

CARNEGIE: ERWEITERUNG NR. 1

Diese Erweiterung besteht aus vier unabhängigen Modulen. Jedes Modul kann einzeln oder in Kombination mit anderen Modulen mit dem Basisspiel verwendet werden.

Kompatibilität mit dem Solo-Spiel

1. Ein neuer Anfang	JA	4. Optionale Regeln	
2. Neue Abteilungen	JA	- Abteilungsbüfett	JA
3. Neue Spenden	NEIN	- Warterecht	NEIN
		- Geheime Spende	NEIN

SPIELMATERIAL



1 Block "Ein neuer Anfang"



32 Abteilungsplättchen
(je 2 von 16 verschiedenen Abteilungen)



4 Spendenplättchen

1. EIN NEUER ANFANG

Für dieses Modul wird der Abreißblock „Ein neuer Anfang“ benutzt, mit dem die Spieler ihre anfänglichen Ressourcen auswählen können, um dem Spiel ein asymmetrisches Element hinzuzufügen.

Vor Schritt 6 des Spielaufbaus erhält jeder Spieler einen Gebotszettel vom Block. Jeder Spieler wählt geheim eine Option für jede Zeile des Zettels und notiert die entsprechenden Kosten.

Zusätzlich zur Wahl der Startressourcen können die Spieler Geld dafür bieten, Startspieler zu werden. Die Gesamtkosten der Entscheidungen eines Spielers dürfen \$50 nicht überschreiten.

Alle Spieler legen ihre ausgefüllten Zettel gleichzeitig offen. Der Höchstbietende in Zeile 1 wird Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Bei einem Gleichstand wird der beteiligte Spieler mit den **insgesamt** höchsten Ausgaben auf seinem Zettel Startspieler. Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird der Startspieler unter den beteiligten Spielern zufällig ermittelt.

Änderungen im Spielaufbau

Der Spielaufbau erfolgt wie im Grundspiel mit Änderungen in den unten aufgeführten Schritten:

6 Jeder Spieler erhält:

A 2-6 Warenwürfel je nach getroffener Wahl in Zeile 2 des Gebotszettels. Außerdem erhält jeder Spieler Geld in Höhe von \$50 abzüglich der Kosten für die gewählten Optionen in den Zeilen 2-5 des eigenen Zettels. Der Startspieler muss zusätzlich noch sein Startspielergebot aus Zeile 1 bezahlen – die anderen Spieler zahlen dies nicht.

C 5 stehende (aktive) Mitarbeiter wie im normalen Spielaufbau. Außerdem erhält jeder Spieler 3-7 weitere Mitarbeiter, je nach Wahl in Zeile 3 des Gebotszettels. Diese Mitarbeiter werden in den Empfangsbereich gelegt (inaktiv). Die übrigen Mitarbeiter sind zu Beginn der Partie nicht verfügbar.

D **DI** In Zeile 4 ihres Zettels können die Spieler Geld gegen SP eintauschen oder umgekehrt. Der Punktestand zu Beginn der Partie wird entsprechend angepasst.

7 Dieser Schritt entfällt. Startspieler wird der Spieler, der in Zeile 1 seines Zettels den höchsten Betrag geboten hat.

II In Zeile 5 ihres Gebotszettels wählen die Spieler, um wie viele Schritte ihre Mitarbeiter in diesem Abschnitt des Spielaufbaus bewegt werden dürfen.

BEISPIEL

Mary bietet \$3, um Startspieler zu werden. Sie möchte das Spiel außerdem mit 5 Warenwürfeln (\$15), 4 Mitarbeitern am Empfang (\$8) und 8 Mitarbeiterschritten (\$15) beginnen. Zur Gegenfinanzierung tauscht sie 3 SP in \$6 ein. Mary wird das Spiel daher mit \$18 beginnen, oder mit \$15, wenn ihr Startspielergebot erfolgreich ist.

