewerb auf dem Heimatmarkt hart ist, kann es eine gute Idee sein, anderswo nach Möglichkeiten zu suchen. Aber Vorsicht: Das Verschiffen ist gefährlich und die Angst deiner Aktionäre kann deinen Aktienwert schwächen.

Wenn du im Lagerhaus oder nach der Produktion Waren übrig hast, die du nicht auf dem Heimatmarkt in England verkaufen kannst, darfst du eine oder beide der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 **Lagere die übrig gebliebenen Waren** in einem verfügbaren **Lagerhaus**. Das Lagern von Waren bringt dir kein Einkommen.
- 2 **Verkaufe die übrig gebliebenen Waren** mit verfügbaren **Schiffen** an Märkte in Übersee.

Dein Einkommen ist die Anzahl der verschifften Waren multipliziert mit ihrem Verschiffungs-Preis.

Dieser Preis ist auf deiner Fabrik angegeben.

Füge **für jedes Schiff**, das du verwendet hast, deinem Spielertableau einen Schiffsmarker hinzu. Du kannst während des gesamten Spiels bis zu 9 Schiffe verwenden.



Hinweis: Du darfst deinen Attraktivitätswert in Phase 1b absichtlich senken, um so viele Waren wie möglich zu versenden. Diese Strategie führt jedoch zu keiner Erhöhung des Aktienwerts. Waren, die du weder auf dem Heimatmarkt verkaufen noch lagern oder verschiffen konntest, sind verloren.

Lagerhäuser

Alle Spieler haben zwei verfügbare „Kleines Lagerhaus“-Karten in ihrem Vorrat. Spieler können als Entwicklungskarte ein zusätzliches „Großes Lagerhaus“ erwerben.



Um die Lagerung von Waren anzuzeigen, füge einfach eine Lagerkarte auf der linken Seite der entsprechenden Fabrik hinzu. Ein kleines Lagerhaus kann 1 oder 2 Waren aufnehmen. Ein großes Lagerhaus kann bis zu 4 Waren aufnehmen.

Mehrere Lagerhäuser können neben derselben Fabrik kombiniert oder für verschiedene Fabriken verwendet werden. Ein Lagerhaus kann niemals mehr als eine Warenart lagern.

Wurden alle gelagerten Waren verkauft, lege die Karte zur späteren Verwendung in deinen Vorrat zurück oder drehe (oder ersetze) die Karte, wenn du nicht alle deine gelagerten Waren verkauft hast.

Wenn du ein Lagerhaus mit nicht aktiven Waren entfernst (z. B. weil du die Karte zum Lagern von Waren des aktiven Typs benötigst), sind diese Waren verloren.

Verschiffung



In der Basisversion beginnen alle Spieler mit einer Schiffs-karte mit 2 verfügbaren Schiffen.



Wenn du 2 verfügbare Schiffe hast und 1 nutzt, wende deine Schiffs-karte auf die Seite mit 1 Schiff. Wenn du beide verfügbaren Schiffe genutzt hast, lege die Karte in deinen Vorrat, bis du sie reaktivierst. Schiffe können nur während der Aktionsphase mit der Aktion „Börse“ reaktiviert werden (siehe Seite 14).



Die Schiffsentwicklung auf deinem Spielertableau gibt die Anzahl der Waren an, die jedes Schiff transportieren kann. Schiffe müssen nicht vollständig beladen sein, um sie verwenden zu können. In dieser Phase kannst du nur Waren des aktiven Typs verschiffen.



Durch die Verschiffung wird der Wert deiner Aktien während der Schlusswertung verringert. Dies wird durch die Schiffsmarker angezeigt, die du deinem Spielertableau hinzugefügt hast.



c Produktionskosten bezahlen

Ein Unternehmen zu führen ist nicht einfach. Nach Abzug aller Kosten ist jeder kleine Gewinn ein Erfolg. Für eine Fabrik ist es anfangs nicht ungewöhnlich, zunächst einen Verlust zu generieren.

Jeder Spieler, der die aktive Ware in seiner Fabrik hergestellt hat, muss die Produktionskosten bezahlen:



- 2 **Bezahle die festen Fabrikkosten** wie auf der produzierenden Fabrik angegeben.



- 2 **Bezahle die Löhne** für jeden Arbeiter in deiner Produktionsfabrik, wie auf der Lohnleiste auf dem Spielplan angegeben.



- 2 **Bezahle die Wartung** für jede Maschine in deiner Fabrik. Die Wartungskosten betragen £ 1 pro Maschine.



Notfall-Subvention

Du darfst keine Kredite aufnehmen, um die Produktion zu bezahlen. Dies kann nur als Aktion erfolgen (siehe Seite 14).

