



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt

CARNEGIE (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

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. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Spielende gewinnt.

SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4-5 der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Abteilung:**
Erlaubte **aktive Mitarbeiter: 1 Mitarbeiter** pro Schreibtisch;
Erlaubte **inaktive Mitarbeiter:** unbegrenzt.
Eine **Abteilung** kann nur genutzt werden, wenn mind. **1 aktiver Mitarbeiter** vor Ort ist.

Die Funktion einer **Abteilung** kann pro Runde **für jeden aktiven Mitarbeiter** in der **Abteilung 1x** ausgeführt werden.

→ **Geld** und **Warenwürfel:**
Geld und **Warenwürfel** sind im Gegensatz zu anderem Spielmaterial **nicht limitiert**.

→ **Empfangsbereich:**
Beliebig viele **Mitarbeiter** erlaubt.

→ **Mitarbeiter:**
Stehend = **aktiv**, liegend = **inaktiv**. Neue **Mitarbeiter** sind zunächst **inaktiv**, dürfen aber bewegt werden. Bewegt sich ein **aktiver Mitarbeiter**, wird er **inaktiv**.

Einen **Mitarbeiter** zu **aktivieren** (hinzustellen) bedeutet ihn in der **Abteilung** anzulernen. Der Arbeitsplatz zeigt die Kosten dafür auf. **Aktive Mitarbeiter** müssen an Schreibtischen sitzen.

Aktive Mitarbeiter bleiben so lang **aktiv**, bis sie **bewegt** oder auf einen **Außeneinsatz** geschickt werden.

→ **Siegpunkte:**
Rot sofort SP erhalten. **Blaus** Bei Spielende **SP** erhalten.

→ **Spenden:**
Am Spielende erhältst du für deine **Spenden Siegpunkte** anhand bestimmter Faktoren. Deine **1. Spende kostet \$5**. Jede weitere deiner **Spenden** kostet jeweils **\$5 mehr**.

→ **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.

→ **Transportleisten:**
Das **letzte Feld** jeder **Transportleiste** darf nur von **einem einzigen Spieler** betreten werden. und gibt einen **sofortigen Bonus**.

GRUNDLAGEN DER UNTERNEHMENSFÜHRUNG

UNTERNEHMENSSTRUKTUR

Die Spielerunternehmen bestehen aus **Abteilungen**. Jede **Abteilung** wird durch 1 Plättchen dargestellt. Dieses bietet folgende Informationen (von oben nach unten): **Art der Abteilung**, (Aktion), **Funktion der Abteilung**, **Arbeitsplätze** in der **Abteilung** (Schreibtische) & **Kosten** für die Aktivierung des Arbeitsplatzes. Jede **Abteilung** korrespondiert mit einer der **4 Aktionen** im Spiel:

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

 **Verwaltung:**
Ermöglicht es den Spielern, Waren und Geld zu beschaffen und neue **Abteilungen** zu bauen.

 **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.

MITARBEITER EINSTELLEN

Zahle die am Arbeitsplatz angegebenen Kosten, um einen **Mitarbeiter** zu **aktivieren** (=anzulernen).

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 **1 der 4 Einsatzgebiete** auf dem Spielplan versetzt.

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).

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 sich die **Aktionssteine** auf dem Zeitplan vorwärts bewegen.

WAREN IN GELD TAUSCHEN

Du kannst **jederzeit** im Spiel **Warenwürfel für je \$1** in den allgemeinen Vorrat verkaufen.

SPIELABLAUF

Eine Partie dauert genau **20 Runden**. Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

- I. Aktion wählen
- II. Ereignis ausführen
- III. **Abteilungen** nutzen
- IV. **Mitarbeiter** aktivieren & Rundenende

[I] AKTION WÄHLEN

- 01.** Der **Startspieler** wählt die Aktion, die er nutzen möchte: **Personal**, **Verwaltung**, **Konstruktion** oder **F&E**.
- 02.** Er platziert den Zeitplanmarker direkt **rechts neben dem Aktionsstein** in der jeweiligen Zeile des Zeitplans.
- 03.** Er löst ein **Ereignis unter dem Zeitplanmarker** aus.
- 04.** Dann führen **alle Spieler** die **Aktion der Zeile** aus.

