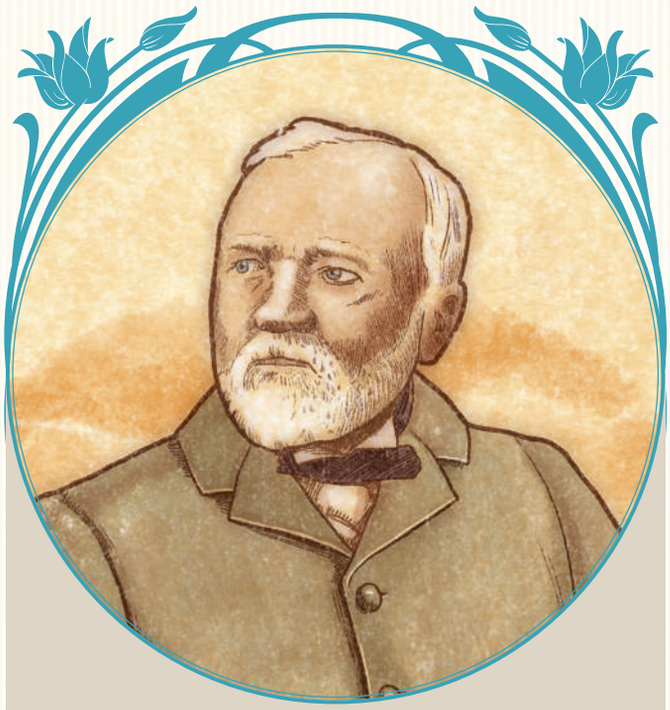


CARNEGIE

ANLEITUNG

TEIL 1: VORSTELLUNG



„Erfolg ist die Kraft, mit der man alles bekommen kann, was man vom Leben verlangt, ohne die Rechte anderer zu verletzen.“
– Andrew Carnegie

Dieses Spiel verdankt seine Entstehung dem Leben Andrew Carnegies, der 1835 in Schottland geboren wurde und 1848 mit seinen Eltern in die Vereinigten Staaten von Amerika auswanderte. Carnegie begann seine berufliche Laufbahn in einem Telegrafenamt, aber durch seine herausragende Rolle beim Aufbau der US-amerikanischen Stahlindustrie wurde er zu einem der reichsten Männer der Welt und zu einem Aushängeschild des „American Dream“.

Carnegie war auch Wohltäter und Philanthrop. Bei seinem Tod 1919 vermachte er mehr als 350 Millionen US-Dollar seines Vermögens diversen Stiftungen, weitere 30 Millionen US-Dollar gingen an Wohltätigkeitsorganisationen. Seine Schenkungen finanzierten den Bau von mehr als 2500 kostenlosen öffentlichen Bibliotheken, die bis heute seinen Namen tragen: die Carnegie Libraries.

Im Spiel Carnegie rekrutieren die Spieler Mitarbeiter und expandieren ihre Unternehmen durch Investitionen in Immobilien, Güterproduktion, die Entwicklung von Transporttechnologien und den Ausbau von Verkehrsnetzen quer durch die Vereinigten Staaten. Und vielleicht werden sie sogar berühmte Stifter, die durch ihr Wirken und ihre Großzügigkeit zum Wohle ihres Landes beitragen!

Das Spiel dauert 20 Runden, in denen alle Spieler jeweils einen Spielzug machen. Jede Runde wählt der aktive Spieler eine von vier Aktionen, der die anderen Spieler dann folgen.

Der Erfolg der Unternehmungen eines Spielers bemisst sich an seinen Siegpunkten (SP). Der Spieler mit den meisten SP am Spielende gewinnt und wird auf ewig für die Taten an seinen Mitmenschen in Erinnerung bleiben.

1. HINWEISE ZUM AUFBAU DER ANLEITUNG

Die Anleitung ist in vier Abschnitte unterteilt:

Teil 1: *Vorstellung*

Dieser Abschnitt beinhaltet eine Auflistung des Spielmaterials, beschreibt den Spielaufbau und gibt einen kurzen Überblick darüber, wie Unternehmen funktionieren.

Teil 2: *Spielablauf*

Dieser Abschnitt beschreibt ausführlich die einzelnen Schritte des Rundenablaufs, die Hauptaktionen und die Schlusswertung.

Teil 3: *Transportleisten, Spenden und Abteilungen*

Dieser Abschnitt enthält die Details zu diesen Spielelementen.

Teil 4: *Das Solo-Spiel*

Dieser Abschnitt stellt die Regeln vor, um allein gegen einen virtuellen Gegner anzutreten.

„Dieses Spiel wurde von Andrew Carnegies Schriften inspiriert und bezieht sich dabei hauptsächlich auf seine Erfolge. Daher spiegelt es vermutlich ein Bild wider, wie auch Carnegie selbst es von sich gezeichnet hätte – und nicht seine komplizierten und widersprüchlichen tatsächlichen Lebensumstände.

Es gab beträchtliche Kontroversen um Carnegies Leben, deren Echos zum Teil bis heute andauern. Aber Carnegie ist ein Spiel und keine historische Simulation. Aus diesem Grund habe ich etwa den Kampf der Arbeiter für bessere Arbeitsbedingungen nicht betrachtet und mich vornehmlich mit den positiven Aspekten seines Lebens beschäftigt. Ich hoffe, dass dir das Spiel so gefällt, wie ich es entworfen habe.“ – Xavier Georges

In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Für diese Anleitung gelten die folgenden Konventionen:

Wichtige und/oder leicht vergessene Regeln werden so hervorgehoben.

Beispiele werden so dargestellt.

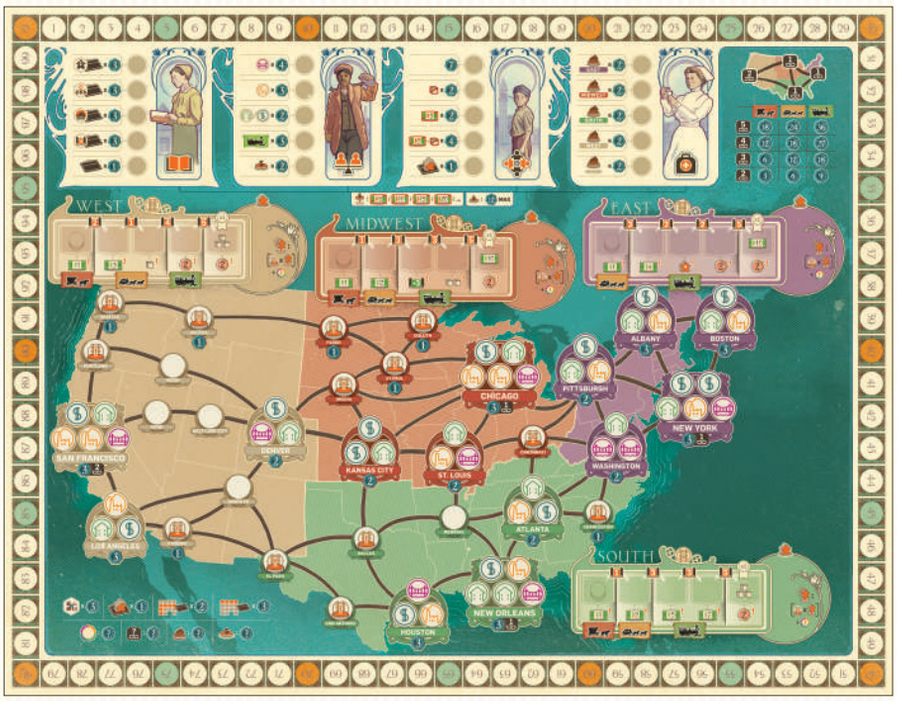
Tipps und Hinweise zum Spiel werden so dargestellt.

Zitate und Anmerkungen zum Spielthema werden so dargestellt.

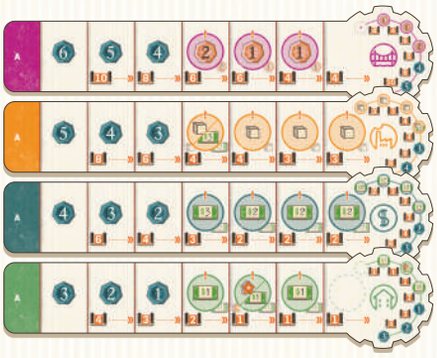
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

2. SPIELMATERIAL

Diese Anleitung und



1 Spielplan (mit einer Karte der Vereinigten Staaten, die in vier Regionen unterteilt ist: Westen, Mittlerer Westen, Süden und Osten)



16 Projektstreifen (doppelseitig, 4 pro Spieler)



4 Unternehmenspläne



8 Zeitplanleisten



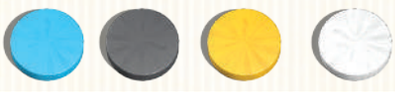
4 Aktionssteine (vor Spiel bekleben)



60 Mitarbeiterfiguren (15 pro Spieler)



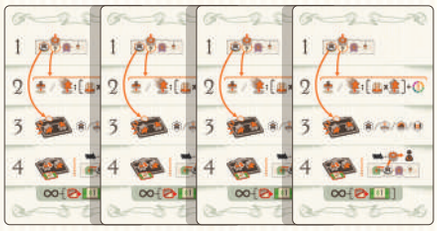
4 Aktionsjoker



120 Scheiben (30 pro Spieler)



1 Start- und 1 Endplättchen (als Rahmen des Zeitplans)



4 Spielhilfen



45 Warenwürfel (40 mit Wert 1, 5 mit Wert 5)



90 Banknoten (40x $1, 30x $5, 20x $10)



1 Zeitplanmarker



1 Startspieler-lokomotive



32 Abteilungsplättchen (je 2 von 16 verschiedenen Abteilungen)



45 Solokarten (40 Aktions- und 5 Siegpunktkarten)

Hinweis: Geld und Warenwürfel sind unbegrenzte Ressourcen. Im unwahrscheinlichen Fall, dass sie während des Spiels ausgehen, kann beliebiger Ersatz verwendet werden. Alle anderen Materialien sind limitiert.

