

KANBAN

AUTOMOTIVE REVOLUTION

Kanban (japońskie słowo na billboard) jest to określenie na metodę sterowania produkcją na wąskiej, efektywnej linii montażowej w celu przyspieszenia i sprawnego przepływu pracy.

Gra Kanban, dzieje się w fabryce. Jesteś ambitnym pracownikiem, próbującym zaimponować menadżerowi fabryki, w celu ochrony swojej kariery. Musisz przyćmić swoich rówieśników poprzez stałe zarządzanie. Potrzebujesz zarządzać zapasami, ulepszać projekty, innowacje – zawsze pozostawać w czołówce, nawet jeśli oznacza to coraz tłustsze ręce na linii montażowej. Musisz ćwiczyć mądrość w wyborze, które plany powinieneś rozpocząć, bo minimalizacja odpadów jest kluczowa.

W czasie trwania gry, będziesz rozwijał i ulepszał części samochodowe. Będziesz sprytnie używał zakłady recyklingu i ograniczone zapasy fabryczne, w celu tworzenia odpowiednich części kiedy dostawcy ograniczają dostawy. Ponieważ fabryka musi działać z optymalną efektywnością, produkcja nie może czekać na ciebie lub twoje błędy.

Jeśli chcesz być na pokładzie pewnego dnia, potrzebujesz pokazać, że potrafisz utrzymać maszynę działającą sprawnie, efektywnie wszystko robiącą na czas. Kanban jest czystą eurogrą, skupioną na zarządzaniu surowcami która sadza cię w fotelu kierowcy całego zakładu produkcyjnego, ścigając w osiągnięciu celów fabryki i najwyższego poziomu promocji.

Pelna radość i zabawa doświadczana z Kanbanem zależy od dobrego zrozumienia tej instrukcji i mechanizmów gry. Proszę, przygotuj się przed pierwszą grą. Znajdź mile miejsce, rozłóż grę i przeczytaj zasady w spokoju, bez opuszczania przykładów i komentarzy Sandry. Nie spiesz się, ciesz się wyścigiem i zagraj turę lub dwie zanim przedstawiś je swoim przyjaciołom.

Kanban przedstawia Sandra, menadżer fabryki, która będzie przyglądać się skuteczności i utrzymaniu tempa pracy fabryki. Zależnie od doświadczenia w grze, możesz użyć miłego menadżera w zieleni lub szorstkiego menadżera w czerwieni; gdy komentarze Sandry odnoszą się do obu trybów będą na biało.



Witam w fabryce! Mam na imię Sandra Cenoura – możesz mówić do mnie Sandra - Jestem menadżerem fabryki. Będziesz odpowiedzialny za obserwowanie działań fabryki, po jednym departamencie w danym czasie. Oferujemy trening podczas pracy, i zalecamy, żebyś dobrze go poznał, w celu maksymalizacji twojej znajomości z każdym działaniem departamentu. W rzeczywistości, każdego dnia, będę sprawdzać twoje postępy w różnych departamentach i dawać małe nagrody dla najlepszego

ucznia – pod warunkiem, że nie pozwolisz, by inne obowiązki leżały. Będę notować pochwały w stałym rejestrze, to dobrze wpłynie na przebieg przyszłej kariery. Pomyśl o tym jako małym bodźcu.

Więc, jesteś tym co wysyłam do pracy. Hmm. Jestem Sandra Vara, menadżer fabryki – tym jest Miss Vara dla ciebie – i jak długo będziesz mi odpowiadał tak długo zdołasz utrzymać tu zatrudnienie. Z powodu twojej... normowanej... edukacji, spodziewam się, że osiągniesz zaawansowanie w praktyce w spółce, więc możesz stać się kompetentnym w każdej działalności departamentu. Będę sprawdzać twoje postępy w różnych departamentach każdego dnia. Nie chcesz być jednym z tych, którzy nie odrabiają swoich prac domowych - i lepiej, żebyś nie pozwolił swoim innym obowiązkom ślizgać się także. Takie wykroczenia będą notowane w stałym rejestrze. Pomyśl o tym jako małym bodźcu.



Indeks

Zasady		Departamenty & Akcje	
Elementy	2	Departament Projektowania	10
Przygotowanie	4	Akcja: Wybór projektu	10
Cel Gry	6	Departament Logistyki	10
Rozpoczęcie gry	6	Akcja: Zlecenie Porządku Kanban	10
Przegląd rundy	6	Akcja: Gromadzenie Części	10
Faza Wyboru Departamentu	6	Linia Montażowa	11
Faza Pracy	6	Akcja: Dostarczanie Potrzebnych Części	11
Zasada generalna	7	Wypełnienie Popytu na Modele?	11
Recykling	7	Departament Testowania i Innowacji	12
Zasoby ludzkie	7	Akcja: Zabranie Samochodów	12
Cele fabryki	7	Akcja: Ulepszanie projektu	12
Bank Zmian	7	Departament Administracji	13
Szkolenie i Certyfikowanie	8	Akcja: Mikrozarządzanie	13
Korzyści Certyfikacyjne	8	Zebrania	13
Zadanie domowe	8	Punktowanie Końca Tygodnia	14
Zaawansowane szkolenie	8	Koniec gry	15
Punktowanie za Szkolenie	9	Punktowanie końcowe	15
Menadżer Fabryki	9	Zasady na 2/3 graczy	15

Elementy

Ta instrukcja

Jedna plansza 2 arkusze pomocy gracza

w 4 kolorach graczy:
7 dysków na tory Szkolenia, Punkty Produktowności (pp) i Bank Zmian

1 dwustronna plansza gracza

1 Pracownik (wysoki)

1 Certyfikowana figurka (niska)

5 kafli zamków (nie w kolorach graczy)

Komponenty menadżera fabryki:
1 różowy Pracownik (reprezentujący Sandrę)

1 różowy znacznik tygodnia na tor liczenia tygodnia

1 Znacznik Cyklu Produkcji do oznaczania kompletnych Cykli Produkcji

1 biały Samochód na tor postępu w obecnym Cyklu Produkcji

1 znacznik Zebrania do sygnalizowania Zebrań

Wszystkie elementy są limitowane w liczbie określonej w pudełku. Kiedy się kończą, to się kończą!

8 drewnianych znaczników samochodów w 5 kolorach (żółty, czarny, czerwony, niebieski, zielony)

2 Tor Testowy dla 2 i 3 graczy

10 kostek w 6 kolorach oznaczających Części Samochodowe

Kafle:

7 Projektów × 5 Modeli

16 Kafli książki

11 Kafli Talonów na Części

3 Kafle odłożonych Zmian

12 Kafli Celów Fabryki

20 Kafli nagród

44 Kafle foteli (24 czerwone i 20 w kolorach graczy)

5 Kafli Popytu

6 Kafli celów Końcowych

Karty:

12 Kart Porządku Kanban dla Porządkowania Części

32 Karty Celów Pokazów

Opis planszy

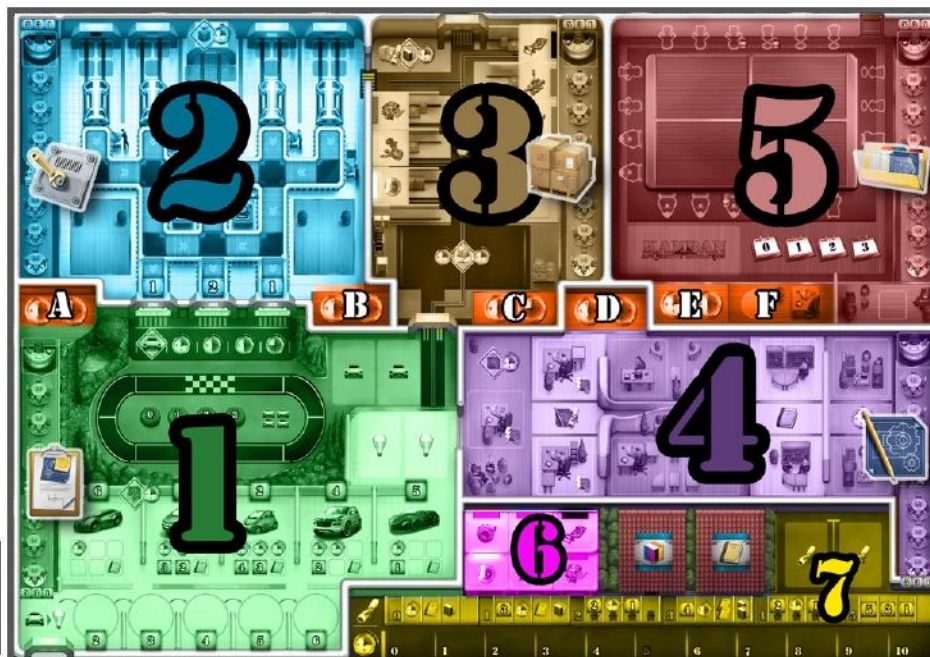
1. Departament Testowania i Innowacji
2. Departament Linii Montażowej
3. Departament Logistyki
4. Departament Projektowy
5. Departament Administracji
6. Recykling
7. Zasoby Ludzkie

A do F

Departamentowe stacje robocze = Pola Akcji

- A. Testowanie i Innowacje
- B. Linia Montażowa
- C. Logistyka
- D. Projekt
- E. Administracja
- F. Pole Akcji Sandry w Administracji

Zapamiętaj: Kolejność tury jest od lewej do prawej, czyli od A do F. Lewe pole A jest pierwsze do rozegrania. Ruch Sandry jest w tym samym kierunku.



