

Ein Spiel von Michael Schacht für 3-4 Personen

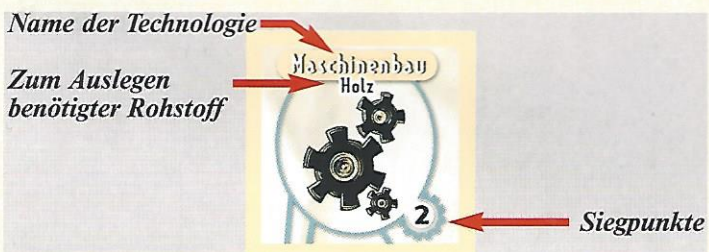
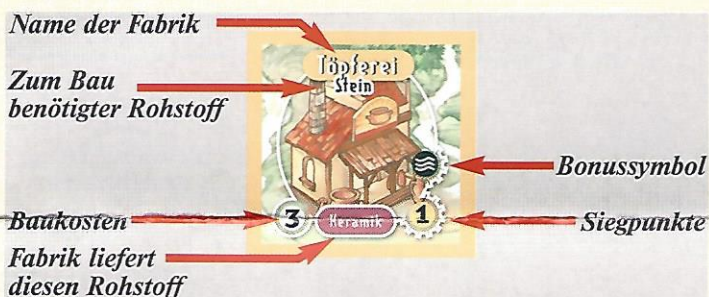
Von der Tongrube bis zum Roboterwerk steuern Sie in diesem spannenden Versteigerungsspiel Ihre Dynastie erfolgreich durch 5 Epochen. Erleben Sie die Entdeckung und Nutzung der Dampfkraft, die ersten Maschinen und die Elektrizität.



Errichten Sie Fabriken und sichern Sie Ihrer Dynastie Wege und Schifffahrtsrechte. Denn die bringen Ihnen am Ende wertvolle Bonuspunkte. Übersicht und kluge Planung machen Sie zum erfolgreichsten Industrie-Magnaten!

Spielmaterial

- 60 Industriekärtchen – (je 12 pro Epoche) zeigen Fabriken, Technologien, Rohstoffe und Bonuskärtchen. Die Rückseiten zeigen die Epoche an.

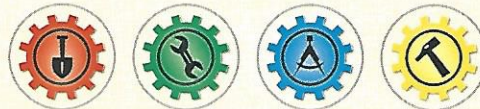


- 1 Spielanleitung

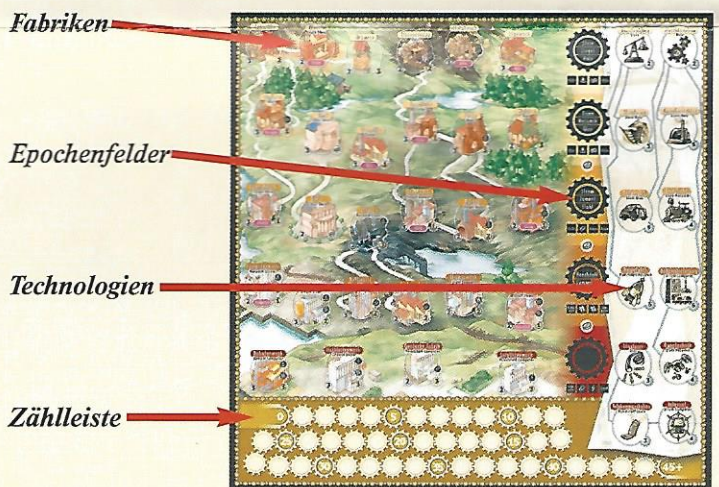
- 4 x 20 Besitzmarker – in den Spielerfarben Rot, Grün, Blau und Gelb, und



- 4 Siegpunktmarker – in den gleichen Farben.



- 1 Spielplan – zeigt auf der linken Seite die Fabriken, in der Mitte die Epochenleiste und rechts die Technologien. Einige Fabriken und Technologien weisen Verbindungen mit anderen auf.



- 30 Holzscheiben – dienen als Spielgeld, die grauen zählen jeweils 1 Taler, die gelben zählen 5 Taler.
- 2 große Holzscheiben – eine dient als Startspielerstein, die andere als Epochenstein für den Spielplan.



