|  |
| --- |
| Menschenwerk |
| Agentur! |
| Erlebe die Welt der Onlineagenturen als Brettspiel – für 1 bis 4 Mitspieler |

|  |
| --- |
| [www.menschenwerk.net](http://www.menschenwerk.net)  18.06.2009 |

Inhaltsverzeichnis

[Vorstellung 2](#_Toc196271757)

[Konzept 2](#_Toc196271758)

[Funktionalitäten (Kurzbeschreibung) 2](#_Toc196271759)

[Funktionalitäten 2](#_Toc196271760)

[Archiv 2](#_Toc196271761)

[Tagging 2](#_Toc196271762)

[Regeln 2](#_Toc196271763)

[Artikelsammlungen 3](#_Toc196271764)

[Nutzerprofil 3](#_Toc196271765)

[Veröffentlichen von Inhaltssammlungen 3](#_Toc196271766)

[Anzeige aller öffentlichen Abonnenten eines Feeds 3](#_Toc196271767)

[Finden von Nutzern mit gemeinsamen Interessen 3](#_Toc196271768)

[Import-/ Export-Schnittstellen 3](#_Toc196271769)

[Widgets 3](#_Toc196271770)

[Finanzielle Möglichkeiten 4](#_Toc196271771)

[Kommerzielle kollaborative Funktionalitäten 4](#_Toc196271772)

[Rechtliche Bedenken 4](#_Toc196271773)

# Vorstellung

## Konzept

*Agentur!* Ist ein Brettspiel, welches die Welt der Onlineagenturen abbildet. Die Spieler spielen als Chef einer Onlineagentur und versuchen Kunden und Aufträge zu gewinnen, um sich an die Spitze der Agenturlandschaft zu setzen.

# Definitionen

**Spielrunde**: Eine Runde auf dem Brett. Endet bzw. beginnt, wenn der Spieler das Startfeld überschreitet.

**Spielzug**: Ein Spielzug eines Spielers. Beginnt mit seinem Würfelwurf, endet mit dem Weiterreichen der Würfel.

## Dienstleistungen

* Eine Agentur kann 4 Arten von Dienstleistungen anbieten:
  + Konzept
  + Design
  + Technik
  + Service

## Mitarbeiter

* Mitarbeiter haben Fähigkeitspunkte in den Kategorien.
* Mitarbeiter kosten Geld pro Runde auf dem Spielbrett.
* Müssen bezahlt werden am Anfang einer Brettrunde für die folgende Runde.
* Wenn sie nicht bezahlt werden, wandern sie zurück in den Job-Pool (unter den Stapel).
* Wenn ein Mitarbeiter in einem Projekt nicht mehr bezahlt werden kann, ist das Projekt verloren.

# Vorbereitung

## Spielkarten

* Es gibt 3 Stapel mit Karten:
  + Mitarbeiterkarten
  + Projektkarten
  + Ereigniskarten
* Werden zu Beginn gemischt und auf dem Spielfeld positioniert.

## Startressourcen

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels:

* Spielstein in seiner Firmenfarbe
* 10.000€
* 10 Visitenkarten
* 4 Mitarbeiterkarten in seiner Firmenfarbe

# Spielen

## Spielzug

* Würfeln mit beiden Würfeln
* Vorrücken im Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett um die Anzahl der gewürfelte Augenzahl
* Aktionen durchführen entsprechend Spielfeld
* Spielzug beenden durch weiterreichen der Würfel

## Spielfelder

### Pitch!

Landet ein Spieler auf einem „*Pitch!“*-Feld landet, zieht er von dem Stapel mit den Projektkarten die oberste und deckt sie für alle sichtbar auf. An einem Pitch können sich alle Mitspieler (sofern auf der Karte nicht anders angegeben) beteiligen.

Auf der Projektkarte sind die jeweiligen Anforderungen des Kunden an Servicedienstleistungen angegeben. Beispielsweise Service und Design. Alle Spieler können nun mit ihren freien Mitarbeitern bei dem Pitch mitbieten. Die Mitarbeiter müssen über die auf der Projektkarte geforderten Fähigkeiten verfügen.

Die Spieler legen dabei die freien Mitarbeiter offen vor sich, die als Fähigkeit eine der auf der Projektkarte geforderten aufweisen. Dabei werden die Fähigkeitspunkte der Mitarbeiter addiert.

* Der Spieler, der die meisten Fähigkeitspunkte erreicht gewinnt den Pitch.
* Nach Gewinn des Pitches arbeiten die eingesetzten Mitarbeiter des Pitches auf dem Projekt.
* Das Projekt dauert die angegebene Anzahl an Spielrunden