

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER 2016

13



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](http://www.frostedgames.de)



Noblesse Oblige

Der Adel entdeckte die Vorteile der neuen, industriell hergestellten Waren und es eröffnet sich ein völlig neuer Markt für die Spieler. Die neuen Abnehmer haben aber besondere Ansprüche, nur Waren von bester Reputation und Qualität haben eine Chance – Adel verpflichtet!

Zusätzliches Material

- 1 Spielplan „Markt für Luxuswaren“
- 4 Entwicklungs-Plättchen „Hoflieferant“, je Warensorte 1

Spielvorbereitung

Der Markt für Luxuswaren wird für alle Spieler gut sichtbar ausgelegt. Im 2-Personen-Spiel wird die Rückseite mit dem entsprechenden Symbol verwendet. Die 4 Entwicklungs-Plättchen Hoflieferant werden zusätzlich zu den regulären Entwicklungs-Plättchen ausgelegt.

Achtung: Auch bei *Spinning Jenny* werden die Hoflieferanten verwendet!
Bei 3 Spielern werden nur 4 Arbeiter in das Feld „Entlassene Arbeiter“ gestellt.
Bei 2 Spielern werden 4 Arbeiter in das Feld „Entlassene Arbeiter“ gestellt und 4 in die Schachtel zurückgelegt.

Spielablauf

Das Spiel verläuft nach den normalen Regeln, je nach Version (*Waterframe*, *Spinning Jenny* usw.). Die folgenden Regeln gelten zusätzlich:

Zu Beginn einer Runde wird ein Warenstein auf jedes Feld im Markt für Luxuswaren gelegt, das die römische Ziffer der aktuellen und aller früheren Technologie-Stufen zeigt.

Anmerkung: In der Stufe I gibt es keine Luxuswaren „Nahrung“.
In der Phase Produktion und Verkauf gibt es vor dem Inlandsverkauf einen zusätzlichen Abschnitt „Verkauf auf dem Markt für Luxuswaren“ für die aktive Ware.

Jeder markiert mit einem Maschinenspielstein seine Reputation für die aktive Ware. Dazu werden die Grundqualität (=Baukosten) und der Wert des Qualitätsmarkers addiert. Wer das Entwicklungsplättchen Hoflieferant der aktiven Ware hat, darf statt des Qualitätsmarkers „+3“ zur Grundqualität addieren.

Achtung: Vertriebsmarker und Preis sind für die Reputation ohne Bedeutung! Es ist nicht erlaubt, den Wert des Qualitätsmarkers und des Hoflieferanten zu addieren.

Der Spieler mit dem höchsten Reputations-Wert darf zuerst verkaufen. Bei Gleichstand ist der Startspieler bzw. der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe. Der Verkauf ist frei-



Arkwright

willig. Wer verzichtet, steigt für diese Runde vollständig aus und stellt seinen Maschinenspielstein zurück in den Vorrat.

Der Verkäufer nimmt den obersten Warenspielstein vom Markt der Luxuswaren und legt ihn vor sich ab. Er erhält den Kaufpreis gemäß dem Feld, auf dem sein Maschinenspielstein steht. Außerdem erhält er den auf dem Feld des Marktes für Luxuswaren angegebenen Bonus. Dann verringert er seinen Reputationswert um ein Feld.

Dann ist der Spieler mit dem jetzt höchsten Reputationswert an der Reihe (das kann auch derselbe Spieler nochmals sein). Der Abschnitt endet, wenn alle Spieler verzichtet haben oder der Markt für Luxuswaren der aktiven Ware leer ist.

Klarstellungen

Hoflieferanten haben nur im Markt für Luxuswaren eine Bedeutung. Bei der Ermittlung der Attraktivität auf dem regulären Inlandsmarkt wird der Attraktivitäts-Wert wie üblich anhand der Marker auf dem Spielertableau berechnet.