Spielziel

Versteigern Sie als Auktionator möglichst clever Fabriken und Technologien, denn das kann Ihnen einerseits extra Geld bringen und andererseits die lukrativsten Stücke sichern. Planen Sie sorgfältig den

Aufbau Ihres Industrie-Imperiums, denn Geld ist knapp in diesem Spiel. Am Ende gibt es nochmal wertvolle Siegpunkte für bestimmte Kombinationen mit Fabriken und Technologien.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Mitte ausgelegt. Der Epochenstein wird auf sein Feld der 1. Epoche gesetzt.

Jeder bekommt 4 Taler. Das Geld der Spieler bleibt stets gut sichtbar. Der Rest wird als Kasse bereitgelegt.

Jeder erhält die Besitzmarker und den Siegpunktmarker der Farbe seiner Wahl und setzt letzteren auf das Nullfeld der Zählleiste.

Die Kärtchen werden nach der Rückseite sortiert. Bei vier Spielern werden alle benötigt, bei drei Spielern werden die Kärtchen mit der „V“ aus dem Spiel genommen. Anschließend werden die Kärtchen getrennt gemischt und verdeckt nebeneinander gestapelt.



Spielablauf

Ein Spieler bekommt den Startspielerstein. Gespielt werden mehrere Runden im Uhrzeigersinn. Eine Runde besteht aus 5 Phasen. Alle Spieler führen eine Phase durch, bevor es in die nächste geht. Es gibt folgende Phasen:

- 1. Einnahmen
- 2. Neue Kärtchen aufdecken
- 3. Kärtchen versteigern
- 4. Bauen bzw. Kärtchen auslegen
- 5. Startspielerwechsel

Nach jeder dritten bzw. vierten Runde findet außerdem ein Epochenwechsel statt.

- Epochenwechsel

Die Phasen im einzelnen:

- 1. Einnahmen

Jeder bekommt 1 Taler aus der Kasse.

- 2. Neue Kärtchen aufdecken

Pro Spieler wird ein Kärtchen vom Stapel der aktuellen Epoche (wir beginnen selbstverständlich bei I) gezogen und offen und für alle gut sichtbar neben dem Plan ausgelegt.

Epoche I

Epoche II

Epoche III

Epoche IV

Epoche V



Bei drei Spielern werden 4 Epochen gespielt und bei vier Spielern alle 5 Epochen.

Anmerkung: Beim Wechsel zur III., IV. und V. Epoche gibt es für jeden einmalig 1 Taler mehr.

Anmerkung: In jeder Epoche kommen insgesamt 12 Kärtchen zur Versteigerung.

Anmerkung: Wenn man möchte, kann man die zur Versteigerung anstehenden Fabriken- und Technologiekärtchen auf dem Spielplan an ihren passenden Platz legen. Mögliche Verbindungen zu benachbarten Fabriken und Technologien werden so besser überschaubar.

■ 3. Kärtchen versteigern

Der Startspieler ist der erste Auktionator. Er wählt eines der offenen Kärtchen aus. Reihum, beginnend links von ihm, darf **jeder Spieler** – außer ihm selbst – **genau ein Gebot** für dieses Kärtchen machen oder passen. Ein Gebot muss immer höher sein als das vorhergehende.

Hat jeder Spieler ein Gebot gemacht oder gepasst, ist der Auktionator dran.

Er hat zwei Optionen:

- Er überlässt das Kärtchen dem Höchstbietenden und kassiert dafür den entsprechenden Betrag von ihm. Anschließend versteigert er das nächste Kärtchen.

