

INDUSTRY

Ein Spiel von Michael Schacht - Illustrationen von Stéphane Poinso - Grafik von Cyril Demaegd und Design/Main
FAQ & Forum: <http://www.ystari.com>

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

• 1 Spielplan - von links nach rechts: die Epochenleiste, die Jokerfelder, die Bonusfelder, die Fabriken, die Technologien und die Zählleiste. Der Spielplan ist senkrecht in 5 Epochen und waagrecht in 12 Spalten (Bereiche) von "A" bis "L" unterteilt. Das macht zusammen 60 Felder, die im Spielverlauf von den Spielern ersteigert und entwickelt werden können. Einige Bonusfelder, Fabriken und Technologien weisen Verbindungen mit anderen auf.



• 152 Plättchen:



1 Epochenmarker
1 Startspielermarker



12 Bereichsmarker
(von A bis L)



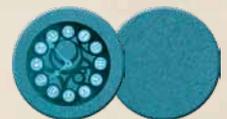
7 Joker



4 Subventionen



Einige Münzen:
7 x 5 Taler
24 x 1 Taler



96 Besitzmarker
(24 pro Spieler, auf einer Seite mit „Uhr“)

- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Versteigern Sie als Auktionator möglichst clever Fabriken und Technologien, denn das kann Ihnen einerseits zusätzliches 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, Technologien und Bonusfeldern.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in der Mitte ausgelegt. Der **Epochenmarker** bedeckt das 1. Epochenfeld (links von der „1“). Die **Joker** werden offen auf die entsprechenden Jokerfelder des Spielplans gelegt. Die **Bereichsmarker** werden in den Beutel gegeben. Die **Subventionen** liegen neben dem Spielplan bereit. Jeder bekommt **4 Taler** (das Geld der Spieler bleibt stets gut sichtbar). Der Rest wird neben dem Spielplan als Kasse bereitgelegt. Jeder erhält die **Besitzmarker** der Farbe seiner Wahl und setzt einen davon auf das Nullfeld der Zählleiste. Ein Spieler bekommt den **Startspielermarker**.

Spielablauf

Gespielt werden mehrere **Runden** im Uhrzeigersinn. Eine Runde besteht aus **5 Phasen**. Alle Spieler führen eine Phase komplett durch, bevor es in die nächste geht. Nach jeder dritten (bei 4 Spielern) bzw. vierten Runde (bei 3 Spielern) findet außerdem ein **Epochenwechsel** statt.

Phase 1. Einnahmen

Jeder bekommt **1 Taler** aus der Kasse.

Phase 2. Neue Bereichsmarker

Pro Spieler wird ein Bereichsmarker aus dem Beutel gezogen und oberhalb des Spielplans offen neben den entsprechenden Buchstaben gelegt. Wenn der gezogene Bereichsmarker ein Taler-Symbol zeigt, bekommt außerdem jeder Spieler sofort 1 Taler aus der Kasse. Wenn zu Beginn dieser Phase der Beutel leer ist, kommen alle Bereichsmarker in den Beutel.



Empfehlung: Für ein besonders ausgewogenes Spiel sollte die Anzahl der gezogenen Bereichsmarker in den letzten Runden wie folgt verändert werden:

- **3 Spieler:** 4 Marker pro Runde in der Epoche 4 und der Epoche 5.
- **4 Spieler:** 3 Marker pro Runde in der Epoche 5.

Phase 3. Auktion

Der Startspieler ist der **Auktionator**. Er wählt eines der verfügbaren Felder aus und lässt es die anderen wissen. Ein Feld gilt als **verfügbar**, wenn es auf dem Schnittpunkt der Zeile des Epochenmarkers und der Spalte eines Bereichsmarkers liegt.

Reihum, beginnend links vom Auktionator, darf jeder Spieler – außer er selbst – **genau ein Gebot machen oder passen**. Ein Gebot muss immer höher sein als das vorhergehende. Hat jeder Spieler ein Gebot gemacht oder gepasst, darf der Auktionator wählen:

Er hat nun zwei Optionen:

- **Er überlässt das Feld dem Höchstbietenden** und kassiert dafür den gebotenen Betrag von ihm. Er bleibt Auktionator und versteigert anschließend das nächste verfügbare Feld seiner Wahl.

