

Pedro A. Correia
Raymond Chandler III



Solo-Modus

R E G E L H E F T

SPIELZIEL

Im Jahr 1875, als Chicago aus der Asche des Großen Brandes aufersteht, erkennt ein prominenter Geschäftsmann das Potenzial der Stadt zu Größe. Mit einem visionären Geist und beträchtlichem Kapital ist er bereit, diese aufstrebende Stadt in ein Industriezentrum zu verwandeln.

Als führender Unternehmer, der sich auf den Aufbau und das Wachstum von Unternehmen inmitten einer sich erholenden Metropole konzentriert, werden seine strategischen Entscheidungen die wirtschaftliche Zukunft Chicagos prägen. Sein Erfolg wird darüber entscheiden, ob er einer der reichsten Magnaten seiner Zeit wird. Das Schicksal der Stadt liegt in seinen Händen – kann er seine Vision in die Realität umsetzen?

Im Solomodus von *Chicago 1875: City of the Big Shoulders* kannst du dich der Herausforderung stellen, so viel Geld wie möglich zu sammeln. Ebenso kannst du aus verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen. Es gibt zwei Spielmodi:

- A. **Standard-Solomodus** (siehe Seite 4), in dem du eine einzelne Sitzung spielst, um das meiste Geld zu verdienen.
- B. **Kampagnenmodus** (siehe Seite 11), in dem du drei aufeinanderfolgende Spiele mit dem Ziel spielst, Vermächtnis-Punkte zu sammeln und deine Rivalen zu übertreffen.

Ebenso kannst du diese Modi auch mit zwei zusätzlichen Modulen erweitern:

3. Das **Investorenmodul** (siehe Seite 7), welches mehr Wettbewerb und Möglichkeiten zur Interaktion mit externen Unternehmen bietet.
4. 2. Das **Rivalen-Modul** (siehe Seite 10), in dem du einen bestimmten Rivalen herausforderst, der über ganz eigene Fähigkeiten und Verhaltensweisen verfügt.

CREDITS

Solo-Spiele designer

Pedro A. Correia

Illustration und Grafikdesign

Rafaël Theunis

Spieltester

Rafaël Theunis, Arno Quispel, Drew Grant, Joseph E. Pilkus III, Raymond Chandler III

Editor

Rafaël Theunis

Übersetzer

Malte Frieg

Korrekturleser

Sarah Mollink

SPIELMATERIAL



1 Soloplan



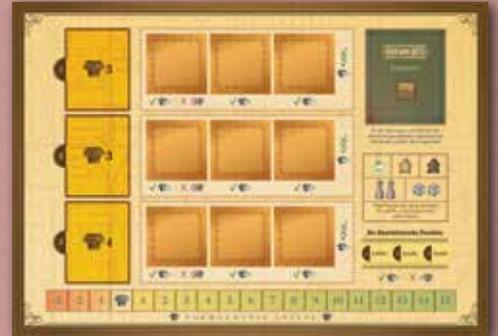
10 Ereignisplättchen

3× Stufe I
4× Stufe II
3× Stufe III



1 Spielerhilfe

Im „Kampagnenmodus“ verwendete Komponenten



1 Kampagnen-Solo-Plan



1 Schwierigkeitsplättchen



1 Nachfragegebäude



11 Solo-Zielplättchen



2 Aufräumplättchen

Im Investorenmodul verwendete Komponenten



1 Investorenplan



10 Investorenplättchen

3× Stufe I
4× Stufe II
3× Stufe III



1 Investor Solo-Zielplättchen



1 Investorengebäude

Komponenten, die im Rivalen- Modul verwendet werden



8 Rivalenplättchen



1 Blockplättchen

STANDARD-SOLO-MODUS

AUFBAU

Bau das Spiel wie für zwei Spieler auf, jedoch mit den folgenden Änderungen:

A. SPIELPLAN

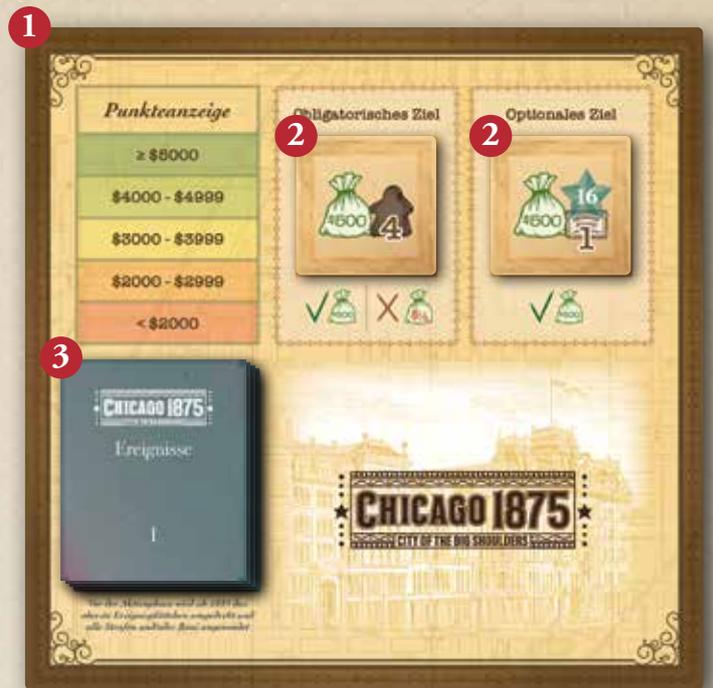
- 1 Platziere einen deiner Partner nicht auf der Reihenfolgeleiste, sondern auf dem 220\$ der Aktienübersicht. Dieser Partner wird sofort freigeschaltet, sobald der Aktienwert eines deiner Unternehmen 220\$ erreicht.
- 2 Wenn du die Nachfrage-Plättchen platziert, entferne alle 6 Nachfrage-Plättchen der Stufe 1 aus dem Spiel (markiert mit ●) und lege ALLE Nachfrage-Plättchen der Stufe 4 (einschließlich derjenigen, die in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern verwendet werden) in den Vorrat von Nachfrage-Plättchen. Anschließend werden wie gewohnt die Nachfrage-Plättchen und der Nachziehstapel ausgelegt. Wenn du das richtig gemacht hast, solltest du noch 3 Plättchen auf dem Nachziehstapel haben.
- 3 Füge ein Aufräumplättchen zum 20\$ der Lieferkette und ein weiteres zum 50\$ der Kapitalanlagenleiste hinzu.
- 4 Platziere das Nachfrage Gebäude auf dem Feld, auf dem sich normalerweise der Nachziehstapel für Gebäude der Ära I befindet.
- 5 Baut den Gebäudeplättchen-Stapel wie folgt auf:
 - a. Mische ALLE Gebäude aus Ära I (●).
 - b. Ziehe wie gewohnt 3 Gebäude vom Stapel der Gebäude der Ära I.
 - c. Von den übrigen Gebäuden der Ära I ziehst du zufällig eines und platziertest es offen auf einer Reihe deiner Wahl (anders als die von dir gewählte Spielerfarbe). Dies ist die Reihe **neutraler** Gebäude. Anschließend werden alle übriggebliebenen Gebäude der Ära I abgeworfen.
 - d. Baue den Stapel der Stufe II wie in einem Spiel zu zweit auf:
 - Entferne die folgenden zwei Gebäude der Ära III (●●●) aus dem Spiel:
 - Füge die folgenden zwei Gebäude der Ära III (●●●) zum Stapel der Gebäude der Ära III hinzu:



