

AGE OF INDUSTRY





Überblick über Age of Industry

Denjenigen von euch, die schon das Warfrog-Spiel „Brass“ gespielt haben, werden die meisten Regeln dieses Spiels bekannt vorkommen. Wer noch nicht das Vergnügen hatte, „Brass“ zu spielen, kann sich damit trösten, dass die Regeln für „Age of Industry“ („Das Industriezeitalter“, wir belassen es bei dem englischen Titel) immerhin etwas kürzer sind.

Es handelt sich um ein Wirtschaftsspiel, das im 19. Jahrhundert angesiedelt ist, eine Zeit, in der viele Länder auf der ganzen Welt ihre eigene „industrielle Revolution“ erlebten. Das Spielziel besteht einzig und allein darin, profitable Industrien aufzubauen.

Jeder Spieler beginnt mit einem Satz Industrieplättchen auf seiner Spielertafel. Diese Tafel erhält Informationen über die Baukosten jedes Plättchens und seinen Profit, wenn es umgedreht wird. Außerdem ist dort angegeben, ob eine Industrie Kohle und/oder Eisen benötigt, um gebaut zu werden und wie viele Kohle- oder Eisenklötzchen nach Fertigstellung darauf gelegt werden.

In „Age of Industry“ gibt es sechs Industriearten: Baumwollspinnereien, Konsumgüterindustrie, Zechen, Eisenhütten, Häfen und Schiffe. Außerdem haben die Spieler einige Eisenbahnplättchen. Jedes Plättchen trägt die Nummer einer Technologiestufe. Wer eine Industrie baut, muss mit der niedrigsten zur Verfügung stehenden Stufe beginnen. Einmal mit dem Bau begonnen, werden nach und nach höhere Stufen verfügbar. Der Zugang zu höheren Stufen kann auch durch die Aktion Entwicklung beschleunigt werden. Manche Industrieplättchen haben die Technologiestufe null, sie können nicht gebaut werden. Man kann sich ihrer nur durch die Aktion Entwicklung entledigen.

Zentrales Element von „Age of Industry“ ist das Umdrehen der Plättchen. Um Geld zu verdienen, müssen die Spieler zunächst Industrieplättchen bauen und dann überlegen, wie sie diese umdrehen können, um Profit zu erwirtschaften. Wann genau die Plättchen umgedreht werden, ist je nach Industrieart verschieden. Baumwollspinnereien und Konsumgüterfabriken werden umgedreht, wenn sie ihre Waren über Häfen und Märkte verkaufen. Zechen und Eisenhütten werden umgedreht, wenn keine Klötzchen mehr darauf liegen und Schiffe werden umgedreht, wenn die beiden damit verbundenen Felder aufgebraucht sind (d. h. alle Kohle wurde genommen und der Markt wurde umgedreht). Um ein Industrieplättchen zu bauen, muss eine Karte gespielt werden, Zahlung von Geld ist nötig und eventuell die Beschaffung von Kohle und Eisen. Die Karte bestimmt entweder welche Industrie gebaut wird oder den Ort, an dem gebaut wird. Schwieriger wird es,

wenn für den Bau Kohle und Eisen gebraucht werden, die über Eisenbahnstrecken erst zum Bauplatz gebracht werden müssen. Manche Industrien können nur an bestimmten Orten gebaut werden, so können Zechen nur dort errichtet werden, wo ein Zechensymbol ist.

Aber nicht nur Industrien, auch Eisenbahnen können gebaut werden. Der Bau eigener Eisenbahnen erhöht die Anzahl möglicher eigener Bauplätze, während Eisenbahnen ganz allgemein für den Transport von Kohle und Eisen und den Verkauf von Gütern über Häfen und Märkte nötig sind. Auch mit Eisenbahnen läßt sich Geld verdienen, aber erst zum Schluss des Spiels.

Es ist bemerkenswert, dass niemand zu Spielbeginn auch nur das geringste Geld besitzt. Man kann allerdings jederzeit Kredit aufnehmen, sollte es aber nicht damit übertreiben, denn die Zinszahlungen können einem den Garaus machen!

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel leer ist und mindestens ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Jetzt erhalten die Spieler Geld für ihre Eisenbahnen, zahlen ihre Kredite zurück und erhalten Punkte für ihr restliches Bargeld und ihre Gebäude auf dem Spielplan (jeweils 5 \$ sind einen Punkt wert und jedes Gebäude so viele Punkte, wie es seiner Technologiestufe entspricht).

Damit ist so ziemlich alles gesagt. Der Schlüssel zu dem Spiel ist das Verständnis der Regeln für den Bau von Industrieplättchen. Diese mögen zunächst etwas vertrackt erscheinen, aber wer sie erst einmal „drauf“ hat wird sehen, dass alles Übrige ziemlich einfach ist.



Spielmaterial

In dieser Schachtel sollte ein doppelseitiger Spielplan sein und das Regelheft, welches ihr gerade in der Hand habt. Außerdem ist da noch Folgendes:

Fünf abgesehen von der Farbe identische Sätze Spielplättchen in rot, blau, gelb, grün und lila.



Von jedem Industrieplättchen sollte es zwei jedes Wertes geben außer bei Schiffen, von denen es den Wert „0“ nur einmal gibt

Zwölf Eisenbahnplättchen



Sechshundsechzig Karten



Ein Spielstein pro Spieler in seiner Farbe, zur Anzeige der Reihenfolge



Vierundzwanzig Kreditmarker, jeweils in der hier genannten Anzahl

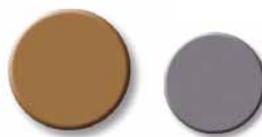


Achtzehn Marktplättchen, jeweils in der hier genannten Anzahl



Ungefähr dreißig schwarze Kohleklötzchen und etwa die gleiche Menge orangefarbene Eisenklötzchen

Wir bitten um Verständnis, dass es aufgrund von Produktionsunwägbarkeiten unmöglich ist, eine exakte Anzahl für die Klötzchen anzugeben. Solange ihr in etwa die genannte Menge vorfindet habt ihr genug, um das Spiel problemlos spielen zu können (bitte fragt mich nicht, euch ein einzelnes Kohleklötzchen zu schicken, weil ihr nur neunundzwanzig habt)



Plastikgeldstücke
Etwa 40 Gold und 30 Silber



Fünf Spielertafeln

Beschreibung der Spielplättchen



Baumwollspinnerei



Konsumgüterfabrik



Eisenhütte



Zeche



Hafen



Schiff



Eisenbahnstrecke



Die Nummer ist gleich der Technologiestufe. Außerdem ist sie gleich der Anzahl Siegpunkte für den Spieler am Spielende, wenn das Plättchen auf dem Spielplan ist.



Alle Plättchen sind doppelseitig. Sie werden im Laufe des Spiels umgedreht, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurden. Die Gestaltung der Rückseiten läßt klar erkennen, dass das Plättchen bereits benutzt wurde.



Häfen der Technologiestufe eins haben auch ein Baumwollspinnereisymbol. Das heißt, dass über diesen Hafen nur Baumwolle verkauft werden kann (keine Konsumgüter).



Schiffs- und Konsumgüterfabrikplättchen beginnen mit Technologiestufe null. Diese Plättchen können nicht auf dem Spielplan gebaut und nur durch eine Aktion Entwicklung von der Spielertafel entfernt werden.

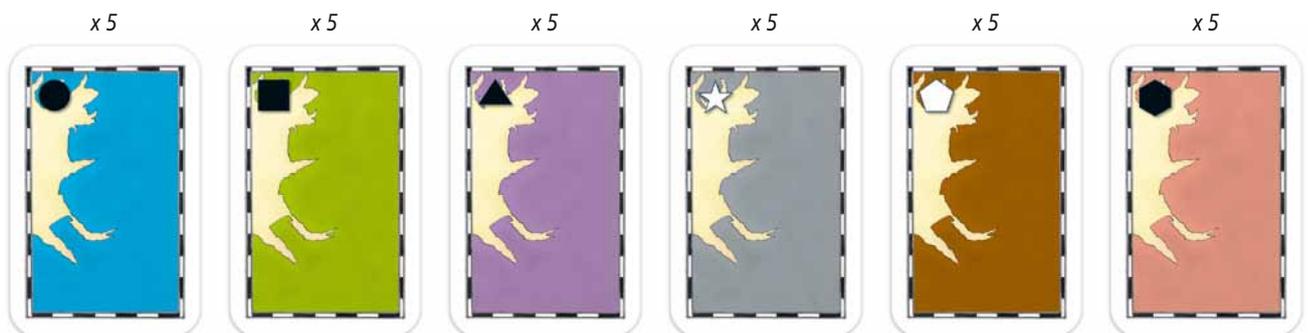
Beschreibung der Karten

Es gibt zwei Sorten von Karten: Industriekarten und Ortskarten.



