

# CARNEGIE: UITBREIDING NR 1

Deze uitbreiding bestaat uit vier aparte modules. Elke module kan op zichzelf aan het basisspel worden toegevoegd, of in combinatie met een of meer andere.

## Compatibiliteit met het Solospel

|                      |     |                                 |     |
|----------------------|-----|---------------------------------|-----|
| 1. Een Nieuw Begin   | JA  | 4. Optionele Regels             |     |
| 2. Nieuwe Afdelingen | JA  | - Voorbereiding met Ruim Aanbod | JA  |
| 3. Nieuwe Giften     | NEE | - Wachtoptie                    | NEE |
|                      |     | - Geheime Giften                | NEE |

## SPELMATERIAAL



1 blok "Een Nieuw Begin"



32 afdelingstegels  
(2 elk van 16 verschillende afdelingen)



4 giftentegels

## 1. EEN NIEUW BEGIN

Voor deze module gebruik je het blok met biedformulieren ("Een Nieuw Begin"). Hiermee kunnen de spelers hun startmiddelen aanpassen om zo een asymmetrisch element aan het spel toe te voegen.

Vóór stap 6 van de voorbereiding geef je iedere speler een biedformulier. Hierop moet iedere speler dan één optie per regel kiezen, en de kosten van elke keuze noteren.

Naast het kiezen van zijn of haar startmiddelen mag iedere speler ook een bod doen om startspeler te worden. De totale kosten van de keuzes van een speler mogen niet hoger zijn dan \$50.

Dan onthullen de spelers tegelijkertijd hun volledig ingevulde biedformulieren. De hoogste bieder wordt de startspeler, waarna de andere spelers met de klok mee volgen. Bij een gelijk bod wordt de betrokken speler met het hoogste **totaal** geboden bedrag voor alle biedingen de startspeler. Als er dan nog een gelijke stand is, wordt willekeurig bepaald wie van de betrokken spelers de startspeler wordt.

### Aanpassingen Voorbereiding

Ga verder met de voorbereiding als in het normale spel, met deze volgende aanpassingen bij onderstaande stappen:

**6** Geef iedere speler:

**A** 2-6 goederen, afhankelijk van de gemaakte keuze op regel 2 van het biedformulier. Geef iedere speler vervolgens bankbiljetten met een waarde van \$50, min het door hen geboden bedrag op de regels 2-5 op hun biedformulier. De startspeler moet ook het geboden bedrag van regel 1 in mindering brengen – de andere spelers betalen hun bod om startspeler te worden niet.

**C** 5 rechtopstaande (actieve) werknemers, zoals in de normale regels. Daarna ontvangt iedere speler nog 3-7 extra werknemers, afhankelijk van de gemaakte keuze op

regel 3 van het biedformulier. De spelers moeten deze extra werknemers in liggende staat (inactief) in hun Lobby plaatsen. De resterende werknemers van iedere speler zijn aan het begin van het spel niet beschikbaar.

**D** **DI** Regel 4 van het biedformulier laat spelers geld ruilen tegen OP, en vice versa. Pas de startposities van de spelers op het scorespoor aan, afhankelijk van de gemaakte keuze op het biedformulier.

**7** Sla deze stap over. De startspeler is de speler die het hoogste bod heeft genoteerd op regel 1 van zijn biedformulier.

**II** Regel 5 van het biedformulier bepaalt hoeveel stappen iedere speler zijn werknemers mag verplaatsen tijdens deze voorbereidingsstap.

### VOORBEELD

*Mary* biedt \$3 om startspeler te worden. Ze kiest er ook voor om het spel te beginnen met 5 goederen (\$15), 4 werknemers in haar Lobby (\$8), en 8 stappen bij de voorbereiding (\$15); ze kiest ervoor haar uitgaven te compenseren door 3 OP te ruilen voor \$6. Ze start het spel met \$18, of \$15 als ze met haar bod startspeler is geworden.