Plansza gracza

- Garaże
- Bonus garażu (strona eksperta z mniejszym bonusem).
- Magazyn gracza
- Pola na Książki,
- Kupony na Część i Czerwone Fotele
- Pola Biurek na Projekty



Ulepszony
Obszar Projektów

Podwójnie
Ulepszone

Pole
Projektu

Części



Symbole w Grze



Masz zawsze przynajmniej 3 sposoby na uniknięcie menadżer Fabryki, kiedy gra złośliwa 'wiedźma':
nie być na ostatnim miejscu na torze szkolenia, mieć przynajmniej 5 Zmian w Banku Zmian lub spełnić jej oczekiwania.

PRZYGOTOWANIE

Hipotetyczne przygotowanie dla gry na 4 Graczy; różnice dla innych składów Graczy są pokazane w nawiasach. Dla różnic w zasadach i podsumowaniu tych z przygotowania, sprawdź koniec instrukcji.

1. Umieść planszę gry na środku stołu.

2. Wybierz kolor, a następnie:

- Weź pasującą Planszę Gracza i zdecyduj, której strony chcesz używać (strona *eksperta*, oferuje mniejsze korzyści w garażach niż pozostałe, by postawić wyzwania przed doświadczonymi Graczami).
- Weź figurkę oraz mini-figurkę.
- Potasuj talię i weź 3 karty Celu Pokazu.
- Potasuj talię i weź 2 karty Porządku Kanban do swojej ręki.
- Umieść kafel Zamknięcia na każdym z 4 "otwartych" symboli wydrukowanych na swojej Planszy Gracza.
- Weź kafel Kuponu na Część i połóż go na odpowiednim polu na swojej Planszy Gracza.
- Umieść swoją Certyfikowaną mini-figurkę na lewo od pola 0 na **Torze Certyfikacji w Zasobach Ludzkich**.
- Umieść 1 dysk na...

-  ...dolnym biurku każdego z 5 torów szkolenia departamentów
-  ...polu 0 **Banku Zmian** w **Zasobach Ludzkich**.
-  ...tor Punktów Produktowności (pp) - Zapytajmy menadżera fabryki, gdzie powinien trafić:



**Umieść swój dysk na polu 0.
Sprawy idą tylko ku lepszemu!**



Umieść go na 15 polu. Jestem pewna, że znajdziesz na to sposób. Przynajmniej nie możesz spać poniżej dna.

- Pomieszcz kafle Celu Fabryki i kładź pojedynczo, odkryte, w ich właściwych miejscach, dopóki wszystkie pola nie będą zajęte. Umieść najniższy numerowany kafel każdej pary na lewym polu, a inny na prawym. Umieść potem **2 Czerwone fotele** na każdym kafle, **razem 12**, na Celach Fabryki. (3 graczy: 2 łatwiejsze z każdej pary; 1 trudniejszy. 2 graczy: 1 na każdym kafle).
- Umieść 3 losowe Części Samochodu 3 różnych rodzajów na odpowiednich polach puli **Recyklingu**.
- Położ Kupon na Część i kafle Książek na polach dachu.
- Odlóż obok planszy wszystkie pozostałe kafle Czerwonych Foteli.

Dla każdego toru treningowego w 5 Departamentach:

- Pomieszcz wszystkie kafle Nagród i umieść 3 zakryte powyżej górnego pola torów szkolenia. (2-3 graczy: 2 nagrody zamiast 3). Odlóż pozostałe kafle Nagród do pudełka, bez podglądania.
- Umieść 1 Czerwony Fotel nad 5 stosami kafli Nagród.

W Departamencie Testowania i Innowacji

- (3 graczy: Zakryj wydrukowany na planszy Tor Testów, torem Testów pokazującym stronę z 3 samochodami. 2 graczy: Użyj toru Testów na stronie z dwoma samochodami).
- Umieść po 1 Części Samochodu z każdego z 6 rodzajów na lewo od pierwszego pola Toru Projektu, by śledzić ich wartość po ulepszeniach.
- Umieść Samochód bezpieczeństwa (biały) na jednym zakratkowanym polu toru testowania, żeton Zebrania (dużą białą kostkę) na środku toru,



a znacznik cyklu produkcyjnego (biały cylinder) na polu '0' toru Zebrań.

W Departamencie Linii Montażowej

- Umieść 1 Samochód w każdym kolorze na odpowiedniej taśmie w górnym rzędzie **Linii Montażowej** i wypełnij drugi rząd w ten sam sposób.
- Umieść wszystkie inne obok planszy, by ich liczba była jasno widoczna dla wszystkich Graczy.
- Pomieszcz 5 kafli Popytu i umieść jeden, odkryty, na każdym z 2 miejsc na końcu linii. Umieść liczbę Czerwonych Foteli, oznaczoną na 2 kafkach.
- Stwórz mały zakryty stos z pozostałych 3 kafli Popytu.



W Departamencie Logistyki

16. Potasuj pozostałe karty Porządku Kanban, odkryj górną kartę i umieść wszystkie 6 wskazanych Części Samochodowych na właściwych magazynach.
17. Zwróć tę kartę na spód talii, talię umieść zakrytą w pobliżu planszy.

W Departamencie Projektowania

18. Losowo, umieść po 1 odkrytym kafli Projektu, na każdym z 8 najbardziej na prawo położonych miejsc.
19. Pomieszaj pozostałe 27 kafli Projektów, stwórz 3 odkryte stosy z 9 kafilami każdy i umieść je na 3 polach departamentu położonych najbardziej z lewej strony. Stos najbardziej po lewo nazywany jest **stosem 'Centralnym'**.

W Departamencie Administracji

20. Potasuj pozostałe karty Celu Pokazu i umieść odkryte 4, na stole konferencyjnym. Umieść zakrytą talię obok planszy.
21. Umieść losowe kafle Celów Końcowych we właściwym polu. Odlóż wszystkie pozostałe kafle Celów Końcowych do pudełka.
22. Umieść wszystkie Fotele w kolorach Graczy zakryte na ich właściwych miejscach, a potem odkryj jeden kafel Fotela (bez certyfikatu) na gracza.
23. Umieść kafel Zamknięcia nad każdym z 4 Foteli z certyfikatem.
24. Umieść różowy znacznik rundy na polu 0 toru Tygodnia i różową figurkę w okręgu w prawej dolnej części departamentu.

Cel Gry



Używaj swoich godzin pracy (Akcji Zmiany) jak najefektywniej podczas gry, a zwyciężysz. Chodzi o to, żeby przepracowane godziny porównywać z wartością produkcji. Efektywne wykorzystanie czasu jest mierzone w Punktach Produktowności (pp).

Rozpoczęcie Gry

Po przygotowaniu, rozpoczyna się runda.



Dobrze, kto pierwszy na ochotnika?

Ty, chodź tutaj.

Czas pokazać wszystkim, jak nie należy tego robić.



Wybierz pierwszego Gracza losowo, a potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, umieść swoją Certyfikowaną Figurkę na jednym z 4 miejsc na polu 0 **Toru Certyfikacji** w **Zasobach Ludzkich**, potem otrzymujesz korzyść wydrukowaną na tym miejscu. (Nie tylko wybierasz korzyść, ale i wybraną pozycję, ponieważ kolejność w której dostaniesz początkowy przedmiot to od prawej do lewej na tym torze; jest to też kolejność tury dla pierwszej **Fazy Wyboru Departamentu** w grze).



Potem, w **kolejności Toru Certyfikacji** (prawa do lewej), weź jedną dostępną Część Samochodu z **Departamentu Logistyki** i kafel Projektu z **Departamentu Projektów**, ignorując wszystkie korzyści wydrukowane na planszy. Można wziąć dowolny kafelek Projektu, nawet z lokacji, które normalnie wymagają certyfikatu (górne ze stosów). Umieść każdą zabraną rzecz na odpowiednim polu na swojej Planszy Gracza



Na koniec tej rundy, przesun kafele w prawo, by wypełnić luki. Uzupełnij odpowiednio puste pola w górnym i dolnym rzędzie, kafełkami z górnego i dolnego stosu po lewej.