B. SPIELER AUFBAU

- 1 Lege den **Soloplan** mit der Standardseite nach oben vor dich hin.
- 2 Mische die 11 **Solo-Zielplättchen**. Ziehe zufällig 1 und platziere es auf dem Feld „Obligatorisches Ziel“. Ziehe dann zufällig zwei weitere und wähle eins davon aus, um es auf dem Feld „Optionales Ziel“ zu platzieren. Alle verbleibenden Solozielplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.
- 3 Bereite dann den Ereignisstapel vor. Trenne die **Ereignisplättchen** mit der Rückseite (I, II, III) und mische jeden Stapel einzeln. Wähle dann einen Schwierigkeitsgrad aus der folgenden Tabelle. Ziehe zufällig 4 Plättchen, wie in der entsprechenden Spalte angegeben, und lege sie verdeckt auf das Feld „Ereignisse“:

Einfach	Normal	Schwer
I	I	II
I	II	II
II	II	III
II	III	III

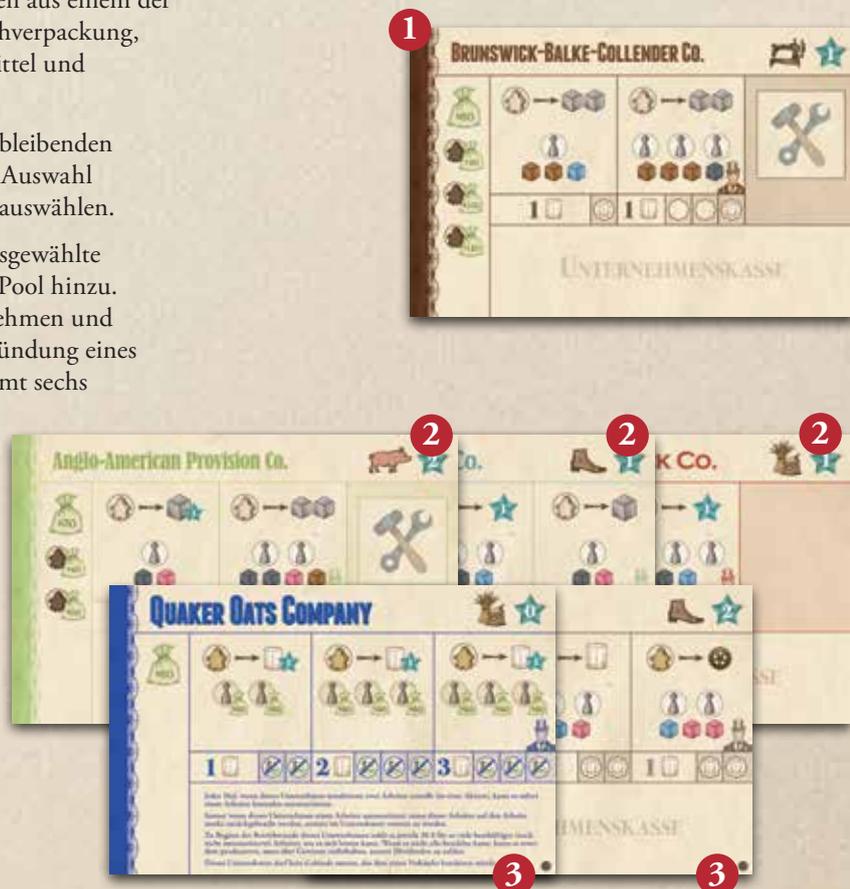


C. UNTERNEHMEN

- 1 Richte zunächst dein Startunternehmen aus einem der vier Unternehmensbereiche ein: Fleischverpackung, Trockenwaren, Schuhe oder Lebensmittel und Milchprodukte.
- 2 Dann musst du aus jedem der drei verbleibenden Typen, die von deiner ursprünglichen Auswahl abweichen, zufällig ein Unternehmen auswählen.
- 3 Zum Schluss fügst du zwei zufällig ausgewählte Unternehmen aus dem verbleibenden Pool hinzu. Du solltest nun über eine Startunternehmen und fünf zusätzliche Optionen für die „Gründung eines Unternehmens“ verfügen, also insgesamt sechs Unternehmen in jedem Solospiel.

Genau wie im Basisspiel empfehlen wir dir, die fortgeschrittenen Unternehmen (gekennzeichnet mit  in der unteren rechten Ecke ihrer Urkunde) erst dann zu verwenden, wenn du mit dem Spiel vertraut bist.

Beispiel:



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft nach den üblichen Regeln, jedoch mit folgenden Änderungen:

0. EREIGNIS-PHASE



Dies ist eine neue Phase, die der normalen Aktien-Phase vorausgeht. **Wichtig: Diese Phase im ersten Jahrzehnt des Spiels überspringen!** Drehe also ab 1885 das oberste Ereignisplättchen um und wende alle Strafen und/oder Boni an. Im Falle eines Gleichstands entscheidest du, welches Unternehmen betroffen ist.

Eine Auflistung aller Ereignisse findest du auf Seite 14.

1. AKTIEN-PHASE



- Du kannst ab 1885 nur einmal pro Jahrzehnt ein „Unternehmen gründen“. Du wählst eins aus den beim Aufbau zur Verfügung gestellten Unternehmen aus.
- Du kannst innerhalb einer Dekade nicht gleichzeitig Aktien desselben Unternehmens kaufen und verkaufen oder verkaufen und kaufen.
- Das Direktoren Aktienzertifikat (30 %) kann nicht verkauft werden oder verloren gehen, und du darfst insgesamt nicht mehr als 10 Aktienzertifikate besitzen.
- Wenn du 60 % der Anteile an einem Unternehmen erreichst, erhöht sich der Aktienwert dieses Unternehmens am Ende jeder Aktien-Phase um 1 – es sei denn, die Bank hält Aktien dieses Unternehmens. In diesem Fall erfolgt keine Erhöhung.