STARTSPIELERGEBOT	\$3					START-KAPITAL
WARENWÜRFEL	2	3	4	5	6	\$50
	16	19	22	25	28	
MITARBEITER AM EMPFANG	3	4	5	6	7	-(35)
	18	16	14	12	10	
SEGPUNKTE	-6	-5	0	5	6	\$15
	12	16		16	12	
MITARBEITER-BEWEGUNGEN	4	5	6	8	10	
	15	18	21	25	30	

2. NEUE ABTEILUNGEN

Änderungen im Spielaufbau

Nach Schritt 3 des Spielaufbaus trenne alle Abteilungsplättchen nach Art (Personal, Verwaltung, Konstruktion, F&E) in 4 separate Stapel.

Mische jeden Stapel und ziehe von jedem so lange Plättchen, bis du 4 verschiedene Abteilungen jedes Typs gezogen hast. Suche das zweite Exemplar jeder dieser Abteilungen aus den Stapeln und lege alle anderen Abteilungsplättchen wieder in die Schachtel zurück. Du solltest jetzt 4 Abteilungspaare jeder Art haben und damit insgesamt 32 Abteilungsplättchen.

Führe mit diesen 32 Plättchen Schritt 4 des Spielaufbaus durch wie im Basisspiel.

Gruppe 1: Interne Spezialisierung

Die ersten 4 neuen Abteilungen belohnen den Ausbau bestimmter Arten von Abteilungen im Unternehmen.

17. Personalverwaltung



Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Dann darfst du für jede Personalabteilung in deinem Unternehmen (einschließlich der Startabteilung) einen Mitarbeiter auf deinem Unternehmensplan an einen beliebigen anderen Ort in deinem Unternehmen versetzen. Auf diese Weise versetzte Mitarbeiter werden inaktiv.

21. Rechnungswesen



Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Dann erhältst du \$3 für jede Verwaltungsabteilung in deinem Unternehmen (einschließlich der Startabteilungen).

25. Fließbandfertigung



Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Dann erhältst du 1 Warenwürfel für jede Konstruktionsabteilung in deinem Unternehmen (einschließlich der Startabteilung).

29. F&E-Koordination



Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Dann erhältst du 2 Forschungspunkte für jede F&E-Abteilung in deinem Unternehmen (einschließlich der Startabteilung).

Gruppe 2: Regionalvertretungen

Diese 4 Abteilungen haben Funktionen, die sich jeweils auf eine Region beziehen. Damit kannst du neue Strategien unter Berücksichtigung von regionalen Schwerpunkten entwickeln.

18. Regionale Partner



Wenn du diese Abteilung nutzt, wähle eine Region auf dem Spielplan. Für jedes deiner realisierten Projekte in dieser Region erhältst du \$2 **oder** 2 Mitarbeiterschritte.

Beispiel: Mary hat im Mittleren Westen 5 Projekte realisiert. Sie wählt diese Region bei der Aktivierung der Abteilung und entscheidet sich für \$6 und 4 Mitarbeiterschritte.

22. Markenbildung



Wenn du diese Abteilung nutzt, wähle eine Region auf dem Spielplan. Für jedes deiner realisierten Projekte in dieser Region erhältst du \$2 **oder** 1 Warenwürfel.

26. Sanierung



Wenn du diese Abteilung nutzt, wähle eine Region auf dem Spielplan. Für jedes deiner realisierten Projekte in dieser Region erhältst du \$2 **oder** 1 SP.

30. Wissensaustausch



Wenn du diese Abteilung nutzt, wähle eine Region auf dem Spielplan. Für jedes deiner realisierten Projekte in dieser Region erhältst du \$2 **oder** 2 Forschungspunkte.

Gruppe 3: Flexibilisierung

Diese 4 Abteilungen haben starke dauerhafte Funktionen, die deinem Unternehmen größere Flexibilität geben.

19. Unternehmenskommunikation



Damit du diese Abteilung nutzen kannst, muss sich zu Beginn deines Zuges ein aktiver Mitarbeiter dort befinden. Für die Dauer dieses Zuges können sich deine Mitarbeiter sowohl orthogonal als auch diagonal über deinen Unternehmensplan bewegen.

23. Lohnbuchhaltung



Diese Abteilung hat eine dauerhafte Funktion, solange sich dort ein aktiver Mitarbeiter befindet. Diese Funktion gilt aber noch nicht in der Runde, in der der Mitarbeiter dort aktiviert wird. Immer wenn du einen Mitarbeiter in deinem Unternehmen aktivierst, kannst du **entweder** die auf dem Arbeitsplatz angegebenen Kosten zahlen (wie üblich) **oder** \$2 zusätzlich zu diesen Kosten zahlen und 1 SP erhalten **oder** \$1 statt der abgebildeten Kosten zahlen und 1 SP abgeben. Die letzte Möglichkeit kann nicht gewählt werden, wenn du 0 oder weniger SP besitzt.