oder

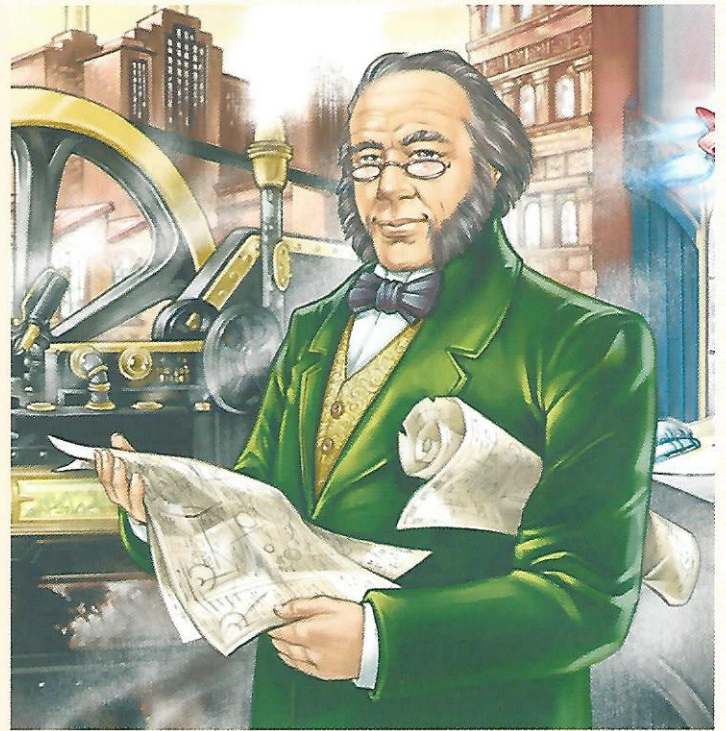
- Er nimmt selbst das Kärtchen, bezahlt dafür nichts und beendet für diese Phase seinen Job als Auktionator.

Den Startspielerstein behält er jedoch! Sein linker Nachbar wird neuer Auktionator, wählt und versteigert nun das nächste Kärtchen.

Hat niemand ein Gebot gemacht, **muss** der Auktionator es selbst nehmen und übergibt danach das Amt an seinen linken Nachbarn. Dieser ist nun der neue Auktionator.

Ein Spieler kann in einer Runde mehrere Kärtchen ersteigern. Man darf nur so viele Taler bieten, wie man auch besitzt.

Ersteigerte Kärtchen nimmt man auf die Hand. Sind alle offenen Kärtchen versteigert, endet diese Phase.



Anmerkung: Der ehemalige Auktionator darf natürlich bei den noch folgenden Versteigerungen mitbieten.

■ 4. Bauen bzw. Kärtchen auslegen

Beginnend beim Startspieler darf nun jeder der Reihe nach 1 bis 3 Kärtchen von seiner Hand auslegen. Und zwar in beliebiger Reihenfolge **höchstens 1 Fabrik, 1 Technologie und 1 Bonuskärtchen**. Ausgespielte Kärtchen legt der Spieler offen vor sich ab.

Legt man ein Kärtchen aus, muss der aufgedruckte Baupreis an die Kasse bezahlt werden (Technologien haben keinen Baupreis, man darf sie kostenlos auslegen). Zusätzlich werden bei vielen Fabriken und Technologien ein oder zwei bestimmte Rohstoffe benötigt. Nur wenn alles entrichtet wurde, darf das Kärtchen auch ausgelegt werden.

Beschaffung erforderlicher Rohstoffe

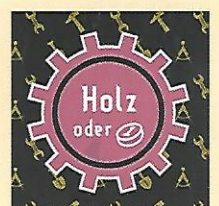
Rohstoffe kann man sich auf folgende vier Arten besorgen:

- Man hat den Rohstoff in einer vorangegangenen Auktion ersteigert und nun auf der Hand. Setzt man ihn ein, wird er abgeworfen – er kommt aus dem Spiel.
- Man selbst hat Fabriken, die die notwendigen Rohstoffe herstellen – in diesem Fall gelten die entsprechenden Rohstoffe automatisch als entrichtet.

Anmerkung: Nur offen ausliegenden Kärtchen zählen bei Spielende.



Anmerkung: Einen Rohstoff darf man auch jederzeit in 1 Taler eintauschen, man wirft den Rohstoff ab (er kommt aus dem Spiel) und erhält dafür von der Kasse 1 Taler.