Nie uzupełniaj Części Samochodowych.



Przegląd Rundy



Każda runda reprezentuje dzień pracy w fabryce. Każda runda zawiera dwie fazy. Podczas fazy pierwszej, będziesz wykonywać tury wybierając stanowisko pracy w departamencie, w którym chciałbyś pracować tego dnia. Podczas fazy drugiej, używasz swoich Zmian pracując oraz/lub szkoląc jak wolisz w departamencie, który wybrałeś. Ja także będę uczestniczyć w tych fazach.

1. Faza Wyboru Departamentu

Na początku każdego dnia, od lewej do prawej na planie piętra, wszyscy gracze (włączając mnie) rozegrają swoje tury wybierając nasze kolejne stanowisko pracy. Polityka szkoleniowa firmy zabrania pracy w tym samym departamencie

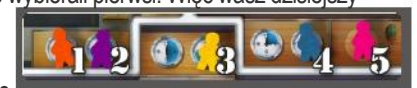


dwa dni z rzędu, więc musisz wybrać nowy departament każdego dnia. Po prostu umieść swoją figurkę pracownika na pustym pożądanym stanowisku pracy. Jeden pracownik na stanowisko! Moją typową procedurą operacyjną jest pójść na pierwsze dostępne stanowisko pracy kolejnego departamentu po prawej (lub do mojego biurka, jeśli jest to Administracja).



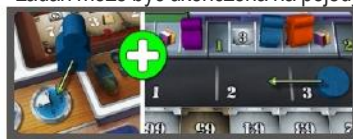
W **pierwszej Fazie Wyboru Departamentu**, w której wchodzicie do fabryki, pójde do mojego biurka w Administracji, a kolejność w której będziecie wybierać stanowiska pracy jest od prawej do lewej na **Torze Certyfikacji**.

Dla każdej następnej **Fazy Wyboru Departamentu**, kolejność w której wybieracie stanowiska pracy jest od lewej do prawej w "Alei Stanowisk Pracy". Chcę powiedzieć, że jeśli opuścicie stanowisko pracy **Testowania i Innowacji** dziś, jutro będziecie wybierali pierwsi. Więc wasz dzisiejszy wybór wpływa na kolejność wybierania jutro. Taka jest polityka firmy! Ja, rozpocznę cofając się z mojego biurka, na **dostępne pole najbardziej po lewej**.



2. Faza Pracy

Od lewej do prawej w Alei Stanowisk Pracy, wykonujemy nasze zadania. Liczba Zmian, jakie możesz wykonać jest określona przez wybrane stanowisko (wszędzie 2 lub 3 oprócz Administracji, gdzie jest 1 lub 2). Większość zadań może być ukończona na pojedynczej 3-godzinnej Zmianie; jednak, niektóre zabierają kilka Zmian. Jeśli masz odłożone Zmiany w **Banku Zmian** w **Zasobach Ludzkich**, możesz wydać niektóre z nich, by pracować więcej;



jednakże nigdy nie możesz pracować więcej niż łącznie 4 Zmiany jednego dnia. Pewne zadania i nagrody pozwalają ci odłożyć Zmiany dla użycia w późniejszych turach. Gdy zrealizujesz swój dzień pracy, upewnij się, że będziesz miał dobry sen! Połóż swoją figurkę pracownika na leżącym na jego stanowisku pracy; będzie to ułatwiało zobaczenie, kto jeszcze nie przeszedł do kolejnej



Fazy Wyboru Departamentu.

Kiedy moja tura przyjdzie, ocenię departament w którym jestem i wykonam moje zadania (zobacz str. 9). Pamiętaj, w pierwszym dniu, mam do zrobienia papierkową robotę, więc będę przy swoim biurku w Administracji, więc nie będę robić ani oceny wydajności, ani postępów w tygodniu. Gdy wszyscy wykonają Zmiany, możemy zacząć **Fazę Wyboru Departamentu** nowego dnia.



Dla was, początkujących, którzy nie mogą zapamiętać ile Zmian odłożyli w dniu pracy, dostarczałam trzy kafle, działające jako symbole zastępcze, dopóki nie będzie można dodać Zmian do Banku Zmian.

Kupon na Części może być użyty na sprytnie sposoby, ponieważ pozwala ci kupić dowolną jedną Część, jaką potrzebujesz i kiedy jej potrzebujesz. Nie wydawaj jej lekkomyślnie: zostaniesz nagrodzony za nieużyte kupony...



Zasada Generalna

Polityka Firmy zakazuje używania dowolnych korzyści tego samego dnia, kiedy ją otrzymałeś. Księgi, odłożone Zmiany i Kupony na Części są przekazywane wszystkie do ciebie na koniec dnia pracy i nie będą dostępne, aż do następnego dnia.



RECYKLING



W dowolnym momencie podczas swojej tury możesz wziąć Część Samochodu ze swojej planszy i zamienić ją na jakąś inną z puli **recyklingu**. Tylko 1 Część odpowiedniego rodzaju może być na każdym polu. Tylko 3 Części w tym samym czasie

mogą być w **recyklingu**. Użycie **recyklingu** jest darmowe. Możesz użyć tego darmowego ruchu tyle razy ile chcesz i możesz.

Recykling nie może być użyty podczas Zebrania.



**Zawsze korzystaj z recyklingu.
Oszczędzasz swój czas i zmniejszasz odpady!**

ZASOBY LUDZKIE

Cele Fabryki

Są 3 obszary fabryki, gdzie Sandra chce widzieć wypełnienie niektórych celów:

1. Uzyskanie wskazanej liczby Certyfikatów; (zobacz **Zasoby Ludzkie: Szkolenie i Certyfikowanie**)
2. Żądanie określonej liczby Samochodów; (zobacz **Departament Testowania i Innowacji: Testowanie**)
3. Ulepszenie wskazanej liczby Projektów; (zobacz **Departament Testowania i Innowacji: Innowacje**)



Zauważysz, że każdy z tych 3 obszarów ma widok z parą kafli Celów Fabryki, każdy z nich ma na sobie jeden lub dwa Fotele, zależnie od liczby graczy. Pierwsza osoba (lub druga), która osiągnie ten cel (**czyli uzyska trzy swoje certyfikaty, weźmie swój czwarty samochód lub ulepszy swój piąty projekt**), natychmiast dostaje jeden Fotel, który może użyć później do zaimponowania Sandrze podczas Zebrania (zobacz Zebrania). Ta sama osoba mogłaby zabrać jeden Fotel z obu celów w tym samym dniu! Odwróć kafel Celu Fabryki, kiedy nie ma na nim już więcej Foteli.

Bank Zmian

Kiedy zadanie lub nagroda pozwala ci Odłożyć Zmianę, twój znacznik przesuwa się w prawo; kiedy wydajesz odłożoną Zmianę, twój znacznik przesuwa się w lewo. To jest właśnie takie proste. Na rysunku gracz Żółty ma 3 odłożone Zmiany. Na koniec gry, zostaniesz nagrodzony za to, ile Zmian masz nadal odłożonych.



Przykład: Żółty jest na stanowisku Logistyki, gdzie może tylko spędzić 3 Zmiany pracy. Ma 3 dodatkowe Zmiany w **Banku Zmian** odłożone z poprzednich tur i chce je wydać. Niestety, nie jest możliwa praca w tej fabryce przez więcej niż 4 Zmiany dziennie, więc Żółty może wydać tylko 1 dodatkową Zmianę podczas swojej tury. Jeśli by poszedł na stanowisko pracy Logistyki oznaczone '2 Zmiany', mógłby wydać 2 dodatkowe Zmiany z banku, przesuując swój kolorowy dysk 2 o dwa pola do tyłu.



Możesz użyć kafli Odłożonych Zmian dla przypomnienia, by odłożyć Zmiany na koniec swojej tury; gdy tura się skończy, dodaj Zmiany do Banku Zmian i zwróć kafle do zasobów.



Kiedy oceniam twoją wydajność w departamencie, jeśli myślę, że zasługujesz na nagrodę, to będzie nią liczba Punktów Produktivności równa Zmianom, które masz odłożone. Zarządzanie czasem jest ważną zdolnością! Oczywiście, jeśli nie rozpocząłeś swojego szkolenia, nie możesz otrzymać nagrody!



Kiedy oceniam twoją wydajność w departamencie, jeśli widzę, że trzeba ci nieco motywacji, ukarzę cię utratą 1 Punktu Produktivności za każdą Zmianę mniejszą niż 5, które odłożyłeś. Dobre zarządzanie czasem wkrótce cię przeprosi, ponieważ jasnym jest, że masz odłożony czas na te zadania w przyszłości.