| CARNEGIE: EEN NIEUW BEGIN |     |   |   |   |    | STARTGELD |
|---------------------------|-----|---|---|---|----|-----------|
| STARTSPELVEREDELING       | \$3 |   |   |   |    |           |
| GOEDERENBLOKES            | 2   | 3 | 4 | 5 | 6  | \$50      |
| WERKNEMERS IN LOBBY       | 5   | 4 | 5 | 6 | 7  | -(35)     |
| OVERWINNINGSPUNTEN        | -6  | 5 | 0 | 3 | 6  | \$15      |
| STAPPEN BIJ VOORBEREIDING | 4   | 5 | 6 | 8 | 10 |           |

## 2. NIEUWE AFDELINGEN

### Aanpassingen Voorbereiding

Na stap 3 van de voorbereiding sorteert je alle afdelingstegels in 4 stapels naar soort (Personeelszaken, Management, Uitvoering, O&O).

Trek tegels van elke stapel totdat je 4 verschillende afdelingen per soort hebt. Zoek het tweede exemplaar van elk van deze tegels erbij. Leg de resterende tegels terug in de doos. Je moet nu 4 gelijke paren hebben van elke soort, in totaal 32 afdelingstegels.

Voer vervolgens stap 4 van de voorbereiding normaal uit, waarbij je de tegels teruglegt in de doos, zoals aangegeven.

### Set 1: Interne Specialisatie

De eerste set van 4 nieuwe afdelingen nodigt spelers uit bepaalde soorten afdelingen aan hun bedrijf toe te voegen.

#### 17. Administratie Personeelszaken



Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). Daarna mag de speler voor elke afdeling Personeelszaken op zijn bedrijfsbord (inclusief de voorgedrukte afdeling) één werknemer op zijn bedrijfsbord naar een andere plek in zijn bedrijf verplaatsen. Een zo verplaatste werknemer wordt inactief.

#### 21. Boekhouding



Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan \$3 voor elke afdeling Management in zijn bedrijf (inclusief de voorgedrukte afdelingen).

#### 25. Productielijnen



Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan 1 goed voor elke afdeling Uitvoering in zijn bedrijf (inclusief de voorgedrukte afdeling).

#### 29. Coördinatie O&O



Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan 2 studiepunten voor elke afdeling O&O in zijn bedrijf (inclusief de voorgedrukte afdeling).

### Set 2: Lokaal Netwerk

Deze 4 afdelingen hebben een effect dat focust op één regio tegelijk. Ze stellen spelers in staat om nieuwe strategieën te bedenken op basis van waar hun projecten zich concentreren.

#### 18. Lokale Partners



Om deze afdeling te gebruiken, kiest de speler een van de vier regio's op de kaart. De speler ontvangt dan, voor elk gebouwd project in die regio, \$2 OF 2 werknemersverplaatsingen.

**Voorbeeld:** Mary heeft 5 projecten gebouwd in Midwest. Ze kiest die regio als ze deze afdeling gebruikt, en kiest ervoor om \$6 en 4 werknemersverplaatsingen te ontvangen.

#### 22. Merkbevordering



Om deze afdeling te gebruiken, kiest de speler een van de vier regio's op de kaart. De speler ontvangt dan, voor elk gebouwd project in die regio, \$2 OF 1 goed.

#### 26. Renovatie



Om deze afdeling te gebruiken, kiest de speler een van de vier regio's op de kaart. De speler ontvangt dan, voor elk gebouwd project in die regio, \$2 OF 1 OP.

#### 30. Kennis Delen



Om deze afdeling te gebruiken, kiest de speler een van de vier regio's op de kaart. De speler ontvangt dan, voor elk gebouwd project in die regio, \$2 OF 2 studiepunten.

### Set 3: Verbeterde Flexibiliteit

Deze 4 afdelingen hebben krachtige, blijvende effecten die spelers meer flexibiliteit geven.

#### 19. Bedrijfscommunicatie



Om van het effect van deze afdeling gebruik te kunnen maken, moet er een actieve werknemer aanwezig zijn aan het begin van de beurt. Tijdens deze beurt mogen de werknemers van die speler horizontaal, verticaal en diagonaal verplaatst worden binnen het bedrijf.