Eine Industriekarte erlaubt den Bau der abgebildeten Industrie. Der Haken dabei ist, dass man eine Verbindung zu dem Ort haben muss, an dem sie gebaut wird, normalerweise eine Eisenbahnstrecke.

Achtung, auf dem Deutschlandspielplan können keine Schiffe gebaut werden, die Karten bleiben aber im Spiel. Sie können nur abgeworfen werden, um für Entwicklung zu zahlen oder zu passen.



Eine Ortskarte erlaubt es, an einem Ort gleicher Farbe wie die Karte eine Industrie eigener Wahl zu bauen. Um die Ortsfarben noch schneller zu finden, ist jeder Farbe ein Symbol zugeordnet.

Der Spielplan

Der doppelseitige Spielplan zeigt Deutschland auf der einen und Neuengland auf der anderen Seite. Wir schlagen vor, zuerst mit dem Deutschlandplan zu spielen, da die Regeln dafür etwas weniger anspruchsvoll sind. Beide Pläne sind für drei bis fünf Spieler geeignet.

Kohle- und Eisenbedarf
Schwarze und orangefarbene Klötzchen werden auf diese Felder gesetzt. Wenn es im Laufe des Spiels auf dem Plan keine Kohle und/oder Eisen gibt, können diese Rohstoffe von hierher genommen werden, was allerdings Geld kostet.

Marktfeld
Zu Spielbeginn werden die Marktplättchen verdeckt gemischt und auf jedes Marktfeld wird eins gelegt, anschließend werden alle aufgedeckt. Überzählige Plättchen werden beiseitegelegt. Märkte sind wie Häfen und schaffen Absatz für Baumwollspinnereien und Konsumgüterfabriken.

Trennlinie
Diese Linie bedeutet nur, dass die Orte auf der anderen Seite sehr viel weiter entfernt sind, als man meint.

Mögliche Eisenbahnstrecke
Hierhin kann ein Eisenbahnplättchen gelegt werden, um die beiden Orte zu verbinden.

Ansiedlungen
Ansiedlungen sind Orte, an denen nicht gebaut werden kann. Sie verlängern die Strecke, um das gewünschte Ziel zu erreichen.

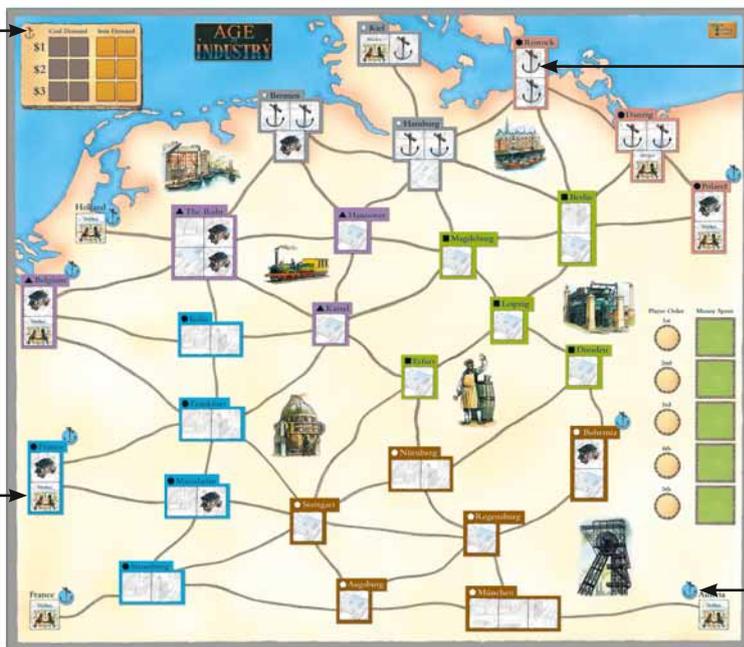
Orte & Felder
Ein Ort hat einen Namen und einen farbigen Rahmen (und ein jeder Farbe zugeordnetes Symbol um Spielern zu helfen, die Probleme mit der Farberkennung haben). Jeder Ort hat ein Feld oder mehrere, um dort Industrieplättchen zu bauen. Ein Symbol in einem Feld bedeutet, dass dort nur diese Art Industrie gebaut werden kann.

Fernhafensymbol
Dieses Symbol bedeutet, dass man Zugang zur Kohle- und Eisenbedarfsleiste hat, wenn man eine Verbindung zu diesem Ort hat. Ein Ort kann auch ein Land sein.

Schiffahrtslinie
Eine Schiffahrtslinie ist eine bereits bestehende Verbindung zwischen einem Hafen und einem Schiffsfeld. Wer ein Schiff in dem Feld baut, hat Zugang zu dem angeschlossenen Markt und den Kohleimporten. Ein Schiff kann nur gebaut werden, wenn das Feld mit einem bereits gebauten Hafen verbunden ist.

Spielerreihenfolgeleiste
Mit Hilfe der Spielsteine der Spieler wird hier die Reihenfolge notiert. Wer Geld ausgibt, legt es in das Feld neben seinem Spielstein. Zum Ende der Runde wird die neue Reihenfolge festgelegt, und zwar nach Geldausgabe vom niedrigsten Betrag bis zum höchsten.

Kohleimporte
Diese Kohle wird erst verfügbar, wenn auf dem damit verbundenen Feld ein Schiffplättchen ist. Die Kohleklötzchen werden dann hierher gelegt, wenn das Schiff gebaut wird.

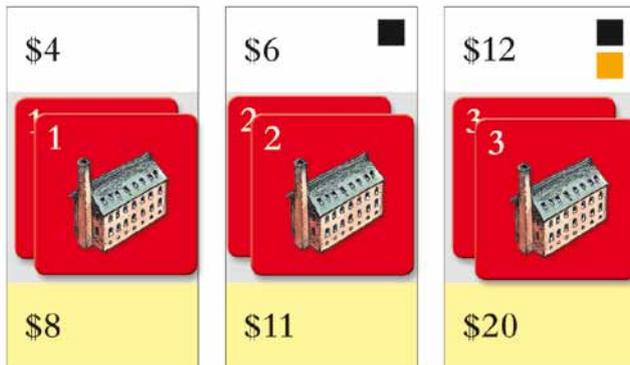


Spielvorbereitung

Zunächst müssen die Spieler entscheiden, auf welchem Plan sie spielen. Beide sind für drei bis fünf Spieler geeignet, aber der Deutschlandplan ist besser geeignet, um das Spiel kennenzulernen (mit ein paar Regeln weniger). Der Plan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechenden Plättchen, den Spielstein und eine Spielertafel.

Seine Plättchen muss nun jeder Spieler auf seine Tafel legen, wie dort angezeigt.



Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Nummer der Technologiestufe der Nummer im Feld entspricht. Die Zahl unter jedem Feld gibt genau an, wie viele Plättchen dort hin gelegt werden müssen.

Als Nächstes muss die Reihenfolge der Spieler bestimmt werden. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt (z. B. einen Spielstein ziehen, nachdem alle in einen Behälter oder in die Hand genommen wurden). Nach dem Startspieler folgen die anderen reihum im Uhrzeigersinn. Entsprechend werden die Spielsteine der Spieler auf die Reihenfolgeleiste gelegt, wie hier in der Abbildung zu sehen.

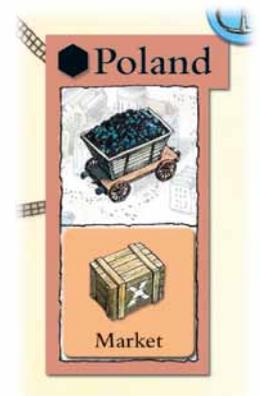
Das Geld wird an eine Seite des Spielplans gelegt, das ist die Bank. Zu Spielbeginn hat niemand Geld. Die Kreditmarker werden neben das Geld gelegt.

Nun werden die Karten gemischt. Anschließend werden an jeden Spieler sechs Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Zugstapel auch neben den Spielplan gelegt, die beiden obersten Karten als offene Auslage daneben. Jeder Spieler sieht sich seine eigenen Karten an, ohne dass die anderen Spieler sie sehen können.

Die Kohle- und Eisenklötzchen werden als Vorrat auch neben den Spielplan gelegt. Auf jedes schwarze Feld der Kohlebedarfsleiste wird ein Kohleklötzchen gelegt, auf jedes orangefarbene Feld der Eisenbedarfsleiste ein Eisenklötzchen.



Alle Marktplättchen müssen jetzt verdeckt gemischt werden. Dann werden sie einzeln und immer noch verdeckt auf alle Felder mit der Bezeichnung „Market“ (Markt) gelegt. Anschließend werden diese Marker alle aufgedeckt.



Diese Marker bilden den Absatz für Baumwolle und Konsumgüter. Auf einigen steht „No Demand“ (Kein Absatz), auch diese Marker bleiben liegen. Es gibt mehr Marker als Marktfelder, übrig bleibende werden in die Schachtel zurück gelegt.



Das Spiel kann beginnen.