Szkolenie i Certyfikowanie



Każdy departament ma swój tor szkolenia. Kiedy pracujesz w departamencie, jednym z dostępnych zadań jest szkolenie w tym departamencie. Każdy etap szkolenia wymaga do ukończenia 1 Zmiany i przesuwania twojego znacznika do kolejnego biurka. Jeśli osiągniesz ten sam etap szkolenia co współpracownik, ustaw swój znacznik na górze jego; uważa się, że jesteś przed nim. Kiedy ukończysz trzeci etap szkolenia w departamencie, będziesz w nim certyfikowany. Zwykle to odblokuje nową część twojej planszy, a czasami



przynosi korzyść w ramach tego departamentu. Odrzuć kafel zamknięcia z odpowiedniej części swojej planszy (lub Administracji), a potem wybierz



korzyść z kolejnego pola **Toru Certyfikowania** w **Zasobach Ludzkich**, przesunij swoją figurkę certyfikacji na nie i weź korzyść.



Inną korzyścią certyfikowania jest to, że kolejność, w której Gracze zdobywają punkty na Zebraniach jest od prawej do lewej na **Torze Certyfikowania**. Im więcej masz certyfikatów, tym bardziej chcemy usłyszeć co masz do powiedzenia!

Korzyści Certyfikacji

Departament Testowania i Innowacji



Odblokuj Specjalne Pole Ulepszenia Projektu na swej planszy. Kiedy ulepszasz Część Modelu, możesz wybrać położenie kafała Projektu na to pole, by przesunąć wartość Projektu tej części dwukrotnie, zamiast raz. Możesz tylko zrobić to raz w grze, z jednym Projektem, a 2 Graczy nie może zrobić tego z taką samą Częścią Samochodu. Natychmiast zdobywasz PP równe nowej wartości tego Samochodu.

Departament Linii Montażowej



Odblokuj swój piąty garaż na swojej planszy. Kiedy parkujesz tam samochód, wybierz z niego dwie dowolne różne, pojedyncze korzyści. (czyli 1 Fotel i 1 Zmianę; lub 1 Księżkę i 1 Kupon na Część) lub zabierz Fotel, jeśli grasz na **eksperskiej** stronie planszy gracza.

Departament Logistyki



Odblokuj szóste miejsce przechowywania dla Części Samochodowych na swojej planszy. Daje ci dostęp do otrzymania akcji Kuponu na Części.



Departament Projektowania



Odblokuj piąte pole Projektu na swojej planszy. Daje ci dostęp do trzech kafli "Świeżego Projektu" na wierzchu trzech stosów Projektów.



Departament Administracji



Odblokuj swoje piąte pole przy stole konferencyjnym, które pozwala ci mieć piąty Fotel, dla piątego punktowania osiągnięć podczas Zebrań.



Zadanie Domowe

Jest jeszcze jeden bardzo efektywny sposób szkolenia: *Weź książkę do domu i ucz się więcej w wolnym czasie*. Pewne zadania i nagrody pozwalają ci odbyć szkolenie książkowe na swojej planszy. Każda książka wydana podczas pracy w departamencie zwiększa twoje szkolenie w nim o 1 etap, ale nie wydaje żadnego czasu z twojego dnia pracy. **Książki mogą być wydane w dowolnym czasie w twojej turze**, więc mógłbyś wydać książkę do szkolenia, potem odpracować swoje zwykłe zmiany, wydać odłożone zmiany, a potem wydać dowolną liczbę książek na ponowne szkolenie!



Szkolenie Zaawansowane

Nawet po certyfikowaniu w departamencie, możesz kontynuować szkolenie dopóki nie zostaniesz ekspertem – czyli, aż nie osiągniesz ostatniego pola toru szkolenia departamentu (**czerwone biurko**). Pierwsza osoba, która zostaje ekspertem dostaje Fotel. Kiedy zostajesz ekspertem, możesz także wziąć wybrany kafel Nagrody z tych co pozostały i zwrócić resztę zakrytych na to pole.



Zdobycie kafała Nagrody ma jedną z następujących natychmiastowych korzyści:
 Odkłóć 1 Zmianę do Banku Zmian, weź 2 Punkty Produktywności, weź 1 Książkę, weź 1 Kupon na Część.
 Po wzięciu korzyści, możesz odrzucić ten kafeł lub powiesić go na swojej ścianie; w każdym przypadku, nie zrobi on dla ciebie nic więcej.



Punktowanie za Szkolenie

Na koniec gry, możesz dostać pp za swoją względną pozycję na każdym torze szkolenia w departamencie. Jeśli jesteś pierwszy, dostajesz 5 pp; drugi dostajesz 3 pp; trzeci 1 pp. Remisy są rozstrzygane przez kolejność w stosie; Kiedy osiągasz zajmowane pole na torze szkolenia, umieść swój dysk na wierzchu innych, dzięki czemu wyprzedzasz ich w stosie.



Przykład: Na koniec gry, Żółty, Niebieski i Purpurowy są na pierwszej pozycji, ale Purpurowy doszedł tam później, więc jego dysk jest na górze. Więc on prowadzi, Niebieski jest drugi, a Żółty trzeci.

Uwaga: Gracze, którzy nie zrobili żadnego postępu na torze szkolenia departamentu, nie dostają żadnych pp.

Menadżer Fabryki

lub Gra "Złośliwa"



Jeśli jest to twój pierwszy raz w pracy w fabryce, byłabym zachwycona motywując cię nagrodami za pilne szkolenie, żonglując twoimi innymi obowiązkami. Możesz zobaczyć moje zadania dla każdego departamentu poniżej, ale teraz użyj Pomocy gracza, którą ci wysłałam.

Kiedy odwiedzam departament, zamierzam ocenić najbardziej sumienną osobę lub osoby, czyli tego kto jest najdalej na torze szkolenia. Kolejność w stosie ma znaczenie tylko na koniec gry. Jeśli oni również utrzymują odpowiednią wydajność w tym departamencie, sprawdzę liczbę odłożonych Zmian w Banku Zmian. Jeśli zdołałeś mi zaimponować w ten sposób, nagrodzę cię 1 pp za każdą odłożoną Zmianę. Mam nadzieję, że znajdziesz w tym motywację! Ale pamiętaj; Jeśli nie rozpoczniesz szkolenia, nie będzie nagrody!



Jeśli jesteś podobny do tej rośliny lub masz dużo doświadczenia z działaniami o tej złożoności wiem, że będziesz potrzebował negatywnej zachęty: będę cię motywować za przewinienia w treningu wolniejszym od przewidzianego, wykręcałeś się, zapewne, od innych swoich obowiązków.

Kiedy odwiedzę departament, zamierzam skontrolować obiboka lub obiboków, którzy szkolili się najmniej w departamencie, czyli tego, kto ma zrobiony najmniejszy postęp na torze szkolenia - szczególnie jeśli jeszcze nie zacząłeś. Jeśli oni również odstają wydajnością, sprawdzę ile Zmian odłożyli do Banku. Jeśli złapię ciebie na takim luzie jak ten, ukarzę cię 1 pp za tyle Zmian ile brakuje ci do odłożenia do 5. Może to kopnie twój leniwy tyłek do roboty!

Departament	Wymaganie by dostać Nagrodę pp	Czym musisz zasłużyć na Karę pp	Moje zadanie w Departamencie Po Ocenie
Testowania i Innowacji	Miej przynajmniej 2 ulepszone projekty (ulepszona strona).	Miej 2 lub mniej ulepszone projekty (ulepszona strona).	Przesuń Samochód Bezpieczeństwa 1 krok.
Linii Montażowej	Miej minimum 2 samochody w garażu.	Miej 2 lub mniej samochody w garażu	Wyczyść Części ze wszystkich pól montażowni.
Logistyki	Miej przynajmniej 2 Części Samochodu (kostki) na swojej planszy.	Miej 2 lub mniej Części Samochodu na swojej planszy.	Usuń wszystkim 1 Część z każdego magazynu.
Projektowania	Miej przynajmniej 2 projekty (strona odbitki) na swojej planszy.	Miej 2 lub mniej projekty (strona odbitki) na swojej planszy.	Zwróć 4 najstarsze kafełki do stosu 'Centralnego' (najbardziej z lewej) i pomieszaj go.
Administracji	Miej przynajmniej 2 certyfikowania.	Miej 2 lub mniej certyfikowań.	Przesuń znacznik Tygodnia i oszacuj swoje punkty Końca Tygodnia wg zasad: Dla każdego Samochodu w twoim garażu: - Dostajesz 2 pp za każde ulepszenie tego Modelu, które zrobiłeś sam. - Dostajesz 1 pp za każde ulepszenie tego Modelu, które wykonał ktoś inny

Departament Projektowania

Procesy badań i rozwoju dostarczają projektów dla nowych ulepszonych Części, jak również sprawdzają, czy powinny być uruchamiane projekty istniejące.