AKTIONSSTEIN AM ENDE DER ZEILE

Ein Aktionsstein **am Ende einer Zeile** kann weiterhin aktiviert werden. Platziere den Zeitplanmarker wie gehabt rechts neben dem Marker, um dies anzuzeigen. Zusätzlich:

→ **Drehe** den Aktionsstein der darunterliegenden Zeile auf die Rückseite (bzw. Personal, wenn F&E aktiviert wird).

Hat der darunterliegende Aktionsstein **ebenfalls** bereits das Ende seiner Zeile erreicht? Wähle die nächste Zeile.

→ 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.

Somit führst Du die Aktion der gewählten Zeile aus, aktivierst jedoch ein Ereignis einer anderen Zeile. So wäre es theoretisch möglich, 20 Runden lang dieselbe Aktion auszulösen und dennoch alle Ereignisse zu aktivieren.

[II] EREIGNIS

Das Setzen des Zeitplanmarkers löst 1 von 2 möglichen Ereignissen aus: **Einkommen** oder **Spenden**. Darüber hinaus bestimmt das Ereignisfeld auch die zu wertende **Region** des Spielplans.

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

EINKOMMEN

 Beginnend mit dem **Startspieler** und dann im **Uhrzeigersinn** darf jeder Spieler mit mind. **1 Mitarbeiter** in diesem Gebiet:

01. 1 oder mehrere **eigene Mitarbeiter** aus dem aktivierten Einsatzgebiet zum Empfang zurückholen. Jeder zurückgeholte **Mitarbeiter** generiert **Transporteinkommen**.

Wenn ein Spieler **keine Mitarbeiter** zurückholt, erhält er diese Runde weder **Einkommen** noch **Transporteinkommen**.

02. Anschließend erhält jeder Spieler, der in **Schritt 01. Mitarbeiter** zurückgeholt hat, **Einkommen** aus all seinen bereits realisierten **Projekten überall** auf dem Spielplan.

Projektstreifen: Felder, deren Projektscheiben bereits **entfernt** wurden und die mit einem **!** gekennzeichnet sind, geben in **Schritt 02. Einkommen**.

Auch wenn mehrere **Mitarbeiter** in **Schritt 01. zurückgeholt** wurden, gibt es **Einkommen** in **Schritt 02. nur einmalig!**

SPENDEN

 Wird dieses Ereignis aktiviert dürfen alle Spieler beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn je eine eigene Spende leisten. Platziert je 1 Scheibe auf einem **unbesetzten Feld** des **Spendenbereichs**.

Die **1. Spende** eines Spielers kostet **\$5**. Jede weitere Spende desselben Spielers kostet jeweils **\$5 mehr**.

[III] ABTEILUNG NUTZEN

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

→ Jede **Abteilung** kann für jeden **aktiven Mitarbeiter** in dieser **Abteilung** einmal genutzt werden.

Ein **aktiver Mitarbeiter** bleibt so lange **aktiv**, bis er bewegt oder auf einen Außeneinsatz geschickt wird.

→ Wenn eine **Abteilung mehrere Funktionen** hat, kannst Du für jeden **aktiven Mitarbeiter** **neu entscheiden**.

→ Einige **Abteilungen** haben **passive/dauerhafte Funktionen**. Solche Funktionen stehen zur Verfügung, solange sich ein **aktiver Mitarbeiter** in der entsprechenden **Abteilung** befindet.

Bei 3/4 Spielern: Aktionsjoker-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**.

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:

01. Ermittle die maximale Anzahl an Schritten für deine **Mitarbeiter**. Jeder **aktive Mitarbeiter** in der **Personalabteilung** ermöglicht **3 Schritte**.

Die **Start-Personalabteilung** hat einen dauerhaften (aufgedruckten) **Mitarbeiter**, der nicht überdeckt werden darf.

02. Bewege **Mitarbeiter** orthogonal innerhalb deines Unternehmens – **aktive** und **inaktive** – bis die Schritte verbraucht sind.

