

KANBAN

AUTOMOTIVE REVOLUTION

Канбан (японское слово, обозначающее «доска») - это термин для визуальных сигналов, которые можно использовать на выстроенной по принципам бережливого производства эффективной сборочной линии, чтобы ускорить и выровнять рабочий процесс.

Игра Канбан имитирует работу завода. Вы амбициозные работники, которые пытаются произвести впечатление на руководителя завода, чтобы обеспечить себе карьерный рост. Вы должны затмить своих коллег через качественное управление. Вам нужно управлять поставками, улучшать проекты, внедрять инновации - все, что нужно, чтобы оставаться на вершине, даже если это означает, что ваши руки испачкаются маслом на конвейере. Вы должны проявлять мудрость в выборе планов, которые вы должны начать, поскольку минимизация потерь имеет решающее значение.

В ходе игры вы будете развивать и совершенствовать автомобильные детали. Вы будете продумывать использование установок и ограничения поставок на производство для того, чтобы получать соответствующие детали от поставщиков максимально быстро. Поскольку завод должен работать с оптимальной эффективностью, производство не ждет и не прощает ошибок.

Если вы когда-нибудь хотите занять место в правлении завода, вам нужно показать, что вы можете обеспечить бесперебойное, эффективное производство, построенное по принципам «точно в срок». Канбан - это чистая евроигра, ориентированная на управление ресурсами, которая позволяет вам занять место руководителя всего производственного объекта, участвуя в гонке за цели завода и самый высокий уровень продвижения по службе.

Для получения максимального удовольствия от игры необходимо хорошее понимание данных правила и игровых механизмов. Пожалуйста, подготовьтесь, прежде чем пытаться сыграть в первую игру. Найдите хорошее место, подготовьте игру и прочитайте правила в спокойной обстановке, не пропуская никаких примеров или комментариев от Сандры. Не торопитесь, наслаждайтесь гонкой. Сыграйте один или два раза, прежде чем представлять игру своим друзьям.

Сандра - руководитель завода, цель которой оценить вашу работу и сохранить производственный темп завода. В зависимости от режима игрового процесса, по своему желанию, вы можете использовать либо доброго менеджера в зеленом, либо строгого менеджера в красном; когда комментарии Сандры относятся к обоим режимам, они будут в белом.



Добро пожаловать на завод! Меня зовут Сандра Ценора - не стесняйтесь называть меня Сандра - я являюсь руководителем завода. Вы будете нести ответственность за производственные операции в одном отделе за раз. Мы предлагаем курсы обучения без отрыва от производства, и мы настоятельно рекомендуем вам воспользоваться ими, чтобы сделать ваше знакомство с операциями каждого отдела максимально эффективным. Каждый день, я буду проверять ваш прогресс в разных отделах и дам небольшую награду лучшему ученику - при условии, если вы не позволите другим своим обязанностям пробуксовывать.

Я буду отмечать благодарности в вашем личном деле, поэтому ваши достижения будут следовать за вами на протяжении всей вашей карьеры. Подумайте об этом как о небольшом стимуле.

Итак, вы - тот, с кем мне придется работать. Хммм. Я Сандра Вара, директор завода - для вас мисс Вара, и вы будете подчиняться мне до тех пор, пока вам удастся остаться здесь. Из-за вашего ... недостаточно качественного образования, я ожидаю, что вы воспользуетесь обучением на рабочем месте, чтобы вы могли стать компетентным в деятельности каждого отдела. Каждый день я буду проверять ваш прогресс в разных отделах. Вы же не хотите быть тем, кто не сделал домашнее задание - и вам лучше не позволять другим вашим обязанностям пробуксовывать. Такие нарушения будут отмечены в вашем личном деле. Подумайте об этом как о небольшом стимуле.



Такие нарушения будут отмечены в вашем личном деле. Подумайте об этом как о небольшом стимуле.