Będziesz mógł na końcu wziąć wybrane projekty do **Departamentu Testowania i Innowacji**. Większość Projektów wskazuje Część, którą można ulepszyć, inne nie mają z lewej na górze nic; jednakże, wszystkie Projekty pozwalają ci zabrać oznaczony samochód z toru testowego. Więcej o tym w sekcji **Departament Testowania i Innowacji**. Możesz użyć **Recyklingu** by wziąć potrzebną Część!

Akcja: Wybierz Projekt

Żeby wziąć Projekt na swoją Planszę Gracza, musisz:

1. Wydać 1 Zmianę na Projekt, który bierzesz z wystawki (Możesz wziąć projekty ze stosów tylko, jeśli jesteś certyfikowany). Musisz mieć dostępne pole na Planszy Gracza dla każdego branego Projektu; **nie możesz odrzucić projektów ze swoich pól biurka**.
2. Umieść wybrane Projekty na biurku na swojej Planszy Gracza.
3. Kiedy skończysz tutaj wydawanie swoich Zmian, przesuń wszystkie projekty w obu rzędach w prawo, żeby wypełnić luki. Umieść nowe kafle projektów z górnego i dolnego stosu na wolne pola w tym samym rzędzie. Kiedy jakiś z stos się wyczerpie, wypełnij puste pola kafkami ze stosu 'Centralnego'. Jeśli wyczerpią się oba najpierw uzupełnij górny a potem dolny..



Projekty Dobrze Zbadane

4 pola wystawki najbardziej na prawo zajmują Projekty, które mają najwięcej poświęconego czasu, krążących po departamencie. Ponieważ wymyślonych zostało w nich więcej dziwactw, biorąc jeden z tych Projektów oszczędzasz swój czas i późniejszy wysiłek.

Będzie to albo Zmiana odłożona do **Banku Zmian**, albo Książka, która pozwoli ci na szkolenie bez tracenia Zmian. **Pamiętaj, dostajesz wszystkie korzyści na koniec dnia pracy i nie możesz użyć ich do kolejnego dnia!**



Korzyści Certyfikowania

Dostajesz dostęp do Nowatorskich Projektów. Umożliwia ci to pracę na 5 Projektach na raz, zamiast tylko 4: Odblokuj piąte pole Projektu na swojej Planszy Gracza.



Projekty Nowatorskie

Jeśli masz certyfikat z Projektowania, możesz też wybrać nowy Projekt z góry każdego z 2 stosów najbardziej na lewo i stosu 'Centralnego'.

Za każdym razem, kiedy bierzesz ostatni Projekt ze stosów górnego i dolnego rzędu, natychmiast uzupełnij pole górnym Projektem ze stosu 'Centralnego'.



Departament Logistyki

Zgromadź potrzebne Części Samochodowe i trzymaj w magazynach w porządku Kanban, jeśli potrzebujesz.

Weźmiesz w końcu zgromadzone Części do **Departamentu Testowania i Innowacji** lub na **Linie Montażowej**. Innowacja może ulepszyć tę Część w Modelu. **Linia Montażowa** używa Części do kompletowania Samochodów.

Akcja: Zleć Porządek Kanban

Możesz zlecić 1 Porządek Kanban na dzień.

Zabiera to czas, ale oszczędza go później.

1. Wydaj 1 Zmianę, ale odłóż 1 Zmianę do Banku Zmian.
2. Wybierz Porządek Kanban ze swojej ręki.
3. Ustaw kartę Porządku Kanban na polu Kanban poziomo tak, żeby 4 z jego symboli były z jednej strony linii, a 2 były po drugiej. Wybierz czy lewa czy prawa strona dostaje 4 symbole.
4. Za każdy symbol, który pasuje do magazynu po jego stronie linii, **musisz** dodać 1 Część Samochodu do odpowiedniego magazynu z zasobów ogólnych.
5. Zwróć swoją kartę Porządku Kanban na spód talii i pociągnij kolejną.



Akcja: Zgromadź Części Samochodowe

Żeby wziąć Części na swoją Planszę Gracza, musisz:

1. Wydać 1 Zmianę na magazyn, z którego chcesz Część. (czyli 1 Zmiana na rodzaj chcianej Części).
2. Weź dowolną liczbę Części z każdego z tych magazynów. Musisz mieć dostępne pole na swojej Planszy gracza dla każdej branej Części Samochodu. **Nie możesz odrzucić części ze swojej planszy.**
3. Umieść zebrane Części na swojej Planszy Gracza.



Korzyści Certyfikacji

Jesteś tak zaufany, że możesz poprosić o 1 Kupon na Część na dzień jako akcję logistyki.



Umożliwia to też trzymanie szóstej Części Samochodu: Odblokuj szóste pole na Części na swojej Planszy Gracza.

Departament Linii Montażowej

Dostarczaj Części potrzebne do ukończenia montowania samochodów i oglądaj je staczające się w dół linii!

Linia Montażowa składa się z Pól Montaży; dokładamy Części Samochodu i taśmowo przenosimy samochód w dół linii, aż nie zostanie skończony. Na końcu, są one wytaczane na Tor Testowy.

Najpierw: Wyczyść Pola Montażowe

Na początku swojej tury w tym departamencie, oczyść wszystkie Pola Montażowe dla wszystkich Modeli, których Pola Części są wypełnione całkowicie. Zwróć te Części do zasobów.



Akcja: Dostarcz Potrzebne Części

Twoja dostawa niezbędnych części, na czas, pozwala pracować **Linii Montażowej**.

1. Wydadź 1 Zmianę, by przesunąć Część ze swojej Planszy Gracza na Pole Montaży dla Modelu.

- Pamiętaj: Możesz użyć **Recyklingu** oraz/lub wydać Kupon na Części, by dostarczyć dowolną Część z zasobów, zamiast kostki ze swojej planszy.

- Ta Część musi być inna od wszystkich pozostałych aktualnych na Polach Montażowych Modelu.

- Jeśli Model miał jakąś ze swoich Części Ulepszoną (zobacz **Testowanie i Innowacje Akcja: Ulepsz Części**), musisz dostarczyć wszystkie ulepszone Części najpierw; jednakże, ich kolejność nie ma znaczenia.



2. Przesuń samochód na górze **Linii Montażowej** tego Modelu o jedną pozycję wzdłuż strzałek. Kiedy dotrze na nią, przemieszczaj go wzdłuż wybranej drogi (zgodnie ze strzałkami) itd, aż żaden samochód nie może być już przemieszczony.
3. Umieść nowy samochód tego Modelu z zasobów na początku tej linii. Jeśli górne pole tej linii jest puste, a nie ma więcej samochodów tego Modelu do umieszczenia na początku linii, żadne Części nie mogą być już umieszczone na polach Montażowych tej linii.

Przed

Po



Samochód Zjeżdża z Linii

Kiedy samochód osiągnie koniec linii, jego montaż jest ukończony i zjeżdża na Tor Testowy.

1. Dostajesz 1 lub 2 pp, zależnie od tego, czyja taśma dostarczyła samochód.
2. Przesuń samochód na pierwsze wolne pole za Samochodem Bezpieczeństwa na Torze Testowym.



Tylko 4 samochody (poza Samochodem Bezpieczeństwa) mogą być na Torze Testowym jednocześnie. Więc za każdym razem, gdy piąty samochód wjeżdża na Tor Testowy, usuń samochód bezpośrednio za Samochodem Bezpieczeństwa i przesuń inne naprzód, by wypełnić lukę. Zwróć usunięty samochód do zasobów.

Kafle Popytu

Kiedykolwiek kończysz montaż 1 z 2 Modeli na które jest aktualnie popyt (czyli ich kafle Popytu są odkryte na planszy obok końca **Linii Montażowej**), dostajesz Fotel przy stole konferencyjnym:

1. Weź Fotel z odpowiedniego kafła Popytu, jeśli jakiś jeszcze na nim jest.
2. Jeśli masz jakieś zakryte Fotele przy stole konferencyjnym, odrzuć Czerwony Fotel i odwróć Fotel w swoim kolorze przy stole konferencyjnym na stronę odkrytą; w innym przypadku, umieść Fotel Czerwony na odpowiednim polu na swojej Planszy Gracza. Stanie się on automatycznie Fotelem twojego koloru po kolejnym Spotkaniu.

Użyj tej procedury za każdym razem, gdy dostajesz Czerwony Fotel



Na koniec: Wypełnienie Popytu na Model?

Na koniec swojej tury, jeśli jakiś z 2 kafli Popytu w tym departamencie nie ma już Czerwonych Foteli, Popyt został zaspokojony. Odrzuć ten kafel z Planszy, dołącz jeden nowy ze stosu Popytu i umieść na nim odpowiednią liczbę Czerwonych Foteli. Po zastąpieniu pustego kafła (kafli) Popytu, włączaj odrzucone kafle w nowy stos.