Spielablauf

„Age of Industry“ wird über mehrere Runden gespielt. Die genaue Anzahl ist nicht festgelegt, das Spielende hängt davon ab, wann mindestens ein Spieler keine Handkarten mehr hat und der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Jede Runde besteht aus folgenden drei Phasen:

1. Spieleraktionen
2. Neue Reihenfolge bestimmen
3. Kreditzinsen zahlen

Nachdem eine Runde beendet ist, beginnt eine neue. So wird eine Runde nach der anderen gespielt, bis die Bedingungen für das Spielende zutreffen.

Das Spiel endet zum Ende einer kompletten Runde, in welcher mindestens ein Spieler keine Handkarten mehr hat und der Nachziehstapel leer ist.

Zum Spielschluss berechnen alle Spieler ihre Punkte durch Industriepfändchen auf dem Plan und ihr Geld. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger.

Die einzelnen Phasen werden nun genau erklärt.

Phase eins: Spieleraktionen

Diese Phase ist die wichtigste und längste der Phasen.

Die Reihenfolge der Spieler ist auf der Reihenfolgeleiste abzulesen. In dieser Reihenfolge muss jeder Spieler zwei Aktionen ausführen. Nachdem ein Spieler seine beiden Aktionen beendet hat, ist der nächste an der Reihe. Haben alle Spieler ihre zwei Aktionen ausgeführt, ist diese Phase zu Ende und es geht mit der nächsten Phase weiter.

Die erste Ausnahme zu dieser „Zwei-Aktionen-Regel“ ist die erste Spielrunde, in der alle Spieler nur eine Aktion ausführen.

Die zweite Ausnahme besteht darin, dass ein Spieler immer seine beiden Aktionen kombinieren, d. h. zu nur einer Aktion zusammenfassen kann, um an einem beliebigen Ort zu bauen. Das ist wie eine „Befreiungsaktion“, um eine wichtige Baumaßnahme durchführen zu können, selbst wenn man gerade nicht die dafür erforderliche Handkarte besitzt.

Wer an der Reihe ist, muss zwei Aktionen ausführen, Ausnahmen siehe oben. Es stehen sechs Aktionen zur Auswahl und jede Aktion gilt als einzelner Vorgang was bedeutet, dass ein Spieler in seinem Spielzug auch die gleiche Aktion zwei Mal ausführen kann, falls er das möchte. Die erste Aktion muss aber beendet werden, bevor die zweite ausgeführt wird, daher kann die erste Aktion auch die zweite beeinflussen.

Folgende sechs Aktionen stehen zur Auswahl:

Aktion	Kartenkosten
Industrie Bauen	eine Karte spielen
Eisenbahnstrecke Bauen	–
Waren Verkaufen	–
Entwicklung	eine Karte abwerfen
Zwei Karten Ziehen	–
Passen	eine Karte abwerfen

Um eine Industrie zu bauen, muss der Spieler in der Lage sein, eine Karte aus seiner Hand zu spielen. Um Entwicklung vorzunehmen oder zu passen muss der Spieler eine Karte abwerfen. Die anderen Aktionen erfordern weder das Spielen noch das Abwerfen einer Karte.

Im Anschluss an seinen Spielzug muss der Spieler alles Geld, das er während seines Spielzuges ausgegeben hat, in das Feld neben seinem Spielstein auf der Reihenfolgeleiste setzen. Die Reihenfolge der nächsten Runde richtet sich nach der Geldausgabe der Spieler, von der geringsten Ausgabe bis zur höchsten.

BEISPIEL: In der ersten Runde hat Spieler Gelb eine Baumwollspinnerei für 4 \$ gebaut. Das ist seine einzige erlaubte Aktion in der ersten Runde. Spieler Rot hat für 2 \$ eine Eisenhütte gebaut. In der nächsten Spielrunde ist Rot vor Gelb an der Reihe.



Nachdem der aktive Spieler sein Geld abgelegt hat, führt der nächste Spieler laut Reihenfolgeleiste seinen Zug aus.

Es folgt nun die Beschreibung aller Aktionen.

AKTION Industrie bauen

Dies ist die bei Weitem komplizierteste aller sechs Aktionen. Wer erst einmal verstanden hat, wie eine Industrie gebaut wird, hat schon den größten Teil des Spiels im Griff.

Für diese Aktion ist es nötig, eine Karte zu spielen. Man spielt eine Karte, indem man sie aus seiner Hand nimmt, vorzeigt und auf den offenen Ablagestapel legt.

Was und wo man bauen kann, hängt ganz von der Art und den Bedingungen der gespielten Karte ab, von den eigenen schon auf dem Plan befindlichen Pfändchen, von den Pfändchen auf der eigenen Spielertafel und der Verfügbarkeit von Kohle und Eisen.

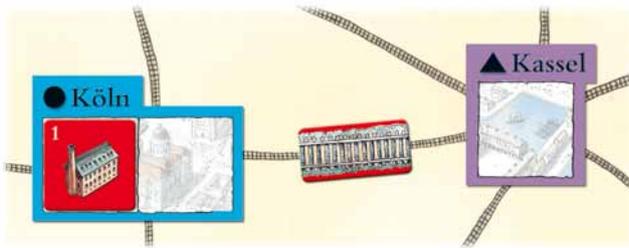
Beschränkungen für Industriekarten

Wer eine Industriekarte spielt, kann nur genau die Industrie bauen, die auf der Karte abgebildet ist. Wer z. B. eine Karte Baumwollspinnerei spielt, kann nur eine Baumwollspinnerei bauen.

Ein Spieler kann nur dann auf einem Feld bauen, falls mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

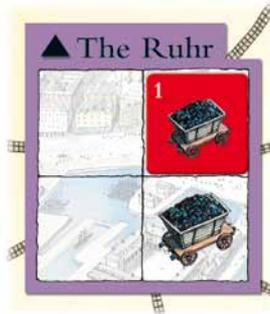
- Der Spieler ist mit dem Ort durch eine eigene Eisenbahnstrecke verbunden.
- Der Spieler besitzt eine eigene Industrie auf einem Feld des Ortes UND dieser Ort hat vier Felder (oder mehr). Man kann aber nie mehr als zwei Industrien an einem Ort besitzen.
- Hat der Spieler bereits eine eigene Industrie auf einem Feld des Ortes gebaut, kann er dort seine eigene Industrie überbauen (genaue Regeln hierzu weiter unten).
- Falls ein Spieler eine Schiffskarte spielt und der fragliche Ort mit einem Ort verbunden ist, der ein Hafenpfändchen enthält und ein eigenes Pfändchen (das kann auch das Hafenpfändchen selbst sein oder eine mit diesem Ort verbundene eigene Eisenbahnstrecke des Spielers).
- Falls ein Spieler keine Industriepfändchen auf dem Plan hat, kann er überall bauen.





BEISPIEL: Hier könnte Spieler Rot in Kassel bauen, da eine seiner Eisenbahnstrecken dorthin führt.

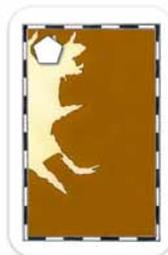
Spieler Rot könnte auf jedem dieser Felder bauen; er könnte auch sein eigenes Plättchen überbauen.



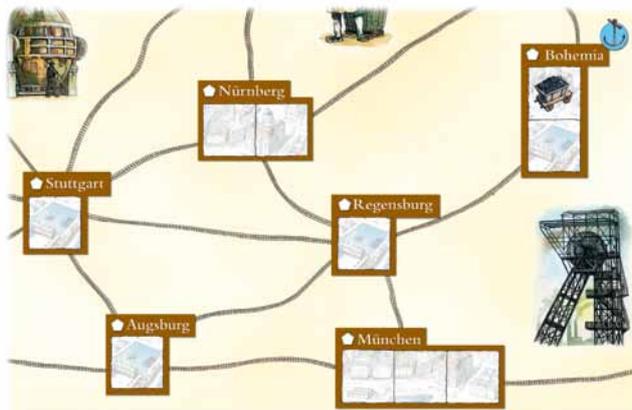
BEISPIEL: Spieler Rot könnte in dem oben abgebildeten Schiffsfeld ein Schiff bauen, da ein eigener Hafen über eine Schifffahrtlinie damit verbunden ist.

Beschränkungen für Ortskarten

Wer eine Ortskarte spielt, kann an jedem Ort bauen, dessen Umrandung von gleicher Farbe wie die Karte ist. In diesem Fall muss der Spieler keine Verbindung zu dem Ort haben, um dort bauen zu können.



BEISPIEL: Wer eine braune Ortskarte spielt, kann an jedem der unten abgebildeten Orte bauen.



Beschränkungen durch das Feld oder den Ort

Jeder Ort besteht aus einem oder mehreren Feldern, auf denen gebaut werden kann. Die Felder schränken aber jeweils ein, welche Industrie dort gebaut werden kann, und zwar folgendermaßen:

Falls kein Industriesymbol in einem Feld ist, kann dort eine Baumwollspinnerei, eine Konsumgüterfabrik oder eine Eisenhütte gebaut werden.