3. Spielaufbau

Abgebildet ist der Aufbau für 2 Spieler.

1. Platziere den Spielplan in der Mitte des Tisches.

2. Mische die 8 doppelseitigen Zeitplanleisten. Ziehe zufällig 4 davon und lege sie mit einer zufälligen Seite nach oben aus wie gezeigt. Umschließe die 4 Leisten mit Start- und Endplättchen und lege die übrigen Zeitplanleisten zurück in die Schachtel.

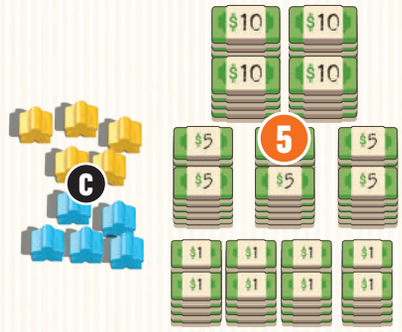
3. Platziere die 4 Aktionssteine auf den zugehörigen Startfeldern auf der linken Seite des Zeitplans.

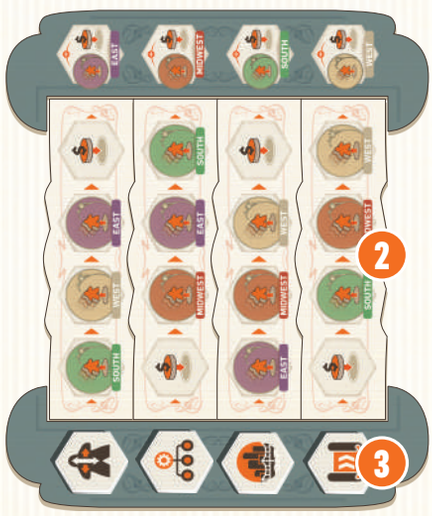
4. Im Spiel mit 4/3/2 Spielern ziehe zufällig 4/8/16 Abteilungsplättchen und lege sie zurück in die Schachtel. Lege die übrigen Abteilungsplättchen offen neben dem Spielplan aus wie gezeigt.

5. Bilde aus den Warenwürfeln und den Banknoten einen Vorrat neben dem Spielplan.

6. Jeder Spieler erhält:

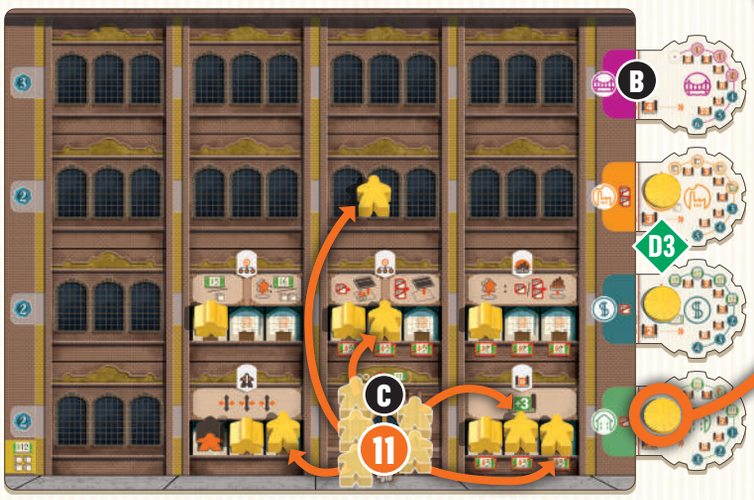
   - **A** 4 Warenwürfel und $12.
   - **B** 1 Unternehmensplan und einen Satz aus 4 verschiedenen doppelseitigen Projektstreifen. Schiebe die Projektstreifen auf einer Seite nach Wahl so unter die rechte Seite deines Unternehmensplans, dass die Farben und Symbole übereinstimmen. Das erste (rechte) Feld jedes Streifens bleibt dabei sichtbar.
   - **C** 10 Mitarbeiterfiguren. Stelle je 1 Mitarbeiter aufrecht auf jede der 5 Abteilungen deines Unternehmens und lege weitere 5 in den Empfangsbereich (diese können in Schritt 11 bewegt werden). Lege die restlichen 5 Mitarbeiter als Vorrat beiseite; sie stehen zu Beginn des Spiels nicht zur Verfügung.
   - **D** 30 Scheiben. Lege davon:
     - **D1** 1 Scheibe auf das Feld „0“ der Punkteleiste.
     - **D2** 1 Scheibe auf das erste Feld jeder der 4 regionalen Transportleisten.
     - **D3** 1 Scheibe auf jedes der sichtbaren Felder der Projektstreifen (Wohnen, Handel, Industrie). Der Streifen für Öffentliche Infrastruktur (lila) beginnt das Spiel ohne Scheibe.
     - **D4** Die restlichen 22 Scheiben bilden deinen persönlichen Vorrat.











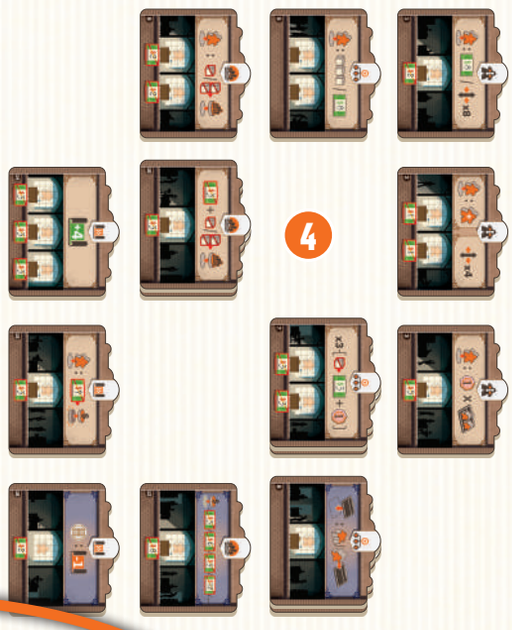
7. Der wagemutigste Spieler wird Startspieler und erhält die Startspielerlokomotive und den Zeitplanmarker.

8. (Nicht abgebildet) Im **Spiel zu viert** erhält jeder Spieler einen Aktionsjoker. Im **Spiel zu dritt** erhält nur der dritte Spieler einen Aktionsjoker. Im **Spiel zu zweit** gibt es keine Aktionsjoker.

9. Im **Spiel zu zweit** nimm **18 Scheiben** einer ungenutzten Spielerfarbe und mische die Aktionskarten des Solo-Spiels. Ziehe eine dieser Karten und lege eine Scheibe auf das Feld des Spendenbereichs, das oben auf der Karte abgebildet ist. Lege eine weitere Scheibe auf das erste freie Projektfeld von links in jeder der 2-4 Städte, die in der vierten Zeile der Karte aufgeführt sind. Wiederhole diese Schritte, bis alle 18 Scheiben platziert wurden.









Im **Spiel zu dritt** platziere nach demselben Verfahren nur **9 Scheiben**. Im Spiel zu viert entfällt dieser Schritt.

10 Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann gegen den Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler die Scheibe vom eigenen Wohnprojektstreifen auf das Wohnprojektfeld einer mittleren oder großen Stadt auf dem Spielplan. Danach wählt jeder Spieler eines der ausliegenden Abteilungsplättchen und legt es in seinen persönlichen Vorrat.

11 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler die eigenen Mitarbeiter um bis zu 6 Schritte auf dem Unternehmensplan bewegen. Jeder Schritt muss orthogonal (nicht diagonal) auf ein benachbartes Feld erfolgen. Die gezogenen Mitarbeiter werden nach der Bewegung hingelegt. Sie dürfen auch auf leere Felder gezogen werden.

In der Abbildung oben zeigt der Unternehmensplan des gelben Spielers eine mögliche Ausgangsposition nach den 6 Schritten.

12 Zuletzt können alle Spieler Mitarbeiter aktivieren *(siehe S. 13)*.

4. Grundlagen der Unternehmensführung

Um erfolgreich zu sein, müssen die Spieler verstehen, wie Unternehmen funktionieren.

4.1. Unternehmensstruktur

Die Spielerunternehmen bestehen aus Abteilungen. Jede Abteilung korrespondiert mit einer der 4 Aktionen im Spiel:



Personal
Erlaubt es den Spielern, Mitarbeiter auf andere Positionen in ihrem Unternehmen zu versetzen. Mitarbeiter können in bestehende Abteilungen und/oder auf leere Felder versetzt werden.



Verwaltung
Ermöglicht es den Spielern, Waren und Geld zu beschaffen und neue Abteilungen zu bauen. Jedes Unternehmen beginnt das Spiel mit zwei unterschiedlichen Verwaltungsabteilungen.



Konstruktion
Erlaubt es den Spielern, Projekte zu realisieren, die von ihren F&E-Abteilungen entwickelt wurden.



Forschung & Entwicklung („F&E“)
Ermöglicht es den Spielern, neue Projekte zu entwickeln und ihre Transportnetze auszubauen.

Zu Beginn des Spiels hat jedes Unternehmen 1 Empfang und 5 Abteilungen. Während des Spiels können die Spieler ihre Unternehmen durch weitere Abteilungen vergrößern. Jede Abteilung kann 1-3 **aktive** (stehende) Mitarbeiter aufnehmen. Dies wird durch die Anzahl der Arbeitsplätze auf dem Abteilungsplättchen symbolisiert.

Eine Abteilung kann nicht genutzt werden, wenn sich dort nicht mindestens ein aktiver Mitarbeiter befindet. **Die Funktion einer Abteilung kann pro Runde für jeden aktiven Mitarbeiter in der Abteilung einmal ausgeführt werden.**



1. Art der Abteilung
2. Funktion der Abteilung
3. Arbeitsplätze (diese Abteilung kann zwei aktive Mitarbeiter aufnehmen)
4. Kosten für die Aktivierung des Mitarbeiters an diesem Arbeitsplatz

4.2. Mitarbeiter einstellen

Mitarbeiter können **aktiv** (stehend) oder **inaktiv** (liegend) sein.