СОДЕРЖАНИЕ

Основные правила

Компоненты	2	Персонал	7
Подготовка к игре	4	Цели завода	7
Цель игры	6	Переработка	7
Начало игры	6	Обучение и сертификация	8
Обзор раунда	6	Бонусы сертификации	8
Фаза выбора отдела	6	Домашняя работа	8
Рабочая фаза	6	Продвинутое обучение	8
Главное правило	7	Вознаграждения за обучение	9
Переработка	7	Директор завода	9

Отделы и действия

Отдел проектирования	10	Забрать автомобиль	12
Действие: выбор проекта	10	Улучшение проекта	12
Отдел логистики	10	Административный отдел	13
Выпуск карточки заказа	10	Управление	13
Забрать деталь	10	Планерки	13
Сборочная линия	11	Недельный подсчет очков	14
Поставка деталей	11	Конец игры	15
Запросы	11	Финальный подсчет очков	15
Отдел тестирования и инноваций	12	Правила игры для 2/3 игроков	15

КОМПОНЕНТЫ

Эти правила



Одно игровое поле

2 листа с подсказками



В 4 цветах игроков:



7 для треков обучения, очков производства (ОП) и накопленных смен

1 двусторонний планшет игрока



1 миפל Рабочего (высокий)

1 миפל аудитора (низкий)



5 блокирующих тайлов (не в цветах игроков)

Компоненты директора завода:

1 розовый миפל (представляющий Сандру)



1 розовый маркер для трека недельного подсчета

1 маркер для трека цикла производства



1 белая направляющая машина для трека прогресса в текущем цикле производства

1 маркер сигнала о планерке



Количество компонентов ограничено тем, что входит в комплект поставки игры. Когда они заканчиваются, они заканчиваются!



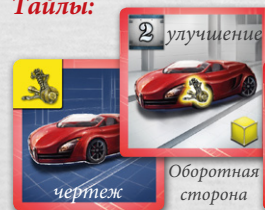
8 деревянных фишек автомобилей × 5 цветов (зеленый, синий, желтый, черный, красный)

2 тестовых трека для 2 и 3 игроков



10 кубиков × 6 цветов, представляющие детали

Тайлы:



7 проектов × 5 моделей



16 книг

Лицевая сторона

Оборотная сторона

Одинаковая на обеих сторонах

11 тайлов ваучеров на детали



3 накопления смен



Оборотная сторона



Лицевая сторона

12 целей завода

20 тайлов наград



44 кресла (24 красных и 20 в цветах игроков)



Оборотная сторона

Лицевая сторона

5 запросов

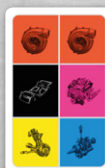
6 тайлов финальных целей



Карты:



Оборотная сторона



12 карточек канбан для заказа деталей

Оборотная сторона



Лицевая сторона



32 карты плановых показателей

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Отдел тестирования и инноваций
2. Сборочная линия
3. Отдел логистики
4. Отдел проектирования
5. Административный отдел
6. Переработка
7. Управление персоналом

A - F - рабочие места отделов = места действий

- A. Тестирование и инновации
B. Сборочная линия
C. Логистика
D. Проектирование
E. Администрация
F. Место действий Сандры

Примечание: действия выполняются слева направо от А к F. т. е. левое поле А является первым для игры. Действия Сандры также осуществляются в этом направлении.



Планшеты игроков



Детали



Символы в игре



У вас всегда есть как минимум 3 способа избежать директора завода в плохом настроении: не занимать последнее место на тренировочных дорожках, иметь как минимум 5 смен в банке смен или отвечать ее ожиданиям.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В данном разделе описана подготовка игры для 4-х игроков; различия в подготовке игры для другого количества игроков показаны в скобках. Детальное описание этих изменений в подготовке игры размещено конце данной книги правил.

1. Разместите игровое поле в центре стола.

2. **Выберите цвет, затем:**

A. Возьмите подходящий по цвету планшет игрока и определите, какую сторону вы хотите использовать (экспертная сторона планшета предполагает меньше преимуществ в гаражах – это вызов для более опытных игроков).

B. Возьмите высокого и низкого миплов.

C. Перемешайте колоду карт цели и возьмите 3 из них.

D. Перемешайте колоду и возьмите в руку две карты заказа.

E. Поместите тайл блокировки на каждый из 4 «разблокированных» символов на планшете игрока.

F. Возьмите тайл ваучера на запасные части и поставьте его на соответствующее место на планшете.

G. Поместите мипла аудитора на поле слева от 0 на сертификационном треке в поле управления персоналом.

H. Поместите 1 диск на:

 ... нижнюю часть каждого из 5 треков обучения

 отделов ...на поле 0 в банке смен

 ...на треке очков производства – давай спросим директора завода, куда нужно поставить:



**Поместите свой диск на поле 0.
Жизнь налаживается!**

Поместите его на поле 15. Я уверена, что вы найдете способ побить свой рекорд. По крайней мере, вы не сможете опуститься ниже нуля.



