

# CARNEGIE: Dodatek Nr 1

Dodatek ten składa się z 4 niezależnych modułów. Każdy z nich można oddzielnie dodać do podstawowej gry lub stworzyć z nich różne kombinacje.

## Kompatybilność z wariantem jednoosobowym

1. Nowy początek	TAK	4. Zasady opcjonalne	
2. Nowe działy	TAK	- Przygotowanie Open Bar	TAK
3. Nowe donacje	NIE	- Opcja czekania	NIE
		- Tajna donacja	NIE

## Elementy gry



1 notes "Nowy początek"



32 żetony działów  
(po 2 z 16 rodzajów działów)



4 żetony donacji

## 1. NOWY POCZĄTEK

Moduł ten wykorzystuje notes z arkuszami do licytacji "Nowy początek" i pozwala graczom na dostosowanie ich zasobów początkowych, co dodaje rozgrywce asymetryczności.

Przed 6 krokiem przygotowania rozgrywki rozdajcie graczom arkusze do licytacji. Każdy gracz w tajemnicy przed innymi wybiera jedną opcję w każdej linii w arkuszu i zapisuje jej koszt.

Dodatkowo, poza dostosowaniem swoich startowych zasobów, gracze mogą licytować się o bycie pierwszym graczem. Wybory gracza nie mogą go kosztować więcej niż 50\$ łącznie.

Po dokonaniu wyboru gracze jednocześnie odsłaniają swoje arkusze. Gracz, który zaliczył najwięcej, zostaje pierwszym graczem. Gra będzie kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W przypadku remisu pierwszym graczem zostaje ten remisujący, który wydał łącznie więcej pieniędzy. Jeśli nadal jest remis, wylosujcie pierwszego gracza spośród remisujących osób.

### Zmiany w przygotowaniu gry

Przygotujcie grę, jak w przypadku gry podstawowej stosując poniższe zmiany:

**6** Rozdajcie każdemu graczowi:

- A** 2-6 kostek towarów, w zależności od wyboru dokonanego przez graczy w linii 2. 50\$ minus tyle, ile gracz wydał na swoje wybory w liniach 2-5 na swoim arkuszu. Gracz, który wylicytował bycie pierwszym, dodatkowo musi odjąć zaliczowaną kwotę w linii 1.
- C** 5 aktywnych (stojących) pracowników jak w zasadach podstawowych. Dodatkowo 3-7 pracowników, w zależności od wyboru dokonanego przez graczy w linii 3. Gracze umieszczają tych pracowników jako nieaktywnych (leżących) w swoim lobby. Pozostali pracownicy nie będą dostępni na

początku gry.

**D** **D1** Linia 4 pozwala graczom wymienić pieniądze na punkty i na odwrót. Ustalcie zgodnie z wyborami graczy, położenie ich dysków na torze punktacji.

**7** Pomińcie ten krok przygotowań. Graczem rozpoczynającym zostaje ta osoba, która wylicytowała to oferując najwyższą kwotę w linii 1 na swoim arkuszu.

**11** Linia 5 pozwala graczom ustalić ilu ich pracowników będzie mogło poruszyć się podczas tego kroku przygotowań.

### PRZYKŁAD

Marysia licytuje 3\$ by 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 punkty zwycięstwa (rozpocznie grę z -3 punktami) na 6\$. Marysia rozpocznie grę z 18\$ lub 15\$ jeśli uda jej się wylicytować bycie pierwszym graczem.

CARNEGIE: NOWY POCZĄTEK						POCZĄTKOWY BUDŻET
Pierwszy gracz - aukcja	3					\$50
Kostki towarów	2	3	4	5	6	-\$35
Pracownicy w lobby	5	4	5	6	7	
Punkty zwycięstwa	-6	5	0	5	6	\$15
Liczba ruchów pracowników	4	5	6	8	10	

## 2. NOWE DZIAŁY

### Zmiany w przygotowaniu gry.

Po 3 kroku przygotowań, posortujcie wszystkie działy w 4 stosy (Dział Kadr, Zarząd, Dział Budowy oraz Dział Badań i Rozwoju).

Dobierajcie działy z każdego stosu do momentu, kiedy będą po 4 różne w każdym typie. Odnajdźcie kopie tych działów i połóżcie je obok. Wszystkie pozostałe działy odłóżcie do pudełka. Powiniście rozpocząć grę z 4 parami działów każdego typu (łącznie 32 działy).

Następnie przeprowadźcie krok 4 jak w grze podstawowej, odkładając żetony do pudełka, zgodnie z liczbą graczy biorących udział w rozgrywce.

### Zestaw 1: Wewnętrzna specjalizacja.

Te 4 działy zachęcają graczy do budowania konkretnych działów w swoich firmach.