Wenn du nicht genug Geld hast, um die Produktionskosten zu bezahlen, **musst** du Notfall-Subventionen in Anspruch nehmen.

Notfall-Subventionen funktionieren genauso wie Kredite, allerdings erhältst du lediglich die Hälfte des aktuellen Aktienwerts (aufgerundet) für jeden Kreditmarker, den du deinem Spielertableau hinzufügst.

In dem sehr seltenen Fall, dass du alle 9 Plätze für Kreditmarker verbraucht hast und immer noch nicht genug Geld besitzt, um alle Produktionskosten zu bezahlen, werden deine Fabriken für Bankrott erklärt und **du scheidest aus dem Spiel aus**.

d Aktienwert erhöhen

Wenn du genügend Waren verkauft hast, steigt der Wert deiner Fabrik.

Wenn du in dieser Produktionsphase mindestens 2 Waren auf dem Heimatmarkt verkauft hast, erhöhst du deinen Aktienwert um 1. *Versifftte Waren bringen dir keine Erhöhung.*



Anschließend erhöht von diesen Spielern der Spieler mit dem höchsten Attraktivitätswert für die aktuelle Ware den Aktienwert nochmals um 1. Im Falle eines Gleichstands erhält niemand diese zusätzliche Aktienwerterhöhung (es sei denn, einer der am Gleichstand beteiligten Spieler verwendet seine Entwicklungskarte „Unternehmer“).



e Vertrieb reduzieren

Der Vertrieb verliert langsam seine Wirkung.

Jeder Spieler reduziert den Vertrieb seiner **produzierenden Fabrik** um 1, indem er die **Vertriebskarte** seiner Fabrik entsprechend wendet, dreht oder entfernt.



Fabriken, die in dieser Produktionsphase keine Waren hergestellt haben, sind nicht betroffen.

3 Vorbereitungen für die nächste Runde

Führe am Ende der **Runden 1, 2 und 3** die folgenden Schritte aus:

a Versetze den Rundenanzeiger auf das nächste Feld



b Gib die Startspielerkarte im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter



Führe am Ende der **4. Runde der Dekade I und II** die folgenden Schritte aus:

a Versetze den Rundenanzeiger zurück auf das Feld auf der Lebensmittelleiste (1. Runde)



b Versetze den Dekadenanzeiger auf das nächste Dekadenfeld



c Reaktiviere alle verwendeten Entwicklungskarten mit einem -Symbol.



d Bestimme den neuen Startspieler.

Jeder Spieler multipliziert seinen Aktienwert mit der Anzahl der gekauften Aktien, ohne Kredite und Verschiffung zu berücksichtigen. Der Spieler mit dem niedrigsten Betrag wählt den neuen Startspieler. Gib dieser Person die Startspielerkarte. Im Falle eines Gleichstands darf der am Gleichstand beteiligte Spieler mit dem geringsten Geldbetrag entscheiden. Herrscht immer noch Gleichstand, darf der dem vorherigen Startspieler am nächsten sitzende Spieler im Uhrzeigersinn entscheiden.



Bewege in einem 2-Personen-Spiel am Ende der 1. und 2. Dekade jeden Attraktivitätsmarker des neutralen Spielers um ein Feld nach oben. Wenn einer der Attraktivitätsmarker einen roten Pfeil passiert, bewege den Nachfragemarker auf derselben Leiste um ein Feld in dieselbe Richtung.

Beginnt nun die neue Dekade wie die vorherige. Wenn dies die **4. Runde der dritten Dekade** war, endet das Spiel. Führt die Schlusswertung durch.



Schlusswertung

Nach der 4. Runde der dritten Dekade endet das Spiel. Alle Spieler führen die Schlusswertung durch:

- a** **Verkaufe** eventuell **verbliebene Waren in deinen Lagerhäusern** zu einem festen Preis.



- b** **Kaufe mit deinem verbleibenden Geld so viele Aktien wie möglich** zum regulären Aktienkurs, ohne Rücksicht auf etwaige Entwicklungen „Börse“.



- c** **Reduziere die Anzahl deiner Aktien**, indem du deinen Aktienanzeiger für jeden Kreditmarker auf deinem Tableau einen Schritt zurückbewegst, so wie es über den Kreditmarkern auf deinem Spielertableau dargestellt ist.



- d** **Reduziere deinen Aktienwert**, indem du deinen Aktienwertanzeiger um die Anzahl der Schritte verschiebst, die den Schiffsmarkern auf deinem Spielertableau entspricht.