BEISPIEL: Auf diesen beiden Feldern in Köln könnte jede der drei abgebildeten Industrien gebaut werden.

Auf einem Feld mit dem Zechensymbol (Lore) kann nur eine Zeche gebaut werden.

BEISPIEL: Die einzige Industrie, die in Belgien gebaut werden kann, ist eine Zeche.

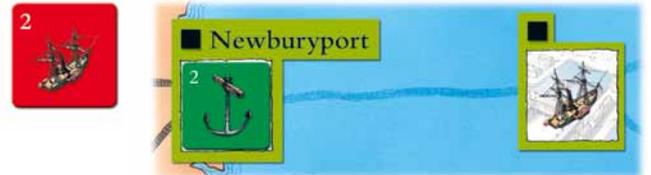


Auf einem Feld mit dem Hafensymbol (Anker) kann nur ein Hafen gebaut werden.

BEISPIEL: In Kiel kann als einziges Industrieplättchen nur ein Hafen gebaut werden.



Auf einem Feld mit Schiffsymbol kann nur ein Schiff gebaut werden. Für den Bau von Schiffen gibt es eine weitere Bedingung. Das Schiffsfeld muss über eine Schifffahrtlinie mit einem bereits gebauten Hafen verbunden sein. Dieser Hafen muss nicht unbedingt dem aktiven Spieler gehören, sondern kann jedem Spieler gehören.



BEISPIEL: Spieler Rot könnte auf dem abgebildeten Schiffsfeld ein Schiff bauen, falls er eine hellgrüne Ortskarte spielt. Das ist möglich, weil der Ort mit einem bereits gebauten Hafen verbunden ist, der in diesem Fall Spieler Grün gehört.

Die Anzahl Industrieplättchen eines Spielers an einem Ort ist begrenzt. Falls der Ort ein bis drei Felder hat, kann ein Spieler dort nur ein Plättchen besitzen. An einem Ort mit vier Feldern (oder mehr) darf ein Spieler bis zu zwei Plättchen besitzen, niemals mehr. Pro Feld kann immer nur ein Plättchen zu gleicher Zeit gebaut werden.

Beschränkungen durch die Spielertafel

Jeder Spieler kann nur die Industrieplättchen bauen, die auf seiner Spielertafel liegen. Wer eine Industrie baut, muss immer das Plättchen dieser Art mit der niedrigsten Technologiestufe bauen. Auf der Spielertafel sind die Plättchen aufsteigend angeordnet, es muss immer das am weitesten links liegende gebaut werden.

BEISPIEL: Zu Anfang sind die Baumwollspinnereien auf der Spielertafel von Rot so angeordnet, wie in der Abbildung rechts zu sehen ist. Wenn er eine Baumwollspinnerei baut, muss dies eine Spinnerei der Technologiestufe eins sein, mit „1“ gekennzeichnet.



Durch den Bau von Industrien werden nach und nach die Plättchen mit höheren Technologiestufen verfügbar. Falls Spieler Rot bereits drei Baumwollspinnereien gebaut hat (oder durch Entwicklung abgeworfen) sieht seine Spielertafel so aus.



Manche Konsumgüterfabrik- und Schiffsplättchen haben die Technologiestufe null. Diese Plättchen können nie gebaut werden. Man kann sie nur durch die Aktion Entwicklung los werden (Einzelheiten dazu später). Um also eine Konsumgüterfabrik Stufe drei zu bauen, muss ein Spieler erst zwei Mal die Aktion Entwicklung ausführen, um die beiden Plättchen Stufe null zu entfernen.



Ein Industrieplättchen zu bauen kostet Geld. Die Baukosten jedes Plättchens sind auf der Spielertafel jeweils über den Plättchen angegeben. Für den Bau mancher Plättchen ist es auch nötig, Kohle und Eisen zu dem Feld zu bringen, auf dem sie gebaut werden.

BEISPIEL: Es kostet 4 \$, eine Baumwollspinnerei der Technologiestufe eins zu bauen. Es kostet 6 \$, eine Baumwollspinnerei der Technologiestufe zwei zu bauen und außerdem ist es erforderlich, ein Kohleklötzchen dorthin zu bringen, wo sie gebaut wird. Eine Baumwollspinnerei der Technologiestufe drei kostet schließlich 12 \$ und es müssen ein Kohle- und ein Eisenklötzchen dorthin gebracht werden, wo sie gebaut wird.

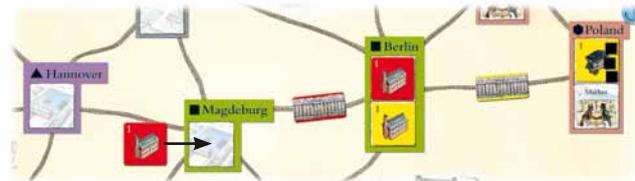


Kohle und Eisen

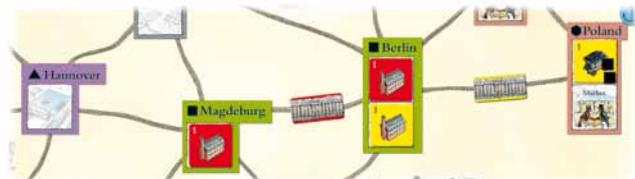
Wer Kohle und/oder Eisen benötigt, um eine Industrie zu bauen, muss diese Klötzchen von einem Plättchen nehmen, auf dem sie liegen. Dabei spielt es keine Rolle, wem diese Plättchen gehören. Die Klötzchen müssen dann über durchgehende Eisenbahnstrecken an den Ort gebracht werden, an welchem die Industrie gebaut wird. Ebenso spielt es auch hierbei keine Rolle, wem die Strecken gehören und die Strecken können verschiedenen Spielern gehören. Die Klötzchen müssen jeweils von dem nächstgelegenen Ort aus transportiert werden, gemessen in gebauten Eisenbahnstrecken. Eine Schifffahrtslinie gilt in diesem Sinne als gebaute Eisenbahnstrecke. Manche Kohle muss also erst über zwei Schifffahrtslinien transportiert werden, bevor sie Land erreicht. Falls es mehrere in Frage kommende Orte in gleicher Entfernung zum Bauplatz gibt, entscheidet der aktive Spieler, von welchem Ort aus er die Klötzchen transportiert. Nachdem der Spieler nachgewiesen hat, dass er die benötigte Kohle zu dem Ort transportieren kann, nimmt er die Kohle und legt sie zum Vorrat zurück.

Falls möglich können bzw. müssen Klötzchen aus demselben Ort genommen werden, an dem gebaut wird. Alle Felder eines Ortes sind miteinander verbunden.

Auf dem Neuenglandplan wird Kohle auch dann verfügbar, wenn Schiffe gebaut werden. Sobald ein Schiffsplättchen auf einen entsprechenden Ort gelegt wird, werden auf das damit verbundene Importfeld so viele Kohleklötzchen gelegt, wie dort angegeben. Diese Kohle kann auch direkt für den Schiffsbau benutzt werden.

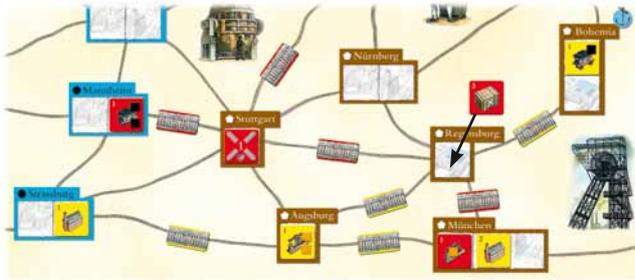


BEISPIEL: Spieler Rot möchte eine Baumwollspinnerei Stufe zwei in Magdeburg bauen. Er spielt eine Baumwollspinnereikarte. Da er mit dem Ort verbunden ist, reicht die Karte aus. Er muss eine Kohle dorthin bringen, die er aus der Zeche von Spieler Gelb in Polen nimmt. Die Kohle wird über die Strecke von Gelb und Rot transportiert. Anschließend sieht der Spielplan wie unten abgebildet aus. .

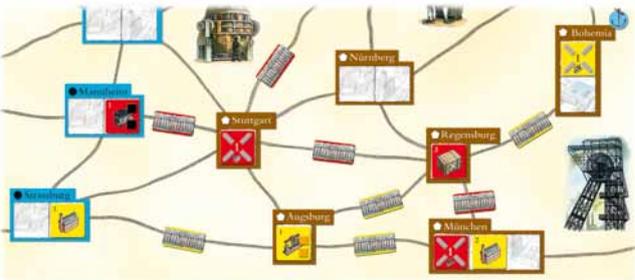


Eine Schifffahrtslinie kann dazu dienen, Kohle und/oder Eisen zu transportieren, solange an jedem Ende der benutzten Schifffahrtslinien ein Hafenplättchen liegt und ein Schiffsplättchen auf jedem eventuell dazwischen liegenden Ort. Es spielt keine Rolle, ob die Plättchen umgedreht sind oder nicht.

