

# CARNEGIE : EXTENSION N° 1

Cette extension se compose de quatre modules indépendants. Chaque module peut être ajouté seul au jeu de base, ou se combiner avec n'importe quels autres modules.

## Compatibilité avec le Jeu Solo

1. Un Nouveau Départ	OUI	4. Règles Optionnelles	
2. Nouveaux Départements	OUI	- Mise en place Diversifiée	OUI
3. Nouvelles Donations	NON	- Option Attendre	NON
		- La Donation Secrète	NON

## MATÉRIEL



1 calepin «Un Nouveau Départ»



32 tuiles Département  
(2 pour chacun des 16 Départements différents)



4 tuiles Donation

## 1. UN NOUVEAU DÉPART

Ce module utilise un calepin de feuilles d'enchère intitulées «Un Nouveau Départ». Il permet aux joueurs de personnaliser leurs ressources de départ afin de bénéficier de conditions de départ asymétriques.

Avant l'étape 6 de la mise en place, donnez une feuille d'enchère à chaque joueur. Il doit secrètement choisir une option dans chacune des lignes de cette feuille d'enchère et calculer le coût total de ses choix.

En plus de personnaliser ses ressources de départ, chaque joueur peut également enchérir pour être le premier jouer à entamer la partie. Le coût total des options choisies par un joueur ne peut pas dépasser \$50.

Ensuite, les joueurs révèlent simultanément leur feuille d'enchère : celui ayant placé l'enchère la plus élevée devient Premier Joueur (ligne 1). Le jeu se déroulera dans le sens horaire en partant de ce joueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant dépensé le plus grand total de trésorerie pour ses choix commencera. Si l'égalité persiste, elle est résolue par tirage au sort entre les joueurs concernés.

### Modifications de mise en place

Poursuivez normalement la mise en place de la partie, avec quelques ajustements pour les étapes suivantes :

**6** Chaque joueur reçoit :

**A** 2 à 6 cubes Marchandise, selon le choix qu'il a fait à la ligne 2 de sa feuille d'enchère. Il reçoit ensuite une trésorerie de départ égale à \$50 moins la somme totale dépensée aux lignes 2 à 5 de sa feuille d'enchère. Le premier joueur doit également déduire le montant de sa ligne 1 (les autres joueurs ne payent pas leur enchère pour être premier joueur).

**C** 5 employés actifs (debout), comme lors de la mise en place normale. Il reçoit également 3 à 7 employés supplémentaires, selon le choix qu'il a fait à la ligne 3 de sa feuille d'enchère. Ces employés sont placés couchés dans son Hall. Les employés restants ne sont pas disponibles en début de partie.

**D** **DI** La ligne 4 de la feuille d'enchère permet aux joueurs d'échanger de l'argent contre des PV, et inversement. Ajustez le score de départ de chaque joueur en fonction de son choix.

**7** Ignorez cette étape. Le premier joueur est celui ayant réalisé l'enchère la plus élevée à la ligne 1 de sa feuille d'enchère.

**II** La ligne 5 de la feuille d'enchère permet aux joueurs de choisir le nombre de déplacements qu'ils réalisent lors de cette étape de la mise en place.

### EXEMPLE

*Marie enchère \$3 pour devenir première joueuse. Elle décide également de commencer la partie avec 5 cubes Marchandise (\$15), 4 employés dans son Hall (\$8) et 8 déplacements de départ (\$15) : elle choisit de compenser ces dépenses en échangeant 3 PV contre \$6. Marie commence donc la partie avec \$18, ou \$15 si elle remporte l'enchère pour être première joueuse.*

CARNegie - UN NOUVEAU DÉPART						
ENCHÈRE 1 <sup>er</sup> JOUEUR	<b>\$3</b>					TRESORERIE DE DÉPART
CUBES MARCHANDISE	2 \$6	3 \$9	4 \$12	5 \$15	6 \$18	\$50
EMPLOYES DANS LE HALL	5 \$8	4 \$6	5 \$10	6 \$12	7 \$14	-(35)
POINTS DE VICTOIRE	-6 \$12	-5 \$10	0	3 \$6	6 \$12	\$15
DÉPLACEMENTS DE DÉPART	4 \$12	5 \$15	6 \$18	8 \$24	10 \$30	

## 2. NOUVEAUX DÉPARTEMENTS

### Modifications de mise en place

Après l'étape 3 de la mise en place, triez les tuiles Département par type (Ressources Humaines, Direction, Construction, R&D) et mélangez chaque pile. Piochez des tuiles de chaque pile jusqu'à avoir 4 Départements différents de chaque type. Cherchez alors le deuxième exemplaire de chacun de ces Départements et rangez les autres dans la boîte. Vous devriez alors avoir 4 paires pour chacun des types de Départements, soit un total de 32 tuiles Département.

Effectuez normalement l'étape 4 de la mise en place, en rangeant dans la boîte les tuiles excédentaires, comme indiqué.

### Groupe 1 : : Spécialisation Interne

Ce premier groupe de 4 nouveaux Départements incite les joueurs à intégrer des types de Départements spécifiques à leur Société.

#### 17. Administration des RH



Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal).