27. Lobbyismus



Diese Abteilung hat eine dauerhafte Funktion, solange sich dort ein aktiver Mitarbeiter befindet. Du darfst Projekte auf Projektfeldern realisieren, die nicht der Art des gewählten Projekts entsprechen. Wenn du ein Projekt in einer Kleinstadt oder auf einem zur Projektart passenden Feld realisierst, erhältst du 1 SP.

31. Archiv



Diese Abteilung hat zwei dauerhafte Funktionen, solange sich dort ein aktiver Mitarbeiter befindet. Zum einen darfst du, wenn du Transporteinkommen erhältst, das Einkommen einer niedrigeren Stufe wählen als deine Scheibe auf der Transportleiste angibt. Zum anderen darfst du das letzte Feld jeder Transportleiste auch dann betreten, wenn es bereits von anderen Spielern besetzt ist.

Gruppe 4: Verschiedene Erfolge

Diese 4 Abteilungen haben Einfluss auf die Schlusswertung und fördern damit das Erproben neuer Strategien.

20. Grünflächen



Diese Abteilung hat eine Funktion in der Schlusswertung, sofern sich dort am Spielende ein aktiver Mitarbeiter befindet. Du erhältst 2 SP für jedes Feld auf deinem Unternehmensplan, auf dem sich keine Abteilung befindet.

24. Öffentlichkeitsarbeit



Diese Abteilung hat eine Funktion in der Schlusswertung, sofern sich dort am Spielende ein aktiver Mitarbeiter befindet. Du erhältst 2 SP für jedes deiner realisierten Projekte in einer Region deiner Wahl.

28. Poststelle



Diese Abteilung hat eine Funktion in der Schlusswertung, sofern sich dort am Spielende ein aktiver Mitarbeiter befindet. Bei der Ermittlung der Anschlusspunkte für Verbindungen zwischen den Großstädten erhältst du 1 zusätzlichen Anschlusspunkt, bis zu einem Maximum von 6 Anschlusspunkten. Wenn du das Spiel mit den vollen 6 Anschlusspunkten beendest, erhältst du noch einmal 9 SP zusätzlich.

32. Bibliotheksnetzwerk



Diese Abteilung hat eine Funktion in der Schlusswertung, sofern sich dort am Spielende ein aktiver Mitarbeiter befindet. Du erhältst 4 SP für jedes deiner Projekte in der Region, in der du die wenigsten deiner Projekte realisierst hast.

3. NEUE SPENDEN

Änderungen im Spielaufbau

Nach Schritt 10 des Spielaufbaus darf jeder Spieler – beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn – ein Spendenplättchen wählen und damit eine beliebige Spendenkategorie auf dem Spielplan überdecken. (**Beispiel:** Du darfst ein Spendenplättchen „Erziehung“ über den Abschnitt „Gesundheit“ auf dem Spielplan legen.)

Wenn sich auf den überdeckten Spenden bereits Scheiben befunden haben (aus Schritt 9 des Spielaufbaus), setze diese Scheiben an derselben Position auf den neuen Spendenplättchen wieder ein. Die SP für die neuen Spenden werden erst am Spielende vergeben.



Erhalte 4 SP für jede Abteilung einer bestimmten Art, die du in deinem Unternehmen gebaut hast (Lege die Art in der Schlusswertung fest).



Erhalte 3 SP für jede (verschiedene) Abteilungsart, die du in deinem Unternehmen gebaut hast.



Erhalte 3 SP für jede Abteilung, die in der linken Spalte deines Unternehmensplans gebaut wurde.



Erhalte 3 SP für jede Abteilung, die in der obersten Zeile deines Unternehmensplans gebaut wurde.



Erhalte 4 SP für jede deiner geleisteten Spenden in der Kategorie „Bildung“.



Erhalte 3 SP für jedes Projekt einer bestimmten Art, das du realisiert hast (Lege die Art in der Schlusswertung fest).