Es dürfen nur gerade produzierte Waren auf dem Markt für Luxuswaren verwendet werden, keine Lagerware. Auf dem Markt für Luxuswaren verkaufte Waren der aktuellen Produktion stehen natürlich nicht mehr zur Verfügung und können damit weder im Inland verkauft noch verschifft werden.

Die im Markt für Luxuswaren erhaltenen Warensteine müssen getrennt von denen abgelegt werden, die im regulären Inlandsmarkt im nächsten Abschnitt beim Verkauf erhalten werden.

In der Phase Aktienkurssteigerung werden nur die im Inland auf dem regulären Markt verkauften Waren berücksichtigt. Wer also 2 Waren im Markt für Luxuswaren verkauft hat, aber nur 1 Ware im regulären Inlandsmarkt, zieht seinen Aktienkursanzeiger nur um 1 Feld vorwärts.

© 2016 Stefan Risthaus
Spielworxx www.spielworxx.de
Capstone Games www.capstone-games.com



BRETTSPIEL ADVENT CALENDAR 2016

13



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](http://www.frostedgames.de)



Noblesse Oblige

The nobility discovered the benefits of new, industrially produced goods and it opens up a whole new market for the players. However, the new customers have special requirements: only goods of the highest reputation and quality have a chance - noblesse oblige!

Additional Material

- 1 luxury goods market mat
- 4 purveyor development tiles, 1 per type of good

Game Preparation

The luxury goods market mat is placed next to the game board. In a two player game, use the reverse side of the market.
The 4 purveyor development tiles are laid out in addition to the regular development tiles.
Note: In the *Spinning Jenny* version, purveyors are used!
With 3 players, only 4 workers are placed in the *fired workers* space.
With 2 players, 4 workers are placed in the *fired workers* space and 4 are put back in the box.

Game Play

The game is played according to the usual rules, depending on the version (*Waterframe*, *Spinning Jenny*, etc.) with the following amendments:
At the beginning of a round, one goods cube is placed on each space in the luxury goods market of the current and all previous technology levels.
Note: In stage I, there is no luxury good of food.
In the production and sale phase, just before the domestic selling step, players will have the opportunity to sell in the luxury goods market for the active goods.

Each player marks their reputation for the active good on his price track using a machine token. Reputation is the basic quality of the factory (= construction costs) added to the value of the quality marker. The player that has the purveyor development tile of the active goods may add "+3" to the basic quality INSTEAD of the value of his quality marker.
Attention: Distribution markers and price are irrelevant to the reputation! Players may not add both the value of the quality marker and purveyor to the basic quality of the factory.

The player with the highest value of reputation may sell first. If there is a tie, the starting player or the following player clockwise turn goes first. The sale is voluntary. Those who do not sell when it is their turn must pass for the remainder of this step completely and places the machine token from their price track back into the supply.



The player selling a good receives the goods token from the highest space of the luxury goods market and places it in front of himself. He receives the purchase price in accordance with the space his machine token occupies on his price track. He also receives the Bonus printed on the space of the goods token from the luxury goods market. Then he moves his reputation value one space down.
The next player with the highest reputation score may sell (which may also be the same player again). This step ends when all players have passed or spaces of the luxury goods market of the active commodity are empty.

Clarifications

Purveyors have meaning only in the luxury goods market. In determining the appeal in the regular domestic market, the appeal value is calculated as usual using the markers on the player mat.
Players may only sell newly produced goods in the luxury goods market (not goods from their warehouse). Goods sold in the luxury goods market of the current production are no longer available and cannot be domestically sold or shipped.

The goods cubes obtained in the luxury goods market must be placed separately from those obtained from the regular domestic market in the next section on the sale.
In the share price increase phase, only the goods sold domestically on the regular market are considered. Thus, a player that has sold 2 goods in the luxury goods market and 1 good in the regular domestic market will move their share price indicator 1 space forward.

© 2016 Stefan Risthaus
Spielworxx www.spielworxx.de
Capstone Games www.capstone-games.com