Pennsylvania ist ein besonderes Gebiet des Neuengland Spielplans. Man kann in dieses Gebiet wie üblich Kohle und/oder Eisen hinein- oder heraushintransportieren. Es ist aber nicht möglich, dieses Gebiet als Durchgangsgebiet zu benutzen, d. h. Kohle und/oder Eisen hineinzubringen und sofort wieder heraus.



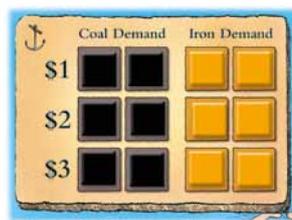
BEISPIEL: Spieler Rot möchte eine Konsumgüterfabrik Stufe drei in Regensburg bauen. Er spielt eine braune Ortskarte und benötigt noch eine Kohle und ein Eisen. Obwohl er eine eigene Zeche in Mannheim besitzt, muss er die Kohle aus der Zeche von Spieler Gelb in Böhmen nehmen, da sie am nächsten ist. Es gibt zwei mögliche Quellen für Eisen, beide gleich weit von Regensburg entfernt. Aus naheliegenden Gründen nimmt er das Eisen aus seiner eigenen Eisenhütte. Die Eisenhütte und die gelbe Zeche in Böhmen werden umgedreht, da von beiden das letzte Klötzchen entfernt wurde. Rot hätte seine Industrie nicht in München bauen können, weil er dort bereits eine besitzt und keine zweite haben darf.



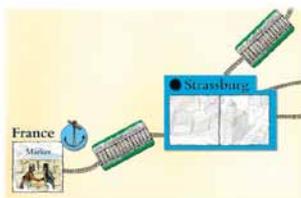
Kohle und Eisen von der Bedarfsleiste

Es wird vorkommen, dass ein Spieler Kohle und/oder Eisen braucht, er aber keinen Zugang dafür auf dem Plan hat. In solch einem Fall kann er die Kohle bzw. das Eisen von der Bedarfsleiste nehmen. Dafür ist es allerdings erforderlich, dass der Ort, an welchem Kohle und/oder Eisen benötigt wird, mit einem bereits gebauten Hafen verbunden ist oder einem Ort, neben dessen Namen ein Symbol für einen Fernhafen ist. Es spielt keine Rolle, wem der Hafen gehört und auch nicht, auf welcher Seite das Plättchen liegt, es kann ruhig schon umgedreht sein.

Es kostet zusätzlich Geld, Klötzchen von der Bedarfsleiste zu nehmen. Der Betrag ist jeweils neben der Reihe zu sehen, aus welcher das Klötzchen genommen wird. Es muss immer das günstigste Klötzchen genommen werden.



BEISPIEL: Spieler Grün ist mit Frankreich verbunden, daher kann er und andere Spieler auch diese Verbindung benutzen, um Kohle und/oder Eisen von der Bedarfsleiste zu nehmen. Für andere Spieler gilt das aber nur, falls sie eine Verbindung zur Eisenbahn von Spieler Grün haben.



Falls auch die Bedarfsleiste leer ist, kann das benötigte Klötzchen trotzdem aus dem Vorrat genommen werden, es kostet dann jeweils 4 \$.

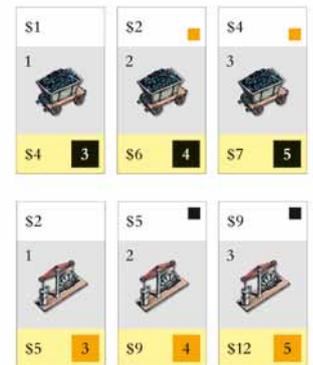
Die Bedarfsleiste wird wieder bestückt, wenn weitere Zechen und Eisenhütten gebaut werden. Dieser Vorgang wird gleich noch genau beschrieben.

Wenn ein Hafen gebaut wird, für den Kohle und/oder Eisen benötigt wird, können die Klötzchen von der Bedarfsleiste über den Hafen genommen werden, der gerade gebaut wird.

Kohle und Eisen

Wer eine Zeche oder Eisenhütte baut, muss anschließend eine bestimmte Anzahl entsprechender Klötzchen darauf legen. Die jeweilige Anzahl ist auf der Spielertafel unterhalb der Plättchen angegeben. Wer ein Schiff baut, muss auf das mit diesem Feld verbundene Importfeld die entsprechenden Kohleklötzchen legen.

BEISPIEL: Wer eine Zeche der Technologiestufe eins baut, muss drei schwarze Kohleklötzchen darauf legen. Wer eine Eisenhütte der Technologiestufe zwei baut, muss vier orangefarbene Eisenklötzchen darauf legen.



Falls es zum Zeitpunkt des Baus einer Zeche oder Eisenhütte leere Felder auf der Bedarfsleiste gibt, müssen entsprechend viele (u. U. alle) Klötzchen von der gerade gebauten Zeche bzw. Hütte auf die freien Felder gelegt werden ABER NUR, falls der Ort der Zeche bzw. Hütte mit einem bereits gebauten Hafen oder einem Ort mit Hafensymbol verbunden ist. Der Spieler erhält dann für jedes auf die Bedarfsleiste beförderte Klötzchen so viel Geld, wie in der Reihe angegeben. Die Bedarfsleiste wird von unten nach oben nachgefüllt.

BEISPIEL: Spieler Rot baut eine Zeche Stufe zwei und legt vier Kohleklötzchen darauf. Die Zeche ist mit einem bereits gebauten Hafen verbunden. Er legt drei der vier Klötzchen von seiner Zeche auf die leeren Kohlefelder der Bedarfsleiste und erhält dafür insgesamt 4 \$ von der Bank.



Diese Beförderung von Klötzchen auf die Bedarfsleiste findet nur zu dem Zeitpunkt statt, wenn eine Zeche oder Eisenhütte gebaut wird. Wenn eine bereits gebaute Zeche oder Hütte später mit einem gebauten Hafen oder einem Ort mit Hafensymbol verbunden wird, werden keine Klötzchen auf die Bedarfsleiste befördert.

Wenn ein Schiff gebaut wird, entsteht dadurch normalerweise eine Verbindung zu einem Kohlereservoir. Das gilt als gleicher Vorgang wie der Bau einer Zeche und daher müssen auch dann gegebenenfalls Kohleklötzchen auf die Bedarfswelder befördert werden, wofür der Erbauer des Schiffes auch auf gleiche Weise Geld erhält.

Zechen und Eisenhütten umdrehen

Wenn das letzte Klötzchen von einer Zeche oder Hütte genommen wird, wird das Plättchen sofort auf seine „gebrauchte Seite“ gedreht und sein Besitzer erhält sofort so viel Geld aus der Bank, wie auf der Spielertafel unterhalb der Plättchen angegeben ist. Wenn z. B. die letzte Kohle von einer Zeche Stufe eins genommen wird, erhält ihr Besitzer sofort 4 \$ aus der Bank, auch wenn er nicht aktiver Spieler ist.

Industrieplättchen überbauen

Es ist möglich, eine Industrie auf einem Feld zu bauen, auf dem es bereits ein Industrieplättchen gibt.

Man kann eigene Plättchen immer überbauen, solange das neue Plättchen eine höhere Technologiestufe hat. Das neue Plättchen kann sogar von anderer Industriart sein, z. B. könnte eine Baumwollspinnerei Stufe 1 durch eine Konsumgüterfabrik Stufe 3 überbaut werden. Alle anderen Bauregeln bleiben bestehen, ein Hafensymbol kann beispielsweise nicht durch eine Baumwollspinnerei überbaut werden.

Nur unter bestimmten Umständen können auch bestimmte Plättchen anderer Spieler überbaut werden. Eine fremde Zeche kann nur überbaut werden, falls es weder auf dem Spielplan noch auf der Bedarfsleiste Kohle gibt und das neue Plättchen muss von höherer Stufe sein als das überbaute. Gleiches gilt für Eisenhütten, fremde Eisenhütten können nur überbaut werden, falls es weder auf dem Spielplan noch auf der Bedarfsleiste Eisen gibt und das neue Plättchen muss von höherer Stufe sein als das überbaute. Andere Plättchen fremder Spieler können nicht überbaut werden.

Überbaute Plättchen werden vom Spielplan genommen und dem Besitzer zurück gegeben, aber nicht wieder auf die Spielertafel gelegt. Sie können nicht erneut gebaut werden.

Man kann auch eigene Schiffsplättchen überbauen, aber diese werden dann nicht umgedreht; auch wird weder neue Kohle auf das Importfeld gelegt noch wird ein neues Marktplättchen gelegt. Mit anderen Worten, es ist nicht wirklich sinnvoll, dies zu tun, außer man hat sonst nichts Besseres zu tun.