Neu auf dem Unternehmensplan eingesetzte Mitarbeiter sind zunächst immer inaktiv (liegend). Wenn sich ein inaktiver Mitarbeiter bewegt, bleibt er inaktiv. **Wenn sich ein aktiver (stehender) Mitarbeiter bewegt, wird er hingelegt.**

Jede Abteilung kann **einen aktiven Mitarbeiter pro Arbeitsplatz** auf dem Abteilungsplättchen und **eine unbegrenzte Anzahl inaktiver Mitarbeiter** aufnehmen. Ein Mitarbeiter muss auf einen Arbeitsplatz gesetzt werden, wenn er aktiviert wird, und jeder Arbeitsplatz kann nur von einem Mitarbeiter besetzt werden. In Empfangsbereichen können sich beliebig viele Mitarbeiter aufhalten.

Das Aktivieren von Mitarbeitern findet immer am Ende einer Spielrunde statt, nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden.

Viele Arbeitsplätze sind mit Dollarpreisen versehen, die die Kosten für Gehalt und Ausbildung des Mitarbeiters darstellen. Um einen Mitarbeiter in einer Abteilung zu aktivieren, musst du die am Arbeitsplatz angegebenen Kosten bezahlen und dann den Mitarbeiter auf diesem Arbeitsplatz aufstellen. Wenn keine Kosten aufgeführt sind, kann der Mitarbeiter kostenlos aktiviert werden. **Aktive Mitarbeiter bleiben so lange aktiv, bis sie entweder bewegt oder auf einen Außeneinsatz geschickt werden.**

BEISPIEL

Mary möchte am Rundenende insgesamt 4 Mitarbeiter aktivieren (unten hervorgehoben), was sie $9 kosten würde.



Leider hat Mary nur $4, daher kann sie den Mitarbeiter mit Aktivierungskosten von $5 nicht aktivieren. Falls sie bis zum Ende der nächsten Runde genügend Einkommen hat, kann sie die $5 dann bezahlen, um auch diesen Mitarbeiter zu aktivieren.

4.3. Mitarbeiter auf Außeneinsatz schicken



Dieses Symbol markiert eine Abteilung, deren Funktion ausgelöst wird, indem ihre Mitarbeiter auf Außeneinsätze geschickt werden. Dazu wird der **aktive Mitarbeiter, mit dem du die Aktion nutzen möchtest,** von seinem Arbeitsplatz **in dieser Abteilung** in eines der vier Einsatzgebiete auf dem Spielplan versetzt. Mitarbeiter im Außeneinsatz gelten nicht als aktive Mitarbeiter.



Beachte: Du kannst keine Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz schicken, wenn du die Bedingungen der ausgeführten Aktion nicht erfüllen kannst (z. B. weil du wegen fehlender Warenwürfel kein Projekt realisieren kannst).

4.4. Rückkehr aus dem Außeneinsatz

Wenn Mitarbeiter aus dem Außeneinsatz zurückkehren, generieren sie Einkommen und können für neue Aufgaben eingesetzt werden. Zurückkehrende Mitarbeiter werden in inaktivem Zustand (liegend) am Empfang ihres Unternehmens platziert. Um einen solchen Mitarbeiter am Ende der Runde wieder aktivieren zu können, musst du ihn zunächst mit der Personalaktion vom Empfang wegbewegen. Mitarbeiter kehren aus Außeneinsätzen zurück, wenn die Aktionssteine sich auf dem Zeitplan vorwärts bewegen. Dies wird im nächsten Kapitel ausführlich erläutert.

Tipp: Es ist lebenswichtig für ein Unternehmen, die eigenen Mitarbeiter auf Außeneinsätze zu schicken, aber du musst aufpassen, dass du nicht zu viele Mitarbeiter wegschickst, denn ein Unternehmen mit zu wenigen Mitarbeitern wird im Wettbewerb nicht mithalten können. Daher sollten ausgesandte Mitarbeiter schnellstmöglich wieder zurückgeholt werden.

TEIL 2: SPIELABLAUF

„Es ist ein großer Schritt in deiner Entwicklung, wenn du erkennst, dass andere Menschen dir helfen können, einen besseren Job zu machen, als du es alleine könntest.“ – Andrew Carnegie

Eine Partie dauert 20 Runden. Jede Runde besteht aus vier Phasen, die in dieser Reihenfolge durchlaufen werden:

1. Aktion wählen

Der Startspieler wählt mit dem Zeitplanmarker die Zeile des Zeitplans, deren Aktion er ausführen möchte.

2. Ereignis

Das Platzieren des Zeitplanmarkers löst ein Ereignis (Einkommen oder Spende) für alle Spieler aus.

3. Abteilungen nutzen

Alle Spieler aktivieren nacheinander ihre zur gewählten Aktion passenden Abteilungen.

4. Mitarbeiter aktivieren & Rundenende

Mitarbeiter werden aktiviert und der Aktionsstein der gewählten Zeile rückt ein Feld vor.

1. AKTION WÄHLEN

Der Startspieler wählt die Aktion, die er nutzen möchte: Personal, Verwaltung, Konstruktion oder F&E. Er platziert den Zeitplanmarker direkt rechts neben dem Aktionsstein in der jeweiligen Zeile des Zeitplans. Dies löst ein Ereignis aus und bestimmt, welche Abteilungen die Spieler benutzen können.

BEISPIEL



Mary wählt die F&E-Aktion. Sie platziert den Zeitplanmarker rechts neben dem F&E-Aktionsstein.

Was passiert, wenn der Aktionsstein bereits das Ende der Zeile erreicht hat?

Du kannst jede Aktion wählen, auch wenn der passende Aktionsstein bereits das letzte Feld seiner Zeile erreicht hat. Auch dann wird der Zeitplanmarker rechts neben dem Aktionsstein platziert, aber **zusätzlich** wird der Aktionsstein der direkt darunter liegenden Zeile umgedreht (oder der von Personal, wenn F&E gewählt wurde).

Der umgedrehte Aktionsstein darf noch **nicht** das Ende seiner Zeile erreicht haben. Sollte dies der Fall sein, wird stattdessen der Aktionsstein der nächsten Zeile darunter umgedreht usw.

Wenn ein Aktionsstein umgedreht wird, löst er das Ereignis rechts daneben (im nächsten Feld) aus. Am Ende der Runde wird der Stein wieder auf die Vorderseite gedreht und rückt ein Feld vor.

BEISPIEL

Thomas ist am Zug. Er wählt die Aktion Personal, deren Aktionsstein bereits das Ende des Zeitplans erreicht hat.



Er platziert den Zeitplanmarker rechts neben dem Personal-Aktionsstein und dreht den Aktionsstein in der Zeile darunter (in diesem Fall Verwaltung) um, was ein Ereignis auslöst (siehe S. 8). Am Ende der Runde wird Thomas den Verwaltung-Aktionsstein wieder zurückdrehen und ein Feld in seiner Zeile vorrücken.

Tipp: Bei der Wahl deiner Aktionen solltest du verschiedene Aspekte berücksichtigen: Was ist am besten für dich, was hilft deinen Gegnern und welche Ereignisse möchtest du auslösen oder verhindern? Unter Umständen ist eine weniger starke Aktion die beste Option, wenn sie dir selbst hilft, aber für die anderen Spieler nutzlos ist. Manchmal kann die Geschäftswelt echt skrupellos sein …

2. Ereignis

Das Setzen des Zeitplanmarkers löst eines von zwei möglichen Ereignissen aus: **Einkommen** oder **Spenden.**



2.1. Einkommen

Wenn der Zeitplanmarker auf ein Feld gesetzt wird, das ein Einsatzgebiet zeigt, wird dieses Gebiet aktiv. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn **darf** jeder Spieler mit mindestens einem Mitarbeiter in diesem Gebiet:

1. 1 oder mehrere Mitarbeiter des eigenen Unternehmens aus dem aktiven Einsatzgebiet zum Empfang des Unternehmens zurückholen. Jeder zurückgeholte Mitarbeiter bringt dem Unternehmen Transporteinkommen, dessen Höhe dadurch bestimmt wird, wo die eigene Scheibe auf der Transportleiste in dieser Region liegt. Zu Spielbeginn generiert jede Region $1 Transporteinkommen.

2. Danach erhält jeder Spieler, der Mitarbeiter aus dem aktiven Einsatzgebiet zurückgeholt hat, Einkommen **aus jedem seiner bereits realisierten Projekte, unabhängig davon, wo auf dem Spielplan sie sich befinden.** Das Einkommen wird auf den Feldern der Projektstreifen angezeigt, von denen die Projektscheiben bereits entfernt wurden und die mit ! gekennzeichnet sind. Auch wenn mehrere Mitarbeiter zum Empfang zurückbeordert werden, wird dieses Einkommen nur einmal pro Spieler und Runde ausgezahlt.

Beachte: Wenn ein Spieler keine Mitarbeiter zum Empfang zurückholen kann (oder möchte), erhält dieser Spieler diese Runde weder Einkommen noch Transporteinkommen.

Beachte: Das Transporteinkommen eines Spielers korrespondiert exakt mit seiner Transportstufe im aktiven Einsatzgebiet. Man erhält das Einkommen, das an der Position der eigenen Scheibe auf der Transportleiste des Einsatzgebiets abgebildet ist.

BEISPIEL

Mary hat gerade den Mittleren Westen zum aktiven Einsatzgebiet gemacht. Sie beschließt, beide zur Zeit in dieser Region eingesetzten Mitarbeiter zum Empfang ihres Unternehmens zurückzuholen.



Dadurch passieren zwei Dinge: Zunächst erhält Mary $4 Transporteinkommen ($2 pro zurückgekehrtem Mitarbeiter). Danach erhält sie noch das Einkommen aller ihrer realisierten Projekte ($2 und 1 Warenwürfel, wie in den Kreisen mit dem Symbol ! gezeigt), weil mindestens ein Mitarbeiter in die Firma zurückgekehrt ist.

