



Stefan Risthaus

ARKWRIGHT – Szenario »Spinning Mule«

Regeln für ein Szenario mit dem Original-Spielmaterial.

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

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

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

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

Entwicklungs-Plättchen:

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

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

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

Konjunktur-Marker:

Für jede Ware werden die folgenden Konjunktur-Marker herausgesucht:

Importeure	1	1	1	0	2
Arbeiter	1	2	3	2	2

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



&

OSTIA® SPIELE

Seite 2/2

Ereignisse:

Das Ereignis »Spielende« wird wie üblich auf das Ereignis-Feld des Jahrzehnts 1790 platziert. Die folgenden Ereignisse werden herausgesucht, verdeckt gemischt und zwei davon auf die Ereignis-Felder der Jahrzehnte 1770 und 1780 gelegt:

»Weltausstellung«, »Lobby«, »Streikdrohung«, »Made in England«.

Zu den Auswirkungen der Ereignisse siehe die Erläuterungen im Begleitheft.

Anmerkungen:

Für dieses Szenario wird kein zusätzliches Spielmaterial benötigt. Die Spieler können sich darauf einigen, nur einige der Elemente zu verwenden, in jedem Fall sollten die Entwicklungsplättchen verwendet werden.

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

Als Ereignisse können »Maschinensturm« und »Kronjubiläum« noch verwendet werden, während die übrigen Ereignisse außerhalb der Version *Waterframe* nicht geeignet sind.