

CARNEGIE: DODATEK NR 1

Ten dodatek składa się z 4 modułów. Każdy z nich można dodać niezależnie do gry podstawowej albo zagrać z kilkoma wybranymi modułami naraz.

Kompatybilność z wariantem solo

1. Nowy początek	TAK	4. Zasady opcjonalne:	
2. Nowe działy	TAK	– Szeroki wybór	TAK
3. Nowe darowizny	NIE	– Opcja czekania	NIE
		– Tajne darowizny	NIE

ELEMENTY GRY

CARNEGIE: NOWY POCZĄTEK						BUDŻET STARTOWY
LICYTACJA PIERWSZEGO GRACZA						50 \$
KOSTKI TOWARÓW	2	3	4	5	6	
PRACOWNICY W LOBBY	3	4	5	6	7	
PUNKTY ZWYCIĘSTWA	-6	-3	0	3	6	
POCZĄTKOWE RUCHY	4	5	6	8	10	



notes do licytacji

32 żetony działów
(po 2 z 16 rodzajów)

4 kafelki nowych darowizn

1. NOWY POCZĄTEK

W tym module gracze używają notesu do licytacji, który pozwala na dostosowanie początkowych zasobów i dodaje rozgrywece asymetryczności.

Przed krokiem 6 przygotowania do gry rozdajcie graczom po 1 arkuszu z notesu do licytacji. Każdy gracz w tajemnicy przed innymi wybiera i zaznacza w każdym rzędzie po 1 opcji, mając na uwadze jej koszt.

Dodatkowo, poza dostosowaniem swoich startowych zasobów, gracze mogą licytować się o bycie pierwszym graczem. Gracz nie może wybrać opcji, których łączny koszt przekracza 50 \$.

Gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, jednocześnie odsłaniają swoje arkusze. Gracz, który zaliczył najwięcej, zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu pierwszym graczem zostaje ten z remisujących graczy, który wydał łącznie więcej pieniędzy. Jeśli remis utrzymuje, wylosujcie pierwszego gracza spośród remisujących. Licytacja dotyczy tylko pozycji pierwszego gracza. Rozgrywka rozpocznie się od pierwszego gracza i będzie przebiegać zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Przygotowanie do gry przebiega w taki sam sposób jak w grze podstawowej z poniższymi zmianami.

6 Rozdajcie każdemu graczowi:

A Tyle kostek towarów, ile zakreślił w 2. rzędzie na arkuszu licytacji. 50 \$ minus koszt wybranych opcji w rzędach 2–5. Gracz, który wylicytował pozycję pierwszego gracza, odejmuje dodatkowo kwotę, którą wpisał w 1. rzędzie.

C 5 aktywnych (stojących) pracowników jak w zasadach podstawowych. Dodatkowo tylu pracowników, ilu zakreślił w 3. rzędzie na arkuszu licytacji. Gracz umieszcza ich nieaktywnych (leżących) w swoim lobby. Pozostali pracownicy nie są dostępni na początku gry.

D **D1** W zależności od opcji wybranej w 4. rzędzie gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól do tyłu albo do przodu.


7 Pomińcie ten krok. Pierwszym graczem jest osoba, która wylicytowała największą kwotę w 1. rzędzie na arkuszu.

10 Wyboru miasta i zarezerwowanego działu dokonajcie w kolejności od **pierwszego gracza** i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (czyli odwrotnie niż w grze podstawowej).

11 Gracz może wykonać tyle ruchów pracownikami, ile zaznaczył w 5. rzędzie na arkuszu licytacji.

PRZYKŁAD

Maria licytuje 3 \$, aby zostać pierwszym graczem. Decyduje, że chce rozpocząć grę z 5 kostkami towarów (15 \$), 4 pracownikami w lobby (8 \$) i 8 ruchami pracowników (15 \$). Dodatkowo wymienia 3 PZ (rozpocznie grę z -3 PZ) na 6 \$. Maria rozpocznie grę z 18 \$ albo 15 \$, jeśli wygra licytację o pozycję pierwszego gracza.

CARNEGIE: NOWY POCZĄTEK						BUDŻET STARTOWY
LICYTACJA PIERWSZEGO GRACZA						50 \$
KOSTKI TOWARÓW	2	3	4	5	6	
PRACOWNICY W LOBBY	3	4	5	6	7	
PUNKTY ZWYCIĘSTWA	-6	-3	0	3	6	
POCZĄTKOWE RUCHY	4	5	6	8	10	

2. NOWE DZIAŁY

Zmiany w przygotowaniu do gry

Po kroku 3 przygotowania do gry posortujcie wszystkie działki na 4 stosy według kategorii (kadry, zarządzanie, budowa, badania i rozwój).

Wylosujcie z każdego stosu po 4 **różne** działki i połóżcie obok planszy głównej. Następnie wyszukajcie duplikaty wylosowanych działek i dołóżcie do tych obok planszy głównej – w ten sposób przygotujecie 32 działki (po 4 pary z każdej kategorii). Pozostałe żetony działek odłóżcie do pudełka.