#### 23. Payrollmanagement



Zolang er een actieve werknemer op deze afdeling aanwezig is, heeft deze een doorlopend effect, echter niet in de ronde waarin die werknemer geactiveerd werd. Als de speler ergens in zijn bedrijf een werknemer activeert, mag hij kiezen: **OF** hij betaalt de op de werkplek aangegeven activeringskosten (zoals gebruikelijk), **OF** hij betaalt \$2 meer dan de aangegeven kosten en ontvangt 1 OP, **OF** hij betaalt \$1, ongeacht de kosten, en verliest 1 OP. Deze laatste optie kan niet gekozen worden als de speler 0 OP of minder heeft.

#### 27. Politieke Lobby



Zolang er een actieve werknemer op deze afdeling aanwezig is, heeft deze een doorlopend effect. De speler mag bouwen op bouwvelden die niet overeenkomen met het gekozen soort project. Als de speler in een kleine stad bouwt, of op een bouwveld dat overeenkomt, ontvangt hij 1 OP.

#### 31. Archieven



Zolang er een actieve werknemer op deze afdeling aanwezig is, heeft deze twee doorlopende effecten. Ten eerste mag de speler, als hij transportinkomsten ontvangt, kiezen voor de inkomsten van een al door hem gepasseerde positie op het transportspoor. Ten tweede mag zijn transportschijfje het laatste veld van elk transportspoor betreden (en de eindbonus ontvangen), ook als er al schijfjes van andere spelers liggen.

### Set 4: Diverse Prestaties

Deze 4 afdelingen beïnvloeden de eindtelling, en sturen de spelers daarom in de richting van nieuwe strategieën.

#### 20. Groenvoorziening



Deze afdeling heeft een effect op de eindtelling als er een actieve werknemer aanwezig is aan het einde van het spel. De speler scoort 2 OP per ruimte op zijn bedrijfsbord waar geen afdeling is.

#### 24. Public Relations



Deze afdeling heeft een effect op de eindtelling als er een actieve werknemer aanwezig is aan het einde van het spel. De speler scoort 2 OP per project dat hij heeft gebouwd in één regio naar keuze.

#### 28. Postkamer



Deze afdeling heeft een effect op de eindtelling als er een actieve werknemer aanwezig is aan het einde van het spel. Bij het tellen van verbindingen tussen grote steden telt de speler 1 verbindingspunt op bij zijn totaal, tot een maximum van 6 verbindingpunten. Als de speler aan het einde van het spel 6 verbindingpunten heeft, ontvangt hij 9 OP extra, bovenop de punten voor zijn verbindingen tussen grote steden.

#### 32. Bibliotheeknetwerk



Deze afdeling heeft een effect op de eindtelling als er een actieve werknemer aanwezig is aan het einde van het spel. De speler scoort 4 OP per project dat hij heeft gebouwd in de regio waarin hij de minste projecten heeft gebouwd.

## 3. NIEUWE GIFTEN

### Aanpassingen Voorbereiding

Voer stap 10 van de voorbereiding op normale wijze uit. Dan, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, mag iedere speler een giftentegel kiezen en deze gebruiken om een op het speelbord afgedrukt giftgebied naar keuze af te dekken. Een giftentegel mag **ELK** soort giften afdekken. (Voorbeeld: Een speler mag een *Onderwijs-giften* tegel over het *Gezondheidszorggebied* op het speelbord plaatsen.)

Als er een schijfje ligt (stap 9 van de voorbereiding) op een giftveld dat wordt afgedekt door een giftentegel, plaats je dit schijfje op dezelfde positie op de giftentegel. De OP van deze giften worden pas aan het einde van het spel gescoord.



De speler ontvangt 4 OP per afdeling van één soort die aan zijn bedrijfsbord is toegevoegd (de soort wordt gekozen bij de eindtelling).



De speler ontvangt 3 OP per verschillende soort afdeling die aan zijn bedrijfsbord is toegevoegd.



De speler ontvangt 3 OP per afdeling die in de linker kolom aan zijn bedrijfsbord is toegevoegd.



De speler ontvangt 3 OP per afdeling die op de bovenste verdieping aan zijn bedrijfsbord is toegevoegd.