- e** **Multipliziere deinen finalen Aktienwert mit deiner finalen Anzahl an Aktien.** Dies ist dein Endergebnis.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der beste Unternehmer und gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Restgeld unter ihnen. Bei einem weiteren Gleichstand teilen die daran beteiligten Spieler sich den Sieg und sollten im wirklichen Leben ein gemeinsames Unternehmen gründen.

Impressum

AUTOR: Stefan Risthaus • **ILLUSTRATIONEN:** Mehdi Merrouche • **PROJEKTLEITUNG:** Rudy Seuntjens • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG:** Rafaël Theunis • **REDAKTION & QUALITÄTSKONTROLLE:** Eefje Gielis • **ÜBERSETZUNG:** Malte Frieg, Stefan Risthaus

Der Autor bedankt sich bei allen Spieletestern, insbesondere bei seiner Frau Heike Risthaus und bei Volker Wichert, Christian Heider, Robert Rudolph, Karsten Becker, Thomas Gartner, Tim Kühn, André Müller, Jörg Berg und den Spielgruppen aus Letter und Wolfsburg.

Wenn es Probleme mit diesem Produkt gibt, wende dich bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice unter www.ostia-spiele.de



Entwicklungskarten

Für Entwicklungskarten gelten einige allgemeine Regeln:

- ❗ Du darfst niemals mehr **Entwicklungskarten** haben, **als durch die entsprechende Entwicklung auf deinem Spielertableau angezeigt wird** (siehe Seite 17). Du darfst jedoch eine Entwicklungskarte abwerfen, um eine neue Karte innerhalb deines Limits zu erhalten.
- ❗ Du darfst niemals **2 Entwicklungskarten der gleichen Art besitzen**. Du darfst jedoch eine Entwicklungskarte erneut nehmen, wenn du sie **zuvor** im Spiel abgeworfen hast, jedoch nicht im selben Zug. Jede Stammkunden-Karte ist eine eigene Kartenart.
- ❗ Abgeworfene Entwicklungskarten werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Sie sind für alle Spieler wieder verfügbar.

Hinweis: Die Entwicklungskarten sind doppelseitig. Ihr verwendet nur eine Seite. Die Karten werden während des Spiels nie umgedreht! Der **Ingenieur**, das **Patent** und das **große Lagerhaus** sind die einzigen Ausnahmen.

Expertenvariante: Mit bestimmten Entwicklungskarten darfst du das Entwicklungslimit bestimmter Entwicklungen ignorieren. Das bedeutet, dass du diese Entwicklungen nutzen darfst, bevor die angegebene Dekade begonnen hat.



Um dies anzuzeigen, drehst du den entsprechenden Entwicklungsniveaumarker um, wenn du eine solche Entwicklungskarte erwirbst. Nach dem Abwerfen der Entwicklungskarte ist dieser Vorteil verloren (drehe den dazugehörigen Entwicklungsniveaumarker wieder um). Du musst aber keinen Entwicklungsmarker rückwärts bewegen.

Grundsätzliche Symbole auf Entwicklungskarten



Drehe diese Karte um 90° nach links, um den Effekt dieser Karte zu aktivieren. Dieser Effekt kann ein Mal pro Dekade genutzt werden.



Wirf diese Karte ab und lege sie wieder in den allgemeinen Vorrat, um den Effekt dieser Karte zu aktivieren.

1. UNTERNEHMER

Die Unternehmer-Karte hat zwei Funktionen. Eine, die du einmal pro Dekade verwenden darfst, und eine, die du nur einmalig verwenden kannst.

Wenn du die Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Drehe die Karte um 90°, um einen Gleichstand um die höchste Attraktivität für dich zu entscheiden als hättest du die höchste Attraktivität. Dies kann ein Mal pro Dekade durchgeführt werden.

Wenn die Karte am Ende einer Runde abgeworfen wird (auch wenn sie bereits wie zuvor beschrieben genutzt wurde), darfst du den neuen Startspieler bestimmen. Wenn sich das Spiel am Ende einer Dekade befindet, musst du die Karte verwenden, bevor der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl den neuen Startspieler bestimmt.



2. KONTOR

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Wenn du mindestens ein Schiff verwendest, drehe diese Karte um 90°, um deinem Spielertableau 1 Schiffsmarker weniger hinzuzufügen. Dies kann ein Mal pro Dekade genutzt werden.



Expertenvariante: Ignoriere das Entwicklungs-limit der **Verschiffungsentwicklung** (dreh den Entwicklungsniveaumarker um).