2. BAU-PHASE



- Ziehe zwei Gebäude, platziere dann eines, wirf eins ab und behalte eines.
- Als nächstes ziehst du zwei Gebäude für den neutralen Spieler. Wirf eins nach dem Zufallsprinzip weg und platziere das andere in der entsprechenden Reihe. Dieses Gebäude steht nun zur Nutzung zur Verfügung. Wenn du eins der Gebäude des

neutralen Spielers nutzt, geht die Zahlung an die Bank (der neutrale Spieler hat kein persönliches Guthaben).

- Füge Arbeiter hinzu, wie durch die beiden platzierten Gebäude (Deins und das neutrale) angegeben.

3. AKTIONS-PHASE



- Mit dem verfügbaren Nachfrage Gebäude kannst du die folgende Aktion ausführen:



Zahle 50\$ von einem deiner Unternehmen (deine Wahl) und ersetze 1 gefülltes Nachfrage-Plättchen beliebiger Art (es muss nicht mit der Warenart des Unternehmens übereinstimmen, mit dem du bezahlen möchtest).

4. BETRIEB-PHASE



- Die Aktion „Notfall Mittelbeschaffung“ ist im Solospiel verfügbar.
- Wenn du die fortgeschrittene Lieferkette nutzt, fülle diese nach dem Betrieb **aller** Unternehmen auf und nicht nach jedem einzelnen Unternehmen.

5. AUFRÄUM-PHASE



- Nachfrage-Plättchen werden während des Spiels nicht entfernt. Sofern du nicht das Bedarfsgebäude verwendest, verbleiben die Waren bis zum Ende des Spiels auf diesen Plättchen.
- Erneuere die beiden Felder ganz rechts auf der Lieferkette und der Kapitalanlagensleiste (wo sich die Aufräumplättchen befinden).
- Wirf das offene Ereignisplättchen ab (falls vorhanden).

ENDE DES SPIELS UND WERTUNG



Dein Endergebnis wird wie gewohnt berechnet. Der einzige Unterschied besteht darin, wie die Ziele gewertet werden:

Wenn du das obligatorische Ziel nicht erreichst, **verlierst du die Hälfte deines persönlichen Geldes** (das passiert jedoch, bevor die Ziele erfüllt sind). Wenn du das optionale Ziel nicht erreichst, gibt es keine Strafe. Für jedes erreichte Solo-Ziel erhältst du 500\$ in dein persönliches Guthaben. *Eine Liste aller Solo-Ziele findest du auf Seite 16.*

Dann kannst du das gesamte Geld, das du während deines Spiels verdient hast, anhand der Tabelle auf dem Soloplan vergleichen:

≥ \$5000	→
\$4000 - \$4999	→
\$3000 - \$3999	→
\$2000 - \$2999	→
< \$2000	→

Sogar Marshall Field selbst würde seinen Hut ziehen! Du bist eine echte Chicago-Ikone.

Ein scharfer Verstand und eine eiserne Entschlossenheit! Freunde und Rivalen ziehen ihren Hut vor dir.

Du hast den Funken eines echten Unternehmers in dir. Baue weiter!

Nicht schlecht, aber du bist kein Potter Palmer! Mach weiter so.

Nah dran, aber keine Zigarre. Zurück ans Zeichenbrett, Freund!

MODUL „INVESTOREN“

Das Investorenmodul soll mehr Wettbewerb einführen und den Spielern Möglichkeiten bieten, mit externen Unternehmen in Kontakt zu treten.

AUFBAU

Richte das Spiel wie ein Standard-Solospiel ein, jedoch mit den folgenden Änderungen:

- 1** Platziere das neue Investorengebäude auf dem Gebäude „Werbung & Startspieler“.
- 2** Füge das Solozielplättchen „Investoren“ zum Pool der Solozielplättchen hinzu.
- 3** Nimm beide Marker von allen nicht genutzten Unternehmen und platziere sie auf dem Soloplan, um die Investorenunternehmen zu markieren.
- 4** Platziere den Investorenplan neben dem Soloplan.
- 5** Baue den Investorenplättchenstapel wie folgt auf: Mische die einzelnen Stapel verdeckt nach Stufe (I, II, III). Lege auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Investorenplan zwei zufällige Plättchen der Stufe III offen ab. Darauf legst du zwei zufällige Plättchen der Stufe II und dann ein zufälliges Plättchen der Stufe I, alle offen.



INVESTORENPLÄTTCHEN

Das Modul führt ein neues Element ein: Investorenplättchen. Hier ist eine Aufschlüsselung dieser Plättchen und ihrer Ikonografie:

Stufe I



Die Plättchen der Stufe I geben an, bei welchem Aktienwert die Startgesellschaft des Investors beginnt.



Gründe ein Investorenunternehmen. Wähle eine der ungenutzten Firmen und nimm ihre beiden Firmenmarker. Platziere einen Marker auf der Aktienübersicht beim auf diesem Plättchen angegebenen Startwert und den anderen auf der Dividendenleiste an der Stelle „\$“. Letzteres wird als „Dividendenmarker“ bezeichnet.

Stufe II & III



Der obere Teil zeigt, was zu Beginn der Aktien-Phase passiert.

Der untere Teil löst am Ende der Betrieb-Phase Effekte aus.



In diesem Jahrzehnt gründest du KEIN Investorenunternehmen.



Jedes Investorenunternehmen (einschließlich aller neu hinzugefügten Unternehmen) rückt seinen Dividendenmarker um einen Schritt vor.



Jedes Investorenunternehmen (einschließlich aller neu hinzugefügten Unternehmen) bewegt seinen Dividendenmarker um einen Schritt nach unten.



Erhöhe den Aktienwert der Investorenunternehmen um die angegebene Anzahl von Schritten (1,2 oder 3).

SPIELBLAUF

Dieses Modul spielt nach den üblichen Regeln, jedoch mit folgenden Änderungen:

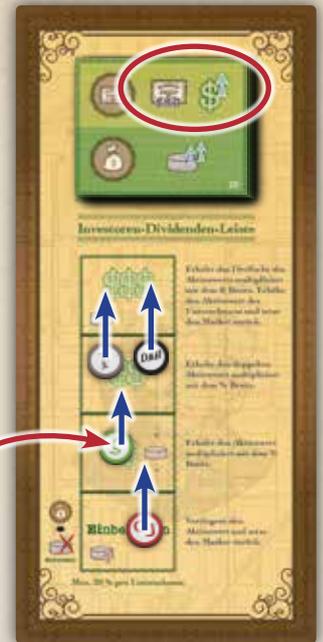
I. AKTIEN-PHASE



- Beginne die Aktien-Phase, indem du dir das oberste Investorenplättchen ansiehst. Wenn ein -Symbol angezeigt wird, gründest du ein Investorenunternehmen gemäß den Anweisungen auf Seite 7. Wenn ein -Symbol angezeigt wird, wird kein neues Investorenunternehmen gegründet. Erhöhe oder senke dann die Dividendenmarker ALLER Investorenunternehmen entsprechend dem auf dem aktuellen Investorenplättchen markierten Symbol.
- Du kannst **maximal 20 % pro Unternehmen** der Investorenunternehmen kaufen (entweder 2 Stammzertifikate oder 1 Vorzugszertifikat).
- Wenn du die Aktien eines Investorenunternehmens verkaufst, nimmst du die normale Abwertung vor.

