

Карнеги. Дополнение первое

Это дополнение состоит из 4 самостоятельных модулей. Вы можете использовать их в базовой игре как по отдельности, так и в сочетании друг с другом.

Совместимость с одиночным режимом

1. Новые начинания	ДА	4. Опциональные правила:	
2. Новые отделы	ДА	– уникальные отделы	ДА
3. Новые пожертвования	НЕТ	– выжидательный ход	НЕТ
		– тайное пожертвование	НЕТ

1. Новые начинания

Этот модуль добавляет игре асимметричности: теперь каждый участник может выбрать свой набор стартовых ресурсов.

Перед 6-м этапом подготовки к игре раздайте всем участникам по 1 листу из блокнота «Новые начинания». Затем игроки втайне друг от друга выбирают по 1 ячейке во всех строках таблицы, отмечая при этом стоимость каждого выбранного варианта.

Игроки также могут делать ставки на маркер первого игрока. Суммарная стоимость всех выбранных вариантов не может быть больше 50 долларов.

Когда все участники сделают выбор, они одновременно раскрывают свои листы. Первым игроком становится тот, кто поставил больше всех на маркер первого игрока. Остальные ходят по часовой стрелке, начиная с этого игрока. В случае ничьей первым игроком становится участник с наибольшей **суммарной** стоимостью выбранных вариантов. Если ничья сохраняется, выберите первого игрока случайным образом.

Изменения в подготовке

Продолжайте подготовку к игре по обычным правилам со следующими изменениями на указанных ниже этапах:

- 6** Каждый игрок получает:
 - A** От 2 до 6 товаров (в зависимости от выбора во 2-й строке таблицы). Затем каждый игрок получает следующее количество денег: 50 долларов минус суммарная стоимость вариантов в строках со 2-й по 5-ю. Первый игрок также вычитает стоимость ставки на маркер первого игрока. Остальные игроки не вычитают стоимость своей ставки в 1-й строке.
 - B** 5 активных сотрудников по обычным правилам. Затем каждый игрок кладёт в приёмную своей компании от 3 до 7 неактивных сотрудников (в зависимости от выбора в 3-й строке таблицы). Остальные сотрудники недоступны в начале игры.
 - Г** Четвёртая строка таблицы позволяет игрокам обменять доллары на победные очки (ПО) и наоборот. Отметьте это на шкале ПО.
- 11** В 5-й строке игроки выбирают количество передвижений сотрудников, которое смогут выполнить на этом этапе подготовки.

ПРИМЕР

Мария ставит 3 доллара на маркер первого игрока. Она также выбирает 5 товаров (15 долларов), 4 сотрудников (8 долларов) и 8 передвижений (15 долларов). Чтобы компенсировать эти вложения, она обменивает 3 ПО на 6 долларов. Мария начнёт игру с 18 долларами (или 15, если выиграет её ставка на маркер первого игрока).

Карнеги. Новые начинания						НАЧАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ
Маркер первого игрока						
Товары	2 	3 	4 	5 	6 	\$50
Сотрудники в приёмной	3 	4 	5 	6 	7 	-(35)
Победные очки	-6 	-3 	0	3 	6 	\$15
Передвижения	4 	5 	6 	8 	10 	

2. НОВЫЕ ОТДЕЛЫ

Изменения в подготовке

После 3-го этапа подготовки разложите все жетоны отделов на 4 стопки по их типам (кадры, менеджмент, строительство, ИР).

Берите жетоны из каждой стопки, пока у вас не будет по 4 разных жетона каждого типа. Затем найдите копии этих жетонов и уберите оставшиеся жетоны в коробку. У вас должно быть 32 жетона (по 4 пары каждого из 4 типов). Затем выполните 4-й этап подготовки по обычным правилам (уберите в коробку требуемое количество жетонов).

Набор 1. Внутренняя специализация

Этот набор из 4 отделов стимулирует игроков создавать в компании отделы определённого типа.

17. Администрация отдела кадров

Чтобы использовать этот отдел, вы должны отправить в командировку его активного сотрудника.

Затем вы можете передвинуть 1 сотрудника на вашем планшете в любую ячейку за каждый отдел кадров в вашей компании (включая начальный). Если сотрудник был активным, он становится неактивным.



Набор 2. Сеть филиалов

Эффект каждого из этих 4 отделов привязан к одному региону, что позволяет игроку строить стратегию в зависимости от того, где реализовано большинство его проектов.