Tipp: Bei der Wahl der Aktion solltest du beachten, wie viele Mitarbeiter in den Einsatzgebieten unterwegs sind, da deine Konkurrenten durch das Zurückholen ihrer Mitarbeiter Einkommen erhalten könnten.

Tipp: Wenn du Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz schickst, solltest du dabei den Zeitplan im Auge behalten. Es kann gefährlich sein, Mitarbeiter in Regionen zu schicken, die weit von den Aktionssteinen entfernt sind, da es dann möglicherweise lange dauert, bis sie zurückkommen und Einkommen generieren können. Wenn du aber die Aktionen der anderen Spieler richtig vorausahnst, kannst du die eigenen Mitarbeiter schneller nach Hause holen (und erhältst auch eher Einkommen).



2.2. Spenden

Spenden können am Spielende viele SP bringen. Wenn der Zeitplanmarker auf ein Spendensymbol gesetzt wird, dürfen alle Spieler beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn je eine eigene Spende leisten. Bei einer Spende platziert man eine Scheibe auf einem unbesetzten Feld des Spendenbereichs (am oberen Rand des Spielplans).

Die erste Spende eines Spielers kostet $5. Jede weitere Spende desselben Spielers kostet jeweils $5 mehr (die zweite Spende dieses Spielers kostet also $10, die dritte $15 usw.). Weitere Details zu den Spenden finden sich auf S. 14.

Beachte: Wenn das Ereignis eines der vier hinteren Felder des Zeitplans ausgelöst wird, können alle Spieler eine oder beide Möglichkeiten nutzen: Einkommen und/oder Spenden.

3. Abteilungen nutzen

Der Startspieler kann alle eigenen Abteilungen nutzen, deren Symbol der gewählten Aktion entspricht, und zwar in beliebiger Reihenfolge. Danach können die anderen Spieler im Uhrzeigersinn dasselbe mit ihren eigenen passenden Abteilungen tun.

Jede Abteilung kann für jeden aktiven (stehenden) Mitarbeiter in dieser Abteilung einmal genutzt werden. Ein aktiver Mitarbeiter bleibt so lange aktiv, bis er bewegt oder auf einen Außeneinsatz geschickt wird.

Du musst nicht alle aktiven Mitarbeiter in einer Abteilung nutzen, aber du musst die Nutzung einer Abteilung abschließen, bevor du zu einer anderen Abteilung wechselst, und du kannst später in diesem Zug nicht wieder zu einer bereits genutzten Abteilung zurückkehren.

Wenn eine Abteilung mehrere Funktionen hat, kannst du für jeden aktiven Mitarbeiter neu entscheiden, welche davon du nutzen möchtest.

Einige Abteilungen haben passive oder dauerhafte Funktionen. Solche Funktionen stehen zur Verfügung, solange sich ein aktiver Mitarbeiter in der entsprechenden Abteilung befindet (der „Neue Empfang" benötigt keinen aktiven Mitarbeiter). Die einzelnen Abteilungen sind auf S. 16 und 17 beschrieben.

AKTIONSJOKER



Aktionsjoker werden nur im Spiel zu dritt oder zu viert verwendet. Diese Plättchen erlauben es den Spielern, eine andere Aktion zu wählen als der Startspieler. Jeder Joker kann nur einmal pro Partie benutzt werden, danach wird er in die Schachtel zurückgelegt. Bei Spielende zählt jeder ungenutzte Joker 3 SP.

WAREN IN GELD TAUSCHEN



Du kannst jederzeit im Spiel Warenwürfel in den allgemeinen Vorrat verkaufen. Für jeden so verkauften Warenwürfel erhältst du $1.

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 1 Empfang und 5 Abteilungen, die untenstehend beschrieben werden:



3.1. Personal

Mit der Personalabteilung kannst du Mitarbeiter ausbilden und in andere Abteilungen versetzen. Wenn du diese Abteilung nutzt, führst du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Ermittle die maximale Anzahl an Schritten, die deine Mitarbeiter machen können. Jeder aktive Mitarbeiter in der Personalabteilung ermöglicht 3 Schritte ↔. Da die Start-Personalabteilung einen dauerhaften aktiven Mitarbeiter enthält (kein anderer Mitarbeiter kann diesen Arbeitsplatz nutzen), kannst du immer mindestens 3 Schritte ausführen.



2. Bewege aktive und/oder inaktive Mitarbeiter innerhalb des Unternehmens um höchstens so viele Schritte wie eben ermittelt. Mitarbeiter können auf oder durch jedes Feld in ihrem Unternehmen ziehen, aber jeder Schritt muss orthogonal (nicht diagonal) erfolgen. Wird ein aktiver (stehender) Mitarbeiter bewegt, wird er dadurch inaktiv (hingelegt). Alle Felder und Abteilungen können eine unbegrenzte Zahl inaktiver Mitarbeiter aufnehmen.

Beachte: Inaktive (liegende) Mitarbeiter befinden sich „in Ausbildung". Aktiviert werden können Mitarbeiter erst am Ende der Runde, nach allen Aktionen.

Beachte: Die mögliche Zahl der Mitarbeiterschritte wird zu Beginn der Aktion ermittelt. Wird ein aktiver Mitarbeiter aus der Personalabteilung herausbewegt, verringert das nicht die Zahl der möglichen Schritte für diesen Zug.

BEISPIEL

Da Mary 2 aktive Mitarbeiter in ihrer Personalabteilung hat (1 Mitarbeiterfigur und den dauerhaften Mitarbeiter), können sich ihre Mitarbeiter bis zu 6 Schritte bewegen. Sie bewegt zuerst einen Mitarbeiter vom Empfang in ihre neue Personalabteilung (2 Schritte), und dann zwei andere Mitarbeiter in die Konstruktionsabteilung (zusammen 4 weitere Schritte). Am Ende der Runde kann Mary $6 zahlen, um diese drei Mitarbeiter zu aktivieren.



3.2. Verwaltung

Zu Spielbeginn hat jedes Unternehmen zwei Verwaltungsabteilungen, die Ressourcen akquirieren und neue Abteilungen bauen können, um das Unternehmen zu vergrößern.

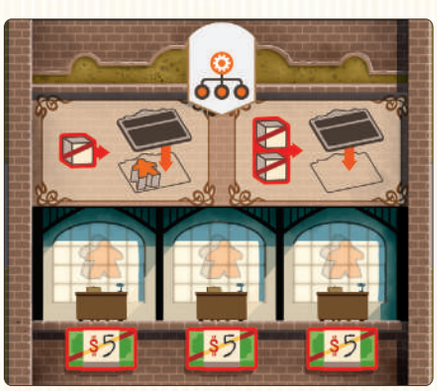
Die erste Verwaltungsabteilung, „Handel und Finanzen“, erlaubt für **jeden** aktiven Mitarbeiter **eine** der folgenden Funktionen:

- Erhalte $3.
- Erhalte 1 Warenwürfel.
- Schicke den Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz und erhalte $6.
- Schicke den Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz und erhalte 2 Warenwürfel.



Die zweite Verwaltungsabteilung, „Strategische Planung“, ermöglicht den Bau neuer Abteilungen. Sie erlaubt für **jeden** aktiven Mitarbeiter **eine** der folgenden Funktionen:

- Zahle 1 Warenwürfel und platziere eine neue Abteilung auf einem leeren Feld (das noch keine Abteilung enthält) des eigenen Unternehmensplans, auf dem sich aber mindestens ein Mitarbeiter befindet.
- Zahle 2 Warenwürfel und platziere eine neue Abteilung auf einem leeren Feld des eigenen Unternehmensplans.



Beachte: Die erste neue Abteilung, die ein Spieler in einer Partie baut, muss die in Schritt 10 des Spielaufbaus gewählte sein.

Eine neue Abteilung kann auf jedem Feld des Unternehmensplans platziert werden, das noch keine Abteilung enthält. **Kein Unternehmen darf zweimal genau dieselbe Abteilung bauen.**

Tipp: Wenn eine neue Abteilung auf einem Feld gebaut wird, auf dem sich bereits ein Mitarbeiter befindet, hat das zwei Vorteile: der Bau der Abteilung kostet 1 Warenwürfel weniger **und** der Mitarbeiter kann am Ende der Runde aktiviert werden, sodass die Abteilung in der nächsten Runde bereits funktionsfähig ist.

BEISPIEL

Thomas hat zwei aktive Mitarbeiter in der Abteilung „Handel und Finanzen“ und nimmt 2 Warenwürfel (1 pro Mitarbeiter).



Dann nutzt er den aktiven Mitarbeiter in der Abteilung „Strategische Planung“ und gibt 2 Warenwürfel aus, um eine neue Konstruktionsabteilung zu bauen, die er auf einem beliebigen leeren Feld seines Unternehmensplans platziert.



3.3. Konstruktion

Mit der Konstruktionsabteilung können die Spieler Projekte in den Bereichen Wohnen, Handel, Industrie und Öffentliche Infrastruktur realisieren.



Wenn du diese Abteilung nutzt, führe diese Schritte durch:

1. Schicke den Mitarbeiter, mit dem du die Aktion ausführst, in das Einsatzgebiet der Region, in der du bauen möchtest, **dann**

2. Zahle 1 oder 2 Warenwürfel (abhängig von der Art des Projekts, das realisiert werden soll) und lege eine Scheibe von deinem zugehörigen Projektstreifen auf ein Projektfeld in der entsprechenden Region.

Wenn du Projekte in bestimmten Kleinstädten realisierst (die mit markiert sind), bekommst du sofort einmal das Transporteinkommen, das unter der Position deiner Scheibe auf der Transportleiste der Region angegeben ist.

Nicht vergessen: Wenn du einen Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz schickst, muss das genau der Mitarbeiter sein, mit dem du die Aktion ausführst.

