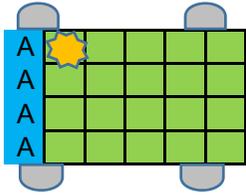


Eine Partie dauert 20 Runden zu je 4 Phasen in fester Reihenfolge.

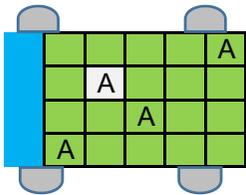
1) AKTION WÄHLEN:

- Der Startspieler wählt die Aktion, die er nutzen möchte. Er platziert den **Zeitplan-Marker** (Zahnrad) direkt rechts neben dem passenden **Aktions-Stein** in jeweiliger Zeile des Zeitplans. Aktions-Steine bleiben in ihrer Reihe.



- Dadurch wird ein Ereignis dort ausgelöst, wo nun das Zahnrad liegt UND es werden Abteilung(en) bestimmt, die die Spieler in der aktuellen Runde nutzen können.

 20 mögliche Ziel-Positionen für jeden Aktions-Stein
 Startfeld jedes Aktions-Steins



- Ist der gewählte Aktions-Stein schon ganz rechts, wird der Aktions-Stein der direkt folgenden Zeile umgedreht**, bzw. von Personal (wenn F & E) gewählt wurde. Der umzudrehende Aktions-Stein darf noch nicht ganz rechts sein. Ansonsten wird der nächste regelkonforme Aktions-Stein gewählt.

**temporär (siehe Rundenende)

2) EREIGNIS auslösen:

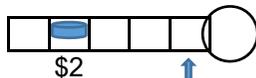
- Der Zeitplan-Marker (Zahnrad) löst eines von 2 möglichen Ereignissen aus (Einkommen / Spenden).

EINKOMMEN:

Das benannte Einsatzgebiet (z.B. South) wird aktiv. Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum darf jeder Spieler mit mind. 1 Mitarbeiter (MA) in diesem Gebiet ...



- 1 - x Mitarbeiter des eigenen Unternehmens aus diesem Gebiet zum Empfang des eigenen Unternehmens zurück holen. Jeder zurück geholt MA bringt das Einkommen, das die eigene Scheibe auf der TRANSPORT-LEISTE der betreffenden Region zeigt = SP / Geld / Warenwürfel.



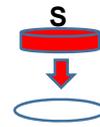
nur EIN Spieler

 Nur wenn man mind. 1 MA zurück holt, gilt auch Schritt 2.

- 2) Realisierte Projekte bringen so viel Einkommen, wie die Felder von den 1 - 4 Projektstreifen anzeigen, von denen Projekt-Scheiben entfernt sind UND ein "!" darüber steht. Dieses Einkommen gibt es 1-mal, also nicht je MA.

SPENDEN:

- Zeigt das Feld mit dem Zahnrad das Spenden-Symbol, dürfen beginnend mit dem Startspieler alle Spieler je genau EINE Spende machen.
- Dazu platziert man 1 eigene Scheibe auf einem unbesetzten Feld des Spenden-Bereichs (oberer Rand des Spielplans). Die erste Spende jedes Spielers kostet \$5, weitere \$10, \$15 ...
- Spenden können je bis zu 12 SP zum Spielende bringen.



3) ABTEILUNGEN NUTZEN:

- Der Startspieler kann alle eigenen Abteilungen nutzen, deren Symbol der gewählten Aktion entspricht. Reihenfolge der Nutzung ist beliebig. Ist der Startspieler fertig, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ebenso handeln usw..

- Jede Abteilung kann für jeden aktiven (stehenden) MA dort 1-mal genutzt werden. Der MA bleibt stehen. Man muss nicht alle aktiven MA nutzen. Einige Abteilungen haben passive oder dauerhafte Funktionen.



AKTIONS-Joker:

Zu dritt/viert sind 4 Aktions-Joker-Plättchen im Spiel. Nutzt man seinen eigenen Joker, ist er danach entwertet. Ungenutzte Joker = 3 SP zum Spielende. Man kann seinen Joker anstatt der vom Startspieler gewählten Aktion einsetzen.



WAREN-Würfel:

JEDERZEIT können Warenwürfel in den allg. Vorrat für je \$1 verkauft werden.

Abteilungen (MA = Mitarbeiter)



PERSONAL:

- Jeder MA in der Personal-Abt. (PA) bedeutet 3 Schritte für Dich. Der in der PA vorgedruckte MA gilt immer als 1 vorhandener MA.
 - BEWEGE aktive und/oder inaktive MA (ggf. auch aus der PA) in Deiner Firma max. so viele Schritte, wie durch a) festgestellt. Bewegen = 1 Schritt ist vom Empfang zur direkt benachbarten Abteilung (nie diagonal) oder von einer Abteilung zu einer direkt beachbarten Abteilung. Wurde ein stehender MA bewegt, liegt er anschließend.
-  Es dürfen mehr inaktive MA in einer Abteilung sein, als dafür Arbeitsplätze vorhanden sind.