Bonus Certyfikowania

Umożliwia ci on parkowanie piątego samochodu: Odblokuj piąty garaż na swojej Planszy Gracza. Na jednej stronie planszy, kiedy parkujesz samochód w nowym garażu (nie musi to być twój piąty samochód), wybierz dwie dowolne różne, pojedyncze korzyści z tych oznaczonych poniżej garażu. Czyli 1 Fotel i 1 Zmiana lub 1 Książka i 1 Kupon na Część. Jeśli grasz na **eksperskiej** stronie swojej planszy, jedyną korzyścią jest 1 Fotel.



Departament Testowania i Innowacji

Zabierz samochody z Toru Testowego, biorąc je do garaży na końcowe testy, oraz/lub dostarcz Części i Projekty, żeby ulepszyć te Części.

Akcja: Zabierz Samochody

Żeby zabrać samochód, musisz mieć Wybrany Projekt na swoim biurku, który wskazuje Model, który chcesz. Samochody zabiera się w sposób następujący:



1. Zwróć Wybrane Projekty, które wskazują Modele, które chcesz (musisz użyć jeden Projekt na samochód) ze swojej Planszy Gracza na spód stołu 'Centralnego'.
2. Zgodnie z początkową pozycją przed zajęciem pierwszego samochodu, wydaj odpowiednią liczbę Zmian, żeby wziąć pasujące samochody będące za Samochodem Bezpieczeństwa:
 - Pierwszy za samochodem bezpieczeństwa wymaga 1 Zmiany.
 - Drugi i trzeci za samochodem bezpieczeństwa wymagają 2 Zmian.
 - Czwarty za samochodem bezpieczeństwa wymaga 3 Zmian.
3. Przesuń naprzód Samochód Bezpieczeństwa wzdłuż Toru Testowego o liczbę pól równą liczbie samochodów, które wzięłeś.
4. Przesuń inne samochody, by wypełnić luki za nim.
5. Umieść każdy samochód **w dowolnie wybranym pustym garażu** na swojej Planszy Gracza i otrzymaj korzyść oznaczoną na każdym takim garażu.

Uwaga: Aby zwiększyć tempo gry i ponieważ wybieranie garażu może zająć nieco czasu, możesz trzymać zabrane samochody obok swojej Planszy Gracza do końca swojej tury. Tylko wtedy przystąp do kolejnego kroku. Na koniec gry, samochody w twoim garażu będą warte pp (zobacz Punktowanie końcowe).



Brak Garaży

Jeśli masz już zajęte wszystkie 5 swoich garaży, wtedy i tylko wtedy, możesz zamienić stary samochód zwracając go do zasobów; jednakże, nie dostajesz ponownie korzyści z garażu.

Czas Zebrania

Kiedy Samochód Bezpieczeństwa osiąga lub przekracza kolejne kratkowane pole, mamy dość danych testowych i planujemy Zebranie na koniec dnia. Przesuń znacznik Zebrania z Toru Testowego do Departamentu Administracji, by przypominał wam o odbyciu Zebrania na koniec dnia (Zobacz Zebrania).



Akcja: Ulepsz Projekt



Żeby ulepszyć Projekt Części w Modelu, musisz mieć Wybrany Projekt wskazujący Model i tę Część, jak również samą Część Samochodu:



1. Wydaj 1 Zmianę, by przesunąć Część ze swojej Planszy Gracza na dowolne puste Pole Ulepszenia dla tego Modelu w Innowacji.
 - Pamiętaj: Możesz użyć **Recyklingu** oraz/lub wydać Kupon na Części, by wziąć Część z zasobów, zamiast kostki ze swojej planszy.
 - Dostajesz korzyść oznaczoną na Polu Ulepszenia, które zapełniasz (jeśli jakaś jest oznaczona).
2. Zwiększ wartość tej Części samochodu o jeden poziom. (Pierwsze ulepszenie przesuwają ją na pierwsze pole, a najwyższa wartość to 6).
3. Odwróć Wybrany Projekt, by pokazać Projekt Ulepszony, co oznacza ulepszenie Części w samochodzie. Umieść Ulepszony Projekt po prawej stronie swojej Planszy Gracza i weź 2 pp (jest to oznaczone na stronie kafla Ulepszanego Projektu).



Testowane Projekty

Każdy posiadany Ulepszony Projekt, do którego masz pasujący samochód w garażu, jest uważany za Projekt Testowany.

Testowane Projekty dają ci pp na koniec każdego tygodnia oraz na koniec gry!

Wartość Testowanego Projektu różni się w **Punktowaniu Końca Tygodnia i Końcowym**:

• Punktowanie Końca Tygodnia:

Dostajesz pp za testowanie ulepszeń Modeli fabrycznych (zobacz przykład na stronie 14).

• Punktowanie Końcowe:

Dostajesz pp oparte na wartości Części Samochodu Testowanych Projektów (zobacz przykład na stronie 15).



Korzyści Certyfikowania

Dostajesz jednorazową zdolność podwójnego ulepszenia Projektu. Kiedy to robisz, zwiększasz wartość Części Samochodu o 2 kroki, zamiast 1 oraz natychmiast punktujesz wartość tego nowego pola, jako bonus. Umieść Podwójnie Ulepszony Projekt na polu Specjalnego Ulepszenia na swojej Planszy Gracza, zamiast na prawo od niego.



Ograniczenie: Każdy rodzaj Części Samochodu może być ulepszony podwójnie tylko 1 raz; a więc 2 Graczy nie może podwójnie ulepszyć tej samej Części.



Departament Administracji

Można stąd wtykać swoje palce w każdy departament.

Akcja: Mikrozarządzanie

Pracuj oraz/lub zrób szkolenie w innym departamencie. (czyli, wydaj Zmiany w Logistyce). Możesz tylko mikrozarządzać 1 departamentem każdego dnia.



W tym departamencie mam swoje biurko, więc **nigdy nie używam stanowisk pracy**. Tutaj, przesuwam znacznik tygodnia o 1 pole i przechodzę do **Punktowania Końca Tygodnia**. (zobacz przykład na stronie 14).



Uwaga: Jedynym zadaniem dostępnym w Administracji jest szkolenie. **Możesz wciąż się szkolić (używając Zmian oraz/lub Książek) w Administracji, nawet jeśli używasz Zmian do pracy oraz/lub szkolenia w drugim departamencie.**

Korzyści Certyfikowania

Masz opanowaną efektywność Zebrań i synergię akronimów, żargon i słowa-wytrychy. Odblokuj swój piąty Fotel przy stole konferencyjnym.



Zebrania



Jak można sobie przypomnieć, kiedy Samochód Bezpieczeństwa osiągnie lub przekroczy pole z kratką, przesuwamy znacznik Zebrania do Administracji, by zaplanować Zebranie na koniec dnia. Kiedy każdy odbył swoją turę w tym dniu, rozpoczyna się Zebranie. *Jest to napięta sytuacja, więc nie ma już czasu na odwiedzenie Recyklingu podczas Zebrania!*

Kiedy mamy dość danych z testów, zbieramy się, by rozmawiać o naszych wynikach. W praktyce, jest to szansa, by dostać pp, pokazując swoje osiągnięcia. Aby to zrobić, będziesz potrzebował na Zebraniu Foteli w swoim kolorze. Każdy Fotel pozwoli ci pisać o różnych twoich osiągnięciach.

Pamiętaj, mówiliśmy o kilku sposobach zdobycia Foteli:

1. Będąc pierwszym, który ukończy dowolny Tor Szkolenia.
2. Osiągając drugie i czwarte pole **Toru Certyfikowania** w ZL.
3. Osiągając Cele Fabryki.
4. Kończąc montaż Modelu, na który jest Popyt.
5. Parkując samochód w garażu najbardziej na lewo lub po odblokowaniu, w garażu piątym.

W dowolnym czasie, **z wyjątkiem trwania Zebrania**, możesz wymienić Fotel Czerwony na Fotel w swoim kolorze, przy stole konferencyjnym.

Na stole są cztery Cele Pokazów, które będą rozważane.

Masz także trzy w swojej ręce:

- Jeden, to twój **'Projekt dla zwierząt'**, który musisz złożyć.

Musisz przedstawić swój projekt dla zwierząt, nieważne jak żałośnie go popsujesz.



- Jeden to twój rekomendowany Cel Pokazu na kolejne Zebranie.
- Jeden po prostu pozostaje w twojej ręce.

Będziesz rozgrywał tury pokazując swoje osiągnięcia, aż nie będziesz już miał, lub chciał, użyć żadnego Fotela przy stole konferencyjnym.

Nie możesz użyć żadnego Czerwonego Fotela podczas Zebrania.

Porządek Zebrania będzie określony od najbardziej certyfikowanego gracza do certyfikowanego najmniej, czyli konkretnie od prawej do lewej strony na **Torze Certyfikowania**.