Die Kosten nicht vergessen

Es ist wichtig, unbedingt daran zu denken, alles in den beiden Aktionen ausgegebene Geld (einschließlich zusätzlicher Ausgaben für Rohstoffe von der Bedarfsleiste) in das Feld neben seinen Spielstein auf der Reihenfolgeleiste zu legen.

Kredite

Da niemand zu Spielbeginn Geld hat, fragt man sich vielleicht, wie man denn überhaupt etwas bauen soll. Man kann jederzeit, wenn man Geld braucht, einen oder mehrere Kredite aufnehmen, je nachdem, wie viel Geld man benötigt. Für jeden einzelnen Kredit erhält man 10 \$ von der Bank.

Die Spieler können jederzeit während einer Spielrunde Kredite zurückzahlen, und zwar genau für den Kreditwert.

Es wäre z. B. möglich, einen Kredit aufzunehmen um eine Industrie zu bauen, diese dann umzudrehen und so das Geld zu erhalten, um den Kredit zurückzuzahlen. Dafür würde man noch nicht einmal Zinsen zahlen.

Zum Ende seines Spielzuges muss aber jeder Spieler 1 \$ Zinsen für jeden seiner ausstehenden Kredite zahlen. Wer dafür einen neuen Kredit aufnehmen muss, zahlt für diesen aber jetzt keine Zinsen.

Zwei Aktionen zu einer kombinieren

Es wird vorkommen, dass ein Spieler in einem bestimmten Feld bauen möchte, ohne die dafür passende Karte zu haben. In dem Fall hat er die Möglichkeit, statt zwei Aktionen nur eine auszuführen und dafür in einem Feld seiner Wahl mit nur einer beliebigen Karte eine Industrie seiner Wahl zu bauen. Alle anderen Bauregeln bleiben unverändert, d. h. er muss Kohle und/oder Eisen an den Ort bringen können falls erforderlich und er muss das Symbol des Feldes beachten. Auch kann er überbauen, unter Beachtung der dafür geltenden Regeln.

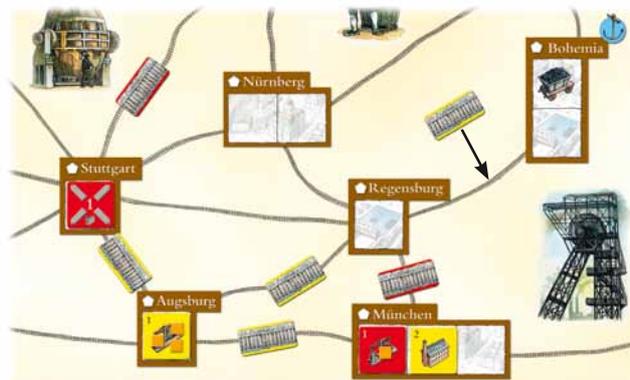
AKTION Eisenbahnstrecke bauen

Als Aktion kann ein Spieler eins seiner Eisenbahnplättchen nehmen und auf eine noch unbebaute Eisenbahnstrecke zwischen zwei Städten legen. Auf jede Strecke kann immer nur ein Eisenbahnplättchen gelegt werden. Ein gebautes Eisenbahnplättchen kann nicht wieder entfernt werden.

Ein Spieler kann nur auf solchen Strecken bauen, die entweder Verbindung zu einem Ort haben, an dem er mindestens eine eigene Industrie besitzt oder zu einem Ort, den er bereits mit seiner Eisenbahn angeschlossen hat.

Für diese Aktion wird keine Karte gespielt bzw. abgeworfen.

Das erste Eisenbahnplättchen, das jeder Spieler baut, kostet ihn 1 \$. Danach muss er für jede weitere Strecke 1 \$ zahlen und je ein Kohle- und Eisenklötzchen an einen der beiden Orte bringen, die er mit der neuen Strecke verbindet. Es spielt keine Rolle, an welchen der beiden Orte diese Rohstoffe gebracht werden, auch kann Kohle zu dem einen und Eisen zu dem anderen Ort gebracht werden. Die oben genannten Regeln für Kohle und Eisen gelten auch hierfür unverändert.



BEISPIEL: Spieler Gelb möchte eine Eisenbahnstrecke von Regensburg nach Böhmen bauen. Da es nicht seine erste Strecke ist, muss er eine Kohle und ein Eisen an einen oder an beide Orte bringen. Er kann ein Eisen aus seiner eigenen Hütte in Augsburg nehmen. Er kann keine Kohle vom Plan nehmen, also muss er eine von der Bedarfsleiste kaufen. Das ist möglich, da der Ort, den er anschließen will, ein Hafensymbol hat. Er muss insgesamt 2 \$ zahlen, 1 \$ für das Eisenbahnplättchen und 1 \$ für die Kohle von der Bedarfsleiste.

Auf einigen Plänen führen Strecken nur zu Ansiedlungen. Das sind Orte, in denen nicht gebaut werden kann. Ansonsten gelten diese wie Orte, von denen aus man weiter bauen kann.



AKTION Waren verkaufen

Als Aktion kann ein Spieler Waren von einer oder mehreren seiner Baumwollspinnereien und/oder Konsumgüterfabriken verkaufen.

Um Waren einer Baumwollspinnerei oder Konsumgüterfabrik zu verkaufen, muss das entsprechende Plättchen über fertige Eisenbahnstrecken und/oder Schifffahrtslinien mit einem noch unbenutzten Hafen oder Markt verbunden sein. Es muss nicht über den nächstgelegenen Hafen oder Markt verkauft werden. Dabei können beliebige Strecken benutzt werden, sie müssen nicht zwangsläufig dem aktiven Spieler gehören. Man kann auch an einen Hafen oder Markt verkaufen, der in demselben Ort ist wie die Baumwollspinnerei oder Konsumgüterfabrik, die verkauft.

Man kann nicht über eine Strecke verkaufen, die nach Pennsylvania hinein und dann wieder heraus verläuft. Es können aber Waren aus Pennsylvania heraus verkauft werden.

Über einen Hafen mit Technologiestufe eins kann nur Baumwolle verkauft werden. Über Häfen mit höherer Technologiestufe können Baumwolle und Konsumgüter verkauft werden.

Das Ausgang- und das Zielplättchen des Verkaufs werden beide auf ihre benutzte Seite gedreht. Ein umgedrehtes Plättchen kann im weiteren Spielverlauf nicht mehr benutzt werden. Wenn über einen Markt verkauft wird, muss dieser die zu verkaufende Ware auch akzeptieren. Manche Märkte akzeptieren nur eine Warensorte, in dem Fall muss das verkaufende Industrieplättchen mit dem Marktsymbol übereinstimmen. Andere Märkte akzeptieren sowohl Baumwolle als auch Konsumgüter, auch diese werden umgedreht, sobald eine der beiden Warensorten darüber verkauft wird.

Wenn ein Spieler Waren über einen Hafen verkauft, kann dieser Hafen auch einem anderen Spieler gehören. Er muss nicht um Erlaubnis gefragt werden, ebenso kann niemand einen anderen Spieler zwingen, seine Waren über einen bestimmten Hafen zu verkaufen, nur damit er selbst sein Hafenplättchen umdrehen kann.

Wer sein eigenes Industrieplättchen umdreht, erhält sofort so viel Geld dafür, wie auf seiner Spielertafel angegeben. Wenn ein Hafen umgedreht wird, erhält der Besitzer (das kann auch der Spieler selbst sein) des Hafens sofort so viel Geld, wie auf seiner Spielertafel angegeben.

Der aktive Spieler kann mit einer einzigen Aktion Waren verkaufen so viele Verkäufe tätigen, wie er möchte bzw. kann. Jeder Hafen und jeder Markt kann nur ein Mal benutzt werden, um darüber zu verkaufen, bevor er umgedreht wird.

Durch ein Feld mit einem Schiffsplättchen werden die damit verbundene Kohle und der damit verbundene Markt zugänglich. Das Schiffsplättchen wird erst umgedreht, nachdem sämtliche Kohle von dem verbundenen Feld genommen und der Markt umgedreht wurde. Falls das Marktplättchen ein „Kein Absatz“ Plättchen war, wird das Schiff umgedreht, sobald alle Kohle von dem Feld genommen wurde. Wenn dieses Schiff überbaut wird, wird das neue Schiffsplättchen nicht umgedreht.