3. Перемешайте тайлы целей завода и поместите их лицевой стороной вверх в соответствующие места. Поместите тайл с наименьшим номером каждой пары в левое поле, а другую - в правое. Затем поместите 2 красных кресла на каждый тайл, в общей сложности 12 кресел. (3 игрока: 2 на более простые цели каждой пары, 1 - на более сложные. 2 игрока: 1 кресло на каждый тайл целей завода).

4. Поместите 3 случайные детали автомобиля различных типов в соответствующие поля блока переработки.

5. Поместите тайлы ваучеров и книг на поля крыши.

6. Положите все остальные тайлы красных кресел рядом с игровым полем.

Для каждого учебного трека в 5 отделах:

7. Перемешайте все тайлы наград и поместите 3 лицевой стороной вниз в верхнюю часть учебных треков. (2-3 игрока: 2 тайла, вместо 3). Поместите оставшиеся тайлы наград не глядя обратно в коробку.

8. Поместите 1 красное кресло на верх стопки тайлов наград.

В отделе тестирования и инноваций

9. (3 игрока: Накройте тестовый трек, напечатанный на игровом поле с помощью накладного тестового трека для 3 игроков (3 автомобиля). 2 игрока: используйте сторону накладного тестового трека с 2 автомобилями).

10. Поместите 1 деталь каждого из 6 типов слева от первого поля трека проектов, чтобы отслеживать показатели улучшенных деталей.

11. Поместите направляющий автомобиль (белого цвета) на стартовое поле на тестовой дорожке, маркер планерки (большой белый куб)



установите в середину трека и маркер производственного цикла (белый цилиндр) на поле «0» трека планерок.

На производственной линии

12. Поместите один автомобиль каждого цвета на соответствующий конвейер в верхний ряд **производственной линии**, заполните вторую строку таким же образом.

13. Поместите все остальные автомобили рядом с полем так, чтобы их оставшееся число было видно всем игрокам.

14. Перемешайте 5 тайлов запросов и поместите по одному лицевой стороной вверх в каждое из двух мест в конце линии. Разместите на них красные кресла в количестве, указанном на размещенных тайлах запросов.

15. Оставшиеся тайлы запросов сложите в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



В отделе логистики

16. Перемешайте оставшиеся карты заказа (канбан), переверните верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх и поместите все 6 деталей, указанных на ней, в соответствующие им склады.

17. Верните разыгранную карту вниз лицевой стороной под низ колоды. Колоду разместите рядом с доской.

В отделе проектирования

18. Случайным образом разместите тайлы проектов лицевой стороной вверх в каждом из восьми полей.

19. Перемешайте оставшиеся 27 тайлов проектов сформируйте из них 3 стопки (тайлы лицевой стороной вверх) по 9 тайлов в каждой, разместите их в левой части отдела. Самая левая колода называется «центральной».

В административном отделе

20. Перетасуйте карты плановых показателей и поместите четыре из них лицевой стороной вверх на стол совещаний. Поместите колоду лицом вниз рядом с игровым полем.

21. Поместите случайные тайлы конечных целей в соответствующие поля. Оставшиеся тайлы верните в коробку.

22. Вслепую поместите все кресла в цвета игроков лицевой стороной вниз в соответствующие места, затем переверните лицевой стороной вверх количество тайлов кресел (без сертификата) соответствующее количеству игроков.

23. Поместите тайл блокировки на каждое из 4-х мест с сертификатом.

24. Поместите розовый круглый маркер в поле 0 трека недельного подсчета, а мипл Сандры в круг в нижней части отдела.

ЦЕЛЬ ИГРЫ



Используйте свое рабочее время (смены) максимально эффективно на протяжении всей игры – это залог вашей победы. Основная идея - отработанные часы против произведенной ценности. Эффективность использования времени измеряется в очках производства (ОП).

НАЧАЛО ИГРЫ

После подготовки начинается стартовый раунд



Отлично, кто из кандидатов хотел бы быть первым?

Эй вы, приступайте.

Время показать всем, как не нужно работать.



Любым удобным способом выберите первого игрока, затем по часовой стрелке разместите своих миплов аудиторов на одном из 4-х мест в начальном поле сертификационного трека в управлении персоналом, затем получите то, что изображено на занятом поле. Вы не только выбираете награду, но и выбранная вами также позицию важна, потому что порядок, в котором вы получаете стартовые позиции (справа налево) - это также порядок для первой фазы выбора отдела в игре.