18. Местные партнёры

Когда вы используете этот отдел, выберите 1 регион на поле. Затем получите 2 доллара **ИЛИ** 2 передвижения за каждый проект, реализованный вами в этом регионе.

Пример. Мария реализовала 5 проектов на Среднем Западе. Она выбирает этот регион и решает получить 6 долларов (за 3 проекта) и 4 передвижения (за 2 проекта).



21. Бухгалтерия

Чтобы использовать этот отдел, вы должны отправить в командировку его активного сотрудника.

Затем получите 3 доллара за каждый отдел менеджмента в вашей компании (включая начальные).



22. Брендинг

Когда вы используете этот отдел, выберите 1 регион на поле.

Затем получите 2 доллара **ИЛИ** 1 товар за каждый проект, реализованный вами в этом регионе.



25. Поточные линии

Чтобы использовать этот отдел, вы должны отправить в командировку его активного сотрудника.

Затем получите 1 товар за каждый отдел строительства в вашей компании (включая начальный).



26. Реновация

Когда вы используете этот отдел, выберите 1 регион на поле.

Затем получите 2 доллара **ИЛИ** 1 ПО за каждый проект, реализованный вами в этом регионе.



29. Координация ИР

Чтобы использовать этот отдел, вы должны отправить в командировку его активного сотрудника.

Затем получите 2 ОИ за каждый отдел ИР в вашей компании (включая начальный).



30. Обмен знаниями

Когда вы используете этот отдел, выберите 1 регион на поле.

Затем получите 2 доллара **ИЛИ** 2 ОИ за каждый проект, реализованный вами в этом регионе.



Набор 3. Высокая гибкость

Постоянные эффекты этих 4 отделов позволяют строить более гибкие стратегии.

19. Корпоративные коммуникации

Чтобы эффект этого отдела применялся, в начале вашего хода в этом отделе должен быть активный сотрудник. До конца вашего хода вы можете передвигать сотрудников по планшету как по горизонтали или вертикали, так и по диагонали.



Набор 4. Различные достижения

Эти 4 отдела позволяют получить дополнительные очки во время финального подсчёта ПО.

20. Зелёные насаждения

Если в конце игры в этом отделе есть активный сотрудник, то во время финального подсчёта ПО вы получаете 2 ПО за каждую ячейку на вашем планшете, в которой нет жетона отдела.



23. Расчёт заработной платы

Эффект этого отдела действует постоянно, пока в нём есть активный сотрудник, но этот эффект не применяется в том раунде, в котором вы активировали этого сотрудника. Когда вы активируете сотрудника в любом отделе компании, вы можете **ЛИБО** оплатить стоимость, указанную под рабочим местом (по обычным правилам), **ЛИБО** заплатить на 2 доллара больше и получить 1 ПО, **ЛИБО**



заплатить только 1 доллар и потерять 1 ПО (нельзя выбрать, если у вас 0 ПО или менее).

24. Связи с общественностью

Если в конце игры в этом отделе есть активный сотрудник, то во время финального подсчёта ПО вы получаете 2 ПО за каждый проект, реализованный вами в одном регионе на ваш выбор.



27. Политическое лоббирование

Эффект этого отдела действует постоянно, пока в нём есть активный сотрудник. Вы можете реализовывать проекты в ячейках, не соответствующих выбранному типу проекта. Если при этом вы строите проект в малом городе или в ячейке, соответствующей выбранному типу проекта, вы получаете 1 ПО.



28. Отдел корреспонденции

Если в конце игры в этом отделе есть активный сотрудник, то при подсчёте очков за связи между крупными городами вы можете добавить 1 очко к сумме ваших очков за связи (максимум 6). Если в итоге вы набираете 6 очков за связи, получите 9 ПО в дополнение к ПО за связи между крупными городами.



31. Архив

Эффекты этого отдела действуют постоянно, пока в нём есть активный сотрудник. Первый эффект: когда вы должны получить транспортный доход, вы можете получить доход от меньшего уровня (в соответствии с положением вашей фишки на шкале развития транспорта). Второй эффект: вы можете передвигать вашу фишку на последнее деление каждой шкалы развития транспорта



(и получать соответствующую награду), даже если там есть фишки других игроков.

32. Сеть библиотек

Если в конце игры в этом отделе есть активный сотрудник, то во время финального подсчёта ПО вы получаете 4 ПО за каждый ваш проект в регионе, где вы реализовали наименьшее количество проектов.