Anmerkungen:

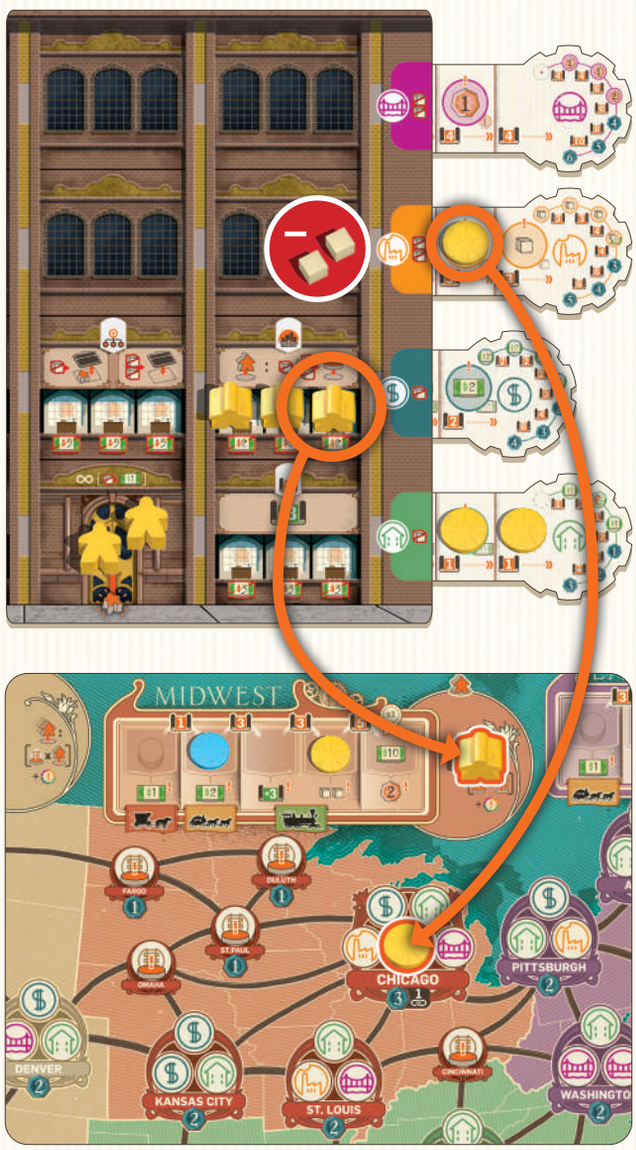
- Wenn mehr als eine Scheibe auf einem Projektstreifen liegt, musst du diejenige einsetzen, die am weitesten rechts liegt.
- Das Projekt muss realisiert werden:
  - in der Region, in die der Mitarbeiter zum Außeneinsatz geschickt wurde, UND
  - auf einem freien Projektfeld auf dem Spielplan UND
  - auf einem Projektfeld, dessen Symbol dem gewählten Projekt entspricht (Wohnen, Handel, Industrie oder Öffentliche Infrastruktur), oder in einer Kleinstadt (dort können alle Arten von Projekten realisiert werden).

BEISPIEL

*Die Aktion Konstruktion wurde gewählt. **Mary** hat 3 Projekte (2 Wohnen, 1 Industrie), die bereit zur Umsetzung sind. In der Konstruktionsabteilung warten 3 Mitarbeiter auf ihren Außeneinsatz, aber sie hat nur 2 Warenwürfel zur Verfügung.*

***Mary** könnte also die beiden Wohnprojekte oder das Industrieprojekt umsetzen (beachte die am Anfang jedes Projektstreifens abgebildeten Projektkosten). Sie entscheidet sich für das Industrieprojekt in Chicago, setzt einen Mitarbeiter in das Einsatzgebiet Mittlerer Westen, gibt ihre zwei Warenwürfel ab und platziert die Scheibe von ihrem Industrieprojektstreifen auf einem der Industriefelder in Chicago.*

*Wenn **Mary** ihre Industrie stattdessen in Cincinnati gebaut hätte, hätte sie sofort ihr Transporteinkommen von 2 Warenwürfeln erhalten, das unter ihrer Scheibe auf der Transportleiste abgebildet ist.*



3.4. Forschung & Entwicklung (F&E)

Mit der F&E-Abteilung können die Spieler ihre Transportmöglichkeiten verbessern und neue Projekte in den Bereichen Wohnen, Handel, Industrie und Öffentliche Infrastruktur entwickeln.



Wenn du diese Abteilung nutzt, erhältst du Forschungspunkte für jeden aktiven Mitarbeiter in der Abteilung.

Forschungspunkte können auf zwei Arten ausgegeben werden:

- Du kannst einen deiner Projektstreifen um ein Feld nach rechts schieben und eine Scheibe auf das neu sichtbar gewordene Feld (Kreis) des Streifens legen **ODER**
- Du kannst deine Scheibe auf der Transportleiste einer beliebigen Region ein Feld nach rechts bewegen.

In beiden Fällen musst du die angegebenen Forschungskosten zahlen, die durch solche Symbole dargestellt werden: 3

Beachte: Du darfst deine Projektstreifen und Transportleisten mit einer Aktion um mehr als einen Schritt verbessern. Ungenutzte Forschungspunkte verfallen am Ende des Zuges.

Beachte: Wenn du einen Projektstreifen über das letzte Feld hinaus entwickelst, auf dem noch eine Scheibe platziert werden kann, erhältst du die auf dem Streifen angegebenen SP am Spielende. Auf einen vollständig entwickelten Projektstreifen können keine Forschungspunkte mehr verwendet werden.

Tipp: Eine Spezialisierung auf F&E kann ein großartiger Weg sein, um SP zu generieren.

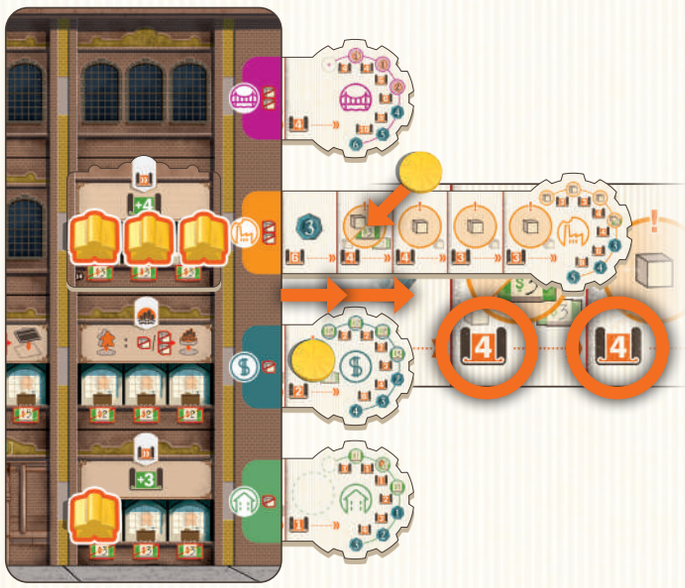
Tipp: Die Zahnräder am Ende eines Projektstreifens zeigen, welche Belohnungen es für die einzelnen Schritte auf dem Streifen gibt, und die entsprechenden Kosten.

BEISPIEL

Es wurde die F&E-Aktion gewählt. Mary hat 1 aktiven Mitarbeiter in ihrer Start-F&E-Abteilung und 3 weitere in einer weiteren F&E-Abteilung, die sie später gebaut hat (unten hervorgehoben; diese Abteilung bringt für jeden aktiven Mitarbeiter 4 Forschungspunkte). Zusammen ergibt das 3+4+4+4=15 Forschungspunkte.

Jedes Feld auf einem Projektstreifen zeigt, wie viele Forschungspunkte bezahlt werden müssen, um den Streifen ein Feld weiterzuschieben. In diesem Fall gibt Mary 4 Punkte aus, um ihren Industriestreifen weiterzuentwickeln. Sie schiebt den Streifen einen Schritt nach rechts und platziert eine Scheibe aus dem Vorrat auf dem sichtbar gewordenen Feld (Kreis).

Mary gibt dann 4 weitere Forschungspunkte aus, um den Streifen noch einen zweiten Schritt vorzuschieben. Für diesen Streifen bekommt sie nun am Spielende 3 SP.



Ihre restlichen 7 Forschungspunkte gibt Mary aus, um ihre Scheibe auf der Transportleiste in der Region Westen um drei Felder vorzurücken.



4. Mitarbeiter aktivieren & Rundenende

Am Ende der Runde, nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, können alle Spieler inaktive Mitarbeiter in beliebigen ihrer Abteilungen aktiveren. Um einen Mitarbeiter zu aktivieren, zahlst du die Kosten, die unter einem der unbesetzten Arbeitsplätze in der Abteilung angegeben sind, in der sich der inaktive Mitarbeiter derzeit befindet, und stellst den Mitarbeiter dann aufrecht auf diesen Arbeitsplatz.

Nachdem alle Spieler Mitarbeiter aktiviert haben, bewegt der Startspieler den Aktionsstein auf dem Zeitplan ein Feld nach rechts und verdrängt damit den Zeitplanmarker. Dieser Marker und die Lokomotive werden an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn übergeben, und eine neue Runde kann beginnen.

5. Spielende

5.1. Verbindungen zwischen Großstädten

Am Spielende kannst du bis zu 36 SP für Verbindungen zwischen den vier Großstädten New York, Chicago, New Orleans und San Francisco verdienen.

Dazu musst du mindestens zwei dieser Städte durch ein ununterbrochenes Netzwerk aus eigenen Projektscheiben verbunden haben.



Du addierst alle Anschlusspunkte, die du so erworben hast, und kombinierst sie mit der **niedrigsten** Transportstufe, die du in **allen verbundenen** Regionen erreicht hast. Die Punktetabelle ist hier und auf dem Spielplan abgedruckt. Wenn du zwei separate, unverbundene Netzwerke zwischen verschiedenen Großstädten gebaut hast (z.B. von San Francisco nach Chicago und von New Orleans nach New York), dann zählt nur das wertvollere der beiden Netzwerke für die Schlusswertung.