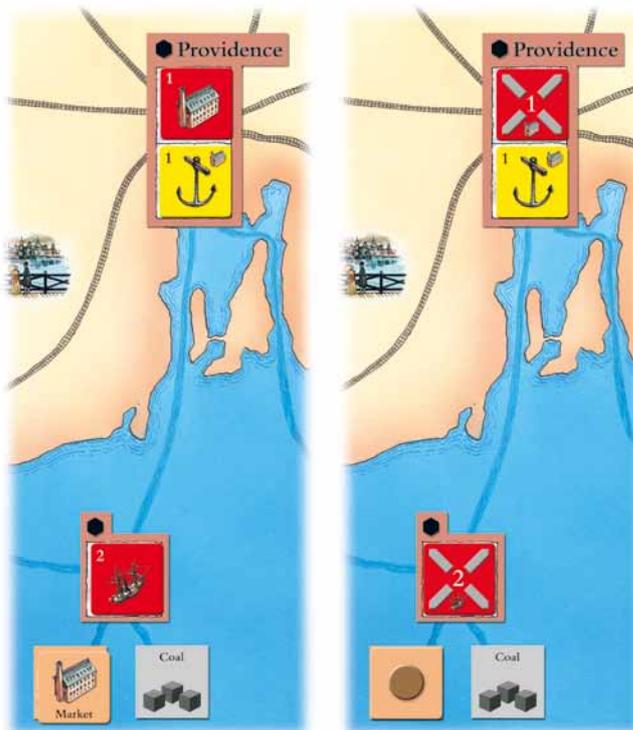


BEISPIEL: : Spieler Rot verkauft Waren. Er hat drei Industrieplättchen, die dafür in Frage kommen, zwei Baumwollspinnereien und eine

Konsumgüterfabrik. Die Konsumgüter können über den Markt in Polen verkauft werden. Eine seiner Baumwollspinnereien kann über seinen eigenen Hafen in Danzig verkaufen. Er verkauft Baumwolle von der zweiten Spinnerei über den gelben Hafen in Hamburg. Ohne den angeschlossenen Markt in Polen hätte Rot seine Konsumgüter nicht verkaufen können, da über Häfen der Stufe eins nur Baumwolle verkauft werden kann. Übrigens benutzt der Spieler außer in einem Fall nur Eisenbahnstrecken anderer Spieler.



Spieler Rot verdient zwei Mal 8 \$ durch die Baumwolle, 16 \$ durch die Konsumgüter und 5 \$ durch den Hafen, insgesamt also 37 \$. Spieler Gelb verdient 5 \$ durch seinen Hafen. Beide Spieler erhalten ihr Geld sofort aus der Bank.



BEISPIEL: In obigem Beispiel hat Spieler Rot die Wahl, die Ware aus seiner Baumwollspinnerei entweder über den gelben Hafen oder den Markt zu verkaufen. Der Markt ist nur zugänglich, weil in dem damit verbundenen Feld ein Schiff ist. Aus ersichtlichen Gründen verkauft der Spieler über den Markt und dreht beide Plättchen um, die Baumwollspinnerei und den Markt. Da der Markt nun benutzt ist und auch bereits alle Kohle aus dem anderen mit dem Schiff verbundenen Feld genommen wurde, dreht er nun auch das Schiff um.

AKTION Entwicklung

Als Aktion kann ein Spieler ein Plättchen von seiner Spielertafel entfernen. Als Entwicklungskosten muss der Spieler auch eine Karte aus seiner Hand abgeben. Er kann ein beliebiges Plättchen entfernen, dieses kann nicht wieder auf die Spielertafel gelegt werden und demnach auch später im Spiel nicht mehr gebaut werden.

Entwicklung ist die einzige Möglichkeit, sich der Plättchen mit Technologiestufe 0 (Konsumgüterfabriken und Schiffe) zu entledigen.



BEISPIEL: Zu Spielbeginn sind die Plättchen wie oben links abgebildet auf der Spielertafel. Durch zwei Entwicklungsaktionen kann der Spieler die beiden Plättchen mit Technologiestufe null entfernen. Anschließend sieht die Spielertafel aus wie oben rechts gezeigt und der Spieler hat nun die Möglichkeit, eine Konsumgüterfabrik der Stufe drei zu bauen.

AKTION Zwei Karten ziehen

Als Aktion kann ein Spieler zwei Karten ziehen. Durch das Spielen von Karten verringert sich die Zahl der Handkarten der Spieler nach und nach und diese Aktion ist die einzige Möglichkeit, neue Karten zu bekommen. Wer diese Aktion wählt, kann entweder Karten vom Stapel nehmen oder von der offenen Kartenauslage, in beliebiger Kombination. Die offene Auslage wird erst nachgefüllt, nachdem der Spieler zwei Karten genommen hat. Anschließend wird die Kartenauslage nachgefüllt, sodass anschließend wieder zwei offene Karten ausliegen.

Kein Spieler darf mehr als neun Karten auf der Hand haben. Dieses Limit kann nie überschritten werden, wer acht Karten hat und diese Aktion wählt, kann nur eine Karte ziehen (er darf nicht erst das Limit überschreiten und dann abwerfen).

AKTION Passen

Als Aktion kann ein Spieler passen, wenn er keine andere Aktion ausführen will. Dafür muss er eine Karte aus seiner Hand abwerfen, sonst tut er nichts bei dieser Aktion. Diese Aktion hindert den Spieler nicht daran, in den weiteren Spielrunden wieder Aktionen auszuführen.

Wenn ein Spieler keine Handkarten mehr hat und der Nachziehstapel leer ist, kann er diese Aktion wählen, ohne eine Karte abwerfen zu müssen.

Phase zwei: Neue Reihenfolge bestimmen

Nachdem alle Spieler zwei Aktionen ausgeführt haben, geht die Runde mit Phase zwei weiter.

Die Spielsteine der Spieler auf der Reihenfolgeleiste werden nun neu geordnet und zwar nach der Höhe ihrer Geldausgaben. Der Spieler, der das wenigste Geld ausgegeben hat, kommt auf den ersten Platz, der mit der zweit niedrigsten Geldausgabe auf den zweiten usw. bis schließlich zum letzten Spieler mit der größten Ausgabe.

Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern bleibt die relative Reihenfolge dieser Spieler bestehen.

Anschließend wird alles Geld von den Ausgabefeldern zurück in die Bank gelegt.

BEISPIEL: Nach einer kompletten Aktionsphase haben die Spieler so viel ausgegeben, wie rechts zu sehen ist. Spieler Gelb hat das meiste ausgegeben und wird folglich Letzter, Spieler Rot mit den zweit höchsten Ausgaben wird Vorletzter. Blau und Grün haben gleich viel ausgegeben und behalten ihre relativen Positionen bei. Die Spielerreihenfolge für die nächste Runde ist ganz rechts abgebildet.

Player Order	Money Spent	Player Order	Money Spent
1st	Yellow	1st	Blue
2nd	Red	2nd	Green
3rd	Blue	3rd	Red
4th	Green	4th	Yellow
5th	Orange	5th	Orange

Phase drei: Kreditzinsen zahlen

Jeder Spieler muss nun 1 \$ Zinsen für jeden seiner noch offenen 10 \$ Kredite an die Bank zahlen.

Wer dafür einen neuen Kredit aufnehmen muss, zahlt in dieser Runde für diesen neuen Kredit keine Zinsen.

Nach dem Ende dieser Phase geht das Spiel mit der nächsten Runde weiter, falls es noch nicht zu Ende ist.

Spielende

Das Spiel endet, wenn zum Ende einer Spielrunde mindestens ein Spieler keine Handkarte mehr hat und der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Der Abwurfstapel wird nie gemischt und als neuer Stapel benutzt. Die beiden offen ausliegenden Karten gelten als nicht zum Stapel gehörend, das Spiel endet also auch dann, wenn diese beide Karten noch ausliegen und genommen werden könnten.

Zum Spielende werfen alle Spieler ihre Handkarten ab, sofern sie noch welche haben.

Spielsieger

Zuerst erhalten alle Spieler den Profit ihrer Eisenbahnstrecken.

Jedes Eisenbahnplättchen ist 2 \$ wert plus die Anzahl der besetzten Felder zu beiden Seiten des Plättchens, wobei es keine Rolle spielt, ob ein Plättchen umgedreht, d. h. benutzt, ist oder nicht. Auch ein Marktfeld gilt als besetztes Feld (umgedreht oder nicht) einschließlich „Kein Absatz“ Märkte. Eine Ansiedlung gilt als besetztes Feld. Alle Spieler erhalten ihr Geld aus der Bank.

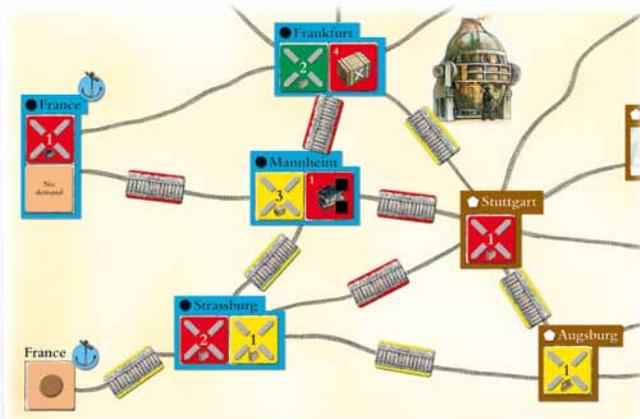
Nun müssen alle Spieler gegebenenfalls ihre noch ausstehenden Kredite zurückzahlen.