Inaktive Mitarbeiter können erst **am Ende der Runde aktiviert** werden – nach allen Aktionen.

Da die Anzahl möglicher Schritte zu **Beginn der Aktion** ermittelt wird, verringert sie sich nicht, solltest Du einen **Mitarbeiter** aus einer **Personalabteilung** heraus bewegen!

VERWALTUNG



Zu Spielbeginn hat jedes Unternehmen zwei **Verwaltungsabteilungen**, die Ressourcen akquirieren und neue **Abteilungen** bauen können, um das Unternehmen zu vergrößern. Die erste **Verwaltungsabteilung** 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** 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 Feld ohne **Abteilung** des eigenen Unternehmensplans, auf dem sich aber **mindestens 1 Mitarbeiter** befindet.
- Zahle **2 Warenwürfel** und platziere eine neue **Abteilung** auf einem leeren Feld des eigenen Unternehmensplans.

Eine neue **Abteilung** kann auf jedem Feld des Unternehmensplans platziert werden, das noch keine **Abteilung** enthält.

Kein Unternehmen darf **2x genau dieselbe Abteilung** bauen!

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:

01. Schicke den **Mitarbeiter**, mit dem du die Aktion ausführst, in das Einsatzgebiet (rundes Feld neben der **Transportleiste**) der **Region**, in der du bauen möchtest.

02. Zahle **1/2 Warenwürfel** (abhängig vom Projekt) und lege die am weitesten rechts liegende Scheibe von deinem zugehörigen **Projektstreifen** auf ein **Projektfeld** in der entsprechenden **Region**.



Wenn du Projekte in bestimmten Kleinstädten **mit diesem Symbol** realisierst, bekommst du sofort **1x das Transporteinkommen** der Region der Kleinstadt.

→ Es muss die **Region** sein, in die der **Mitarbeiter** geschickt zum Außeneinsatz geschickt wurde.

→ Es muss ein **freies Projektfeld** geben.

→ Das Projektfeld muss dem **gewählten Projekt** (Wohnen, Handel, Industrie oder Öffentliche Infrastruktur) entsprechen.

In einer **Kleinstadt** können **alle Projekte** realisiert werden.

Schickst du einen **Mitarbeiter** auf einen Außeneinsatz, muss das **genau der Mitarbeiter** sein, welcher die Aktion ausführt!

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 genutzt werden, um **Forschungskosten** zu zahlen:

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

Du darfst deine **Projektstreifen** und **Transportleisten** mit einer Aktion um **mehr als 1 Schritt** verbessern. Ungenutzte Forschungspunkte verfallen am Ende des Zuges.

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

[IV] MITARBEITER AKTIVIEREN

Am Ende der Runde, nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, können alle Spieler **inaktive Mitarbeiter** in beliebigen ihrer **Abteilungen** aktivieren. 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.

RUNDENENDE

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.

SPIELENDE

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.

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 deiner eigenen Projektscheiben verbunden haben.

Addiere alle Anschlusspunkte, die du so erworben hast, und kombiniere sie mit der **niedrigsten** Transportstufe, die du in **allen verbundenen Regionen** erreicht hast (siehe Punktetabelle).

Wenn du **2 separate, unverbundene Netzwerke** zwischen verschiedenen Großstädten gebaut hast, dann zählt nur das **wertvollere** der beiden Netzwerke für die Schlusswertung.

WERTUNG

- **3/4 Spieler: 3 SP** für jeden ungenutzten Aktionsjoker.
- **1 SP** pro **aktivem Mitarbeiter** in **eigenen Abteilungen**.
- **2-3 SP** für jede **gebaute Abteilung**, je nach Bauplatz.
- **SP** von den **Projektstreifen** bis zu einem Maximum von...
...**6 SP** für Wohnen,
...**9 SP** für Handel,
...**12 SP** für Industrie,
...**15 SP** für Öffentliche Infrastruktur.
- **SP** für **Verbindungen** zwischen Großstädten (max. 36 SP).
- **0-3 SP** für jedes **realisierte Projekt**.
- **SP** durch **Spenden** (max. 12 pro Spende).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle beteiligten Spieler.

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