**VERWALTUNG:**

Zu Spielbeginn hast Du 2 verschiedene Verwaltungs-Abteilungen. In "**Handel und Finanzen**" erhältst Du für jeden aktiven MA dort genau EINE Funktion:

- Erhalte \$3.
- Erhalte 1 Warenwürfel.
- Verschicke den MA auf Außeneinsatz und erhalte \$6.
- Verschicke den MA auf Außeneinsatz + erhalte 2 Warenwürfel. Außeneinsatz bedeutet, daß man den MA auf einer beliebigen Transportleiste ganz rechts aufstellt.

In "**Strateg. Planung**" erlaubt jeder MA dort genau EINE Funktion.

- Zahle 1 Warenwürfel und platziere 1 neue Abteilung vom Vorrat auf einem leeren Feld Deiner Firma, auf dem schon mind. 1 MA vorhanden ist. Der MA wird dann auf die Abteilung gelegt.
- Zahle 2 Warenwürfel und platziere 1 neue Abteilung auf einem leeren Feld Deines Unternehmens (also ohne MA dort).

BEACHTE:

Die zu Beginn erhaltene zusätzliche Abteilung muss zuerst verwendet werden. Ansonsten wählt man eine beliebige aus. Man darf einen beliebigen Platz zum Platziere nutzen. Keine Abteilung mit selben Funktionen darf man doppelt haben.

**KONSTRUKTION:**

- 1) Schicke den MA, mit dem Du die Aktion ausführst, auf Transportleiste einer beliebigen Region, in der Du bauen möchtest.
 - 2) Zahle 1 - 2 Warenwürfel (je nach Projekt)* und lege 1 Scheibe von Deinem zugehörigen Projektstreifen auf ein Projektfeld (passend zum Symbol des Projektstreifens) in entsprechender Region, wo gerade Dein MA ankam = REALISIERT.
- Hast Du mehr als 1 Scheibe auf einem Projektstreifen, muss die am weitesten rechts liegende Scheibe eingesetzt werden.

- Realisierst Du Projekte mit Symbol  in bestimmten Kleinstädten, bekommst Du sofort 1-mal das Transport-Einkommen, das unter der Position Deiner Scheibe auf der Transportleiste dieser Region angegeben ist.

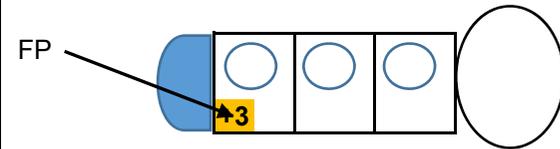
→ **Realisierung MUSS** in der Region erfolgen, wohin der MA geschickt wurde UND auf einem freien Projektfeld auf dem Plan UND auf einem Projektfeld mit passendem Symbol zum Projekt / in einer Kleinstadt (da geht alles).

**FORSCHUNG & ENTWICKLUNG:**

Jeder MA dort bringt Forschungs-Punkte (FP).

z.B. 

- **VERSCHIEBE** 1 Deiner Projekt-Streifen um 1 Feld nach rechts UND lege 1 Scheibe vom Vorrat auf das neue sichtbar gewordene Feld des Streifens. In diesem Fall zahlst Du so viel Forschungs-Punkte, wie der Projekt-Streifen am Rand zeigt, bevor er weiter nach rechts geschoben wird.



Beispiel: Zahle 3 FP, damit der Streifen um 1 Feld nach rechts wandert.

UND / ODER

BEWEGE 1 eigene Scheibe auf der Transportleiste einer beliebigen Region gegen Verbrauch von FP um 1 Feld nach rechts.

- Entwickelst Du einen Projektstreifen über das letzte Feld hinaus, auf dem noch 1 Scheibe platziert werden kann, erhältst Du am Spielende die dort angegebenen SP.
- Du darfst Verschieben / Bewegen in einer Aktion mehrmals nutzen, wenn Du genug FP dafür hast.

**4) MA AKTIVIEREN
+ Rundenende:**

in *Spieler-Reihenfolge*

- Wurden alle Aktionen ausgeführt, können alle Spieler **INaktive MA** in beliebigen ihrer Abteilungen aktivieren = Kosten zahlen, die unterhalb eines unbesetzten Arbeitsplatzes angegeben sind. **AKTIVIERT = AUFRECHT** hinstellen.