Następnie wykonajcie krok 4 przygotowania do gry, czyli w zależności od liczby graczy odłóżcie do pudełka odpowiednią liczbę żetonów działek.

Zestaw 1. Wewnętrzna specjalizacja

Te 4 działki zachęcają graczy do budowania działek konkretnych kategorii w swoich firmach.

17. Dział administracji



Aby użyć tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Za każdy dział z kategorii kadr znajdujący się w jego firmie (włączając dział startowy) gracz może poruszyć 1 pracownika na dowolne miejsce (również puste) w firmie. Po ruchu pracownik staje się nieaktywny (leżący).

21. Dział księgowości



Aby użyć tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz otrzymuje 3\$ za każdy dział z kategorii zarządzania znajdujący się w jego firmie (włączając działki startowe).

25. Dział produkcji



Aby użyć tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz otrzymuje 1 kostkę towaru za każdy dział z kategorii budowy znajdujący się w jego firmie (włączając działki startowe).

29. Dział koordynacji badań i rozwoju



Aby użyć tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz otrzymuje 2 punkty badań za każdy dział z kategorii badań i rozwoju znajdujący się w jego firmie (włączając działki startowe).

Zestaw 2. Sieć lokalnych agencji

Te 4 działki koncentrują się na 1 regionie. Pozwalają graczom opracowywać nowe strategie w zależności od tego, gdzie znajdują się ich projekty.

18. Dział współpracy lokalnej



Gracz musi wybrać 1 region. Za każdy projekt, który w nim zrealizował, otrzymuje 2\$ **ALBO** 2 ruchy pracowników.

PRZYKŁAD. Maria zrealizowała 5 projektów w regionie Midwest. Wybiera ten region i decyduje się otrzymać 6\$ i 4 ruchy swoimi pracownikami.

22. Dział zarządzania marką



Gracz musi wybrać 1 region. Za każdy projekt, który w nim zrealizował, otrzymuje 2\$ **ALBO** 1 kostkę towaru.

26. Dział renowacji



Gracz musi wybrać 1 region. Za każdy projekt, który w nim zrealizował, otrzymuje 2\$ **ALBO** 1 PZ.

30. Dział zarządzania wiedzą



Gracz musi wybrać 1 region. Za każdy projekt, który w nim zrealizował, otrzymuje 2\$ **ALBO** 2 punkty badań.

Zestaw 3. Zwiększona elastyczność

Te 4 działy mają potężne, stałe efekty zapewniające graczom większą elastyczność.

19. Dział komunikacji korporacyjnej



Ten dział ma stały efekt, o ile na początku tury gracza znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik. W trakcie tej tury gracz może poruszać swoich pracowników również na skos.

23. Dział płac



Ten dział ma stały efekt, o ile znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik. Jednak efekt nie działa w rundzie, w której ten pracownik dopiero został aktywowany. Kiedy gracz aktywuje pracownika w dowolnym miejscu w swojej firmie, może zapłacić koszt wskazany na żetonie (jak zwykle) **ALBO** zapłacić 2 S więcej i otrzymać 1 PZ **ALBO** zapłacić tylko 1 S i stracić 1 PZ (gracz nie może tego zrobić, jeśli ma mniej niż 1 PZ).

27. Dział lobbingu politycznego



Ten dział ma 2 stałe efekty, o ile znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik.

- Gracz może realizować projekty na polach, które nie pasują do rodzaju projektu.
- Jeśli gracz realizuje projekt w małym mieście albo na polu pasującym do rodzaju projektu, otrzymuje dodatkowo 1 PZ.

31. Dział archiwów



Ten dział ma 2 stałe efekty, o ile znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik.

- Gdy gracz otrzymuje dochód z toru transportu, może wybrać nagrodę z 1 z wcześniejszych pól, a nie z tego, na którym znajduje się jego dysk.
- Gracz może przesunąć swój dysk na ostatnie pole toru transportu (i otrzymać nagrodę), nawet jeśli jest już zajęte.

Zestaw 4. Różnorakie osiągnięcia

Te 4 działy wpływają na końcową punktację, zachęcając graczy do próbowania nowych strategii.

20. Dział zagospodarowania przestrzennego



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na koniec gry, gracz zdobywa podczas punktacji końcowej 2 PZ za każde pole na swojej planszy, na którym nie ma działu.

24. Dział PR



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na koniec gry, gracz zdobywa podczas punktacji końcowej 2 PZ za każdy projekt zrealizowany w 1 wybranym regionie.

28. Dział pocztowy



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na koniec gry, gracz podczas podliczania połączeń dużych miast może zwiększyć wartość swojego połączenia o 1 (do maksymalnej wartości 6). Jeśli wartość połączenia gracza wynosi 6, dodaje 9 PZ do punktów zdobytych za połączenie dużych miast.

32. Dział rozwoju bibliotek



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na koniec gry, gracz zdobywa podczas punktacji końcowej 4 PZ za każdy zrealizowany projekt w regionie, w którym zrealizował najmniej projektów.