BEISPIEL

***Mary** hat Verbindungen zwischen 3 Großstädten hergestellt: San Francisco, Chicago und New York. Da sie in diesen drei Regionen überall die Transportstufe „Eisenbahn" erreicht hat, erhält sie 27 SP.*



***Thomas** hat ebenfalls 3 Großstädte verbunden: San Francisco, New Orleans und Chicago. Thomas hat in der Region Westen allerdings nicht die Transportstufe „Eisenbahn" erreicht, daher erhält er nur 18 SP.*

5.2. Wertung

Das Spiel endet nach 20 Runden. Am Ende der Runde, in der alle 4 Aktionssteine das Ende ihrer Zeile des Zeitplans erreicht haben, kommt es zur Schlusswertung.

Während des Spiels können die Spieler durch Einkommen und manche Abteilungen direkt Siegpunkte erhalten (dargestellt als ?). Alle anderen SP werden erst am Spielende vergeben (dargestellt als ?).

Am Spielende zählen alle während des Spiels gesammelten direkten Siegpunkte und zusätzlich:



3 SP für jeden ungenutzten Aktionsjoker;

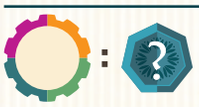


1 SP für jeden aktiven (stehenden) Mitarbeiter. Mitarbeiter auf Außeneinsätzen und der dauerhafte Mitarbeiter in der Start-Personalabteilung zählen nicht;





2-3 SP für jede während des Spiels gebaute Abteilung, je nach Bauplatz. Abteilungen in der obersten Zeile des Unternehmensplans zählen 3 SP, alle anderen 2 SP. Diese SP sind auch auf dem Unternehmensplan links neben jeder Zeile abgebildet;



SP von den Projektstreifen bis zu einem Maximum von 6 SP für Wohnen, 9 SP für Handel, 12 SP für Industrie und 15 SP für Öffentliche Infrastruktur;



SP für Verbindungen zwischen Großstädten bis zu einem Maximum von 36 SP wie in der linken Spalte erklärt;



0-3 SP für **jedes** realisierte Projekt wie unter den Städten auf dem Spielplan angegeben;



SP durch Spenden (maximal 12 SP pro Spende).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

TEIL 3: TRANSPORTLEISTEN, SPENDEN UND ABTEILUNGEN

1. TRANSPORTLEISTEN

In jeder Region des Landes gibt es eine Transportleiste, über die die Spieler im Laufe des Spiels die Transporttechnologie entwickeln können.

Zu Beginn des Spiels starten die Transportleisten in den Regionen Süden, Mittlerer Westen und Westen auf der Stufe „Fuhrwerk“, im Osten auf der Stufe „Postkutsche“. Indem sie ihre Scheiben auf den Leisten vorantreiben, können die Spieler die Stufe „Eisenbahn“ oder auch noch mehr erreichen.



Ein Spieler, der das letzte Feld einer Transportleiste erreicht, erhält sofort eine Belohnung in Form von 3 Warenwürfeln oder $10, abhängig von der jeweiligen Leiste. **Beachte: Das letzte Feld jeder Transportleiste darf nur von einem einzigen Spieler betreten werden.**





Transporteinkommen

Du erhältst Transporteinkommen immer dann, wenn du mindestens einen Mitarbeiter von einem Außeneinsatz zurückholst. Die Höhe des Einkommens wird dabei anhand der Position deiner Scheibe auf der Transportleiste des Einsatzgebiets, multipliziert mit der Anzahl der zurückgeholten Mitarbeiter, bestimmt. Du kannst nicht das Einkommen eines vorhergehenden Feldes wählen.

Tipp: Du solltest das Transporteinkommen im Auge behalten, insbesondere wenn du deine Aktivitäten auf bestimmte Regionen konzentrieren möchtest.

2. SPENDEN

> *„Der Mann, der reich stirbt, stirbt in Schande.“*
> – Andrew Carnegie

Wie wir im Abschnitt „Spielablauf“ gesehen haben, darf jeder Spieler eine Spende leisten, wenn der Zeitplanmarker auf ein Feld gesetzt wird, auf dem ein Spendensymbol abgebildet ist – angefangen beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn.

Spenden sind ein Ausdruck der Unterstützung der Spieler für diverse Projekte, sei es in finanzieller, materieller oder technischer Form. Sie verhelfen den Spielern und ihren Unternehmen zu mehr Ansehen.

Ein Spende leisten:

Am Spielende erhältst du für deine Spenden SP anhand bestimmter Faktoren. Das können z. B. realisierte Projekte, die Unternehmensentwicklung oder angesammeltes Vermögen sein.

Deine erste Spende kostet $5, die an den Vorrat gezahlt werden. Danach setzt du eine deiner Scheiben auf ein **unbesetztes** Feld des Spendenbereichs (am oberen Rand des Spielplans).

Jede weitere Spende kostet dich $5 mehr ($10 für deine zweite Spende, $15 für die dritte usw.).

Jede Spende zählt am Spielende maximal 12 SP. Auf jedem Projektstreifen gibt es allerdings eine Belohnung, die diese Obergrenze um jeweils 3 SP anhebt, wenn du sie erreichst.

Diese Spenden sind möglich:

Bildung



Erhalte 3 SP für jede Abteilung der entsprechenden Art in deinem Unternehmen, einschließlich der Startabteilungen.



Erhalte 1 SP für jede Abteilung in deinem Unternehmen, einschließlich der Startabteilungen (der Start-Empfang zählt nicht als Abteilung).

Menschenrechte



Erhalte 4 SP für jedes deiner realisierten Infrastrukturprojekte.



Erhalte 3 SP für jedes deiner realisierten Industrieprojekte.



Erhalte 2 SP für jedes deiner realisierten Wohn- und Handelsprojekte.



Erhalte 3 SP für jede Region, in der du mindestens die Transportstufe „Eisenbahn“ erreicht hast.



Erhalte 2 SP für jede deiner Spenden, einschließlich dieser.

Gemeinwohl



Erhalte 7 SP.



Erhalte 2 SP für jeden Warenwürfel, den du an den Vorrat zahlst.



Erhalte 2 SP für jeweils $5, die du an den Vorrat zahlst.



Erhalte 4 SP für jeweils $5 und 1 Warenwürfel, die du an den Vorrat zahlst.



Erhalte 1 SP für jeden aktiven (stehenden) Mitarbeiter in deinem Unternehmen.

Beachte: Zahlungen für Spenden zugunsten des Gemeinwohls können nur während der Schlusswertung geleistet werden. Behalte dabei auch die Obergrenze pro Spende im Auge.

Gesundheit



Erhalte 2 SP für jedes deiner realisierten Projekte in der entsprechenden Region.



Erhalte 2 SP für jedes deiner realisierten Projekte in Kleinstädten, unabhängig von der Region.

3. Abteilungen

Es gibt 16 verschiedene Abteilungen, die du deinem Unternehmen hinzufügen kannst. **Beachte, dass die Abteilungen 4, 8, 12 & 16 farblich anders markiert sind als die anderen Abteilungen, um zu signalisieren, dass sie passive oder dauerhafte Funktionen bereitstellen.**

1. Fortbildung und Beteiligungen



Diese Abteilung bietet größere Flexibilität beim Einsatz der Mitarbeiter deines Unternehmens und kann zudem mit einer Finanzspritze aushelfen.

Regeln: Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Du erhältst dafür entweder $8 oder 8 Mitarbeiterschritte.

2. Personalbeschaffung



Mit dieser Abteilung kann man schnell das Maximum von 15 Mitarbeitern erreichen.

Regeln: Wenn du diese Abteilung nutzt, kannst du entweder

- einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Dann legst du sofort einen neuen Mitarbeiter aus dem Vorrat auf deinen Empfang, ODER
- 4 Mitarbeiterschritte erhalten.

Neue Mitarbeiter können ansonsten über das Einkommen des Wohnprojektstreifens und das Transporteinkommen der Region Osten eingestellt werden.

5. Einkauf



Mit dieser Abteilung können schnell und kostengünstig größere Mengen von Waren herangeschafft oder zusätzliche finanzielle Mittel freigesetzt werden.

Regeln: Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Du erhältst dann 3 Warenwürfel oder $8 aus dem Vorrat.

6. Verkauf



Wenn ein Unternehmen viele Waren produziert, kann diese Abteilung sie zum Bestpreis verkaufen.

Regeln: Immer wenn du diese Abteilung nutzt, kannst du 1 bis 3 Warenwürfel an den Vorrat zahlen. Für jeden gezahlten Warenwürfel erhältst du $6.

9. Konstruktion



Die Abteilung ermöglicht die Realisierung weiterer Projekte.

Regeln: 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 zahle 1 oder 2 Warenwürfel (abhängig von der Art des Projekts, das realisiert werden soll) und lege eine Scheibe von deinem zugehörigen Projektstreifen auf ein Projektfeld in der gleichen Region.

10. Konstruktionsoutsourcing



Mit dieser Abteilung kannst du Projekte realisieren, ohne Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz zu schicken.

Regeln: Wenn du diese Abteilung nutzt, kannst du $3 und 1 oder 2 Warenwürfel (abhängig von der Art des gewählten Projekts) bezahlen, um ein neues Projekt an einem beliebigen Ort auf dem Spielplan zu realisieren, ohne einen Mitarbeiter auf einen Außeneinsatz zu schicken.

13. Verbesserte Forschung



Diese Abteilung kann die Mitarbeiter bei ihrer Forschung unterstützen.

Regeln: Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Du erhältst 7 Forschungspunkte.

14. Verbesserte Gestaltung



Diese Abteilung verbessert die Effizienz der Forschung.

Regeln: Wenn du diese Abteilung nutzt, erhältst du 4 Forschungspunkte.

3. Sicherheit und Qualität



Diese Abteilung beaufsichtigt die Einhaltung der Qualitätsstandards in Prozessen und Produkten und sorgt für die Sicherheit und das Wohlbefinden der Mitarbeiter.

Regeln: Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Du erhältst 1 SP für je 2 aktive Mitarbeiter in deinem Unternehmen (aufgerundet). Mitarbeiter im Außeneinsatz gelten nicht als aktiv.

