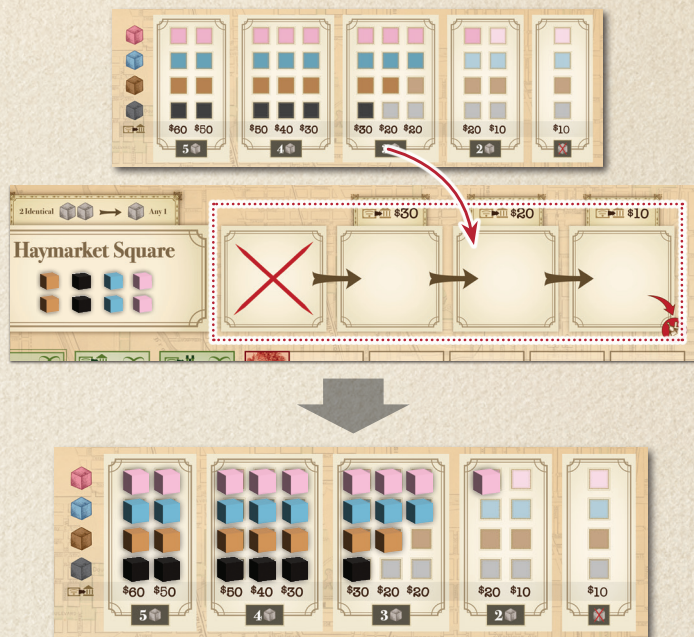


FORTSCHRITTLICHE LIEFERKETTE

Suchst du nach einer vorhersehbareren Lieferkette oder strengerer Geldbeschränkungen? Diese Variante führt einen stabileren Ressourcenmarkt für *Chicago 1875* ein. **Diese Variante strafft den Geldfluss des Spiels erheblich** und macht es ideal für erfahrene Spieler, die eine zusätzliche Herausforderung suchen. So funktioniert es:

AUFBAU

Platziere zunächst die „Fortgeschrittene Lieferketten-Leiste“-Abdeckung über dem vorhandenen Lieferketten-Bereich auf dem Spielplan. Platziere während des Aufbaus wie gewohnt 2 jeder Ressource auf dem Haymarket Square. Platziere außerdem 9 Vieh, 8 Stahl, 7 Holz und 6 Kohle auf den dunkleren Feldern der „Fortgeschrittene Lieferketten“-Leiste. Gib die restlichen Würfel in den Beutel.



SPIELABLAUF-ANPASSUNGEN

Wenn ein Gebäude in der **Aktions-Phase** Ressourcen vom Haymarket Square liefert, musst du zuerst Ressourcen vom Haymarket Square nehmen, sofern diese verfügbar sind. Ist dies nicht der Fall, kann dein Unternehmen kostenlos die am **weitesten rechts** stehende Ressource aus der Lieferkette nehmen.

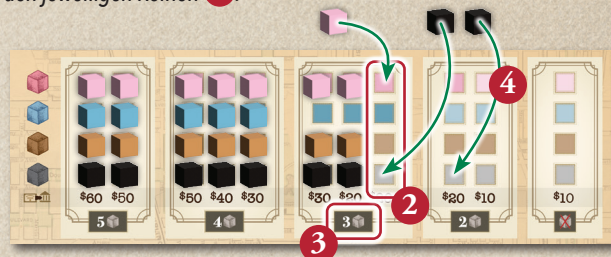
In der **Betrieb-Phase** kannst du eine **beliebige** Kombination von Ressourcen aus der Lieferkette zu den am Ende der jeweiligen Spalte aufgeführten Preisen kaufen. Fülle am Ende des Spielzugs deines

Unternehmens die Lieferkette wieder auf, indem du Ressourcen aus dem Beutel ziehst. **Um zu bestimmen, wie viele Ressourcen du ziehen musst**, überprüfe einfach die unten im Abschnitt angegebene Zahl mit der leeren Spalte ganz links. Wenn beispielsweise die **leere Spalte ganz links** die erste 20\$-Spalte ist, ziehst du 3 Würfel aus dem Beutel. Oder wenn es sich stattdessen um die letzte 10\$-Spalte handelt, ziehst du keine Würfel. Platziere diese Ressourcen in den **leeren Feldern ganz links in ihren jeweiligen Reihen**. Wenn für eine gezogene Ressource kein Platz mehr vorhanden ist, lege sie zurück in den Beutel, ohne sie zu ersetzen.

Beispiel: Susan ist an der Reihe, Waren für ihre Firma (Libby, McNeill und Libby) zu kaufen. Sie beschließt, 2 Stahl und 1 Vieh zu kaufen. Dies kostet das Unternehmen 70\$ **1**.



Die leere Spalte ganz links ist nun diese **2**, was bedeutet, dass Susan 3 Würfel aus dem Beutel ziehen muss **3**. Sie zieht 2 Kohle- und 1 Vieh-Ressourcenwürfel und legt sie auf die leeren Felder mit dem höchsten Wert in den jeweiligen Reihen **4**.



Wenn Ressourcen zur Herstellung von Waren verwendet werden, bringst du diese wie gewohnt zum Haymarket Square zurück. Wenn der Ressourcenbeutel leer ist, füllst du ihn mit allen Ressourcen vom Haymarket Square auf. Befülle den Haymarket Square nicht mit 2 Ressourcen jedes Typs neu.

AUFRÄUM-PHASE

Während der Aufräum-Phase wird die fortgeschrittene Lieferkette **nicht** aktualisiert.

„CHIEF“-KAPITALANLAGEN



Chief of Engineering

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20\$ an die Bank zahlen, um 1 Arbeiter* zu automatisieren und 1 Ressource deiner Wahl vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.



Chief of Operations

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20\$ an die Bank zahlen, um 1 Manager oder 1 Verkäufer zu erhalten, und 1 Ressource deiner Wahl vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.



Chief of R&D

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20\$ an die Bank zahlen, um 1 Ware zu produzieren und 1 Ressource deiner Wahl vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.



Chief of Sales

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20\$ an die Bank zahlen, um den Wert jeder in dieser Runde verkauften Ware um 10\$ zu erhöhen.

*Zur Erinnerung: Vor der Automatisierung muss ein Arbeiter eingestellt werden.