Es ist einfacher, die Münzen zu benutzen, um die Siegpunkte zu zählen. Je 5 \$ Geld, das die Spieler besitzen, ist einen Siegpunkt wert. Die Spieler rechnen nun aus, wie viele Siegpunkte sie jeweils für ihr Bargeld erhalten. Übriges Restgeld zählt nichts. Dann geben die Spieler ihr Geld zurück in die Bank und nehmen sich so viele Münzen, wie sie Siegpunkte haben.

Als Nächstes gibt es Siegpunkte für die gebauten Industrien. Jedes Industrieplättchen ist so viele Siegpunkte wert, wie es seiner Technologiestufe entspricht. Jeder Spieler nimmt sich so viele Geldmünzen, wie es dem Wert seiner gebauten Industrien entspricht.

Wer nun noch offene Kredite hat, muss für jeden davon 5 Siegpunkte abgeben.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger, bei Gleichstand derjenige der daran beteiligten Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne steht.



BEISPIEL: In dem oben zu sehenden Spielplanausschnitt verdient Rot 22 \$ durch seine Eisenbahnstrecken und neun Siegpunkte durch seine Industrien. Dabei zählen auch die noch nicht umgedrehten Plättchen in Frankfurt und Mannheim. Gelb erhält 25 \$ durch seine Eisenbahnstrecken und fünf Siegpunkte durch seine Industrien.

Anmerkungen

Ich muss zugeben, dass ich von der Popularität von Brass überrascht wurde, ebenso wie manche meiner regelmäßigen Testspieler. Von diesem Erfolg ausgehend dachte ich, dass es eine gute Idee wäre, eine Version zu entwickeln, die auf verschiedenen Spielplänen gespielt werden könnte.

Aufgrund der besonderen Umstände der industriellen Revolution Lancashire geriet Brass komplexer als ich es eigentlich wollte. Es musste Kanäle geben und auch Birkenhead. Der Bruch zwischen der Kanal- und Eisenbahnperiode konnte nur funktionieren, wenn Eisen anders transportiert wurde als Kohle. Indem ich das Spiel auf andere Länder transponierte, konnten die Kanäle entfallen (obwohl natürlich auch andere Länder ihre Kanäle bauten, aber ich denke nicht in dem Maße wie in Britannien). Mit nur einer Eisenbahnperiode konnten viele Ecken und Kanten des ursprünglichen Spielsystems geglättet werden.

Im Laufe des Entwicklungsprozesses kamen mir manche Ideen, um andere Spielelemente zu vereinfachen, wie das Kreditsystem oder die Nutzung der Karten. Ich habe keine Ahnung, warum mir diese Ideen nicht bei der Arbeit zu Brass kamen, sonst hätte ich sie auch schon dort eingebaut.

Age of Industry ist auch das erste Spiel, das von Treefrog Games veröffentlicht wird (nicht zu verwechseln mit der Treefrog Reihe). Das bedeutet eine Abkehr von limitierten Auflagen. Bei entsprechender Nachfrage werden wir das Spiel nachproduzieren.

Bei Fragen zu diesem Spiel oder anderen Treefrog Spielen könnt ihr mir unter martin@treefroggames.com schreiben oder die Webseite www.treefroggames.com besuchen.

Anmerkungen zu Änderungen der zweiten Ausgabe

Teilweise wurden die Regeln ergänzt oder etwas anders formuliert, um in manchen Punkten mehr Klarheit zu schaffen. Es gibt aber auch zweite kleine richtige Regeländerungen. Zum Einen erhalten die Spieler nun immer sechs Karten zu Spielbeginn, unabhängig von der Spielerzahl, zum Anderen werden die Kohleklötzchen nun erst dann auf die Importfelder gelegt, wenn auf dem damit verbundenen Feld ein Schiff gebaut wird.

Credits

Spielidee von Martin Wallace

Alle Grafiken von Peter Dennis

Grafische Gestaltung von Solid Colour

Deutsche Regel von Ferdinand Köther

Testgespielt von by Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Richard Dewsbery, Chris Dearlove, Martin Buxton, Don Oddy, Geoff Brown, Jerry Elsmore, Stewart Pilling, Ravindra Prasad, Mary Prasad, Chris Brooks, Biblio, Stabcon, Baycon, Sorcon, The Gathering of Friends und der Cordoba Convention.

Dank an David Gatheral.

Besonderer Dank an Julia Wallace, James Hamilton und Ferdi Köther (für die kurzfristige Übersetzung der ersten Ausgabe).

The rules and artwork for Age of Industry are © Treefrog Games 2010.

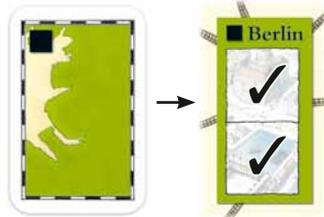
All artwork © Treefrog Games.



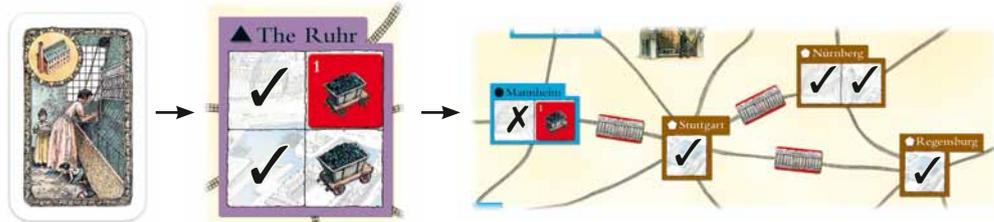
Übersicht Bauaktion

Die gespielte Karte ist eine:

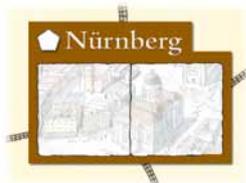
Ortskarte – der Spieler kann an jedem Ort mit der Kartenfarbe bauen.



Industriekarte – der Spieler kann die auf der Karte gezeigte Industrie an jedem Ort bauen, zu dem er eine eigene Verbindung hat. Wer noch keine Plättchen auf dem Plan hat, kann überall bauen.



Baumwollspinnereien, Konsumgüterfabriken und Eisenhütten können auf freien Feldern gebaut werden.



Häfen können nur auf Feldern mit Hafensymbol gebaut werden.



Zechen können nur auf Feldern mit Zechensymbol gebaut werden.



Schiffe können nur auf Feldern mit Schiffssymbol gebaut werden, die über eine Schifffahrtslinie mit einem Hafenplättchen verbunden sind. Wenn ein Schiff mit einer Industriekarte gebaut wird, muss der Hafen dem Spieler selbst gehören; wenn es mit einer Ortskarte gebaut wird, kann der Hafen jedem beliebigen Spieler gehören.



Jeder Spieler muss seine Industrien in aufsteigender Technologiestufe bauen.



Falls für den Bau Kohle und/oder Eisen benötigt wird, muss jeder Rohstoff über bestehende Eisenbahnstrecken und/oder Schifffahrtslinien zum Bauort gebracht werden können. Der Rohstoff muss von der nächstgelegenen Quelle genommen werden. Falls der Rohstoff auf dem Plan nicht vorhanden ist, kann er von der Bedarfsleiste genommen werden, was zusätzlich Geld kostet, wie dort angegeben. In dem Fall muss eine Verbindung vom Bauort aus zu einem Hafen oder einem Ort mit Hafensymbol bestehen.

Wenn das letzte Klötzchen von einer Zeche oder Eisenhütte genommen wird, wird das Plättchen umgedreht. Der Besitzer erhält sofort den entsprechenden Profit.

Wer eine Zeche oder Eisenhütte baut muss darauf achten, die korrekte Anzahl Rohstoffklötzchen darauf zu legen und zu überprüfen, ob davon welche auf die Bedarfsleiste befördert werden müssen.

Wer ein Schiff baut muss überprüfen, ob dadurch zugänglich gewordene Kohle auf die Bedarfsleiste befördert werden muss.

An einem Ort mit ein bis drei Feldern kann jeder Spieler höchstens ein Feld besetzen, an einem Ort mit vier und mehr Feldern höchstens zwei.

Jeder Spieler kann eigene Plättchen durch Plättchen mit höherer Technologiestufe überbauen. Jeder Spieler kann beliebige Zechen durch eine Zeche mit höherer Technologiestufe überbauen, falls es weder auf dem Plan noch auf der Bedarfsleiste Kohle gibt. Jeder Spieler kann beliebige Eisenhütten durch eine Eisenhütte mit höherer Technologiestufe überbauen, falls es weder auf dem Plan noch auf der Bedarfsleiste Eisen gibt.

Jeder Spieler muss sein ausgegebenes Geld auf das Feld neben seinem Spielstein auf der Reihenfolgeleiste legen.