4. Neuer Empfang



Der neue Empfangsbereich erlaubt schnelleren Zugang zu bestimmten Abteilungen und verringert dadurch die Notwendigkeit, Mitarbeiter zu bewegen.

Regeln: Der Bau dieser Abteilung kostet 2 Warenwürfel zusätzlich zu den normalen Baukosten. Sobald diese Abteilung gebaut wurde, kannst du neu eingestellte und von Außeneinsätzen zurückkehrende Mitarbeiter nach Belieben in diesen oder deinen ursprünglichen Empfangsbereich setzen. Diese Abteilung hat eine dauerhafte Funktion. Sie ist die einzige Abteilung, die für ihre Funktionsfähigkeit keinen aktiven Mitarbeiter benötigt.

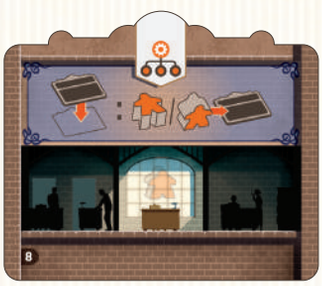
7. Logistik



Diese Abteilung verbessert die Zuverlässigkeit und Liefergeschwindigkeit des Unternehmens.

Regeln: Wenn du diese Abteilung nutzt, kannst du 1-3 Warenwürfel an den Vorrat zahlen. Für jeden gezahlten Warenwürfel erhältst du $3 und 1 SP.

8. Gebäudemanagement



Mit dieser Abteilung kann einer neu gebauten Abteilung direkt ein Mitarbeiter zugewiesen werden.

Regeln: Diese Abteilung hat eine dauerhafte Funktion, solange sich dort ein aktiver Mitarbeiter befindet. Immer wenn du eine neue Abteilung in deinem Unternehmen baust, kannst du sofort einen aktiven oder inaktiven Mitarbeiter von einem beliebigen Feld deines Unternehmensplans in diese neue Abteilung versetzen. Dieser Mitarbeiter wird inaktiv, kann aber ganz normal am Ende der Runde aktiviert werden.

11. Supply Chain Management



Mit dieser Abteilung können Waren zu verringerten Kosten gekauft werden.

Regeln: Wenn du diese Abteilung nutzt, kannst du bis zu 3 Warenwürfel zum Preis von je $1 kaufen.

12. Kommunikation



Diese Abteilung verbessert die Effizienz von Spenden.

Regeln: Diese Abteilung hat eine dauerhafte Funktion, solange sich dort ein aktiver Mitarbeiter befindet. Die Basiskosten für neue Spenden betragen für dich nur $3 statt der üblichen $5 (d. h. deine zweite Spende kostet dich nur $6, deine dritte $9 usw.).

15. Karitative Zwecke



Mit dieser Abteilung kannst du eine Spende kopieren, die ein anderer Spieler bereits geleistet hat.

Regeln: Um diese Abteilung zu nutzen, musst du einen aktiven Mitarbeiter dieser Abteilung auf einen Außeneinsatz schicken (setze ihn in ein Einsatzgebiet auf dem Spielplan). Nachdem du die Kosten für die Spende gezahlt hast, musst du eine deiner Scheiben auf die Scheibe eines anderen Spielers im Spendenbereich legen anstatt auf ein leeres Feld. Du kannst keine Spende zweimal leisten.

16. Telegrafie



Diese Abteilung reduziert die Kosten für die Transportentwicklung.

Regeln: Diese Abteilung hat eine dauerhafte Funktion, solange sich dort ein aktiver Mitarbeiter befindet. Die Kosten zum Vorrücken auf den Transportleisten sind für dich um je 1 Forschungspunkt reduziert (bis zu einem Minimum von 1).

Teil 4: Das Solo-Spiel

Im Solo-Spiel wird Andrew Carnegie selbst dein Gegenspieler sein. Es sollte klar sein, dass es nicht leicht werden wird, gegen ihn zu gewinnen.

1. Spielaufbau

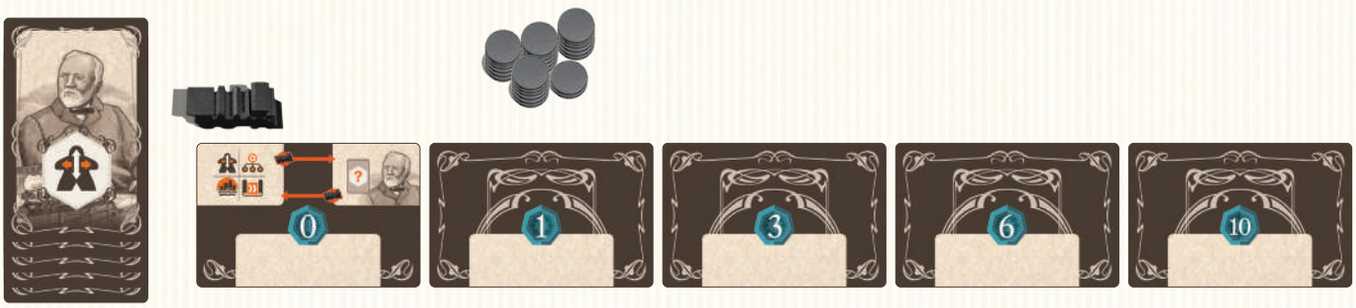
Der Aufbau für dich als Spieler ist wie im normalen Spiel zu zweit.

Nachdem dein Unternehmen vorbereitet ist, mache Andrew startklar:

Andrew hat keinen eigenen Unternehmensplan, keine Mitarbeiter und nutzt während des Spiels kein Geld, keine Warenwürfel und keine Forschungspunkte. Andrew hat für alle Aktionen immer ausreichend Ressourcen zur Verfügung und muss nichts bezahlen.

1. Andrew hat zu Spielbeginn alle seine Scheiben für Projekte zur Verfügung – nutze dafür die Scheiben einer ungenutzten Spielerfarbe. Andrew platziert beim Spielaufbau keine seiner Scheiben auf dem Spielplan und nimmt auch kein Abteilungsplättchen (anders als in Schritt 10 einer Mehrspielerpartie).
2. Andrew platziert eine Scheibe auf jeder der Transportleisten wie ein normaler Spieler.
3. Lege Andrews 5 Siegpunktkarten in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander aus, mit der 0-SP-Karte auf der linken und der 10-SP-Karte auf der rechten Seite.
4. Wähle eine Schwierigkeitsstufe, indem du einen Aktionskartenstapel aus einer Kombination von „normalen“ und „anspruchsvollen“ (mit „?“ auf der Rückseite) Karten bildest:
   - **Leicht:** Nutze die 20 normalen Karten
   - **Normal:** Ziehe zufällig 15 normale und 5 anspruchsvolle Karten
   - **Schwer:** Ziehe zufällig 10 normale und 10 anspruchsvolle Karten
   - **Experte:** Ziehe zufällig 5 normale und 15 anspruchsvolle Karten

   Mische die Aktionskarten und bilde einen verdeckten Zugstapel. Platziere ihn links neben der 0-SP-Karte.
5. Platziere den Zeitplanmarker neben dem Zeitplan und die Lokomotive an der oberen linken Ecke der 0-SP-Karte.



2. Das Spiel gegen Andrew

Du wechselst dich mit Andrew bei der Auswahl der Aktion der aktuellen Runde ab.

Die Lokomotive zeigt an, wer die Aktion der aktuellen Runde wählen darf. Wenn die Lokomotive neben der linken oberen Ecke von Andrews 0-SP-Karte steht, entscheidest du. Steht sie neben der rechten oberen Ecke, trifft Andrew die Wahl. **Denke daran, die Lokomotive am Ende jeder Runde zu versetzen.**

In der ersten Runde wählst du die Aktion (Lokomotive oben links).

Im Solo-Spiel besteht eine Runde aus 5 Schritten:

2.1. Neue Aktionskarte

Ziehe Andrews oberste Aktionskarte und lege sie, ohne sie anzusehen, verdeckt unterhalb der 0-SP-Karte ab.

2.2. Wahl der Aktion

2.2.1. Lokomotive auf der linken Seite: **deine Wahl**

Wenn die Lokomotive auf der linken Seite steht, wählst du die Aktion für die Runde. Platziere den Zeitplanmarker in der Zeile deiner Wahl, rechts neben dem zugehörigen Aktionsstein.

Tipp: Bei der Wahl der Aktion solltest du zwei Dinge beachten: Sieh dir zunächst die Rückseite von Andrews Aktionskarte für diese Runde an. Sie zeigt, in welcher Aktion Andrew aktuell am stärksten ist. Um zu verhindern, dass er zu viele Punkte macht, solltest du diese Aktion nach Möglichkeit vermeiden. Dann sieh dir die oberste Karte vom Nachziehstapel an. Sie zeigt, welche Aktion Andrew in der nächsten Runde wählen wird. Das Wissen darum kann bei deinen Entscheidungen sehr wertvoll sein.

2.2.2. Lokomotive auf der rechten Seite: **Andrews Wahl**

Wenn die Lokomotive auf der rechten Seite (oberhalb von Andrews Porträt) steht, decke die Aktionskarte für die aktuelle Runde auf. Das orange umkreiste Aktionssymbol zeigt an, welche Aktion Andrew für diese Runde gewählt hat. Platziere den Zeitplanmarker wie in einem normalen Spiel rechts neben dem zugehörigen Aktionsstein.

Beachte: Wenn ein Aktionsstein das letzte Feld seiner Zeile erreicht hat, dreht Andrew den Aktionsstein in der direkt darunter liegenden Zeile um (oder bei „Personal“, falls die gewählte Aktion „F&E“ ist). Der umgedrehte Aktionsstein muss sich aber noch weiterbewegen können. Ist dies nicht der Fall, drehe stattdessen den Aktionsstein in der Zeile darunter um. Dieser umgedrehte Aktionsstein löst ein Ereignis aus, als wenn dieser Aktionsstein gewählt worden wäre. Drehe den Aktionsstein am Ende der Runde wieder zurück und bewege ihn ein Feld nach rechts.