ODER

- **Er beansprucht das Feld selbst** und muss dafür soviel bezahlen, wie das Höchstgebot war. Reihum, beginnend links von ihm, bezahlt er jeweils **1 Taler** an jeden Spieler – auch an sich selbst – solange, bis er den vollen Preis erreicht hat.

Hinweis: Bei hohen Geboten kann das mehrere Runden dauern, sodass Spieler mehr als 1 Taler bekommen können.

Dies beendet seinen Job als Auktionator. **Den Startspielermarker behält er jedoch!** Sein linker Nachbar wird neuer Auktionator, wählt und versteigert das nächste verfügbare Feld seiner Wahl.

Kein Gebot:

Hat niemand ein Gebot gemacht, **muss** der Auktionator das Feld selbst in Anspruch nehmen und bezahlt nichts dafür. **Den Startspielermarker behält er jedoch!** Sein linker Nachbar wird neuer Auktionator, wählt und versteigert das nächste verfügbare Feld seiner Wahl.

Weiteres zu den Auktionen:

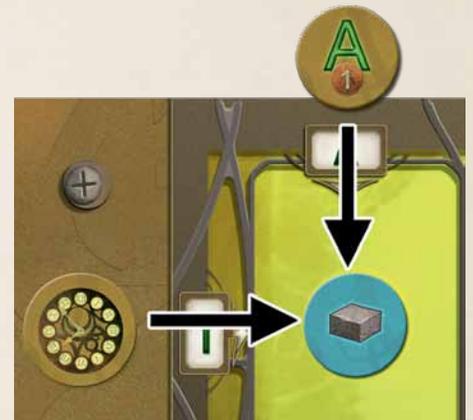
Man darf nur so viele Taler bieten, wie man auch bezahlen kann. Ein Spieler kann in einer Runde mehrere Felder ersteigern. Der ehemalige Auktionator darf bei den noch folgenden Versteigerungen mitbieten.

Ein Feld beanspruchen:

Der Gewinner einer Auktion legt einen **Besitzmarker** aus seinem Vorrat auf das gerade ersteigerte Feld, mit dem „Uhr“-Symbol nach oben. Dieses Feld gehört nun dem Spieler und gilt als „**unentwickelt**“. Bei einem Feld mit Joker nimmt der Spieler nur den Joker, legt ihn offen vor sich ab und legt keinen Besitzmarker auf das Feld. Anschließend wird der zugehörige Bereichsmarker umgedreht (verdeckt). Damit ist angezeigt, dass dieses Feld für eine Auktion nicht mehr verfügbar ist.

Wenn alle verfügbaren Felder versteigert wurden, endet die Phase.

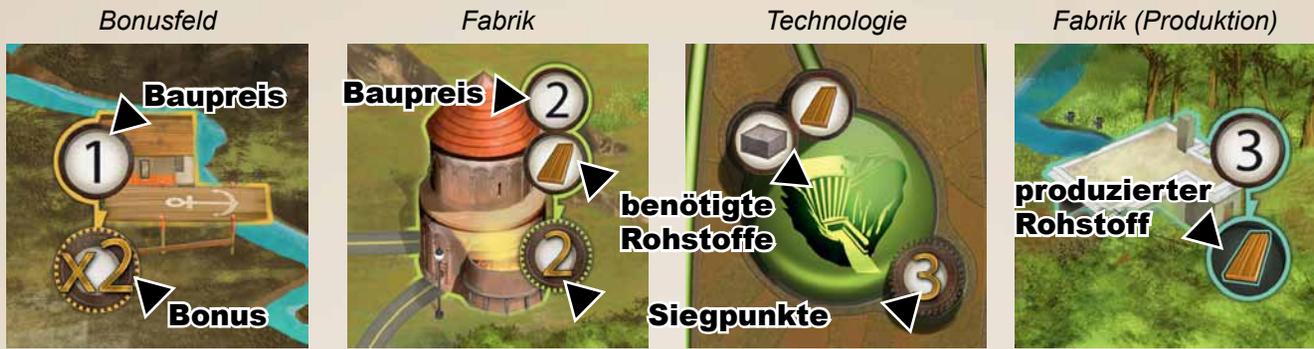
Hinweis: Abhängig von der Spieleranzahl werden 3 oder 4 Felder in einer Runde versteigert. Insgesamt 12 Felder werden in einer Epoche versteigert.