Beispiel: Das Investorenplättchen zeigt an, dass du ein neues Investorenunternehmen gründen musst. Du wählst Spalding und platzierst einen Spalding-Firmenmarker auf der „50\$“-Stelle der Aktienübersicht und einen auf der „\$“-Stelle der Dividendenleiste.

Dann erhöhst du JEDEN Dividendenmarker um eine Stelle auf der Leiste, wie auf dem Plättchen angegeben.



3. AKTIONS-PHASE

- Das verfügbare Investorengebäude ermöglicht dir die Durchführung der folgenden Aktion:



Du kannst entweder den Dividendenmarker eines Investorenunternehmens um zwei Schritte vorrücken oder die Dividendenmarker zweier Investorenunternehmen auf der Dividendenleiste jeweils um einen Schritt vorrücken.

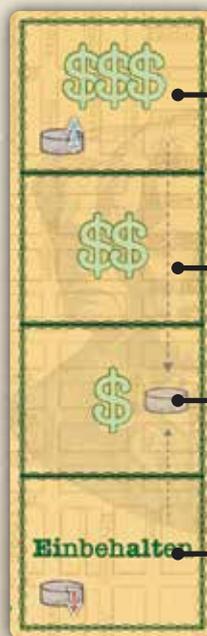


4. BETRIEB-PHASE

- Nachdem du alle deine Unternehmen betrieben hast, **zahlen die Investorenunternehmen Dividenden**. Nacheinander zahlen die Unternehmen die Dividenden entsprechend der Position seines Dividendenmarkers auf der Dividendenleiste aus und wenden alle zusätzlichen Effekte an (siehe nächste Spalte).
- Erhöhe dann den Aktienwert der Investorenunternehmen um die auf dem Investorenplättchen angegebene Anzahl an Schritten (1, 2 oder 3).

- **Hinweis:** Wenn der Aktienwert eines Investorenunternehmens unter der 60\$-Marke liegt, kann sein Aktienwert nur um maximal 2 Schritte steigen (gemäß den üblichen Regeln).

- **Wichtig:** Wenn sich der Dividendenmarker eines Investorenunternehmens auf dem Feld „Einbehalten“ befindet, erhöhst du dessen Aktienwertmarker **NICHT** um die auf dem Investorenplättchen angegebene Zahl (zur Erinnerung wird dies links neben dem Feld „Einbehalten“ angezeigt).



1. Erhalte den dreifachen Aktienwert multipliziert mit dem Prozentsatz der Aktien des Unternehmens, die du besitzt.
2. Erhöhe den Aktienwert des Unternehmens.
3. Setze die Dividendenmarker auf die Position „\$“ zurück.

Erhalte den doppelten Aktienwert multipliziert mit dem Prozentsatz der Aktien des Unternehmens, den du besitzt.

Erhalte den Aktienwert multipliziert mit dem Prozentsatz der Aktien des Unternehmens, den du besitzt.

1. Du erhältst keine Dividenden.
2. Verringere den Aktienwert des Unternehmens.
3. Setze den Dividendenmarker auf die Position „\$“ zurück.



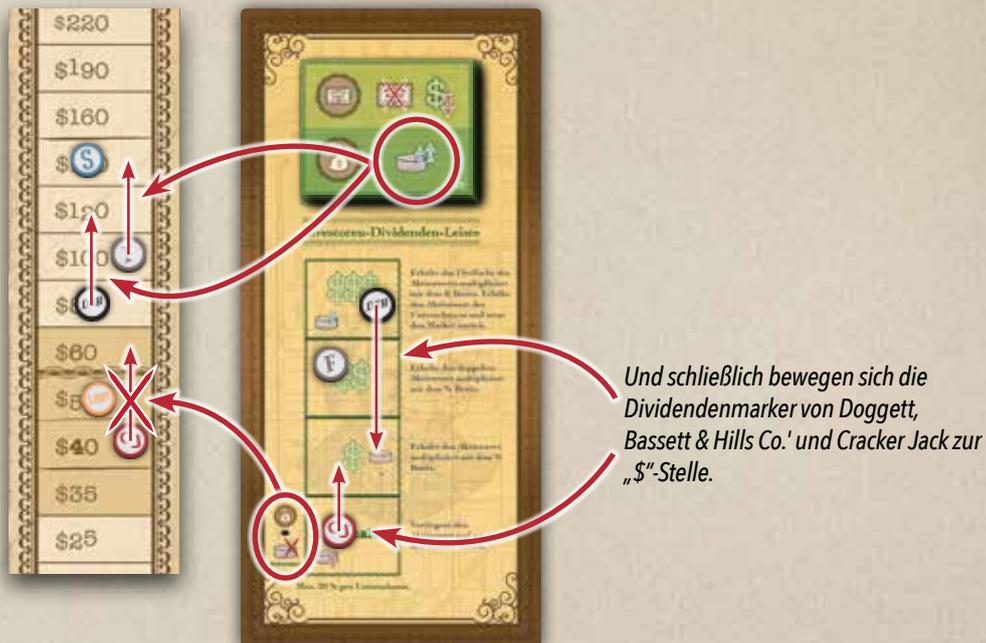
Beispiel: Wir schreiben das Jahr 1905. Es ist die Betrieb-Phase und es sind drei Investorenunternehmen im Spiel: Doggett, Bassett & Hills Co., Florsheim und Cracker Jack. Du besitzt 10 % der Anteile von Doggett, Bassett & Hills Co. und 20 % von Cracker Jack.

Doggett, Bassett & Hills Co. hat einen Aktienwert von 60\$ und der Dividendenmarker steht an der Stelle „\$\$\$“. du erhältst 10 % des verdreifachten Aktienwertes (180\$), also 18\$. Da der Dividendenmarker an der Stelle „\$\$\$“ steht, erhöht sich der Aktienwert auf 80\$.

Als nächstes kommt Cracker Jack. Leider befindet sich der Dividendenmarker auf der Position „Einbehalten“, sodass du keine Dividenden erhältst. Außerdem musst du auch den Aktienwert auf 40\$ senken.