De speler ontvangt 4 OP per Onderwijsgift die hij heeft gedaan.



De speler ontvangt 3 OP per project van één soort dat hij heeft gebouwd (de soort wordt gekozen bij de eindtelling).



De speler ontvangt 3 OP per verschillende soort project dat hij heeft gebouwd.



De speler ontvangt 1 OP per project dat hij heeft gebouwd.



De speler ontvangt 3 OP per verschillende soort gift die hij heeft gedaan.



De speler ontvangt 4 OP per Mensenrechtengift die hij heeft gedaan.



De speler ontvangt 2 OP per ruimte op zijn bedrijfsbord waar geen afdeling is.



De speler ontvangt 2 OP per inactieve werknemer in zijn bedrijf (op het bedrijfsbord en/of op een opdracht).



De speler ontvangt 2 OP per actieve werknemer op een werkplek met activeringskosten (\$1 of hoger).



De speler mag \$3 en 1 goed betalen aan de voorraad in ruil voor 3 OP; dit mag hij tot 4 keer doen.



De speler ontvangt 4 OP per Welzijnsgift die hij heeft gedaan.



De speler ontvangt \$2 per middelgrote stad die via een ononderbroken netwerk van eigen bouwschijfjes verbonden is met de aangegeven grote stad.



De speler ontvangt 4 OP per Gezondheidszorggift die hij heeft gedaan.

### CREDITS

SPELONTWERP: Xavier Georges

ARTWORK: Ian O'Toole

PROJECTMANAGERS: Arno Quispel

REDACTIE: Michael Schemaille

NEDERLANDSE VERTALING: Olav Fakkeldij

Als er iets niet in orde is met dit spel neem dan contact op met de winkel waar je het spel hebt gekocht, of neem contact op met onze klantenservice op [www.quined.nl/contact/](http://www.quined.nl/contact/)

## 4. OPTIONELE REGELS

Deze optionele regels geven ervaren spelers nieuwe en uitdagende manieren om te spelen.

### Voorbereiding met Ruim Aanbod

Deze aanpassing vergroot het aantal verschillende afdelingen dat beschikbaar is tijdens het spel, maar maakt ook dat er van elke afdeling maximaal één in het spel is.

Vlak voor stap 4 van de voorbereiding neem je één exemplaar van elke afdeling, zodat je in totaal 32 afdelingen hebt; 16 afdelingen uit het basisspel, plus 16 afdelingen uit de uitbreiding, zonder dubbelen.

### Wachtoptie

De startspeler (en alleen de startspeler) heeft de optie om te wachten. Deze speler geeft simpelweg aan dat hij wacht, in plaats van als eerste zijn beurt uit te voeren. De andere spelers moeten vervolgens hun beurt op normale wijze uitvoeren, waarna de startspeler als laatste aan de beurt is.

**Tip:** Deze regel kan bijzonder nuttig zijn bij het kiezen van de Personeelszaken-actie, omdat de startspeler zo kan zien wat andere spelers doen, voordat hij zelf zijn medewerkers verplaatst.

### Geheime Giften

Deze regel voegt een nieuwe strategisch optie en een verborgen element toe aan de eindtelling.

Na de voorbereiding van het spel moet iedere speler in het geheim een giftveld kiezen en dit noteren op een blaadje. Geef het gekozen veld aan met de kolom (genummerd 1-4, van links naar rechts), en de regel (genummerd 1-5, van boven naar onder). Spelers bewaren het blaadje gedekt naast hun bedrijfsbord.

Deze blaadjes worden aan het einde van het spel onthuld, nadat alle andere giften gescoord zijn. Spelers mogen hun eigen blaadje

te allen tijde bekijken. Geheime giften kosten niets, en ze verhogen ook de prijs van volgende giften van een speler niet. Ze zijn altijd actief, ook als het betreffende giftveld bezet wordt door een spelerschijfje.

Een speler mag een giftschijfje op het veld plaatsen dat overeenkomt met zijn geheime gift – in dat geval scoort de speler die gift tweemaal aan het einde van het spel.