2.3. Andrews Zug

Wenn die Lokomotive auf der linken Seite steht, decke die Aktionskarte für die aktuelle Runde auf.

2.3.1. Ereignis

Wenn der Zeitplanmarker auf einem Feld liegt, das ein Einsatzgebiet einer Region zeigt, passiert für Andrew nichts.

Wenn der Zeitplanmarker auf einem Spendensymbol liegt, platziert Andrew eine seiner Scheiben auf dem Feld des Spendenbereichs, das oben auf der Aktionskarte für diese Runde abgebildet ist. Wenn das entsprechende Feld bereits besetzt ist oder Andrew keine freien Scheiben mehr hat, setzt er keine Scheibe ein. Bewege Andrews Aktionskarte stattdessen einen Platz nach rechts.

2.3.2. Führe Andrews Aktion aus



Personal
Bewege die Aktionskarte der aktuellen Runde um so viele Plätze nach rechts wie angegeben.



Verwaltung
Andrew nimmt 1, 2 oder 3 Abteilungsplättchen von der Art, deren Symbol auf der Aktionskarte der aktuellen Runde abgebildet ist. Andrew wählt immer das Plättchen mit der niedrigsten Nummer. Falls nicht ausreichend Plättchen verfügbar sind, bewege Andrews Aktionskarte für jedes fehlende Plättchen um einen Platz nach rechts.



Konstruktion
Lege eine von Andrews Scheiben auf das erste freie Feld von links in jeder auf der Aktionskarte genannten Stadt. Für jede Scheibe, die nicht platziert werden kann, bewege die Aktionskarte um einen Platz nach rechts.



Forschung & Entwicklung („F&E“)
Ziehe Andrews Scheibe auf der Transportleiste in der angegebenen Region 1-3 Felder nach rechts wie auf der Karte gezeigt. Für jeden Schritt, der nicht ausgeführt werden kann, bewege Andrews Aktionskarte einen Platz nach rechts.

Nicht vergessen: Nur ein Spieler kann das letzte Feld jeder Transportleiste besetzen.

Beachte: Andrews Aktionskarte kann höchstens bis zur 10-SP-Karte vorrücken. Darüber hinausgehende Verschiebungen werden ignoriert.

2.4. Dein Zug

Führe das Ereignis wie im normalen Spiel aus: Einkommen oder Spenden.

Beachte: Wenn der Zeitplanmarker auf dem letzten Feld einer Zeile liegt, kannst du wie im normalen Spiel ein oder beide Ereignisse ausführen: Einkommen und/oder Spenden.

Dann kannst du wie im normalen Spiel alle deine Abteilungen nutzen, die der gewählten Aktion für diese Runde entsprechen.

2.5. Rundenende

Du kannst inaktive Mitarbeiter in beliebigen deiner Abteilungen aktivieren.

Mitarbeiter werden wie im normalen Spiel aktiviert, indem du die Kosten ihres Arbeitsplatzes bezahlst und sie aufrecht dorthin stellst.

Dann bewegst du den Aktionsstein auf dem Zeitplan ein Feld nach rechts und verdrängst damit den Zeitplanmarker.

Drehe Andrews Aktionskarte für diese Runde auf die Rückseite und schiebe sie unter die Siegpunktkarte, die sie erreicht hat. Wenn die Aktionskarte nicht bewegt wurde, schiebe sie unter die 0-SP-Karte.

Zum Abschluss versetze die Lokomotive auf die andere Seite der 0-SP-Karte.

Eine neue Runde kann beginnen.

3. Spielende und Wertung

Wenn das Spiel endet, berechne Andrews Punkte wie folgt:

- Jede von Andrews Aktionskarten ist so viele SP wert wie die SP-Karte, unter der sie liegt.
- Jedes Abteilungsplättchen, das Andrew gesammelt hat, zählt 2 SP.
- Jede von Andrews Scheiben, die das letzte Feld einer Transportleiste erreicht hat, zählt 6 SP. (Andrew erhält keine SP für verbundene Großstädte.)
- Andrews Projektscheiben zählen so viele SP wie die Städte, in denen die Projekte realisiert wurden (0-3 SP wie auf dem Spielplan angegeben).
- Andrews Spenden werden so gewertet, als hättest du sie geleistet. Wenn du z. B. 5 Projekte in der Region Westen realisiert hast und Andrew eine Scheibe auf der Spende platziert hat, die 2 SP für jedes Projekt in dieser Region bringt, bekommt Andrew dafür 10 SP (5 x 2).

Tipp: Du magst es unfair finden, dass Andrew Punkte für das bekommt, was du während des Spiels geschafft hast, aber Unternehmer von Andrews Kaliber kümmert das wenig. Sobald Andrew eine Spende getätigt hat, weißt du, dass du selbst diese Spende nicht mehr leisten kannst und vielleicht auf weitere Aktionen, die Andrew belohnen würden, verzichten solltest.

Vergleiche Andrews Punkte mit deinen eigenen. Die höhere Punktzahl gewinnt.

„Kein Mensch wird reich, wenn er nicht andere bereichert.“
– Andrew Carnegie

IMPRESSUM

AUTOR: Xavier Georges

ILLUSTRATIONEN: Ian O'Toole

PROJEKTMANAGER: Arno Quispel, Rafaël Theunis

LEKTORAT: Michael Schemaille, Xavier Georges

ÜBERSETZUNG: Jens Kleine-Herzbruch

DEUTSCH-ENGLISCHE AUSGABE:
GRAFIKDESIGN: Jens Wiese
REDAKTION: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Quined Games.

© 2021 Quined Games. © der deutsch-englischen Ausgabe 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

V1.0

QUINED GAMES

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

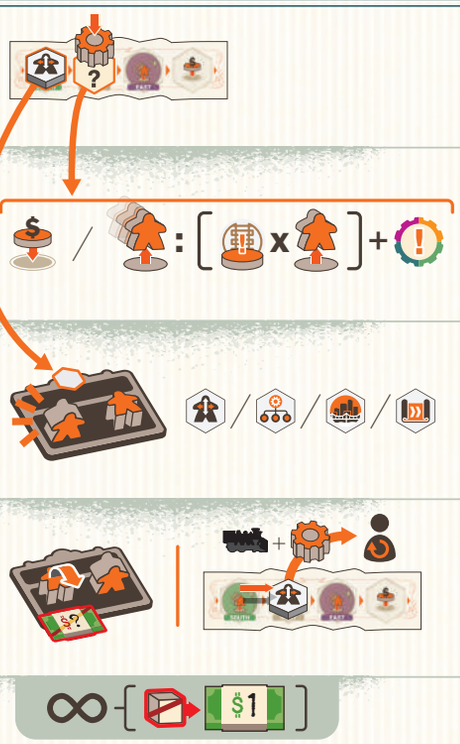
ZUGÜBERSICHT

1

2

3

4



SPIELAUFBAU

	16	24	28
	18	9	-

SYMBOLREFERENZ

ABTEILUNGS-ARTEN

PERSONAL

VERWALTUNG

KONSTRUKTION

FORSCHUNG & ENTWICKLUNG

AUSSENEIN-SÄTZE

MITARBEITER AUF EINSATZFELD

MITARBEITER VON EINSATZFELD NEHMEN (ZUM EMPFANG)

EINEN ODER MEHRERE MITARBEITER VON EINSATZFELD NEHMEN (ZUM EMPFANG)

MITARBEITER AUF EINSATZFELD SETZEN

MITARBEITER

AKTIVER MITARBEITER

INAKTIVER MITARBEITER

NEUER MITARBEITER AUS VORRAT ZUM EMPFANG

AM EMPFANG ANKOMMENDER MITARBEITER

MITARBEITER EIN FELD AUF DEM UNTERNEHMENSPLAN BEWEGEN (NICHT DIAGONAL). AUF BELIEBIGEM FELD ENDEN. MITARBEITER WIRD INAKTIV.

ABTEILUNGEN

ABTEILUNG

ABTEILUNG MIT AKTIVEM MITARBEITER

ABTEILUNG MIT INAKTIVEM MITARBEITER

VERSETZE MITARBEITER IN DIESE ABTEILUNG

BAUE NEUE ABTEILUNG AUF FELD OHNE ABTEILUNG

BAUE NEUE ABTEILUNG AUF FELD OHNE ABTEILUNG **UND** MIT INAKTIVEM MITARBEITER

SPENDEN

SPENDE

SPENDE LEISTEN

PLATZIERE SCHEIBE AUF SPENDENFELD MIT SCHEIBE EINES MITSPIELERS

KARTE

SCHEIBE AUF PROJEKTFELD

SCHEIBE AUF PROJEKTFELD IN KLEINSTADT

PUNKTE FÜR VERBINDUNG VON GROSSSTÄDTEN

EINKOMMEN

EINKOMMEN VOM AKTUELLEN FELD DER TRANSPORTLEISTE

EINKOMMEN VON SICHTBAREN FELDERN AUF PROJEKTSTREIFEN

WÄHLE 1 WARENWÜRFEL ODER $3

WÄHLE 1 NEUEN MITARBEITER ODER $1

MAX +3

SP-MAXIMUM PRO SPENDE STEIGT UM 3

SIEGPUNKTE

DIREKTE SP

SP AM SPIELENDE

PROJEKTARTEN

ÖFFENTLICHE INFRASTRUKTUR

INDUSTRIE

HANDEL

WOHNEN

FORSCHUNG

+8 VERFÜGBARE FORSCHUNGSPUNKTE

1 FORSCHUNGSKOSTEN

-1 REDUKTION DER FORSCHUNGSKOSTEN

TRANSPORT-LEISTEN

TRANSPORTLEISTE

FUHRWERK

POSTKUTSCHE

EISENBAHN

WAREN & GELD

ERHALTE GELD

ZAHLE GELD

ERHALTE WARE

ZAHLE WARE