Da du keine Aktien von Florsheim besitzt, erhältst du keine Dividenden. Sein Dividendenmarker befindet sich an der Stelle „\$\$“ und sonst passiert nichts

Dann erhöhst du ALLE Aktienwertmarker der Investorenunternehmen, AUSSER für Cracker Jack, da sich dessen Dividendenmarker im Feld „Einbehalten“ befindet. In diesem Fall rücken nur die Aktienwertmarker von Doggett, Bassett & Hills Co.' und Florsheim um zwei Felder nach oben.



5. AUFRÄUM-PHASE

- Entferne das oberste Investorenplättchen vom Investorenplan.



RIVALEN MODUL

Das Modul „Rivalen“ soll dein Solospiel „Chicago 1875“ aufpeppen. Du wählst einen von acht Rivalen aus, die jeweils auf historischen Schlüsselfiguren basieren, die die industrielle Revolution in Chicago geprägt haben.

AUFBAU

Richte das Spiel wie ein Standard-Solospiel ein, jedoch mit den folgenden Änderungen:

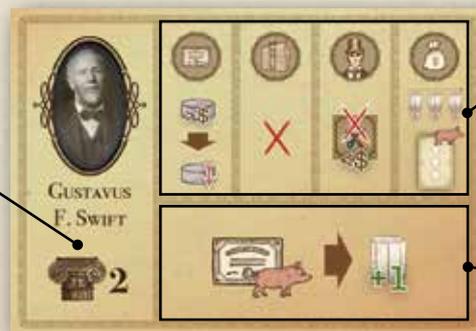
- 1 Benutze die „Rivalen“-Seite des Solo-Spielplans.
- 2 Nimm die 8 Rivalen-Plättchen und wähle eines aus, oder wähle eines nach dem Zufallsprinzip aus. Platziere es an der dafür vorgesehenen Stelle unten auf dem Plan.
- 3 Wähle einen Schwierigkeitsgrad (Einfach, Normal oder Schwer) und platziere einen Warenmarker auf dem gewählten Schwierigkeitsgrad als Erinnerung an den Geldbetrag, den du sammeln musst, um gegen deinen Rivalen zu gewinnen.
- 4 Bei einigen Rivalen (Nathaniel Fairbank und Adolphus Green) musst du einige Abschnitte des Spielplans abdecken. Wenn du einen dieser Rivalen ausgewählt hast, platziere das Blockplättchen wie auf den Seiten 14 und 15 beschrieben.



RIVALENPLÄTTCHEN

Dieses Modul führt ein neues Element ein: Rivalenplättchen. Hier ist eine Aufschlüsselung dieser Kacheln:

Dies zeigt die **Vermächtnis-Punkte** an, die dieser Rivale beim Spielen des Kampagnenmodus erzielen wird.



Der obere Abschnitt beschreibt die **Aktionen des Rivalen** für jede Spielphase. Diese Effekte werden immer angewendet, bevor du mit dem Spielen der verschiedenen Spielphasen beginnst.

Der untere Abschnitt legt die **Rahmenbedingungen** für das Solospiel fest, die je nach Situation in verschiedenen Phasen jeder Runde oder sogar während des gesamten Spiels angewendet werden.

SPIELABLAUF

Wenn du gegen einen Rivalen spielst, wende zu Beginn jeder Spielphase alle auf dem Rivalenplättchen angezeigten Effekte an. Darüber hinaus verfügt jeder Rivale über einen einzigartigen allgemeinen Zustand, der seinen historischen Hintergrund widerspiegelt (detailliert auf der Rückseite des Plättchens), der während des gesamten Spiels gilt. Ansonsten gelten alle Standard-Soloregeln. Am Ende des Spiels gewinnst du, wenn du mehr Geld hast, als auf dem Startmarker festgelegt ist; Wenn nicht, hast du verloren und kannst es erneut versuchen.

Eine Auflistung aller allgemeinen Zustände und Aktionen der Rivalen findest du auf den Seiten 14 und 15.

KAMPAGNENMODUS

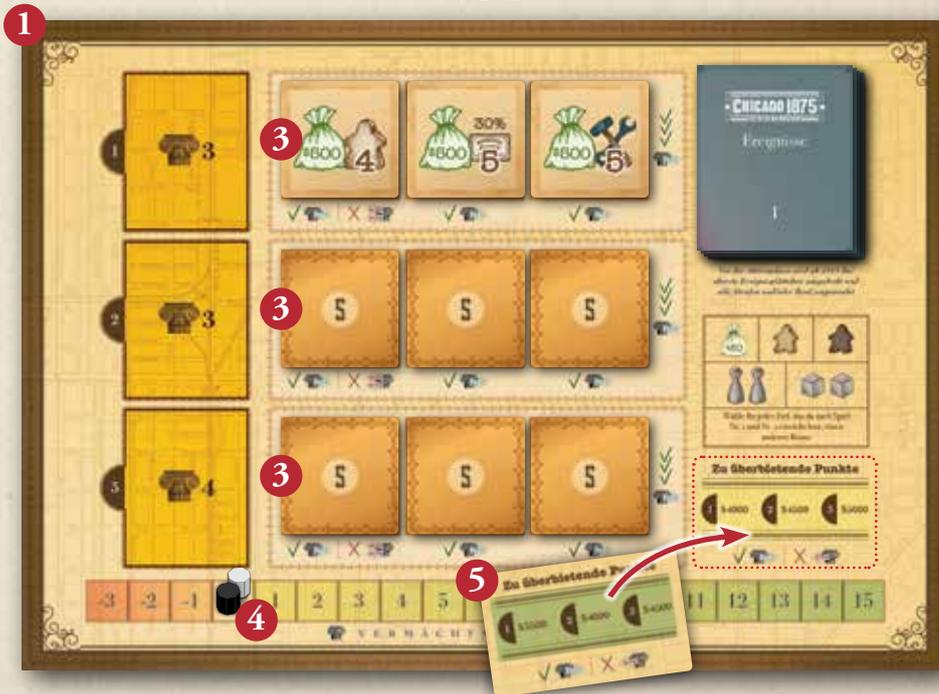
Begib dich auf das bislang ehrgeizigste Soloprojekt: den Kampagnenmodus. In diesem Spielmodus musst du drei aufeinanderfolgende Solomissionen spielen und versuchen, ein größeres Vermächtnis als das deiner Rivalen zu hinterlassen, während du gleichzeitig versuchst, im Verlauf der Kampagne immer mehr Geld zu sammeln.