Verfügbare Felder sind durch die offen ausliegenden Bereichsmarker und den Epochenmarker festgelegt.

Phase 4. Entwicklung

Beginnend beim Startspieler darf nun jeder der Reihe nach **bis zu zwei seiner unentwickelten Felder** entwickeln. Entwickelt man ein Feld, muss der auf dem Feld aufgedruckte **Baupreis** an die Kasse bezahlt werden (Technologien haben keinen Baupreis, man darf sie kostenlos entwickeln). Zusätzlich werden bei vielen Fabriken und Technologien ein oder zwei bestimmte **Rohstoffe** benötigt.



Beschaffung erforderlicher Rohstoffe:

Rohstoffe kann man sich auf folgende vier Arten besorgen:

- **Man hat einen Joker des benötigten Rohstoffs** in einer vorangegangenen Auktion ersteigert. Setzt man ihn ein, gilt der Rohstoff als bezahlt und kommt aus dem Spiel. Ein Joker entspricht genau einem Rohstoff. Der Joker mit "?" entspricht genau einem Rohstoff nach Wahl.
- **Man selbst hat bereits entwickelte Fabriken, die die benötigten Rohstoffe produzieren** – in diesem Fall gelten die entsprechenden Rohstoffe automatisch als entrichtet.
- **Man kauft den benötigten Rohstoff bei einem Mitspieler, der eine bereits entwickelte Fabrik hat, die diesen Rohstoff produziert.** Man zahlt dem Mitspieler 1 Taler und der benötigte Rohstoff gilt als entrichtet. Der Kauf darf nicht verweigert werden.
- **Man kauft den benötigten Rohstoff für 1 Taler bei der Kasse.** Wichtig: das gilt jedoch nur für Rohstoffe, die kein Spieler produziert! Aber ACHTUNG: Bei der Kasse bekommt man nur diejenigen Rohstoffe, die schon frei verfügbar sind, und dies sind nur Rohstoffe, die schon in einer früheren Epochen aufgetaucht sind (siehe folgende Übersicht).

Übersicht der Rohstoffe, die bei der Kasse verfügbar sind



In Epoche 1: Es sind **keine** Rohstoffe bei der Kasse verfügbar.

In Epoche 2: **Stein – Ziegel – Holz.**

In Epoche 3: **Keramik – Glas – Eisen** und alle vorangegangenen.

In Epoche 4: **Kabel – Stahl – Zement** und alle vorangegangenen.

In Epoche 5: **Kunststoff – Computer** und alle vorangegangenen.

Hat man nicht genügend Geld oder ist ein benötigter Rohstoff nicht erhältlich, darf man das Fabrik-, Technologie- oder Bonusfeld nicht entwickeln.

Entwickeln und Siegpunkte erhalten:

Entwickelt man eine Fabrik, eine Technologie oder ein Bonusfeld, dreht man seinen Besitzmarker auf dem entsprechenden Feld auf dem Spielplan um, sodass das „Uhr“-Symbol nicht mehr sichtbar ist. Das Feld gilt im folgenden Spielverlauf als „entwickelt“.

Dafür kann es Siegpunkte geben. Die Anzahl der Siegpunkte findet man stets am unteren Ende des Felds (in einem kleinen Zahnrad); sind dort keine Punkte vermerkt, gibt es dafür auch nichts. Weiterhin gelten folgende Bedingungen:

- **Fabrik:** Man bekommt die Siegpunkte nur, wenn man die Fabrik in der gleichen Epoche entwickelt, in der man sie ersteigert hat. Mit anderen Worten: Wenn der Epochenmarker auf „2“ steht und eine Fabrik der Epoche „1“ entwickelt wird, bekommt man keine Siegpunkte.
- **Technologie:** Sie darf – im Gegensatz zu Fabriken – nur in der Epoche entwickelt werden, in der sie auch ersteigert wurde. Nach dem nächsten Epochenwechsel kann sie nicht mehr entwickelt werden.
- **Bonusfeld:** Dafür bekommt man erst bei Spielende Siegpunkte. Es ist egal, in welcher Epoche es entwickelt wird.