3. ZUSATZSCHICHT

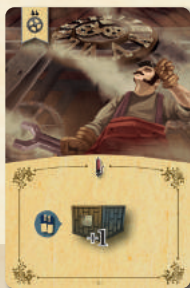
Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Wenn du diese Karte während der Produktionsphase abwirfst, stellst du eine Ware mehr her, als auf deiner Fabrik- und den Arbeiterkarten angegeben ist.



Expertenvariante:

Wenn du diese Karte während einer Aktion „zusätzliche Produktion“ abwirfst, stellst du eine zusätzliche Ware her.



6. BROKER

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Wirf diese Karte am Ende deiner Aktionsphase ab, **anstatt** 1 Entwicklung auf deinem Spielertableau oder 1 Entwicklungskarte zu nehmen, um bis zu 2 Aktien zum halben aktuellen Aktienwert (aufgerundet) zu kaufen, ohne die Entwicklungsstufe deiner Börse zu beachten. Mit dieser Karte darfst du keine weiteren Aktien mehr kaufen.



4. WERKSTATT

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Ignoriere bei jeder Fabrik bis zu 2 Maschinen, wenn du die Maschinenwartung bezahlst.



Expertenvariante:

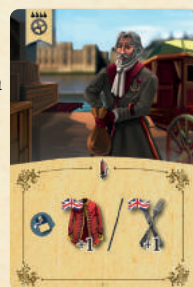
Ignoriere das Entwicklungslimit der **Maschinenentwicklung** (drehe den Entwicklungsniveaumarker um).



7. STAMMKUNDE

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Wenn du eine der abgebildeten Waren auf dem Heimatmarkt verkauft, darfst du diese Karte um 90° drehen, um die maximale Menge an Waren, die du auf dem Heimatmarkt verkaufen darfst, um eins zu erhöhen (**ohne deinen Attraktivitäts- oder den Nachfragemarker zu bewegen**). Die Karte kann ein Mal pro Dekade genutzt werden.



5. VORARBEITER

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie **sofort** links neben einer deiner Fabriken aus.

Wenn du für diese Fabrik Löhne zahlen musst, zahlst du 2 Pfund weniger pro Arbeiter (für maximal 4 Arbeiter).



8. ERFINDER

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Wenn du die Aktion „Fabriken verbessern“ ausführst, wirf diese Karte ab, um bis zu 2 **unterschiedliche** Fabriken und ihre Arbeiterkarten von Dekade I auf Dekade II (in Dekade I) oder von Dekade II auf Dekade III (in Dekade II) zu verbessern, ohne die aktuelle Dekade zu beachten.




Expertenvariante: Wirf diese Karte am Ende deiner Aktionsphase ab, **anstatt** 1 Entwicklung auf deinem Spielertableau oder 1 Entwicklungskarte zu nehmen, um 2 Entwicklungen auf deinem Spielertableau zu nehmen, ohne auf das Entwicklungslimit zu achten.

9. ENTWICKLER

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.

Bei Zahlung der Produktionskosten betragen die festen Fabrikkosten für jede deiner Fabriken **£2 weniger**.

UND

Während deines Zuges kannst du diese Karte um 90° drehen, um eine andere Entwicklungskarte mit einem  Symbol zu reaktivieren. Dies kannst du ein Mal pro Dekade durchführen.



10. VERTRAG

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie vor dir aus.


Wenn du Waren verschiffst, erzielst du zusätzliche Einnahmen gemäß der Vertragstabelle.



11. PATENT

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie in deinen Vorrat.

Wenn du die Aktion Vertriebsverbessern ausführst, ist dies eine zusätzliche verfügbare Vertriebskarte.

 **Expertenvariante:** Ignoriere das Entwicklungslimit der **Vertriebsentwicklung** (drehe den Entwicklungsniveaumarker um).



12. INGENIEUR


Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie in deinen Vorrat.

Von nun an beträgt der maximale Qualitätswert in jeder deiner Fabriken 6 (anstatt 4). Drehe den Ingenieursmarker auf dem Spielertableau auf die „max. 6“-Seite, solange Du die Karte Ingenieur hast.



Wenn du die Aktion „Qualität verbessern“ ausführst, ist dies eine zusätzliche verfügbare Qualitätskarte.

Nach dem Entfernen aus einer Fabrik darfst du diese Karte sofort durch andere Qualitätskarten bis zum gleichen Wert ersetzen, sofern diese in deinem Vorrat liegen.

 **Expertenvariante:** Ignoriere das Entwicklungslimit der **Qualitätsentwicklung** (drehe den Entwicklungsniveaumarker um).



13. GROSSES LAGERHAUS

Wenn du diese Karte erwirbst, lege sie in deinen Vorrat.

Bei der Lagerung von Waren ist dies ein zusätzlich verfügbares Lagerhaus, das bis zu 4 Waren aufnehmen kann.