- Es gibt einen Mitspieler, der eine Fabrik ausliegen hat, die den nötigen Rohstoff produziert. Man zahlt dem Mitspieler 1 Taler und der benötigte Rohstoff gilt als entrichtet. Der Kauf darf nicht verweigert werden.
- Man darf jeden Rohstoff für 1 Taler bei der Kasse kaufen. Das gilt jedoch nur für Rohstoffe, die kein Spieler produziert.
Aber **ACHTUNG**: Hier bekommt man nur diejenigen Rohstoffe, die schon frei verfügbar sind, und dies sind nur Rohstoffe, die schon in einer früheren Epochen aufgetaucht sind (*siehe auch rechts*).

Hat man nicht genügend Geld oder ist ein benötigter Rohstoff nicht erhältlich, darf man die Fabrik nicht bauen, bzw. das Technologie- oder Bonuskärtchen nicht auslegen.

Siegpunkte für das Bauen von Fabriken bzw. Auslegen von Technologien

Legt man ein Fabrik- oder eine Technologiekartchen aus, platziert man einen seiner Spielermarker auf das entsprechende Feld des Spielplans. Dafür kann es Siegpunkte geben.

Die Anzahl der Siegpunkte findet man bei den Kärtchen stets in der unteren rechten Ecke; sind dort keine Punkte vermerkt, gibt es dafür auch nichts.

Für **Fabriken** bekommt man diese Siegpunkte nur dann, wenn man sie in der gleichen Epoche baut, in der man sie ersteigert hat.

Die Punkte werden **sofort** auf der Zählleiste addiert.

Technologien dürfen – im Gegensatz zu Fabriken – nur in der Epoche ausgelegt werden, in der sie auch ersteigert wurden. Beim nächsten Wechsel in eine höhere Epoche müssen Technologie-Kärtchen, die man noch auf der Hand hat, ersatzlos abgeworfen werden. Sie kommen aus dem Spiel.

„Besondere Fabriken“: Bank und Börse

Für den Spieler, der Bank oder Börse erbaut hat, verringern sich alle weitere Baukosten um jeweils 1 Taler. Besitzt er beide, verringert sich der Baupreis sogar um 2 Taler.

5. Startspielerwechsel

Sind alle Kärtchen einer Runde versteigert (je nach Spielerzahl 3 oder 4) wandert der Startspielerstein zum linken Nachbarn, dem neuen Startspieler. Es folgt die nächste Runde beginnend mit Phase 1: Einnahmen.

Anmerkung: Kaufen wie Verkaufen kann mehrmals pro Runde erfolgen.

Tabelle verfügbarer Rohstoffe:

In Epoche I: sind keine Rohstoffe an der Kasse verfügbar.

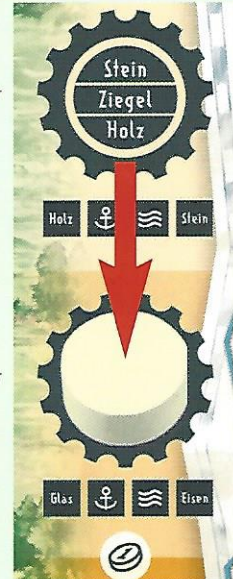
In Epoche II: Stein – Ziegel – Holz sind an der Kasse verfügbar

In Epoche III: Eisen – Keramik – Glas und alle vorangegangenen

In Epoche IV: Strom – Zement – Stahl und alle vorangegangenen

In Epoche V: Kunststoff – Computer und alle vorangegangenen.

Epoche I



Epoche II

Beispiel: Der Epochenstein wandert zur Epoche II. Oben werden die Rohstoffe Stein, Ziegel und Holz sichtbar; sie sind ab jetzt bei der Kasse verfügbar.

Anmerkung: Auf der Rückseite der Kärtchen findet man die zugehörige Epoche.

Zusammengefasst: Fabriken dürfen jederzeit gebaut werden, bringen aber nur in ihrer Epoche die aufgedruckten Siegpunkte. Technologien dürfen nur in ihrer Epoche ausgelegt werden und müssen sonst beim nächsten Epochenwechsel abgeworfen werden. Bonuskärtchen können in jeder Epoche ausgelegt werden.