Kiedy przyjdzie twoja kolej, albo:

Mówisz:

- a. Umieść projekt dla zwierząt ze swojej ręki odkryty przed sobą, czyniąc go dostępnym dla każdego do zapunktowania, podobnie jak ten a stole konferencyjnym. **Musisz** zrobić to raz i tylko raz na Zebranie.
- b. Weź 1 ze swoich odkrytych Foteli przy konferencyjnym stole i połóż go na wybranym Celu Pokazu, żeby otrzymać pp za ten Cel Pokazu.



(Jeśli wybierasz Mówienie, musisz zrobić jedną albo obie powyższe opcje).

albo

Pasujesz, jeśli i tylko jeśli masz już umieszczony odkryty swój projekt dla zwierzątka (możesz jeszcze później wrócić na Zebranie).

Punktowanie za Cele Pokazu

Menadżer fabryki jest wielce zainteresowany Celami Pokazu; jednakże, jej zainteresowanie Celem maleje im więcej o nim słyszy. **Możesz tylko jednokrotnie Mówić o danym Celu Pokazu.**



Liczba Foteli przedstawionych u dołu wskazuje ilu Graczy może 'mówić' o tym Celu.

Każda karta Celu Pokazu zawiera liczbę pp w lewym górnym narożniku, jak również mnożnik w prawym górnym,



który wskazuje ile razy możesz zdobyć pp z lewego narożnika... jeśli jesteś pierwszą osobą, która mówi o tym Celu Pokazu.



Następna osoba, omawiająca go może zdobyć pp o jeden raz mniej; kolejna znowu o jeden mniej.

W tym momencie, Sandra jest całkowicie chora słysząc o nim i nikt więcej nie dostanie punktów za ten Cel Pokazu.

Przykład 1 - Punktowanie Karty Celu Pokazu:



Na stole jest Cel Pokazu dotyczący liczby Wybranych Projektów na twojej Planszy Gracza (karta #27). Każdy Wybrany Projekt jest wart 2 pp i możesz zapunktować do trzech z nich. Ten temat może być omawiany przez 3 Graczy.



i jest to jedyny Cel Pokazu wart coś dla niego. Umieszcza Fotel na karcie, ale ma tylko jeden Wybrany Projekt. Mógłby zapunktować za dwa, ale skoro ma tylko jeden dostaje 1 x 2 pp = 2 pp.



Jesteś podekscytowany, że możesz się pochwalić 5 posiadanymi Wybranymi Projektami, ale Sandra dba tylko o trzy z nich, więc umieszczasz Fotel na karcie i zdobywasz 3 x 2 pp = 6 pp.

Pomarańczowy zaplanował sobie Zebranie bardzo źle

Purpurowy jest mocno zły, że Pomarańczowy go ubiegł, bo widzi, że Sandra zaczyna być zmęczona tym tematem, ale wykorzystuje ostatnią szansę zapunktowanie tego Celu Projektu i kładzie Fotel na karcie. Pomimo, że ma 3 Wybrane projekty, może zdobyć tylko punkty za jeden z nich: 1 x 2 pp = 2 pp.



Sandra jest już chora ze znudzenia, nikt go nie będzie mógł już zapunktować.



Przykład 2 – Runda Zebrania: Nie ma już Celu Pokazu, który, by ciebie interesował, więc zagrywasz swoją wymaganą jedną kartę Celu Pokazu z ręki, a ponieważ nadal masz jeden odkryty Fotel przy stole, decydujesz się na zapunktowanie karty, umieszczając na niej

Fotel. Żółty jest skupiony na innym Celu Pokazu, który da mu dobre pp i umieszcza Fotel na tej karcie.

Pomarańczowy jest nadal zły, że nie zaplanował Zebrania,



i ma dość ludzi zdobywających tyle pp: Widzi, że Purpurowy mógłby zdobyć mnóstwo pp z Celu Pokazu, który zagrałeś ze swojej ręki, więc umieszcza Fotel na nim za 0 pp, żeby zmniejszyć liczbę pp, które Purpurowy może zdobyć.

Teraz Purpurowy musi zdecydować się, czy używa twojego Celu, jedynego na stole konferencyjnym, czy zagra swój jeden obowiązkowy Cel Pokazu z Ręki...



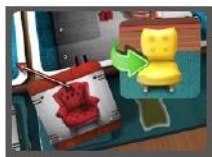
Kiedy wszyscy kolejno spasuują, dawka Starego Biznesu na Zebraniu jest zakończona; czas na Nowy Biznes:

1. Odlóż użyte Fotele Graczy, zakryte, na pola wokół stołu konferencyjnego.

Nie użyte Fotele przy stole zachowaj odkryte.

2. Odwróć tyle swoich Foteli przy stole na stronę odkrytą ile zdołasz: za każdy Czerwony Fotel odrzucony ze swojej Planszy Gracza, odwróć 1 swój fotel na stronę odkrytą.

3. Odrzuć wszystkie pozostałe odkryte karty Celów Pokazu.



4. Ustal Cele Pokazów kolejnego Zebrania:

a. Każdy gracz umieszcza na pustym polu na stole konferencyjnym zakrytą 1 ze swoich 2 kart. Potem, ujawnij wszystkie karty.

b. Jeśli jest mniej niż 4 Graczy, wypełnij pozostałe pola z kartami z talii.

5. Każdy gracz ciągnie 2 nowe karty z talii.

6. Cofnij znacznik Zebrania na pole na Torze Testowym i przesun znacznik Cyklu Produkcji o 1 pole.



Punktowanie Końca Tygodnia

Na koniec tygodnia, podczas mojej tury i kiedy jestem przy moim biurku, nagrodzę cię za **Testowanie Ulepszonych Projektów** na Modelach fabrycznych.

Za każdy samochód w twoim garażu, punktuj ulepszenia tego Modelu:

- 2 pp za każde ulepszenie, które zrobiłeś (są to twoje Testowane Projekty dla tego Modelu).
- 1 pp za każde ulepszenie wykonane przez kogoś innego.

Przykład: Masz 2 żółte i 1 czerwony samochód w swoich garażach. Są łącznie 3 Ulepszenia w Modelu żółtym, 2 z nich były wykonane przez ciebie. Wiesz to, ponieważ masz te ulepszone projekty obok swojej Planszy Gracza.



Spójrzmy na żółty Model w Innowacji, widzisz 3 ulepszenia. Więc, dostajesz 4 pp za testowanie ulepszeń, które wykonałeś (2x2), plus 1 pp za testowanie ulepszenia zrobionego przez kogoś innego. Ponieważ masz 2 żółte samochody, podwajasz ten wynik, dostając łącznie 10 pp. Czerwony Model nie ma żadnych ulepszeń, co znaczy, że go wcale nie testowałeś, więc nie dostajesz pp.



Czamy, niebieski i zielony Model też mają ulepszone projekty, ale ponieważ nie masz żadnego z tych samochodów w swoim garażu, nie mogłeś ich testować, więc też nie dają ci pp.

Koniec Gry

Znacznik Cyklu Produkcji i **znacznik Tygodnia** śledzą koniec gry. Kiedy 1 z nich jest na trzecim polu **oraz** drugi jest na polu drugim, uruchamia się koniec gry. Zakończ dzień, włączając możliwe Zebranie lub możliwe Punktowanie Końca Tygodnia lub oba, a potem przejdź do Punktowania Końcowego. **Do tego czasu, po prostu graj.**



Punktowanie Końcowe

Na koniec gry przeprowadzasz Punktowanie Końcowe wg zasad:

Przesuń wszystkie swoje **odkryte Fotele** z Administracji na pole Fotela na swojej Planszy Gracza.

1. Wydaj 1 Fotel na osiągnięcie, które chcesz punktować na kaflu Celów Końcowych. Nie są one na wyłączność: Każdy Gracz może punktować każdy cel.
2. Weź 1 pp za odłożoną Zmianę w **Banku Zmian**.
3. Weź 1 pp za Fotel, Książkę lub Kupon na Część na swojej Planszy Gracza.
4. Za każdy samochód, który masz w garażu, dostajesz pp równe wartości oznaczonej na ścianie między Torem Testowym i Innowacjami.
5. Za każdy swój Testowany Projekt, weź pp równe wartości Części samochodu. Pamiętaj, Testowany Projekt jest Ulepszonym Projektem dla samochodu, który masz w garażu; Liczba samochodów nie ma znaczenia, jeden wystarczy do testowania wszystkich ulepszonych projektów tego samego Modelu.
6. Zapunktuj pozycje na każdym torze szkolenia departamentu: Pierwsza: 5 pp, druga: 3 pp, trzecia: 1 pp. Remisy wygrywa posiadacz górnego dysku w stosie – ten, który przyszedł później. Gracze, którzy zawalili jakiegokolwiek postępu na torze dostają 0 pp.



W razie remisu w łącznym wyniku, zasady rozstrzygania są następujące:

1. Najwięcej Samochodów;
2. Najwięcej Testowanych Projektów;
3. Najwięcej Zmian w **Banku Zmian**;
4. Najwięcej Certyfikowań;
5. Wszyscy remisujący Gracze zostają zwycięzcami.