Pour chaque Département Ressources Humaines dans sa Société (y compris celui de départ), il peut alors déplacer un employé de son plateau Société vers n'importe quel emplacement de sa Société. Un employé ainsi déplacé devient inactif.

#### 21. Comptabilité



Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal).

Le joueur reçoit alors \$3 pour chaque Département Direction dans sa Société (y compris ceux de départ).

#### 25. Lignes de Production



Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal).

Le joueur reçoit alors 1 cube Marchandise pour chaque Département Construction dans sa Société (y compris celui de départ).

#### 29. Coordination R&D



Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal).

Le joueur reçoit alors 2 points de recherche pour chaque Département R&D dans sa Société (y compris celui de départ).

### Groupe 2 : Réseau d'Agences Locales

Ces 4 Départements disposent d'effets se focalisant sur une région particulière. Ils permettent aux joueurs de concevoir de nouvelles stratégies suivant la région dans laquelle sont concentrés leurs projets.

#### 18. Partenaire Régional



Lorsqu'il utilise ce Département, un joueur doit choisir une unique région : pour chaque projet qu'il a construit dans cette région, il gagne \$2 OU 2 déplacements d'employé.

**EXEMPLE :** Marie a construit 5 projets dans le Midwest. Elle choisit cette région lors de l'utilisation de ce Département et décide de gagner \$6 et 4 déplacements d'employé.

#### 22. Image de Marque



Lorsqu'il utilise ce Département, le joueur doit choisir une unique région : pour chaque projet qu'il a construit dans cette région, il gagne \$2 OU 1 cube Marchandise.

#### 26. Rénovation



Lorsqu'il utilise ce Département, le joueur doit choisir une unique région : pour chaque projet qu'il a construit dans cette région, il gagne \$2 OU 1 PV.

#### 30. Partage de Connaissance



Lorsqu'il utilise ce Département, le joueur doit choisir une unique région : pour chaque projet qu'il a construit dans cette région, il gagne \$2 OU 2 points de recherche.



### Groupe 3 : Amélioration de la Flexibilité

Ces 4 Départements disposent de puissants effets permanents offrant aux joueurs davantage de flexibilité.

#### 19. Communication Interne



Pour bénéficier de l'effet de ce Département, celui-ci doit contenir un employé actif au début du tour.

Pour toute la durée de ce tour, les employés du joueur peuvent se déplacer en diagonale ou orthogonalement au sein de leur Société.

#### 23. Gestion des Salaires



Ce Département dispose d'un effet permanent qui dure tant qu'il contient un employé actif. Attention, cet effet ne s'applique pas lors du tour durant lequel l'employé a été activé.

Lorsque le joueur active un employé n'importe où dans sa Société, il peut payer le coût indiqué sur son poste de travail (normalement) **OU** payer \$2 de plus et gagner 1 PV **OU** payer \$1 quel que soit le coût et perdre 1 PV. La dernière option ne peut pas être choisie si le joueur a 0 PV ou moins.

#### 27. Influence Politique



Ce Département dispose d'un effet permanent qui dure tant qu'il contient un employé actif.

Le joueur peut construire sur une case qui ne correspond pas au type de projet choisi. Si le joueur construit dans une petite ville, ou sur un emplacement correspondant au type de projet choisi, il gagne 1 PV.

#### 31. Archives



Ce Département dispose de deux effets permanents qui durent tant qu'il contient un employé actif. Tout d'abord, lorsqu'il reçoit des revenus du transport, le joueur peut choisir de recevoir un niveau de revenu inférieur à la position de son marqueur sur la piste Transports de la région de la Mission. De plus, le marqueur Transport du joueur peut entrer dans la dernière case de chaque piste Transports, même si ces cases sont déjà occupées par le marqueur d'un autre joueur.

### Groupe 4 : Réalisations Diverses

Ces 4 Départements altèrent le décompte final, incitant les joueurs à tenter de nouvelles stratégies.

#### 20. Espaces Verts



Ce Département affecte le décompte final tant qu'il contient un employé actif à la fin de la partie.

Le joueur gagne 2 PV pour chaque emplacement libre de son plateau Société.

#### 24. Relations Publiques



Ce Département affecte le décompte final tant qu'il contient un employé actif à la fin de la partie.

Le joueur choisit une région et gagne 2 PV pour chaque projet qu'il a construit dans cette région.

#### 28. Bureau de Poste



Ce Département affecte le décompte final tant qu'il contient un employé actif à la fin de la partie.

Lors du décompte des liaisons entre les grandes villes, le joueur ajoute 1 point de liaison à son total (jusqu'à un maximum de 6 points de liaison). Si le joueur termine la partie avec 6 points de liaison, il reçoit un bonus de 9 PV, en plus des points gagnés pour la liaison des grandes villes.

#### 32. Réseaux de Bibliothèques



Ce Département affecte le décompte final tant qu'il contient un employé actif à la fin de la partie.

Le joueur gagne 4 PV pour chaque projet qu'il a construit dans la région dans laquelle il a le moins de projets.