Anmerkung: Die Baukosten können sich verringern, Geld wird jedoch nicht ausbezahlt!

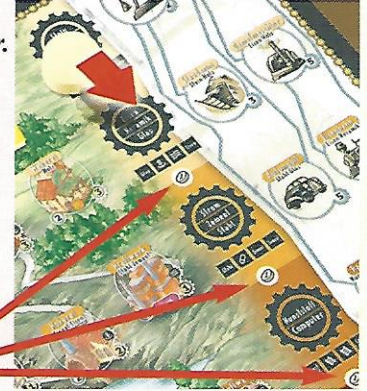
■ Epochenwechsel

Immer dann, wenn alle Kärtchen einer Epoche versteigert worden sind, kommt es am Ende der Runde zu einem Epochenwechsel. Der Epochenstein wandert um ein Feld nach unten. Wird in die Epoche III, IV oder V gewechselt, gibt es für jeden Spieler einen Taler aus der Kasse **zusätzlich** zu ihren Einnahmen.

Alle Technologiekärtchen, die sich noch auf der Hand der Spieler befinden, werden jetzt abgeworfen.

Von nun an sind neue Rohstoffe bei der Kasse verfügbar. Welche Rohstoffe dort ab wann verfügbar sind, kann man der Tabelle auf Seite 4 entnehmen.

Der Epochenstein wandert 1 Feld weiter. Wird er dabei über das Talersymbol gezogen, gibt es für alle Spieler 1 Taler extra.



Talersymbol

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Kärtchen aller Epochen versteigert worden sind. Dann wird die Runde noch zu Ende gespielt.

Verteilung der Siegpunkte

Nun gilt es, weitere Siegpunkte zu verteilen. Geld, Bonuskärtchen und miteinander verbundene Fabriken können Siegpunkte bringen. Für Kärtchen auf der Hand gibt es keine Punkte.

Bonuskärtchen

Für die Bonuskärtchen (Kanal, Hafen, Gleise, Pipeline und Datennetz), die man ausgelegt hat, gibt es pro platzierte eigene Fabrik, die das entsprechende Symbol aufweist, für jede Übereinstimmung 2 Siegpunkte.

Miteinander verbundene Fabriken bzw. Technologien

Besitzt ein Spieler Fabriken oder Technologien, die durch eine Straße verbunden sind, bekommt er für jede Verbindung 3 Siegpunkte.

Geld

Für jeweils 3 Taler gibt es 1 Siegpunkt.

Die Siegpunkte der Spieler werden auf die Zählleiste übertragen.

Der Spieler, der am weitesten vorne liegt, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten ausliegenden Kärtchen (Fabriken, Technologien und Bonuskärtchen). Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