получаете стартовые позиции (справа налево) - это также порядок для первой фазы выбора отдела в игре.

Далее, в соответствии с расположением на треке сертификации (справа налево), возьмите одну доступную деталь автомобиля из отдела логистики и тайл проекта из отдела проектирования игнорируя любые ограничения, напечатанные на поле. Любой тайл чертежа может быть взят, даже из мест, которые обычно требуют сертификации (верхние тайлы колод). Поместите каждый полученный предмет на соответствующее место на планшете игрока. В конце этого раунда сдвиньте тайлы вправо, чтобы заполнить пробелы. Заполните пустые места в верхнем и нижнем рядах, соответственно, тайлами из верхней и нижней стопки. Не пополняйте детали.



ОБЗОР РАУНДА



Каждый раунд представляет собой рабочий день на заводе. Каждый раунд состоит из двух этапов. На первом этапе вы по очереди выбираете отдел, в котором вы хотели бы работать в этот день. Во время второго этапа вы будете тратить свои смены, работая и/или тренируясь, как пожелаете, в выбранном вами отделе. Я также буду участвовать в этих этапах.

1. Этап выбора отдела

В начале каждого дня, слева направо на игровом поле, все игроки (включая меня) будут поочередно выбирать нашу следующую рабочую станцию. Политика компании по перекрестной тренировке запрещает нам работать в одном отделе два дня подряд, поэтому каждый день вы должны выбрать новый отдел. Просто разместите мипла рабочего на пустой рабочей станции.



рабочую станцию! Мой стандартный ход - переход на первую доступную рабочую станцию следующего отдела

справа (или мой стол, если это администрация).



В самой первой фазы выбора отдела, с которой мы начинаем работу на заводе, я займу на свой рабочий стол в администрацию, и порядок, в котором вы выбираете рабочие станции определяется положением вашего мипла на сертификационном треке - справа налево.

В последующих фазах выбора отдела порядок, в котором мы выбираем рабочие станции, определяется положением на треке рабочих станций - слева направо. То есть, если вы сегодня на рабочей станции тестирования и инноваций, завтра вы будете выбирать первым. Таким образом, выбор, который вы делаете сегодня, влияет на ваши очередность для выбора завтра. Это политика компании! С моего стола я перемещаюсь на крайнее левое свободное место.



2. Этап работы

Слева направо на треке рабочих станций мы выполняем наши задачи. Количество смен, которые вы можете потратить, определяется рабочей станцией, которую вы выбрали (2 или 3 везде, кроме Администрации, где это 1 или 2). Большинство задач могут быть выполнены за одну трехчасовую смену; однако для некоторых из них требуется несколько смен. Если у вас есть накопленные смены в банке смен вы можете потратить некоторые из них, чтобы больше работать; однако вам никогда не разрешается



тратить более, чем в общей сложности 4 смены за один день. Определенные задачи и награды позволяют вам использовать накопленные смены в последующем. После того, как вы выполните все задачи на текущий день, обязательно нужно хорошо отдохнуть! Положите рабочего на рабочую станцию;



это значительно облегчает понимание того, кто еще не перешел на следующую фазу выбора отдела. Когда придет моя очередь, я буду оценивать отдел, в котором я нахожусь, а также выполнять свои задачи (см. стр. 9). Помните, что, в первый день у меня много работы в офисе, поэтому я не буду заниматься оценкой производительности. После того, как все выполнили свои действия, мы можем начать новую фазу выбора отдела.



Для вас, новичков, которые не помнят сколько смены вы накопили в течение рабочего дня, я предоставила три тайла в качестве напоминания, пока вы не сможете добавить смены в банк смен.

Тайл ваучера может использоваться хитрыми способами, поскольку он позволяет вам приобретать любую необходимую вам деталь именно тогда, когда вам это нужно. Не тратьте их легкомысленно: вы будете вознаграждены за неиспользованные ваучеры...



Главное правило

Политика компании запрещает использование любых наград в тот же день, когда вы их получили. Книжки, накопленные смены и ваучеры на детали зачисляются вам в конце рабочего дня и недоступны до следующего дня.



ПЕРЕРАБОТКА



В любое время в течение своего хода, вы можете обменять любую деталь на другую. Только 1 деталь соответствующего типа может находиться в каждом поле. Одновременно допускается нахождение только 3 деталей в поле переработки

Использование переработки является бесплатным. Вы можете использовать ее столько раз, сколько пожелаете.

Переработкой нельзя пользоваться во время планерки.