#### 17. Administracja



By skorzystać z tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz może poruszyć jednego pracownika w dowolne miejsce na planszy, za każdy dział kadr znajdujący się w jego firmie (włączając dział startowy). Po ruchu pracownik staje się nieaktywny (leżący).

#### 21. Księgowość



By skorzystać z tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz otrzymuje 3\$ za każdy dział zarządu znajdujący się w jego firmie (włączając dział startowy).

#### 25. Linie produkcyjne



By skorzystać z tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz otrzymuje 1 kostkę towarów za każdy dział budowy znajdujący się w jego firmie (włączając dział startowy).

#### 29. Dział koordynacji Badań i Rozwoju



By skorzystać z tego działu, gracz musi wystać aktywnego pracownika na misję. Gracz otrzymuje 2 punkty badań za każdy dział badań i rozwoju znajdujący się w jego firmie (włączając dział startowy).

### Zestaw 2: Sieć lokalnych agencji

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

#### 18. Lokalni partnerzy



Gracz musi wybrać jeden region. Za każdy wybudowany w nim przez niego projekt, otrzymuje 2\$ LUB 2 ruchy pracowników.

**PRZYKŁAD:** Marysia wybudowała 5 projektów w Midwest. Wybiera ten region i decyduje się otrzymać 6\$ i 4 ruchy swoimi pracownikami.

#### 22. Zarządzanie marką



Gracz musi wybrać jeden region. Za każdy wybudowany w nim przez niego projekt, otrzymuje 2\$ LUB 1 kostkę zasobów.

#### 26. Dział renowacji



Gracz musi wybrać jeden region. Za każdy wybudowany w nim przez niego projekt, otrzymuje 2\$ LUB 1 punkt.

#### 30. Dział zarządzania wiedzą



Gracz musi wybrać jeden region. Za każdy wybudowany w nim przez niego projekt, otrzymuje 2\$ LUB 2 punkty badań.

### Zestaw 3: Zwiększona elastyczność

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

#### 19. Dział komunikacji korporacyjnej



Ten dział zapewnia efekt, jeśli znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik na początku tury gracza. Na czas jej trwania, gracz może poruszać swoich pracowników w dowolnym kierunku po planszy (również na skos).

#### 23. Dział plac



Ten dział ma stały efekt, dopóki znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik, jednak efekt nie działa w rundzie, w której ten pracownik zostaje aktywowany. Kiedy gracz aktywuje pracownika gdziekolwiek w swojej firmie może, zapłacić koszt wskazany na żetonie (jak zwykle) **LUB** zapłacić 2\$ więcej i otrzymać 1 punkt **LUB** zapłacić 1\$ i stracić 1 punkt (gracz nie może tego zrobić, jeśli ma 0 lub mniej punktów).

#### 27. Lobbying polityczny



Ten dział ma stały efekt, dopóki znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik. Gracz może budować projekty w miejscach z niepasującym typem. Jeśli gracz buduje projekt w małym mieście lub w miejscu z pasującym typem, otrzymuje dodatkowe 1 punkt.

#### 31. Archiwa



Ten dział ma dwa stałe efekty, dopóki znajduje się w nim aktywny (stojący) pracownik. Po pierwsze, kiedy gracz otrzymuje dochód z toru transportu, może wybrać nagrodę z wcześniejszych pól, a nie z tego, na którym znajduje się jego znacznik. Po drugie gracz może poruszyć swój znacznik na ostatnie pole toru transportu, nawet jeśli jest ono już zajęte. Gracz otrzymuje wtedy bonus.

### Zestaw 4: Różnorakie osiągnięcia

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

#### 20. Zielona przestrzeń



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na końcu gry, gracz (podczas punktacji końcowej) otrzymuje 2 punkty za każde pole na swojej planszy, na którym nie znajduje się dział.

#### 24. Dział PR



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na końcu gry, gracz (podczas punktacji końcowej) otrzymuje 2 punkty za każdy projekt wybudowany w jednym, wybranym regionie.

#### 28. Urząd pocztowy



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na końcu gry, gracz podczas podliczania połączeń wielkich miast (podczas punktacji końcowej) może dodać sobie 1 dodatkowe połączenie (maksimum 6 połączeń). Jeśli gracz ma 6 połączeń, otrzymuje dodatkowo 9 punktów (oprócz punktów za połączenia).

#### 32. Sieć bibliotek



Jeśli w tym dziale znajduje się aktywny (stojący) pracownik na końcu gry, gracz otrzymuje (w punktacji końcowej) 4 punkty za każdy wybudowany projekt w regionie, w którym wybudował najmniej projektów.