Siehe Seite 19 für weitere Informationen zu den Lagerhäusern.



Ikongrafie



Lebensmittel



Fabrik



Dekade (I, II, III)



Bekleidung



Büro



Dekadenanzeiger



Besteck



Vollständige
Fabrik (Fabrikkarte
+ Bürokarte)



Rundenanzeiger



Lampen



Arbeiterkarte
(Fabrikerweiterung)



Karte um 180° drehen



Waren (symbolisiert
eine der 4 Arten von
Waren)



Erste
Arbeiterkarte



Karte wenden (ver-
tikal)



Attraktivität



Zweite
Arbeiterkarte



Um 90° gegen den
Uhrzeigersinn drehen



Aktie



Kleines
Lagerhaus



Entwicklungskarte
aktivieren



Aktienwert



Großes
Lagerhaus



Entwicklungskarte
reaktivieren



Arbeiter



Qualität



Entwicklungskarte
abwerfen



Maschine



Vertrieb



Entfernen



Schiff



Entwicklung



Bedarfsmarker
bewegen



Geld (£)



Entwicklungs-
karte



Spieler



Heimatmarkt



Produktion
(Phase)



Experten-Variante



Kredit



Börse



Entwicklungsniveau-
marker

Mit dieser Variante kannst du Arkwright: Kartenspiel als Solo-Erlebnis spielen. Du musst das Spiel gegen zwei automatisierte Gegner gewinnen.

Verwende die Standardregeln für den allgemei-

nen Spelaufbau sowie die folgenden Regeln für Solo-Aufbau, der für deine automatisierten Gegner, Startfabriken, Entwicklungskarten und anfänglichen Aktien gilt.

1. Spelaufbau

- 1** Berechne dein Spielertableau wie im Grundspiel vor.
- 2** Lege zwei Spielertableaus für die automatisierten Gegner aus. Nimm 2 zusätzliche Spielertableaus und stelle auf jedem die entsprechend farbigen Aktien- und Aktienwertmarker auf das Feld „12“. Lege die 4 Attraktivitätsmarker in den entsprechenden Farben neben diesen Spielertableaus bereit.
- 3** Berechne den Spielplan und den allgemeinen Vorrat an Entwicklungskarten wie gewohnt für eine 3-Spieler-Partie vor. Mische die 17 Entwicklungskarten und lege sie in einem zufälligen 3x5-Raster aus. Lege die restlichen beiden Karten zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht verwendet. Lege die Geldanzeiger der drei anderen Farben (die

2 automatisierten Farben und die 1 verbleibende neutrale Farbe) zufällig auf die Karte ganz links in jeder der 3 Reihen mit 5 Entwicklungskarten.

Anmerkung: Wenn Entwicklungskarten einen Geldanzeiger enthalten, gelten sie als von einem Gegner genommen und stehen dir, dem Solospieler, nicht zur Verfügung.

- 4** Lege 3 Marker von jedem der 2 automatisierten Gegner und 2 Marker von der 1 verbleibenden neutralen Farbe in den Beutel. Diese werden während des Spiels zufällig gezogen.

Das andere Spielmaterial wird für dieses Spiel nicht benötigt und kann wieder in die Schachtel gelegt werden.

Anmerkung: Alle Expertenvarianten können mit dieser Solo-Variante kombiniert werden.







2. Vorbereitungsphase:



A Wähle deine erste Fabrik

Wähle und lege 1 deiner 4 Fabriken zusammen mit der passenden Bürokarte und der ersten Arbeiterkarte vor dir aus.

B Berechne die Fabriken deiner Gegner vor

Nimm zwei Attraktivitätsmarker von jedem deiner Gegner, mische sie und lege zufällig einen auf das Feld o jeder der vier Attraktivitätsleisten. Passe dann den Markt an, indem du diese Marker auf die folgenden Stellen ihrer Attraktivitätsleiste verschiebst:

- Lebensmittel  : 4 (Bewege den Bedarfsmarker um 2 Felder nach oben (angezeigt durch ))
- Bekleidung  : 4 (Bewege den Bedarfsmarker um 2 Felder nach oben (angezeigt durch ))
- Besteck  : 3 (Bewege den Bedarfsmarker um 1 Feld nach oben (angezeigt durch ))