Всегда используйте переработку. Это экономит ваше время и минимизирует потери!

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЛОМ

Цели завода

Есть три области деятельности завода, где Сандра хочет увидеть выполнение некоторых задач:

1. Получение отображаемого количества сертификатов; (см. раздел «Кадровые ресурсы: обучение и сертификация»)
2. Наличие указанного количества автомобилей; (см. Отдел тестирования и инноваций: тестирование)
3. Улучшение изображенного количества проектов; (см. Отдел тестирования и инноваций: инновации)



Как видно, что каждая из трех областей имеет поле с парой тайлов целей завода, каждый из которых имеет одно или два кресла на нем, в зависимости от количества игроков. Первый (или второй) человек достигший этой цели (например, получение третьей сертификации, получение вашего 4-го автомобиля или улучшение 5-го проекта) немедленно получает одно кресло, которое сможет использовать позже, чтобы произвести впечатление на Сандру во время планерки (см. «Планерки»). Один и тот же человек может получить по одному креслу с обеих целей в один день! Переверните тайл цели завода, если на ней больше нет кресел.

Банк смен

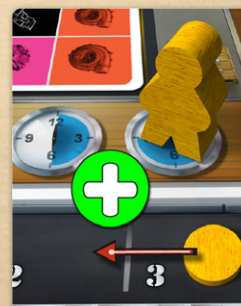
Когда задание или награда позволяет вам получить смены, ваш маркер перемещается вправо; когда вы тратите смены, ваш маркер перемещается влево. На изображении Желтый игрок имеет 3 смены.

В конце игры вы будете вознаграждены за накопленные смены.



Вы можете использовать тайлы накопления смен, чтобы напоминать себе, что вы берете накопленные смены в конце вашего хода; когда ваш ход заканчивается, добавьте смены в банк смен и верните тайл на место.

Пример: желтый игрок находится в отделе логистики, где он может тратить только 3 смены. У него есть 3 дополнительных смены в банке смен, полученных в предыдущих ходах, и он хотел бы их потратить. К сожалению, на этом заводе невозможно работать более 4 смен в день, поэтому Желтый может потратить только одну лишнюю смену. Если бы он отправился на рабочую станцию в отделе логистики, рассчитанную на 2 смены, он мог бы потратить еще 2 смены, которые он имел в банке, перемещая диск своего цвета на 2 деления влево.





Когда я оцениваю вашу работу в отделе, если я думаю, что вы заслужили вознаграждение, эта награда будет представлять собой количество очков производства (ОП), равное количеству смен, которые вы накопили. Управление временем - важный навык! Конечно, если вы еще не начали свое обучение, вы не можете получить награду!

Когда я оцениваю вашу работу в отделе, если я вижу, что вам нужна мотивация, я накажу вас на 1 очко производства (ОП) за каждую смену, которой вам не хватило до 5 в банке смен. Хорошее управление временем оправдывает вас, понятно, что вы выделили время для решения будущих задач.



Обучение и сертификация



У каждого отдела есть собственный тренировочный трек. Когда вы работаете в отделе, одной из доступных задач является обучение в этом отделе. Каждый этап обучения требует 1 смену для завершения и продвигает ваш маркер на одно деление по треку.

Если вы достигнете того же этапа обучения, что и коллега, уложите свой маркер поверх него; вы опережаете его.

После того, как вы пройдете третий этап обучения в отделе, вы будете сертифицированы в этом отделе. Обычно это разблокирует новую часть вашего планшета, иногда предоставляются преимущества в

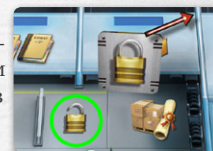


самом отделе.

Снимите тайл блокировки с соответствующего поля вашего планшета (или администрации), затем выберите награду в следующем поле трека сертификации в управлении персоналом,



переместите на нее мипл аудитора и получите выгоду. Другим преимуществом сертификации является то, что игроки получают очки на планерках справа налево (по положению на треке сертификации). Чем более вы сертифицированы, тем больше мы хотим услышать то, что вы можете сказать!



Награды за сертификацию

Отдел тестирования и инноваций



Разблокирует специальное поле улучшения проектов на вашем планшете. Когда вы улучшаете модель, вы можете поместить тайл проекта в это поле, чтобы улучшить проект дважды, вместо одного раза. Вы можете делать это только один раз в игре, с одним проектом, и никакие другие игроки не могут сделать это с помощью этой же детали. Сразу же наберите ОП, равное новой стоимости детали.

