|  |
| --- |
| 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 3](#_Toc233163224)

[Konzept 3](#_Toc233163225)

[Definitionen 3](#_Toc233163226)

[Dienstleistungen 3](#_Toc233163227)

[Mitarbeiter 3](#_Toc233163228)

[Vorbereitung 3](#_Toc233163229)

[Spielkarten 3](#_Toc233163230)

[Startressourcen 3](#_Toc233163231)

[Spielen 4](#_Toc233163232)

[Spielzug 4](#_Toc233163233)

[Spielfelder 4](#_Toc233163234)

[Pitch! 4](#_Toc233163235)

# 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

Die Kartenstapel werden zu Beginn des Spiels gemischt und auf dem Spielfeld positioniert.

## Startressourcen

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels:

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

## Los geht’s

Alle Spieler stellen ihre Spielsteine auf dem Startfeld auf und würfeln reihum. Derjenige mit der höchsten Augenzahl beginnt.

# Spielen

## Spielzug

Der Spieler an der Reihe würfelt mit 2 sechsseitigen Würfeln. Daraufhin rückt er auf dem Spielbrett im Uhrzeigersinn die gewürfelte Augenzahl an Felder weiter.

Auf dem Feld kann er entsprechende Aktionen durchführen.

Der Spieler beendet die Spielrunde durch weiterreichen der Würfel.

## Spielfelder

### Firmenfelder

Firmenfelder repräsentieren kleine, mittelständige und große Firmen. Jede Firma stellt eine Anzahl von laufenden Jobs zur Verfügung, repräsentiert durch die Slots auf dem Feld.

Ein Spieler, der auf einem Feld mit einem freien Slot landet, kann den Slot mit einer Visitenkarte aus seinem Bestand belegen.

Landet der Spieler auf einem Firmenfeld, auf dem er einen Slot mit einer Visitenkarte markiert hat, bekommt er den entsprechenden Wert des Slots ausgezahlt, sofern er über mindestens einen freien Mitarbeiter verfügt.

### Pitch!-Felder

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 gewünschten Dienstleistungen angegeben. Beispielsweise *Service* und *Design*. Alle Spieler können nun mit ihren freien Mitarbeitern bei dem Pitch mitbieten. Dazu legen sie die eingesetzten Mitarbeiter offen vor sich. Die Fähigkeitspunkte aller eingesetzten Mitarbeiter in den geforderten Dienstleistungen werden dabei addiert. Der Spieler, dessen eingesetzte Mitarbeiter die meisten Punkte erreichen, gewinnt den Pitch.

Nachdem der Pitch gewonnen wurde, werden die eingesetzten Mitarbeiter dem gewonnenen Projekt zugeordnet und können nicht mehr eingesetzt werden, bis das Projekt beendet wurde.

Ein Projekt dauert die angegebene Anzahl von Spielzügen eines Spielers. Dabei obliegt es der Verantwortung des Spielers sich den Status des Projekts zu merken.

### Jobmarkt

Landet ein Spieler auf einem Jobmarkt-Feld, darf er eine Karte von dem Mitarbeiter-Stapel ziehen. Der gezogene Mitarbeiter kann gegen die auf der Karte angegebene Ablösesumme eingestellt werden. Das erste Gehalt des Mitarbeiters wird mit überschreiten des Start-Felds fällig.

### Networking-Feld

Das Networking-Feld repräsentiert eine Networking-Veranstaltung. Der Spieler knüpft neue Kontakte und erhält 3 weitere Visitenkarten.

### Startfeld

Das Startfeld markiert das Ende eines Monats für den Spieler. Sobald er auf dem Startfeld landet oder es mit einem Zug überschreitet muss er das Gehalt seiner Mitarbeiter bezahlen. Die entsprechende Gehaltsforderung des Mitarbeiters steht auf seiner Mitarbeiterkarte.

Kann oder will der Spieler das Gehalt eines Mitarbeiters nicht bezahlen kann er den Mitarbeiter entlassen. Seine Karte wird unten wieder auf den Mitarbeiterstapel gelegt.

Wenn der Spieler einen Mitarbeiter entlässt, welcher gerade aktiv an einem Projekt arbeitet, muss er ihn mit einem oder mehreren Mitarbeitern mit mindestens der Selben Anzahl Fähigkeitspunkten ersetzen.

### Ereignisfelder

Landet der Spieler auf einem Ereignisfeld muss er eine Ereigniskarte ziehen.

### Award-Felder

Wenn ein Spieler auf ein Award-Feld kommt, können alle Spieler abgeschlossene Pitch-Projekte als Award-Projekte einreichen.

Die Spieler legen die eingereichten Projektkarten nebeneinander vor sich hin. Der Spieler würfelt mit einem oder, wenn mehr als 6 Projekte eingereicht werden, mit mehreren Würfeln. Das Projekt mit der Würfelzahl gewinnt den Award.

(Zahlen auf der Pitch-Karte?)