Przykład punktowania Testowanych Projektów podczas Punktowania Końcowego:



Samochody w twoich garażach:
1 żółty, 2 zielone i 1 czerwony.

Masz ulepszone projekty w następujących Modelach:



Skrzynia biegów w żółtym:
Wartość Części 4 pp;



Silnik w żółtym:
Wartość Części 2 pp;



Zawieszenie w zielonym:
Wartość Części 5pp;



Podwozie w czarnym:
Wartość Części 4 pp, ale ponieważ nie masz czarnego samochodu w garażu podwozie nie było testowane i daje 0 pp.



Nie masz żadnych ulepszeń dla czerwonego samochodu, więc dostajesz za niego 0 pp.

Razem: 4 + 2 + 5 + 0 + 0 = 11 pp w testowanych projektach

Zasady gry dla 2/3 graczy

Zasady gry dla 3 graczy

Dokonaj następujących zmian podczas przygotowania gry:

1. Przykryj wydrukowany na planszy Tor Testowy nakładanym Torem Testowym pokazującym stronę z 3 samochodami.
2. Cele Fabryki: Umieść tylko 1 Fotel na trudniejszym celu każdej pary, w sumie 9 Foteli na Celach Fabryki.
3. Kafle Nagrody: Umieść tylko 2 na górze każdego Toru Szkolenia departamentu.

Kiedy Zebranie przechodzi do Nowych Biznesów, pociągnij z talii na stół czwartą kartę Celu Pokazu.

Zasady gry dla 2 graczy

Dokonaj następujących zmian podczas przygotowania gry:

1. Przykryj wydrukowany na planszy Tor Testowy nakładanym Torem Testowym pokazującym stronę z 2 samochodami.
2. Cele Fabryki: Umieść tylko 1 Fotel na trudniejszym celu każdej pary, w sumie 6 Foteli na Celach Fabryki.
3. Kafle Nagrody: Umieść tylko 2 na górze każdego Toru Szkolenia departamentu.

Kiedy Zebranie przechodzi do Nowych Biznesów, pociągnij z talii na stół trzecią i czwartą kartę Celu Pokazu.



Zmiana zasad w grze dwuosobowej: Mogę iść do departamentu, gdzie jesteś, ale ty nie możesz pójść do departamentu, gdzie jestem ja. Jest tak nawet w Departamencie Administracji. W Departamencie Projektowania wezmę 8 kafli z pół najbardziej na prawo zamiast tylko 4.



Jeśli inwestujesz w projekty do danego Modelu, nie czekaj do ostatniej chwili, by wziąć samochód do testowania. Może być on niedostępny i cała twoja praca zostanie zmarnowana, ponieważ potrzebujesz samochodu do zapunktowania projektów.

Karty Celu Pokazu



1
2pp za każdy samochód
w twoim garażu.
(punktowane do 3x)



2
3pp za każdy różny Model
samochodu w twoim garażu.
(punktowane do 3x)



3-7
4pp za każdy samochód tego
Modelu w twoim garażu.
(punktowane do 2x)



8-13
4pp za każdy Ulepszony
Projekt jaki masz dla tej Części.
(punktowane do 2x)



14
2pp za każdy Ulepszony
Projekt jaki masz.
(punktowane do 3x)



15
4pp za każdy Testowany
Projekt jaki masz.
(punktowane do 2x)



16-18
2pp za każdą Część tych
2 rodzajów jaką masz.
(punktowane do 3x)



19-21
4pp za każdy samochód jaki
masz w tych dwóch garażach.
(punktowane do 2x)



22-26
4pp za bycie Certyfikowanym
w tym departamencie.
(punktowane do 1x)



27
2pp za każdy Wybrany Projekt
na twoim biurku.
(punktowane do 3x)



28
2pp za każdą Książkę
jaką masz.
(punktowane do 3x)



29
3pp za każdy departament
w którym jesteś Certyfikowany.
(punktowane do 3x)



30
2pp za każdy Kupon na Część
jaki masz.
(punktowane do 3x)



31
2pp za każdą Zmianę jaką masz
odłożoną w Banku Zmian.
(punktowane do 3x)



32
3pp za każdy Fotel jaki masz
przy stole konferencyjnym.
(punktowane do 3x)

Kafle Celów Końcowych

1



7pp jeśli masz 3 takie same Modele samochodu w garażach
6pp jeśli masz Ulepszone Projekty dla 3 różnych Części
8pp jeśli jesteś Certyfikowany w 5 departamentach

2



8pp jeśli masz 5 samochodów w garażach
6pp jeśli masz 4 Ulepszone Projekty
7pp jeśli jesteś Certyfikowany w 4 departamentach

3



8pp jeśli masz 4 różne Modele samochodu w garażu
7pp jeśli masz 3 Ulepszone Projekty dla tej samej Części
6pp jeśli jesteś Certyfikowany w Montażowni i Logistyce

4



7pp jeśli masz 2 czerwone samochody w garażach
8pp jeśli masz 5 Ulepszonych Projektów
6pp jeśli jesteś Certyfikowany w Administracji

5



8pp jeśli masz 2 czarne samochody w garażach
7pp jeśli masz 2 Ulepszone Projekty dla podwozia
6pp jeśli jesteś Certyfikowany w Testach i Innowacji oraz Projektach

6



6pp jeśli masz 7 Zmian odłożonych w Banku Zmian
8pp jeśli masz 3 Książki na swojej Planszy Gracza
7pp jeśli ukończyłeś szkolenie w 2 departamentach

Wielkie podziękowania dla testerów: Alexandre Bezerra, Alexandre Garcia, Álvaro Santos, António Lobo Ramos, André Pereira, António Vale, Becca Morse, Carla Pereira, Carlos Ferreira, Carlos Tomás, Carolina Valença, Chris Zinsli, Cristina Antunes, Cyril Santos, Daciano Resende, Elsa Romão, Emanuel Santos, Filipe Nunes, Firmino Martinez, Gonçalo Moura, Inês Lacerda, Inês Santos, Inês Cantoneiro, João Pedro Luis, João Pinto, João Madeira, João Monteiro, João Tereso, João Silva, José Almeida, José Carlos Santos, José Luis, José Luis Gama, Lucinda da Fonseca, Luis Evangelista, Luis Costa, Marco Chiappa, Mónica Meireles, Mónica Silvério, Nuno Silva, Nuno Cordeiro, Paul Grogan, Paula Cunha, Paulo Duque, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Chuva, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Silva, Rafael Duarte, Rafael Pires, Rodrigo Dias, Ruben Rodrigues, Rui Malhado, Rui Barata, Rui Barreiro, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Silvio Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires and Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society i Arcadia Lusitana.

Ogromne dzięki dla: Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, David Dagoma, Duarte Conceição, Hélio Andrade, Hugo Elias, João Palmeira, Jorge Graça, Nathan Morse, Paul M. Incao, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Ricardo Almeida, Ricardo Gama. Ci goście grał we wszystkie wersje gry niezliczoną ilość razy.

Specjalne podziękowania dla Paula M. Incao za jego zaangażowanie i czas spędzony na rozwoju Kanbana, Naomi Robinson za niesamowitą grafikę, Paulowi Groganowi i Ori Avtalion za znakomitą korektę, Nathan Morse za zasady do angielskiej edycji i za bycie tak świetnym przyjacielem, całej społeczności BGG za ich sugestie i wsparcie i Stephenowi M. Buonocore za wiarę w tę grę. Bez tych wszystkich ludzi, ta gra nie byłaby możliwa.

Cała moja miłość dla moich pięknych córek Catariny i Inês i dla mojej muzy i najlepszego przyjaciela, mojej żony Sandry za jej wszystkie pomysły, cierpliwość, wsparcie i inspirację.

Twórcy:

Projekt gry: Vital Lacerda

Rozwój gry & Koordynator projektu: Paul M. Incao

Ilustracje: Naomi Robinson

Projekt grafiki i Ilustracje 3D: Vital Lacerda

Zasady Edycji Angielskiej: Nathan Morse

Kierownik Projektu: Stephen M. Buonocore

© 2014 Stronghold Games LLC, a Delaware USA Limited Liability Company.
All Rights Reserved.

Jeśli masz jakieś pytania, proszę napisz do nas: info@StrongholdGames.com

POLUB nas na FaceBook: www.faceBook.com/StrongholdGames
ŚLEDŹ nas na Twitter: [@StrongholdGames](https://twitter.com/StrongholdGames)

I zobacz nasze inne wspaniałe gry oraz zapisz do naszego Newslettera, by znaleźć więcej o grach przyszłych, odwiedź Stronghold Games na stronie:

www.StrongholdGames.com

Tłumaczenie: Michał Gościński