3. Новые пожертвования

Изменения в подготовке

Завершите 10-й этап подготовки по обычным правилам. Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник может выбрать жетон «новые пожертвования» и накрыть им **любую** область таблицы пожертвований (*например, жетоном пожертвования «образование» можно накрыть область «здравоохранение»*).

Если в области, накрытой жетоном пожертвования, были фишки (*после 9-го этапа подготовки*), переложите их на те же позиции на новом жетоне.



Получите 4 ПО за каждый отдел определённого типа, созданный в вашей компании (тип выбирается при финальном подсчёте ПО).



Получите 3 ПО за каждый уникальный тип отделов, созданных в вашей компании.



Получите 3 ПО за каждый жетон отдела, выложенный в крайней левой колонке на вашем планшете.



Получите 3 ПО за каждый жетон отдела, выложенный в самом верхнем ряду на вашем планшете.



Получите 4 ПО за каждое ваше пожертвование типа «образование».



Получите 3 ПО за каждый реализованный вами проект определённого типа (тип выбирается при финальном подсчёте ПО).



Получите 3 ПО за каждый уникальный тип реализованных вами проектов.



Получите 1 ПО за каждый реализованный вами проект.



Получите 3 ПО за каждый уникальный тип сделанных вами пожертвований.



Получите 4 ПО за каждое ваше пожертвование типа «права человека».



Получите 2 ПО за каждую ячейку на вашем планшете, в которой нет жетона отдела.



Получите 2 ПО за каждого вашего неактивного сотрудника (на планшете или в командировке).



Получите 2 ПО за каждого вашего активного сотрудника на рабочем месте со стоимостью активации не менее 1 доллара.



Потратьте 3 доллара и 1 товар, чтобы получить 3 ПО (можно выполнить до 4 раз).



Получите 4 ПО за каждое ваше пожертвование типа «субсидии».



НЬЮ-ЙОРК



ЧИКАГО



НОВЫЙ ОРЛЕАН



САН-ФРАНЦИСКО

Получите 2 ПО за каждый средний город, соединённый с указанным крупным городом неразрывной цепочкой ваших фишек строительства.



Получите 4 ПО за каждое ваше пожертвование типа «здравоохранение».

4. Опциональные правила

Эти правила рекомендуются для опытных игроков.

Уникальные отделы

Это правило увеличивает разнообразие отделов, доступных в ходе игры.

Перед 4-м этапом подготовки возьмите по одной копии каждого отдела. Всего у вас будет 32 жетона отделов — 16 из базовой игры и 16 из этого дополнения.

Выжидательный ход

Первый игрок (и только он) может объявить, что он выжидает ход. Другие игроки должны совершить свои ходы по обычным правилам. Последним свой ход делает первый игрок.

Совет. Выжидать ход наиболее эффективно, если выбрано действие «кадры»: вы сможете посмотреть, что сделали другие игроки, и затем совершить свой ход.

Тайное пожертвование

Это правило позволяет придерживаться тайной стратегии.

После того как подготовка к игре завершена, каждый игрок должен втайне от других выбрать ячейку пожертвования и записать свой выбор на листе бумаги. Этот выбор обозначается двумя цифрами: номером типа пожертвования (от 1 до 4, считается слева направо) и номером строки пожертвования (от 1 до 5, считается сверху вниз).

Держите этот лист рядом с вашим планшетом лицевой стороной вниз. В конце игры, после того как будут подсчитаны ПО за пожертвования, раскройте лист и получите ПО за выбранное вами пожертвование. Вы можете в любой момент посмотреть ваш лист.

Выбор тайного пожертвования ничего не стоит и не повышает стоимость последующих пожертвований. Тайное пожертвование сработает, даже если в выбранной ячейке пожертвования находится фишка другого участника. Игрок может положить фишку в ячейку своего тайного пожертвования. В таком случае во время финального подсчёта ПО игрок дважды получит ПО за своё тайное пожертвование.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Ксавье Жорж

ХУДОЖНИК: Иэн О'Тул

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА:
Арно Киспель, Рафаэль Тюни

РЕДАКТОРЫ:
Мишель Шемай, Ксавье Жорж

ЦИФРОВОЕ РАЗВИТИЕ ПРОЕКТА: Дэн Адамс



QUINED
GAMES

Если у вас возникнут какие-то проблемы, пожалуйста, обратитесь в наш клиентский сервис:

www.lavkaigr.ru/games/trouble



LAVKA
GAMES