Siegpunkte werden sofort auf der **Zählleiste** addiert.

„Besondere Fabriken“: Bank und Börse

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

Anmerkung: Wenn die Baukosten auf unter Null verringert werden, wird kein Geld ausbezahlt.



Phase 5. Neuer Startspieler

Sind alle verfügbaren Felder einer Runde versteigert, wandert der Startspielermarker zum linken Nachbarn, dem neuen Startspieler. Es folgt die nächste Runde, beginnend mit Phase 1: Einnahmen.

Epochenwechsel

Immer dann, **wenn alle 12 Felder einer Epoche versteigert worden sind**, kommt es am Ende der Runde zu einem Epochenwechsel. Der Epochenmarker wandert um ein Feld nach unten. Nicht entwickelte Technologien der vorigen Epoche können von nun an nicht mehr entwickelt werden.

Nach einem Epochenwechsel sind neue Rohstoffe bei der Kasse verfügbar. Welche Rohstoffe dort ab wann verfügbar sind, kann man der Übersicht auf Seite 3 entnehmen.

Der Epochenmarker wandert 1 Feld nach unten. Stein, Ziegel und Holz sind nun bei der Kasse verfügbar.



Subvention

Jeder Spieler darf **einmal** im Spiel eine Subvention in Anspruch nehmen. Er bekommt sofort **3 Taler** aus der Kasse. Der Spieler nimmt ein Subventions-Plättchen, das bis zum Spielende vor ihm liegen bleibt – dann verliert er dafür **5 Siegpunkte**.



Spielende

Verteilung der Siegpunkte:

Zunächst werden alle Besitzmarker abgeräumt, bei denen noch das „Uhr“-Symbol sichtbar ist. Nun gilt es, weitere Siegpunkte zu verteilen: Geld, Bonusfelder, miteinander verbundene Fabriken bzw. Technologien und unbenutzte Joker können ihren Besitzern weitere Siegpunkte bringen.

- **Geld:** 1 Siegpunkt für jeweils 3 Taler.
- **Miteinander verbundene Fabriken bzw. Technologien:** Besitzt ein Spieler Fabriken, die durch eine Straße direkt miteinander verbunden sind oder Technologien, die durch eine Linie direkt miteinander verbunden sind, bekommt er für jede Verbindung 3 Siegpunkte.
- **Bonusfelder:** Jedes **Bonusfeld** eines Spielers (Hafen, Bahnhof, Pumpstation und Elektrizitätswerk) bringt ihm für jede seiner mit dem Bonusfeld verbundenen Fabriken **2 oder 3 Siegpunkte**. Verbunden werden Bonusfelder mit Fabriken wie folgt: Häfen durch Flüsse, Bahnhöfe durch Schienen, Pumpstationen durch Rohre und Elektrizitätswerke durch Stromleitungen. Bonusfelder und mit ihnen verbundene Fabriken müssen nicht direkt benachbart sein.
Beispiel: Ein Spieler hat 3 „Hafen“-Bonusfelder (= 3 x 2 Siegpunkte) und 4 Fabriken, die am Fluss liegen und dadurch automatisch mit seinen Häfen verbunden sind. Für jede der 4 Fabrik bekommt der Spieler also 6 Siegpunkte, macht zusammen 24 Siegpunkte.
- **Unbenutzte Joker:** jeweils 2 Siegpunkte.
- **Subventionen:** -5 Siegpunkte.

Die Siegpunkte werden sofort auf der Zählleiste addiert. Der Spieler, der am weitesten vorne liegt, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten ausliegenden Besitzmarkern. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Der Autor: Michael Schacht

Der hauptberufliche Spieleautor liebt Radfahren und Musik. Bei über hundert Veröffentlichungen zählt der Gewinn des Spiel des Jahres 2007 zu seinen größten Erfolgen.

Er bietet unter www.michaelschacht.net regelmäßig Zusätze zu seinen Spielen an.