Erhalte 3 SP für jede (verschiedene) Projektart, die du realisiert hast.



Erhalte 1 SP für jedes deiner realisierten Projekte.



Erhalte 3 SP für jede (verschiedene) Kategorie von Spenden, die du geleistet hast.



Erhalte 4 SP für jede deiner geleisteten Spenden in der Kategorie „Menschenrechte“.



Erhalte 2 SP für jedes Feld auf deinem Unternehmensplan ohne Abteilung.



Erhalte 2 SP für jeden deiner inaktiven Mitarbeiter (auf dem Unternehmensplan und/oder auf Außeneinsätzen).



Erhalte 2 SP für jeden deiner aktiven Mitarbeiter an einem Arbeitsplatz mit Aktivierungskosten (\$1 oder mehr).



Erhalte 3 SP für jeweils \$3 und 1 Warenwürfel, die du an den Vorrat zahlst.



Erhalte 4 SP für jede deiner geleisteten Spenden in der Kategorie „Gemeinwohl“.



NEW YORK



CHICAGO



NEW ORLEANS



SAN FRANCISCO

Erhalte 2 SP für jede mittelgroße Stadt, die du über ununterbrochene Linien deiner eigenen Projektscheiben mit der angegebenen Großstadt verbunden hast.



Erhalte 4 SP für jede deiner geleisteten Spenden in der Kategorie „Gesundheit“.

IMPRESSUM

AUTOR: Xavier Georges

ILLUSTRATIONEN: Ian O'Toole

PROJEKTMANAGER: Arno Quispel

LEKTORAT: Michael Schemaille

ÜBERSETZUNG: Jens Kleine-Herzbruch

Wenn du an diesem Produkt Mängel feststellst, wende dich bitte an den Händler, bei dem du das Spiel erworben hast, oder kontaktiere unseren Kundenservice unter www.quined.nl/contact/

4. OPTIONALE REGELN

Diese optionalen Regeln bieten erfahrenen Spielern neue und anspruchsvolle Spielmöglichkeiten.

Abteilungsbüffet

Diese Änderung erhöht die Varianz der verfügbaren Abteilungen, aber es kann nicht mehr als ein Exemplar jeder Abteilung geben.

Bevor du Schritt 4 des Spielaufbaus ausführst, suche von jeder Abteilung ein Exemplar heraus, so dass du insgesamt 32 Abteilungsplättchen hast (16 aus dem Basisspiel und 16 aus der Erweiterung, ohne Duplikate).

Warterecht

Der Startspieler (und nur der Startspieler) hat in jeder Runde die Möglichkeit abzuwarten. Er verkündet einfach, dass er abwarten möchte statt den ersten Zug zu machen. Die anderen Spieler führen ihre Züge dann wie üblich durch, und der Startspieler kommt erst als Letzter an die Reihe.

Tip: Diese Regel kann insbesondere in Verbindung mit der Personalaktion sehr nützlich sein, da es dem Startspieler erlaubt, die Entscheidungen der anderen Spieler zu berücksichtigen, bevor er seinen eigenen Zug macht.

Geheime Spende

Durch diese Regel gibt es eine neue strategische Möglichkeit und ein verstecktes Element in der Schlusswertung.

Nach Abschluss des Spielaufbaus muss jeder Spieler geheim eine Spende wählen und sie auf einem Stück Papier notieren. Dazu können die Spenden über ihre Kategorie (1-4 von links nach rechts) und ihre Zeile (1-5 von oben nach unten) identifiziert werden.

Die Spieler sollten ihr Papier verdeckt neben ihrem Unternehmensplan halten. Es wird am Spielende aufgedeckt

und ausgewertet, nachdem alle anderen Spenden gewertet wurden. Dein eigenes Papier darfst du jederzeit ansehen.

Geheime Spenden kosten nichts und erhöhen auch nicht die Kosten für weitere Spenden eines Spielers. Sie zählen auch dann, wenn das entsprechende Spendenfeld von einem anderen Spieler besetzt ist. Du darfst die Spende, die du als geheime Spende ausgewählt hast, auch ganz normal während des Spiels leisten – in diesem Fall erhältst du die SP für diese Spende am Spielende doppelt.