- Sind alle Spieler fertig mit dem Aktivieren, wird durch den Startspieler der genutzte Aktions-Stein auf dem Zeitplan um 1 Feld nach rechts gesetzt UND verdrängt den Zeitplan-Marker (Zahnrad). ****Wurde aber** ein Aktions-Stein **umgedreht**, dreht man ihn wieder auf seine Vorderseite nach oben und zieht ihn um 1 Feld nach rechts.



Der Zeitplan-Marker und die LOK werden an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter gegeben, der eine neue Runde eröffnet. → PHASE 1

Spielende: Nach 20 Runden ist folgende Situation eingetreten:

- Alle Aktions-Steine stehen auf der ganz rechten Spalte des Zeitplans.
 - Nun werden VERBINDUNGEN zwischen den Großstädten New York - Chicago - New Orleans - San Francisco geprüft, die bis zu 36 SP bringen können in Summe. Genau gesagt, passiert das in Schritt e) der Wertung.
- ➔ Du musst mind. 2 dieser Städte durch ein UNunterbrochenes Netzwerk aus eigenen Projekt-Scheiben verbunden haben.
- ➔ Addiere alle Anschluss-Punkte (San Francisco = 2, sonst = 1) und kombiniere sie mit der niedrigsten Transport-Stufe, die Du in allen mit eigenen Scheiben verbundenen Regionen erreicht hast.
- ➔ Hast Du 2 separate UNverbundene Netzwerke zwischen Großstädten gebaut, zählt nur das wertvollere der beiden.

AP	Fuhrwerk	Post-Kutschen	Eisen-Bahn
5	18	24	36
4	12	18	27
3	6	12	18
2	3	6	9



Beispiel:

Du hast 3 Anschluss-Punkte, Deine niedrigste Transport-Stufe ist GELB:

➔ Du erhältst 12 SP.

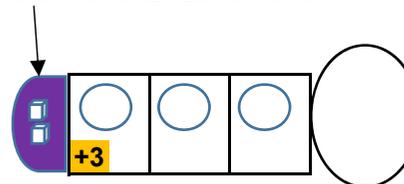
Wertung:

- Zu den während des Spieles erhaltenen SP folgen nun weitere:
 - a) 3 SP je ungenutztem Aktions-Joker (zu dritt/viert) anfangs erhalten.
 - b) 1 SP je stehendem MA. MA auf Auslandseinsatz und der dauerhafte MA in der Personalabteilung zählen nicht.
 - c) 2 - 3 SP für jede in der Partie gebaute Abteilung, je nach Bauplatz. In oberster Zeile des Unternehmensplanes = 3 SP, sonst 2 SP.
 - d) SP von Projekt-Streifen bis max. 6 SP für Wohnen (grün), 9 SP für Handel (blau), 12 SP für Industrie (orange), 15 SP für Öff. Infrastruktur (lila). Je Streifen addiert man die dort gezeigten SP.
 - e) 0 - 36 SP für Verbindungen zwischen Großstädten.
 - f) 0 - 3 SP für jedes realisierte Projekt, wie unter den Städten mit eigener Scheibe auf dem Spielplan angegeben ist.
 - g) SP durch Spenden, max. 12 SP pro Spende.
- Wer in Summe die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.
Patt: Die Beteiligten teilen sich den Sieg.

Projekt-Streifen:

Farbe	mögliche SP auf Seite A / B	Branche (Symbol)
	A: 6 + 5 + 4 = 15 B: 3 + 3	Öff. Infrastruktur (Brücke)
	A: 5 + 4 + 3 = 12 B: 3 + 3	Industrie (Fabrik)
	A: 4 + 3 + 2 = 9 B: 3 + 3	Handel (\$)
	A: 3 + 2 + 1 = 6 B: 3 + 3	Wohnen (Haus)

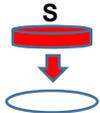
*Am Spielplanrand rechts ist angrenzend zu jedem Projekt-Streifen aufgedruckt, wie viele Warenwürfel zu zahlen sind.



Spielhilfe für Carnegie

- Der Startspieler wählt eine AKTION mit Zeitplan-Marker (Zahnrad). Das abgedeckte Ereignis wird nun ausgelöst (Einkommen / Spenden). Der Startspieler beginnt, dann folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

EINKOMMEN: Hole aus der angezeigten Region 1 - x eigene Mitarbeiter (MA) zurück und erhalte je MA von deren Transportleiste Einkommen UND erhalte NUR 1-mal Einkommen von freigelegten Feldern mit "!" auf allen Deinen Projektstreifen, egal, wie viele MA Du zurückholst.



oder SPENDEN: Lege 1 Scheibe aus Deinem Vorrat auf eine freie Spendenposition. Die erste Spende kostet 5\$, die nächste 10\$ usw..