3. NOWE DAROWIZNY

Zmiany w przygotowaniu do gry

Wykonajcie krok 10 przygotowania do gry zgodnie z zasadami. Następnie począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może wybrać po 1 kafelku nowych darowizn i przykryć nim **DOWOLNĄ** sekcję darowizn nadrukowaną na planszy głównej. Na potrzeby punktowania niektórych darowizn nowy kafelek staje się kafelkiem z tej dziedziny, którą przykrył (czyli bez względu na wybory graczy w każdej grze będzie dokładnie 1 sekcja z każdej z 4 dziedzin).

Jeśli na darowiznach, które zostają zakryte, znajdują się dyski (umieszczone w kroku 9 przygotowania do gry), umieśćcie je na odpowiednich polach na kafelku nowych darowizn.



Gracz zdobywa 4 PZ za każdy dział 1 kategorii, który wybudował w swojej firmie (kategorię wybiera podczas punktacji końcowej).



Gracz zdobywa 3 PZ za każdą kategorię, z której wybudował w swojej firmie co najmniej 1 dział.



Gracz zdobywa 3 PZ za każdy dział wybudowany w skrajnej lewej kolumnie na swojej planszy firmy.



Gracz zdobywa 3 PZ za każdy dział wybudowany w najwyższym rzędzie na swojej planszy firmy.



Gracz zdobywa 4 PZ za każdą swoją darowiznę w dziedzinie edukacji.



Gracz zdobywa 3 PZ za każdy projekt 1 rodzaju, który zrealizował (rodzaj wybiera podczas końcowej punktacji).



Gracz zdobywa 3 PZ za każdy rodzaj projektu, który zrealizował.



Gracz zdobywa 1 PZ za każdy projekt, który zrealizował.



Gracz zdobywa 3 PZ za każdą dziedzinę, z której przekazał co najmniej 1 darowiznę.



Gracz zdobywa 4 PZ za każdą swoją darowiznę w dziedzinie praw człowieka.



Gracz zdobywa 2 PZ za każde pole bez działu na swojej planszy.



Gracz zdobywa 2 PZ za każdego swojego nieaktywnego pracownika (licza pracowników **leżących** na planszy firmy i wysłanych na misje).



Gracz zdobywa 2 PZ za każdego aktywnego (stojącego) pracownika znajdującego się na stanowisku pracy z kosztem aktywacji (1 \$ albo większym).



Gracz zdobywa 3 PZ za każdy zestaw składający się z 3 \$ i 1 kostki towaru zwrócony do puli ogólnej.



Gracz zdobywa 4 PZ za każdą swoją darowiznę w dziedzinie opieki społecznej.



Gracz zdobywa 2 PZ za każde średnie miasto połączone ze wskazanym dużym miastem nieprzerwaną trasą utworzoną ze swoich dysków.



Gracz zdobywa 4 PZ za każdą swoją darowiznę w dziedzinie służby zdrowia.

OPRACOWANIE

AUTOR GRY: Xavier Georges

GRAFIKA: Ian O'Toole

MENEDŻEROWIE PROJEKTU:

Arno Quispel, Rafaël Theunis

REDAKCJA: Michael Schemaille,

Xavier Georges

TŁUMACZENIE: Michał Szewczyk

REDAKCJA I KOREKTA WERSJI

POLSKIEJ: zespół Rebel

rebel

4. ZASADY OPCJONALNE

Te zasady pozwalają doświadczonym graczom dodatkowo urozmaicić rozgrywkę.

Szeroki wybór

Ta zasada wprowadza większe zróżnicowanie działań dostępnych podczas rozgrywki dzięki usunięciu duplikatów.

Przed krokiem 4 przygotowania do gry odłóżcie do pudełka po 1 kopii każdego działu (łącznie 32 działu – 16 z gry podstawowej i 16 z dodatku). Następnie w zależności od liczby graczy odłóżcie do pudełka odpowiednią liczbę żetonów działów.

Opcja czekania

Pierwszy gracz (i tylko on) ma możliwość czekania. Oznajmia to innym graczom i czeka, aż pozostali rozegrają swoje tury. Pierwszy gracz rozegra swoją turę jako ostatni.

Wskazówka. Ta zasada jest szczególnie przydatna, gdy rozgrywa się akcja kadr. Dzięki temu pierwszy gracz może zobaczyć, jakich wyborów dokonali przeciwnicy, zanim sam podejmie działanie.

Tajna darowizna

Ta zasada wprowadza nowe możliwości strategiczne i ukryty element podczas punktacji końcowej.

Po przygotowaniu do gry każdy gracz musi w tajemnicy wybrać 1 darowiznę i zapisać wybór na kartce. Najłatwiej zapisać wybór w postaci numeru kolumny i wiersza określających pozycję wybranej darowizny w tabeli.

Gracze kładą zakryte kartki obok swoich plansz i nie ujawniają ich do końca gry. Gracz może w trakcie rozgrywki podejrzeć

swoją kartkę, żeby przypomnieć sobie, co na niej zapisał.

Tajna darowizna nie ma kosztu i nie wpływa na koszt kolejnych darowizn. Gracz otrzyma za nią PZ nawet wtedy, gdy ktoś umieści na niej swój dysk. Gracz sam może umieścić na niej dysk, aby otrzymać za nią 2 razy więcej punktów.