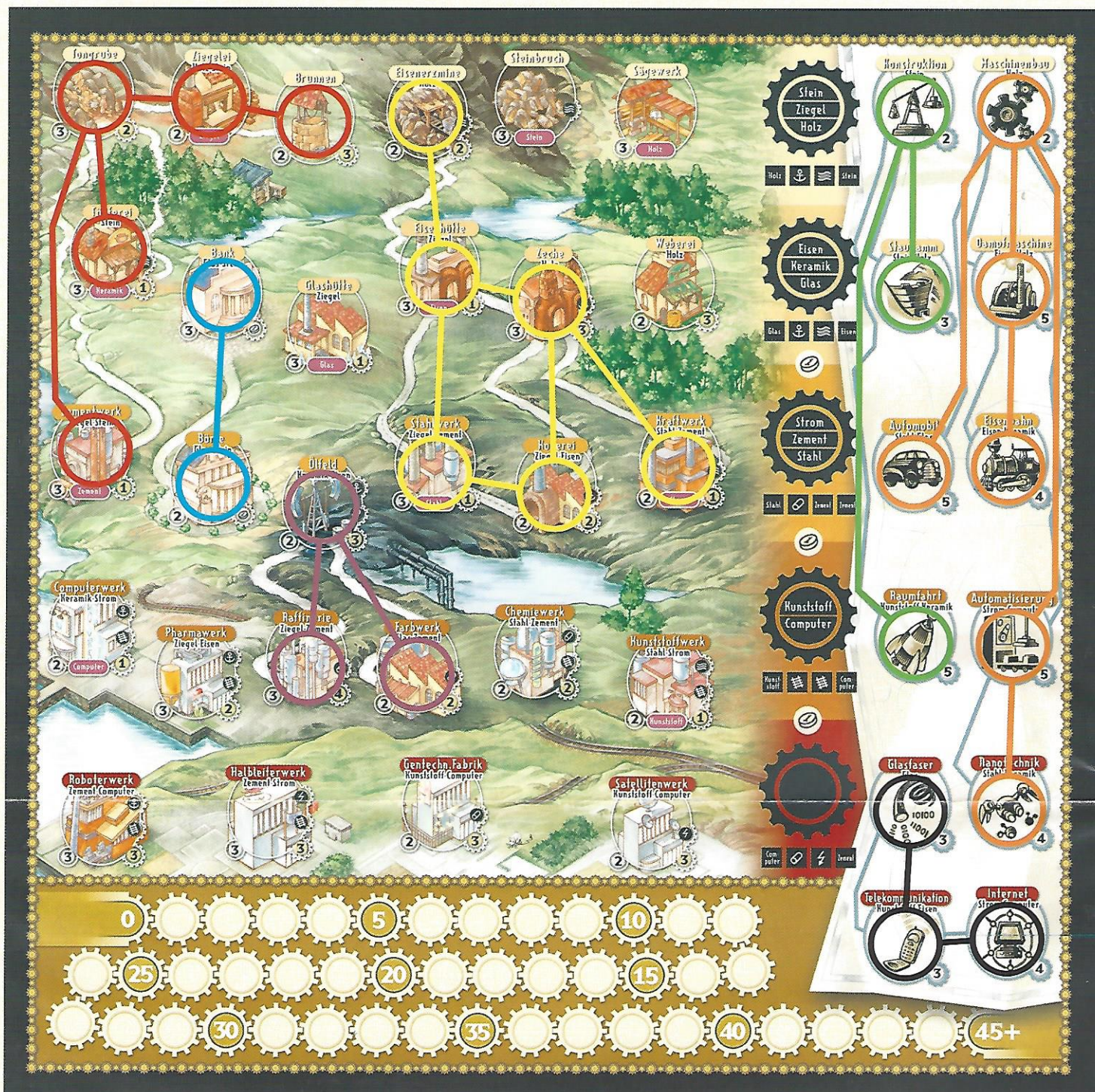


Anmerkung: Hat man ein Bonuskärtchen doppelt, bekommt man dafür jedoch nicht mehr Bonuspunkte.

Anmerkung: Welche Fabriken und Technologien miteinander verbunden sind, ist in der Abbildung des Spielplans auf Seite 6 als Übersicht dargestellt.



Anmerkung: Hat eine Spieler insgesamt mehr als 45 Siegpunkte, legt er einen seiner Besitzmarker auf das Feld „45+“ und zieht mit seinem Siegpunktmarker bei „0“ weiter.



Beispiel:
 Michael hat bei Spielende u.a. folgende Kärtchen ausliegen:
 Ölfeld, Raffinerie, Maschinenbau, Automobil sowie die
 Bonuskärtchen „Pipeline“ und „Hafen“.



Michael erhält für die genannten Kärtchen folgende Siegpunkte:

Ölfeld und Raffinerie in der richtigen Epoche ausgelegt, bringen $3 + 4 = 7$ Punkte;
 Maschinenbau und Automobil ausgelegt, bringen $2 + 5 = 7$ Punkte;
 Raffinerie und Ölfeld sind durch eine Straße verbunden, das bringt 3 Punkte;
 Maschinenbau und Automobil sind auch durch eine Linie verbunden, das bringt ebenfalls 3 Punkte;
 das Ölfeld zeigt die Bonussymbole für Hafen und Pipeline, welche Michael auch beide ausgelegt hat, das bringt $2 + 2 = 4$ Punkte;
 und die Raffinerie zeigt das Bonussymbol Pipeline also nochmal 2 Punkte.
 Insgesamt ist diese Auslage 26 Punkte wert.