## 3. NOUVELLES DONATIONS

### Modifications de mise en place

Résolvez l'étape 10 de la mise en place normalement. Puis, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur peut choisir une tuile Nouvelle Donations et l'utiliser pour recouvrir **n'importe quelle** case Donation du plateau. Une tuile Nouvelle Donation peut recouvrir **n'importe quel** type de donation (**EXEMPLE** : Un joueur peut placer une tuile Donation « Éducation » sur une case Donation « Santé » du plateau).

Si des disques (étape 9 de la mise en place) sont présents sur une case Donation couverte par une tuile Nouvelle Donation, remplacez ces disques sur la nouvelle tuile sans changer leur case. Les PV de ces donations sont uniquement décomptés à la fin de la partie.



Le joueur gagne 4 PV pour chaque Département d'un même type ajouté à sa Société (il choisit ce type lors du décompte final).



Le joueur gagne 3 PV pour chaque type de Département différent ajouté à sa Société.



Le joueur gagne 3 PV pour chaque Département ajouté dans la colonne la plus à gauche de son plateau Société.



Le joueur gagne 3 PV pour chaque Département ajouté dans la rangée supérieure de son plateau Société.



Le joueur gagne 4 PV pour chaque Donation « Éducation » qu'il a faite.



Le joueur gagne 3 PV pour chaque projet d'un même type qu'il a construit (il choisit le type lors du décompte final).



Le joueur gagne 3 PV pour chaque type de projet différent qu'il a construit.



Le joueur gagne 1 PV pour chaque projet qu'il a construit.



Le joueur gagne 3 PV pour chaque type de donation qu'il a faite.



Le joueur gagne 4 PV pour chaque Donation « Droits des Personnes » qu'il a faite.



Le joueur gagne 2 PV pour chaque emplacement libre de son plateau Société.



Le joueur gagne 2 PV pour chaque employé inactif dans sa Société (sur son plateau Société et/ou sur une Mission).



Le joueur gagne 2 PV pour chaque employé actif de sa Société sur un poste de travail ayant un coût d'activation (\$1 ou plus).



Le joueur peut payer \$3 et 1 cube Marchandise à la réserve en échange de 3 PV. Il peut répéter cette opération jusqu'à 4 fois.



Le joueur gagne 4 PV pour chaque Donation « Aide Sociale » qu'il a faite.



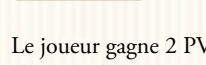
NEW YORK



CHICAGO



NEW ORLEANS



SAN FRANCISCO

Le joueur gagne 2 PV pour chaque ville moyenne reliée à la Grande Ville indiquée par un réseau ininterrompu de ses propres disques Construction adjacents.



Le joueur gagne 4 PV pour chaque Donation « Santé » qu'il a faite.

### CRÉDITS

AUTEUR : Xavier Georges

ILLUSTRATEUR : Ian O'Toole

CHEFS DE PROJET : Arno Quispel

RELECTEURS : Michael Schemaille

TRADUCTION : MeepleRules.fr

Si vous rencontrez le moindre problème avec ce jeu, merci de contacter votre revendeur ou de prendre contact avec notre service client sur [www.pixiegames.fr/nous-contacter](http://www.pixiegames.fr/nous-contacter)



## 4. RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles renouvellent et enrichissent les manières de jouer pour les joueurs expérimentés.

### Mise en place Diversifiée

Elle permet d'augmenter la variété des Départements disponibles pendant la partie, mais il n'y a plus qu'un seul exemplaire de chaque Département.

Juste avant l'étape 4 de la mise en place, sélectionnez une copie de chacun des Départements, soit 32 Départements au total : 16 Départements du jeu de base et 16 de l'extension, sans aucun doublon.

### Option Attendre

La possibilité d'attendre s'offre au premier joueur (et uniquement lui). Pour cela, il suffit à ce joueur d'annoncer qu'il attend au lieu de jouer en premier. Les autres joueurs doivent alors jouer leur tour normalement, puis le premier joueur jouera le sien en dernier.

**Astuce** : Cette règle peut être particulièrement utile lors du choix d'une action Ressources Humaines dans la mesure où elle permet au premier joueur de voir ce que les autres joueurs ont choisi avant de faire ses propres déplacements.

### La Donation Secrète

Cette règle ajoute une nouvelle option stratégique, ainsi qu'un élément caché révélé lors du décompte final.

Après avoir finalisé la mise en place du jeu, chaque joueur doit secrètement choisir une donation et la noter sur un bout de papier (en indiquant le type de donation choisie, numéroté de 1 à 4 de gauche à droite, et sa ligne, numérotée de 1 à 5 de haut en bas).

Les joueurs doivent conserver leur note, face cachée, à côté de leur plateau Société. Elles seront révélées et décomptées à la fin de

la partie, une fois que les autres donations ont été décomptées. Un joueur peut consulter la donation qu'il a choisie à tout moment.

Les donations secrètes n'ont aucun coût et elles n'augmentent pas le coût des donations suivantes d'un joueur. Elles sont toujours actives, même si la case correspondante est occupée par le disque d'un joueur. Un joueur peut placer un disque sur la case correspondant à sa donation secrète : il la décomptera alors deux fois à la fin de la partie.