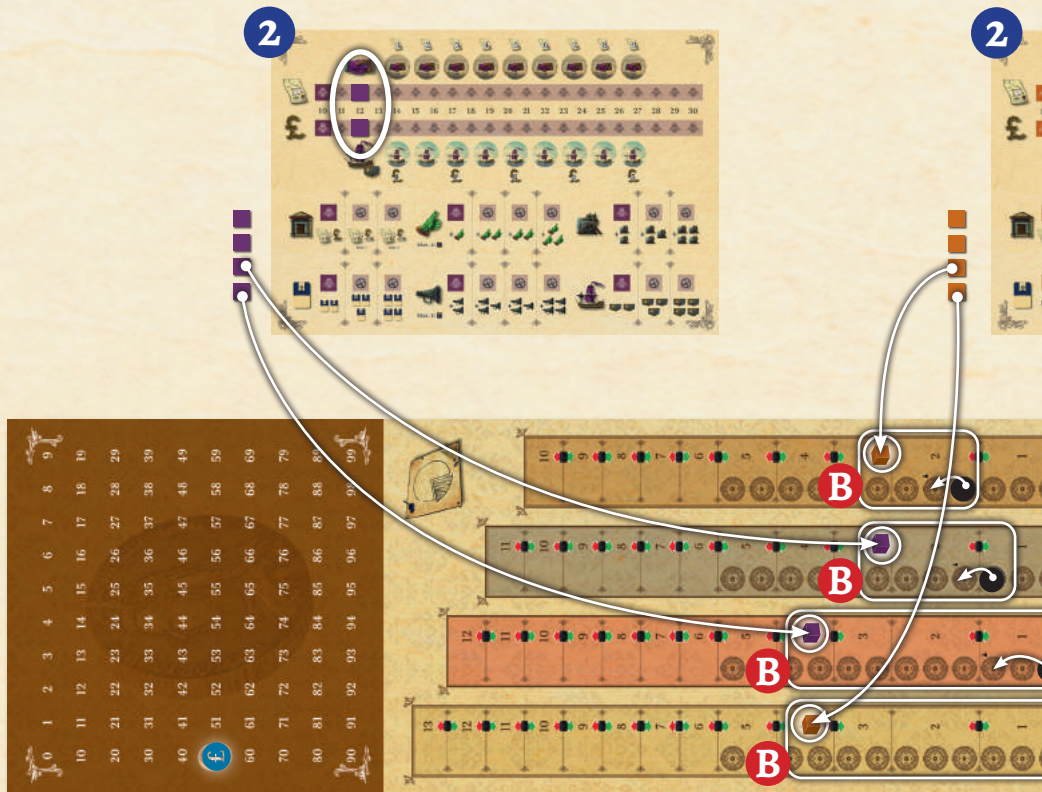
- Lampen  : 3 (Bewege den Bedarfsmarker um 1 Feld nach oben (angezeigt durch ))

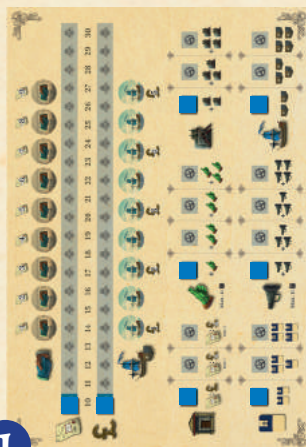
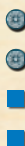
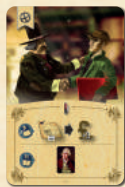
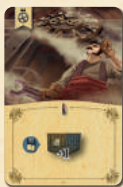
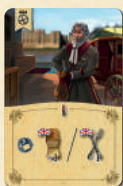
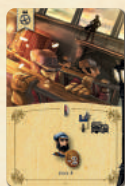
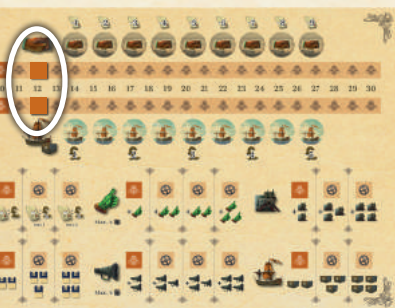
Hinweis: Die Bedarfsmarker und der Lohnanzeiger werden gemäß den regulären Regeln verschoben, wenn sich die Gegner auf den Attraktivitätsleisten vorwärts bewegen.

C Wähle deine zweite Fabrik

Wähle eine weitere deiner 3 verbleibenden Fabriken aus und lege sie zusammen mit der passenden Bürokarte und der ersten Arbeiterkarte vor dir aus.

Variante: Wähle zufällig 2 Fabriken. Mische deine 4 Fabrikarten unter dem Tisch und ziehe 2 zufällige Karten. Richte diese beiden Fabriken wie gewohnt ein.





3. Spielablauf

1 Züge / Aktionsphase

A. FÜHRE DEINEN ZUG AUS

Du spielst in jeder Runde zuerst und führst deine Aktionsphase mit allen regulären Schritten aus: **a**, **b**, and **c**.