AUFBAU

Richte das Spiel wie ein Standard-Solospiel ein, jedoch mit den folgenden Änderungen:

- 1 Verwende den Kampagnenplan anstelle des normalen Soloplans. Wenn du dich dafür entscheidest, dies mit dem Rivalen-Modul zu kombinieren, verwendest du die entsprechende Seite des Kampagnenplans.
- 2 Wenn du mit dem Rivalen-Modul spielst, mischst du den Rivalen-Stapel. Platziere 1 aufgedeckten Rivalen in Reihe 1 und 1 verdeckten Rivalen in Reihe 2 und 3.
- 3 Mische die 11 Solo-Zielplättchen (12 bei Verwendung des Investor-Moduls) und lege 3 davon offen in Reihe 1 und 3 verdeckt in Reihe 2 und 3 ab.
- 4 Platziere 1 Waren- und 1 Automatisierungsmarker auf dem Feld „0“ der Vermächtnis-Leiste unten auf dem Kampagnenplan. Der weiße Spielstein gilt als dein Vermächtnismarker, der schwarze ist der Vermächtnismarker deiner Rivalen.
- 5 Wähle einen Schwierigkeitsgrad für deine Kampagne: Einfach (grün), Normal (gelb) oder Schwer (rot). Wenn du dich für „Einfach“ oder „Schwer“ entscheidest, deckst du das Schwierigkeitsraster „Normal“ mit dem Schwierigkeitsplättchen ab und drehst es auf die entsprechende Seite: grün für „Einfach“ (mit den niedrigeren \$-Werten) oder rot für „Schwierig“ (mit den höheren \$-Werten).

Standard-Kampagnenseite



Rivalen-Kampagnenseite



SPIELABLAUF

In diesem Kampagnenmodus besteht dein Ziel darin, das größte unternehmerische Erbe zu hinterlassen. Du musst drei Solositzungen durchspielen, die durch die drei Reihen auf dem Kampagnenplan dargestellt werden, beginnend mit Reihe 1 und fortschreitend bis Reihe 3. Nach jeder Sitzung bewegst du deinen weißen Vermächtnis-Marker entlang der Vermächtnis-Leiste, um deinen Fortschritt anzuzeigen. In jeder Sitzung triffst du auf einen Rivalen – entweder einen festen Gegner auf dem Standard-Kampagnenplan oder einen historischen Rivalen auf dem Rivalen-Kampagnenplan –, der seinen schwarzen Vermächtnis-Marker auf der Strecke vorrückt. Um die gesamte Kampagne zu gewinnen, musst du **mehr Vermächtnis-Punkte erzielen als deine Rivalen**. Um auf der Vermächtnis-Strecke voranzukommen, musst du **so viele Solo-Ziele wie möglich erreichen** und am Ende jeder Sitzung **einen Mindestbetrag an Geld ansammeln**. Dieser Betrag erhöht sich im Verlauf der Kampagne schrittweise.

ENDE EINER SITZUNG UND ZURÜCKSETZEN DES PLANS

Führe am Ende jeder Sitzung die folgenden 4 Schritte aus:

1. Erhöhe oder verringere deinen Vermächtnis-Marker abhängig von deinen Erfolgen:

- **Persönliche Mittel:** Überprüfe, ob du mindestens so viel Geld verdient hast, wie auf der Schwierigkeitsleiste angegeben:

Schwierigkeitsgrad	Sitzung 1	Sitzung 2	Sitzung 3
Einfach	3500 \$	4000 \$	4500 \$
Normal	4000 \$	4500 \$	5000 \$
Schwer	4500 \$	5000 \$	5500 \$

Wenn du es geschafft hast, den angegebenen Geldbetrag oder mehr zu erreichen, rückst du deinen Vermächtnismarker auf der Vermächtnisleiste um 1 Schritt vor. Wenn du dies nicht geschafft hast, verringere deinen Vermächtnismarker um 1 Schritt.

- **Soloziele:** Für jedes erreichte Soloziel rückst du deinen Vermächtnismarker um 1 Schritt auf der Vermächtnisleiste vor. Wenn du alle 3 Ziele erreicht hast, rückst du deinen Marker einen zusätzlichen Schritt vor. Wenn du das Soloziel ganz links nicht erreicht hast, senkst du deinen Vermächtnis-Marker um 2 Schritte.
2. Erhöhe den Marker „Vermächtnis deiner Rivalen“ um die auf dem Spielplan (oder dem Rivalenplättchen*) angegebene Anzahl an Schritten.
3. Am Ende der **1. und 2.** Sitzung erhältst du dann für jedes deiner erfüllten Soloziele einen **anderen** Bonus aus der Bonustabelle. Diese Boni werden für deine nächste Sitzung verwendet:

Erhalte für die nächste Sitzung zusätzlich 50\$ Bargeld in dein persönliches Guthaben.

2 Arbeiter für dein Startunternehmen

1 Manager für dein Startunternehmen

1 Verkäufer für dein Startunternehmen

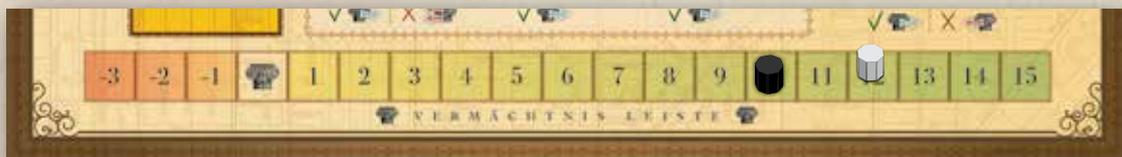
2 Zusätzliche Ressourcen vom Haymarket Square für dein Startunternehmen

Wähle für jedes Ziel, das du nach Spiel Nr. 1 und Nr. 2 erreicht hast, einen anderen Bonus

4. Entferne abschließend die Solo-Ziele (und den Rivalen*) aus der aktuellen Reihe, drehe die nächste Reihe der Solo-Ziele (und den Rivalen*) um und richte die nächste Solo-Sitzung gemäß den Kampagnenregeln ein.

ENDE DER KAMPAGNE

Vergleiche am Ende der dritten Sitzung die Position deines Vermächtnis-Markers mit der deiner Rivalen. Du gewinnst die Kampagne, wenn dein Marker auf einer höheren Position landet als der deiner Rivalen.