- Führe die Aktion des Aktions-Steins durch (Startspieler zuerst): Das sind zunächst folgende (Du kaufst Dir später neue Funktionen dazu):



Personal: Verschiebung Deiner MA in Abteilungen. Max. 9 Schritte Bewegung möglich. Bewegte MA hinlegen.



Verwaltung: MA auf Auslandseinsatz schicken bzw. eine neue Abteilung nehmen und platzieren.



Konstruktion: Schicke einen MA auf eine Transportleiste. Gib 1 - 2 Warenwürfel aus (je nach Projektstreifen) und versetze 1 Scheibe vom Projektstreifen auf ein passendes Projektfeld der Zielregion **ODER** alternativ auf 1 Kleinstadt (da geht alles): *Wenn Projekt in Kleinstadt mit "!" realisiert = Erhalte Ertrag der zugehörigen Transportleiste.*

Projektstreifen

Chicago



Forschung und Entwicklung: Verschiebe beliebigen Projekt-Streifen um 1 Feld nach rechts und gib Forschungs-Punkte aus. Setze 1 Scheibe vom Vorrat auf das nun sichtbare gewordene Feld auf dem Projektstreifen. **ODER** bewege Deine Scheibe auf beliebiger Transportleiste nach Abgabe von Forschungs-Punkten um 1 Feld nach rechts. O.a. Aktionen darfst Du beliebig oft machen, soweit Du genug Forschungs-Punkte hast.

Projektstreifen

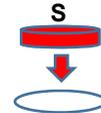
Transp. Leiste

- MA aktivieren: Du darfst liegende MA gegen Zahlung von \$ aufstellen. Das sollte in Spielerreihenfolge geschehen.
- Genutzten Aktions-Stein durch Startspieler um 1 Feld nach rechts versetzen. Zahnrad entfernen. Startspieler-LOK im Uhrzeigersinn weiterreichen.

Spielhilfe für Carnegie

- Der Startspieler wählt eine AKTION mit Zeitplan-Marker (Zahnrad). Das abgedeckte Ereignis wird nun ausgelöst (Einkommen / Spenden). Der Startspieler beginnt, dann folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

EINKOMMEN: Hole aus der angezeigten Region 1 - x eigene Mitarbeiter (MA) zurück und erhalte je MA von deren Transportleiste Einkommen UND erhalte NUR 1-mal Einkommen von freigelegten Feldern mit "!" auf allen Deinen Projektstreifen, egal, wie viele MA Du zurückholst.



oder SPENDEN: Lege 1 Scheibe aus Deinem Vorrat auf eine freie Spendenposition. Die erste Spende kostet 5\$, die nächste 10\$ usw..

- Führe die Aktion des Aktions-Steins durch (Startspieler zuerst): Das sind zunächst folgende (Du kaufst Dir später neue Funktionen dazu):



Personal: Verschiebung Deiner MA in Abteilungen. Max. 9 Schritte Bewegung möglich. Bewegte MA hinlegen.



Verwaltung: MA auf Auslandseinsatz schicken bzw. eine neue Abteilung nehmen und platzieren.



Konstruktion: Schicke einen MA auf eine Transportleiste. Gib 1 - 2 Warenwürfel aus (je nach Projektstreifen) und versetze 1 Scheibe vom Projektstreifen auf ein passendes Projektfeld der Zielregion **ODER** alternativ auf 1 Kleinstadt (da geht alles): *Wenn Projekt in Kleinstadt mit "!" realisiert = Erhalte Ertrag der zugehörigen Transportleiste.*

Projektstreifen

Chicago



Forschung und Entwicklung: Verschiebe beliebigen Projekt-Streifen um 1 Feld nach rechts und gib Forschungs-Punkte aus. Setze 1 Scheibe vom Vorrat auf das nun sichtbare gewordene Feld auf dem Projektstreifen. **ODER** bewege Deine Scheibe auf beliebiger Transportleiste nach Abgabe von Forschungs-Punkten um 1 Feld nach rechts. O.a. Aktionen darfst Du beliebig oft machen, soweit Du genug Forschungs-Punkte hast.

Projektstreifen

Transp. Leiste

- MA aktivieren: Du darfst liegende MA gegen Zahlung von \$ aufstellen. Das sollte in Spielerreihenfolge geschehen.
- Genutzten Aktions-Stein durch Startspieler um 1 Feld nach rechts versetzen. Zahnrad entfernen. Startspieler-LOK im Uhrzeigersinn weiterreichen.