Hinweis: Wenn du die entsprechende Funktion der Unternehmer-Entwicklungskarte nutzt, führst du in der nächsten Runde deinen Zug erst nach deinen Gegnern (siehe B. unten) aus. Anstatt also Schritt A und B auszuführen, führst du zuerst Schritt B aus, gefolgt von Schritt A.

B. FÜHRE DEN ZUG DEINER GEGNER AUS

Führe nach deinem Zug den Zug deiner Gegner wie folgt aus:

1 Ziehe 1 Marker aus dem Beutel.

2a Wenn der gezogene Marker **mit einem Attraktivitätsmarker** auf dem Spielplan für die aktive Ware **übereinstimmt, bewege diesen Attraktivitätsmarker 2 Schritte vorwärts** und passe den Bedarfsmarker wie gewohnt an.

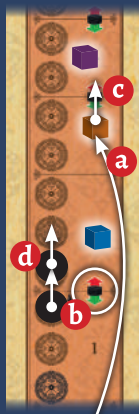
2b Wenn der gezogene Marker **nicht mit einem Attraktivitätsmarker** auf dem Spielplan für die aktive Ware **übereinstimmt, eröffnet dieser Gegner eine neue Fabrik**. Bewege in diesem Fall genau wie in einer normalen Partie alle Bedarfsmarker einen Schritt nach unten und den Lohnanzeiger einen Schritt nach rechts. Setze einen Attraktivitätsmarker dieser Farbe aus dem Vorrat des Gegners auf die entsprechende Attraktivitätsleiste auf das Feld „0“. Verschiebe ihn anschließend auf Feld 3 bei Lebensmittel/Bekleidung oder Feld 2 bei Besteck/Lampen. Bewege dann denselben Attraktivitätsmarker so viele Schritte vorwärts, **wie es der Nummer des aktuellen Jahrzehnts entspricht**. Denke daran, den Bedarfsmarker wann immer nötig anzupassen.

Beispiel: In Jahrzehnt I wird der Attraktivitätsmarker für eine neue Bekleidungsfabrik von Feld 3 auf 4 verschoben. In Jahrzehnt III wird der Attraktivitätsmarker für eine neue Lampenfabrik von Feld 2 auf 5 verschoben.

3 Jeder automatisierte Gegner, dessen Stein nicht aus dem Beutel gezogen wurde, erhält jetzt eine Aktie. Bewege den Aktienmarker entsprechend nach vorne.

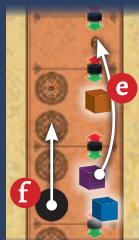
Beispiel: Es ist Jahrzehnt I, die aktive Ware ist Bekleidung. Es gibt Attraktivitätsmarker von dir und von **Lila** auf der Attraktivitätsleiste für Bekleidung. Folgendes kann passieren:

1) Du ziehst einen **orangefarbenen** Stein - einen Gegner. **Orange** eröffnet eine neue Bekleidungsfabrik. Bewege alle Bedarfsmarker nach unten (in Richtung des grünen Pfeils) und den Lohnanzeiger um ein Feld nach rechts. Lege den **orangefarbenen** Attraktivitätsmarker an das untere Ende der Attraktivitätsleiste für Bekleidung und schiebe ihn sofort auf Feld 3 **a**. Bewege anschließend den Bedarfsmarker für Bekleidung 1 Feld nach oben **b** (da der orangefarbene Attraktivitätsmarker ein  passiert hat). Dann wird der **orangefarbene** Attraktivitätsmarker um einen zusätzlichen Schritt nach oben verschoben **c** (da wir uns in **I** befinden). Der Bedarfsmarker für Bekleidung wird um ein weiteres Feld nach oben verschoben **d** (da der orangefarbene Attraktivitätsmarker ein weiteres  passiert hat).



Lila erhält eine Aktie.

2) Du ziehst einen **lila** Stein - einen Gegner. Bewege den **lila** Attraktivitätsmarker zwei Felder nach vorne **e**. Bewege den Bedarfsmarker um 2 Felder nach oben **f**.



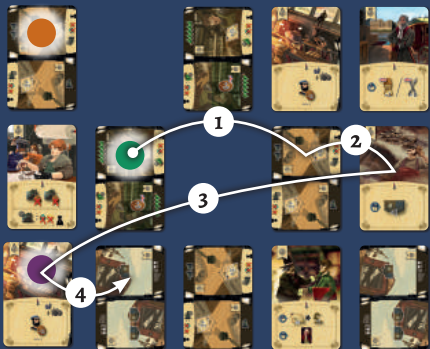
Orange bekommt eine Aktie.