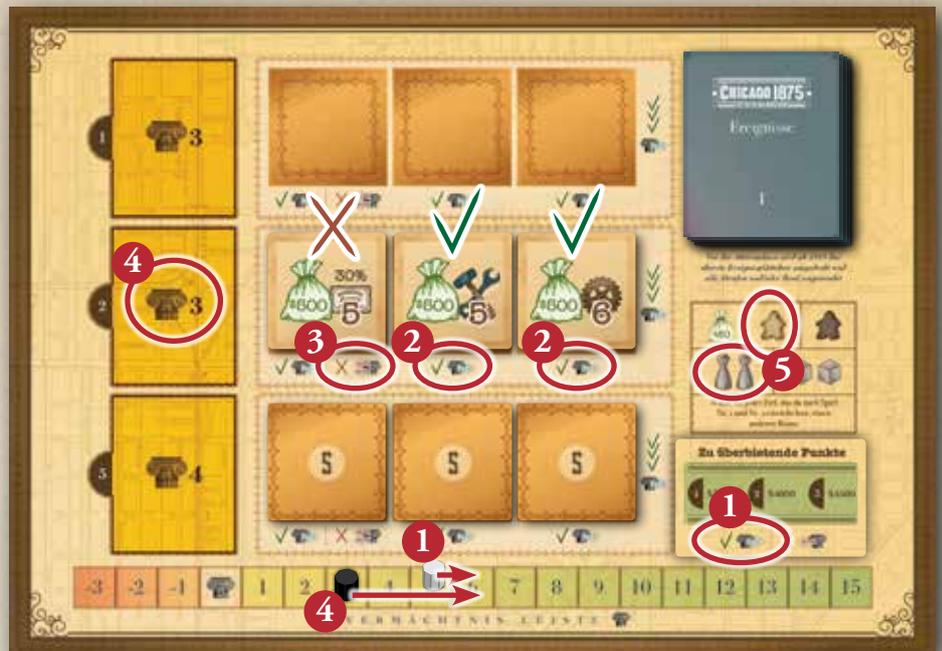
*Gilt, wenn du mit dem Rivalen-Modul spielst.

Beispiel: Es ist das Ende der zweiten Sitzung. Nachdem du das gesamte Geld, das du verdient hast, berechnet hast, verbleiben in deinem persönlichen Guthaben 4.050\$, was gerade ausreicht, um einen Vermächtnis-Punkt zu verdienen (dafür musst du mindestens 4.000\$ verdienen) **1**.

Als nächstes überprüfst du deine Soloziele und schaffst es, das zweite und dritte Ziel zu erreichen. Dadurch erhältst 2 Vermächtnis-Punkte **2**, aber ... du hast das erste Solo-Ziel nicht erreicht, wodurch du 2 Vermächtnis-Punkte **3** verlierst. Das bedeutet leider, dass du keinen einzigen Vermächtnis-Punkt für deine Solo-Ziele erhältst.

Als nächstes rückst du den Vermächtnis Marker deiner Rivalen um 3 Schritte vor, wie in der zweiten Reihe **4** angegeben.

Da du 2 Solo-Ziele erreicht hast, kannst du 2 verschiedene Abschlussboni wählen. Du beschließt, 1 Verkäufer und 2 Arbeiter für dein neues Startunternehmen **5** einzustellen.



Schließlich, während du dich auf die nächste Sitzung vorbereitest, entferne die 3 Solo-Ziele aus der zweiten Reihe **6** und decke die nächste Reihe Solo-Ziele auf **7**.

Die dritte und letzte Sitzung ist nun spielbereit. Du bist mit deinen Rivalen auf der Vermächtnis-Leiste gleichauf und weißt, dass diese am Ende der dritten Sitzung 4 Vermächtnis-Punkte erzielen werden. Das bedeutet, dass du, um die Kampagne zu gewinnen, ALLE Solo-Ziele erreichen und am Ende 4.500\$ oder mehr in deinen Persönlichen Mitteln haben musst. Wenn dem so ist, erhältst du 5 Vermächtnis-Punkte und schlägst deine Rivalen!



Am Ende der dritten Sitzung gelingt es dir leider nicht, das Spiel mit genügend Geld zu beenden, um auf der Vermächtnis-Leiste weiterzukommen: du beendest das Spiel mit 4.350\$, benötigst aber 4.500\$, um einen Vermächtnis-Punkt zu erhalten. Du schiebst deinen Vermächtnis-Marker auf der Vermächtnis-Leiste **8** um ein Feld zurück.

Du hast es geschafft, alle deine Solo-Ziele zu erreichen und kommst nun auf der Vermächtnis-Leiste **9** um 4 Schritte voran.



Ihre Rivalen rücken nun auf der Vermächtnis-Leiste **10** um 4 Schritte vor und schlagen Sie ganz am Ende. Meine Güte! Aber ein Grund mehr, deine Fähigkeiten zu verbessern und es noch einmal zu versuchen.

ANHANG

Allgemeine Regel: Immer, wenn ein Plättchen oder ein Effekt dich anweist, „das Meiste“, „das Billigste“ oder „das Geringste“ von etwas anzuvisieren, und mehrere Unternehmen oder Spielelemente in Frage kommen, kannst du wählen, welches Unternehmen oder welches Element davon betroffen ist.

RIVALEN

Henry Parsons Crowell		Nathaniel Kellogg Fairbank	
	Ende des Spiels: Du musst 20 % deines persönlichen Geldes (bevor Solo-Ziele ausgewertet werden) an den Crowell Fund spenden.		Dauerhafter Effekt: Das 10\$ Feld am Haymarket Square ist nicht verfügbar (oder beide 10\$ Spalten, wenn du mit der Fortgeschrittenen Lieferkette spielst). Lege das Blockplättchen über das Feld.
	Aktien-Phase: Crowell kauft das Vorzugsaktienzertifikat (20 %) von jedem von dir gegründeten Unternehmen.		Aktien-Phase: Fairbank kauft das Vorzugsaktienzertifikat (20 %) jedes von dir gegründeten Trockenwarenunternehmens.
	Bau-Phase: Nichts passiert.		Bau-Phase: Du musst 20\$ an die Bank zahlen.
	Aktions-Phase: Platziere einen neutralen Partner auf dem günstigsten Gebäudeplättchen auf dem Spielbrett.		Aktions-Phase: Platziere jeweils einen neutralen Partner auf den günstigsten und teuersten Gebäudeplättchen des Spielplans.
	Betrieb-Phase: Alle von dir verkauften Lebensmittel und Milchprodukte, werden zu einem Wert von +10\$ verkauft.		Betrieb-Phase: Entferne eine Ressource jeder Art vom Haymarket Square und wähle dabei immer die günstigste Option.
Marshall Field		Oscar Ferdinand Mayer	
	Dauerhafter Effekt: Das „Streik!“ Ereignis tritt nicht ein.		Dauerhafter Effekt: Der Anstieg des Aktienwerts ist auf +2 begrenzt, auch wenn ein Verkauf andernfalls einen Anstieg von +3 bewirken würde.
	Aktien-Phase: Field kauft ein Stammaktienzertifikat (10 %) für jedes Unternehmen, das du besitzt, mit einer Obergrenze von 30 % pro Unternehmen.		Aktien-Phase: Dein Fleischverpackungsunternehmen mit dem niedrigsten Wert erhält einen Aktienwert von +1.
	Bau-Phase: Du spielst ohne eine Reihe neutraler Gebäude; Du ziehst immer noch 2 Gebäude und wählst 1 aus, fügst Arbeiter wie angegeben zum Arbeitsmarkt hinzu, wirfst dann aber beide ab.		Bau-Phase: Du spielst ohne eine Reihe neutraler Gebäude; Du ziehst immer noch 2 Gebäude und wählst 1 aus, fügst Arbeiter wie angegeben zum Arbeitsmarkt hinzu, wirfst dann aber beide ab.
	Aktions-Phase: 1 Arbeiter vom Arbeitsmarkt entfernen.		Aktions-Phase: Entferne 2 Arbeiter vom Arbeitsmarkt.
	Betrieb-Phase: Wenn du innerhalb eines Jahrzehnts 5 oder mehr Trockenwaren verkauft, erhältst du einen Bonus von 50\$.		Betrieb-Phase: Entferne die 3 günstigsten Viehwürfel (rosa) vom Haymarket Square.