# 3. NOWE DONACJE

## Zmiany w przygotowaniu gry

Wykonajcie krok 10 przygotowań jak w grze podstawowej. Następnie począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może wybrać żeton "Nowych donacji" i przykryć nim **DOWOLNĄ** sekcję donacji nadrukowaną na planszy. Żeton Nowych donacji może przykryć **DOWOLNY** typ donacji. (**Przykład:** Gabrysia może przykryć donację Edukacja nadrukowane na planszy, żetonem donacji Zdrowie).

Jeśli dyski (umieszczone w kroku 9 przygotowań) znajdują się na donacji, przykrytej później żetonem nowej donacji, umieśćcie te dyski na odpowiednich polach na dołożonym żetonie. Punkty za te donacje zostaną przyznane podczas końcowej punktacji.



Gracz zdobywa 4 punkty za każdy dział jednego typu wybudowany na swojej planszy firmy (typ wybiera podczas punktacji końcowej).



Gracz zdobywa 3 punkty za każdy, różny typ działu wybudowanego na swojej planszy firmy.



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



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



Gracz zdobywa 4 punkty za każdą swoją donację na rzecz edukacji.



Gracz zdobywa 3 punkty za każdy projekt jednego rodzaju, który wybudował (rodzaj gracz wybiera podczas końcowej punktacji).



Gracz zdobywa 3 punkty za każdy, różny rodzaj wybudowanego przez siebie projektu.



Gracz zdobywa 1 punkt za każdy wybudowany przez siebie projekt.



Gracz zdobywa 3 punkty za każdy, różny typ donacji, którą ofiarował.



Gracz zdobywa 4 punkty za każdą swoją donację na rzecz praw człowieka.



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



Gracz zdobywa 2 punkty za każdego nieaktywnego (leżącego) pracownika w swojej firmie (na planszy firmy i/lub wysłanego na misję).



Gracz zdobywa 2 punkty za każdego aktywnego (stojącego) pracownika znajdującego się na stanowisku pracy z kosztem aktywności (1\$ lub większym).



Gracz może wymienić 1 kostkę towaru i 3\$ na 3 punkty. Może wykonać do 4 takich wymian.



Gracz zdobywa 4 punkty za każdą swoją donację na rzecz opieki społecznej.



Gracz zdobywa 2 punkty za każde średnie miasto połączone ze wskazanym wielkim miastem, nieprzerwaną linią utworzoną ze swoich dysków.



Gracz zdobywa 4 punkty za każdą swoją donację na rzecz zdrowia.

## O GRZE

AUTOR GRY: Xavier Georges

GRAFIKA: Ian O'Toole

MENEDŻEROWIE PROJEKTU: Arno Quispel

REDAKCJA: Michael Schemaille

TŁUMACZENIE: Michał Szewczyk

KOREKTA: Maciej Matejko

Jeśli w twój egzemplarz jest wadliwy, prosimy o skontaktowanie się z miejscem zakupu gry lub napisz do naszego działu obsługi klienta na [www.quined.nl/contact/](http://www.quined.nl/contact/)

# 4. ZASADY OPCJONALNE

Te zasady pozwalają doświadczonym graczom odkryć nowe możliwości prowadzenia rozgrywki.

## Przygotowanie Open Bar

Ta zasada wprowadza większe zróżnicowanie działów dostępnych podczas rozgrywki. Pamiętajcie, że wśród dostępnych działów nie może być dwóch takich samych.

Przed krokiem 4 przygotowania rozgrywki, wybierzcie po jednej kopii każdego działu (łącznie 32 działu). 16 z gry podstawowej i 16 z dodatku.

## Opcja czekania

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

**Wskazówka:** Ta zasada jest szczególnie przydatna kiedy rozgrywana jest akcja działu kadr. Pozwala to pierwszemu graczowi, zobaczyć jakich wyborów dokonali przeciwnicy zanim sam podejmie działanie.

## Tajna donacja

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

Po przygotowaniu rozgrywki, każdy gracz musi w tajemnicy wybrać jedno miejsce donacji i zapisać je na kartce papieru. Zapis powinien wskazywać typ donacji (numer od 1 do 4, od lewej do prawej) i rząd (numer od 1 do 5, od góry do dołu).

Gracze powinni trzymać kartkę papieru zakrytą obok swojej planszy. Zostaną one odkryte na końcu gry. Gracze podczas roz-

grywki mogą patrzeć, co zapisali na swojej kartce.

Tajna donacja nie posiada kosztu i nie powoduje wzrostu kosztu kolejnych donacji. Gracz otrzyma za nią punkty, nawet jeśli w trakcie gry ktoś umieści na niej swój dysk. Gracz również może umieścić na niej dysk, podczas punktacji otrzyma za nią podwójne punkty.