3) Du ziehst einem **grünen** Stein - die neutrale Farbe. Sowohl **Orange** als auch **Lila** erhalten eine Aktie.



- 4 Sieh dir die Auslage der Entwicklungskarten an und bewege den Geldanzeiger der Farbe vorwärts, der mit der gezogenen Farbe identisch ist. Jede Karte zählt dabei als Schritt. Gehe von links nach rechts, von oben nach unten und bewege ihn so viele Schritte vor, wie es der Anzahl an Attraktivitätsmarkern auf der Attraktivitätsleiste der aktiven Ware entspricht. Überspringe dabei leere Felder. Falls notwendig, springst du von unten rechts wieder nach oben links und zählst weiter. Wenn der Geldanzeiger auf einer Karte mit einem anderen Marker endet, bewegtst du den Geldanzeiger erneut vor und endest auf der nächsten Karte ohne Marker.

Beispiel: Nehmen wir an, dass du im vorherigen Beispiel den **grünen** Marker aus dem Beutel gezogen hast. Auf der Attraktivitätsleiste befinden sich 3 Marker. Du musst den **grünen** Geldanzeiger um 3 Schritte bewegen. Du bewegst ihn zuerst 2 Schritte weiter nach rechts und überspringst das leere Feld **1**. Dann bewegst du ihn in der Reihe darunter ganz nach links **3**. Diese Karte ist jedoch mit dem **lila** Marker belegt, sodass du ihn noch einen Schritt nach rechts auf das Große Lagerhaus verschiebst **4**.



- 5 Lege den aus dem Beutel gezogenen Marker auf dem Spielplan in die Nähe der Dekadenleiste ab.

Hinweis: Alle abgeworfenen Entwicklungskarten werden auf das höchste leere Feld in der Entwicklungskartenauslage zurückgelegt. Dies ist das erste leere Feld in der höchsten Zeile ganz links.

2 Produktionsphase



Ermittle die Produktionsmengen wie in einem normalen Spiel. Führe für jeden automatisierten Gegner die folgenden Schritte durch:

- 1 Sie produzieren so viele Waren, wie sie auf dem Heimatmarkt verkaufen können, basierend auf der Attraktivitätsleiste. Sie haben keine Produktionskosten.
- 2 Wenn sie mindestens 2 verkaufen, erhöhen sie ihren Aktienwert um 1.
- 3 Wenn sie weniger als 2 verkaufen, erhalten sie eine Aktie.

Beispiel: Es ist die Produktionsphase für Bekleidung. Der Attraktivitätsmarker von **Orange** liegt zwei Felder vor dem Bedarfsmarker **a**. **Orange** verkauft auf diese Weise zwei Waren an den Heimatmarkt, wodurch sich sein Aktienwert um 1 erhöht **b**. Der Attraktivitätsmarker von **Lila** ist ein Feld vor dem Bedarfsmarker **c**, sodass er eine Aktie erhält **d**.



3 Ende des Jahrzehnts

Lege am Ende der Dekade alle Marker aus dem Vorrat bei der Dekadenleiste wieder in den Beutel.



4. Spielende

Wenn du das Spiel gewonnen hast, überprüfe, ob du einen Meilenstein für die Solo-Herausforderungen gemeistert hast.

Solo Herausforderungen – Meilensteine

Titel	Voraussetzung	Datum
Tycoon	500+ Punkte (Anzahl Aktien x Aktienwert)	/ /
Patriot	Nie ein Schiff genutzt	/ /
Wahrhaftiger Arbeiter	Nie ein Patent oder einen Ingenieur genutzt	/ /
Held der Arbeit	Nie eine „Produktion Automatisieren“ aktion genutzt (keine Maschinen)	/ /
Gentleman / Dame	Nie die Börsenentwicklung verbessert oder die Broker-Entwicklungskarte verwendet.	/ /
Spezialist	Mit nur 2 Fabriken gespielt	/ /
Generalist	Mit vier Fabriken gespielt	/ /
Volle Hütte	4 Fabriken mit je 2 Arbeiterkarten	/ /
Generaldirektor	25–29 Aktien*	/ /
Maklerexperte	30 Aktien *	/ /
Börsenliebling	Aktienwert von 25–29*	/ /
Börsenmogul	Aktienwert von 30*	/ /
Parvenü	Beginne ohne Geld (15 Aktien)	/ /
Neureicher	200+ £ bei Spielende	/ /
Seemann	5+ Verschiffungsaktionen	/ /

* = vor der Schlusswertung

Variante: Wähle beim Sieg 2 Auszeichnungen, und nur 1 Auszeichnung als Zweitplatzierter.