Adolphus Williamson Green



Dauerhafter Effekt: Der 40\$-Slot für Kapitalanlagen ist nicht verfügbar. Lege das Blockplättchen über das Feld.



Aktien-Phase: Green kauft ein Stammaktienzertifikat (10 %) für jedes von dir gegründeten Unternehmens mit einer Obergrenze von 10 % pro Unternehmen.



Bau-Phase: Neutrale Gebäude „verschmelzen“ immer; Es ist nur das zuletzt platzierte Gebäude verfügbar.



Aktions-Phase: Alle Arbeiter kosten zusätzlich 10\$ über ihrem aktuellen Preis.



Betrieb-Phase: Dein am niedrigsten bewertetes Trockenwarenunternehmen erhält einen Aktienwert von +1.

George Pullman



Dauerhafter Effekt: Alle Kapitalanlagen haben einen Basisrabatt von 20\$.



Aktien-Phase: Erhöhe deinen niedrigsten Aktienwertmarker um 1.



Bau-Phase: Nur die Hälfte (aufgerundet) der verfügbaren Arbeitskräfte gelangt auf den Arbeitsmarkt.

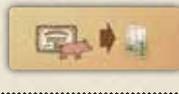


Aktions-Phase: Du erhältst nur die Hälfte (aufgerundet) der Kosten für die Nutzung jedes deiner Gebäude.



Betrieb-Phase: Entferne die 2 günstigsten Ressourcen vom Haymarket Square.

Gustavus Franklin Swift



Dauerhafter Effekt: Alle Fleischverpackungsbetriebe produzieren +1 Ware je aktiver Fabrik.



Aktien-Phase: Reduziere deinen höchsten Aktienwertmarker um 1.



Bau-Phase: Nichts passiert



Aktions-Phase: Die günstigste Kapitalanlage wird wie gewohnt entfernt und ersetzt.



Betrieb-Phase: Platziere 3 Waren auf den Fleischverpackungs-Nachfrage-Plättchen. Beginne mit dem Füllen bei dem ungefüllten Plättchen ganz links.

Aaron Montgomery Ward



Nach dem Spielaufbau: Entferne alle Nachfrage Plättchen aus der Spalte ganz links und lege sie zurück in die Schachtel. Für den Rest des Spiels ist die 50\$-Bonusspalte gegen diesen Rivalen nicht verfügbar.



Aktien-Phase: Reduziere deinen höchsten Aktienwertmarker um 1.



Bau-Phase: Du erstellst 2 Reihen neutraler Gebäude auf dem Spielplan. Platziere während jeder Bau-Phase 1 Gebäude in jeder Reihe, aber nur die obere neutrale Reihe fügt dem Arbeitsmarkt Arbeiter hinzu.



Aktions-Phase: Platziere einen neutralen Partner auf dem teuersten Gebäudeplättchen des Spielplans.



Betrieb-Phase: Alle Unternehmen zahlen 10\$ an die Bank, bevor die Betrieb-Phase beginnt (falls möglich).

EREIGNISSE

	Bonus! Füge deinem persönlichen Guthaben 20\$ hinzu.		Fehlfunktion! Entferne 1 Automatisierungs-Marker von deinem Unternehmen mit der größten Automatisierungsstärke.
	Krise! Reduziere deinen höchsten Aktienwertmarker um 1.		Marketing! Erhöhe deinen höchsten Aktienwertmarker um 1.
	Schulden! Verkaufe 10 % oder 20 % der Aktien deines Unternehmens mit dem höchsten Wert an die Bank. Entferne die Aktienzertifikate aus der Unternehmenskasse. Das Unternehmen erhält aus diesem Verkauf kein Geld – die Aktien werden für 0\$ verkauft.		Erneuerung! Setze den Haymarket Square zurück, indem du 2 jeder Ressource platzierst, genau wie beim Aufbau.
			Streik! Entferne 1 Arbeiter aus deinem Unternehmen mit der größten Belegschaft.
	Arbeit! Während dieses Jahrzehnts kosten alle Arbeiter 30\$.		Übernahme! Entferne 1 Kapitalanlage von deinem Unternehmen mit dem höchsten Wert.

SOLOZIELE

	Du verdienst 500\$, wenn du das Spiel mit mindestens 4 Managern in deinen Unternehmen beendest.		Du verdienst 500\$, wenn du das Spiel mit mindestens 800\$ in deinem persönlichen Guthaben beendest.
	Du verdienst 500\$, wenn du das Spiel mit mindestens 4 Verkäufern in deinen Unternehmen beendest.		Du verdienst 500\$, wenn du bis zum Ende des Spiels alle 6 Partner Freigeschaltet hast.
	Du verdienst 500\$, wenn du mindestens 5 Kapitalanlagen gekauft hast (entweder platziert oder abgelegt).		Du verdienst 500\$, wenn am Ende des Spiels mindestens 9 Nachfrage-Plättchen mit Waren bestückt sind.
	Du verdienst 500\$, wenn deine Unternehmen bis zum Spielende mindestens 10 Arbeiter beschäftigen.		Du verdienst 500\$, wenn du am Ende des Spiels mindestens 30 % der Anteile an 5 Unternehmen besitzt.
	Du verdienst 500\$, wenn du das Spiel mit mindestens 6 Automatisierungsmarkern beendest.		Du verdienst 500\$, wenn du das Spiel mit mindestens einem Unternehmen mit einem Aktienwert von mindestens 320\$ beendest.
	Du verdienst 500\$, wenn mindestens eines deiner Unternehmen am Ende des Spiels mindestens 16 Attraktivität hat.		Nur für das Investoren Modul: Du verdienst 500\$, wenn du das Spiel mit mindestens 40 % der Anteile an 3 deiner eigenen Unternehmen und mit mindestens 20 % der Anteile an allen Investorenunternehmen beendest.