Сборочная линия



Разблокирует пятый гараж на планшете игрока. Когда вы паркуете автомобиль там, выберите любые две разные награды за него. (например, 1 кресло и 1 смену или 1 книгу и 1 ваучер на детали) или потребуйте кресло, если вы играете на экспертной стороне планшета.

Отдел логистики



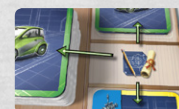
Разблокирует шестой отсек для деталей на вашем планшете. Предоставляет вам доступ к действию «Получить ваучер на детали».



Отдел проектирования



Разблокирует пятое поле проекта на вашем планшете. Предоставляет вам доступ к трем новым тайлам проектов сверху стопки проектов.



Административный отдел



Разблокирует пятое поле кресла за столом совещаний, что позволяет вам иметь пятое кресло, для пятой возможности подсчета очков в ходе планерок.



Домашние задания

Есть еще один очень эффективный способ тренировки: возьмите книги домой и узнайте больше в свободное время. Определенные задачи и награды позволяют вам брать книги на свой планшет. Каждая книга, которую вы потратите во время работы в отделе, повысит уровень обученности в этом отделе на 1, при этом не требует затрат времени. Книги могут быть потрачены в любое время в ваш ход, так что вы можете потратить книгу на тренировку, затем поработать над своими обычными задачами, потратить смены из банка, а затем еще потратить любое количество книг на обучение!



Продвинутое обучение

Даже после того, как вы станете сертифицированы в отделе, вы можете продолжать тренироваться до тех пор, пока вы не станете экспертом, т.е. пока не дойдете до конечного поля тренировочного трека отдела (красный стол).

Первый человек, ставший экспертом, получает кресло. Когда вы станете экспертом, можете взять любой из оставшихся тайлов наград по своему выбору, вернув остальные на место лицевой стороной вниз.



После получения тайла награды вы можете немедленно получить одну из следующих наград:

одну смену в банке, получите получить 2 ОП, взять 1 книгу, получить ваучер на 1 деталь.

После того, как вы получите награду, вы можете сбросить тайл награды.



Очки за обучение

В конце игры вы можете заработать ОП за свою позицию на тренировочном треке каждого отдела. Если вы первый, вы получите 5 ОП.; второе место дает вам 3 ОП.; третье - 1 ОП. При равном положении на треке приоритет имеет игрок, чья фишка расположена выше. Когда вы достигнете занятого поля на тренировочном треке, поместите свой диск поверх другого (-их), что предоставит вам приоритет при распределении наград.



Пример: в конце игры Желтый, Синий и Фиолетовый игроки занимают одно поле, но фиолетовый игрок разместил ее позже, поэтому его диск находится на вершине. Таким образом, он лидирует, Синий - 2-й, а Желтый - 3-й.

Примечание: игроки, которые не смогли добиться какого-либо прогресса обучения в отделе, не зарабатывают ни одного ОП.

ДИРЕКТОР ЗАВОДА ИЛИ НАСТРОЕНИЕ ИГРЫ



Если вы впервые работаете на заводе, я была бы рада мотивировать вас вознаграждением за профессиональную подготовку, при этом не пересматривая приоритеты ваших других обязанностей. Вы можете увидеть мои задачи для каждого отдела ниже, при этом используйте листы с подсказками, которые я вам отправила.

Когда я посещаю отдел, я получаю информацию о передовиках обучения, то есть тех, кто находится дальше всего на тренировочном треке (порядок расположения на одном поле, как в конце игры, не имеет значения). Если попали в число передовиков обучения, я вознагражу вас 1 ОП. за каждую смену, накопленную вами. Надеюсь, это замотивирует вас! Но помни; никаких наград, если вы еще не начали обучение!



Если вы уже знакомы с этим заводом или у вас есть большой опыт работы с системами подобной сложности, я знаю, вам понадобится немного «кнута»: я буду мотивировать вас за обучение несколько меньше, чем могло бы быть, если вы будете отставать в других своих обязанностях.

Когда я посещаю отдел, я намерена выявить слабаков или бездельников, которые обучили меньше всего в этом отделе, т.е. тех, кто добился наименьшего прогресса в этом отделе, особенно, если они даже начали обучаться. Если у них также будет не на должном уровне производительность, я проверю, сколько смен они набрали в банке. Если ты окажешься в отстающих, я буду отнимать по 1 ОП за каждое недостающее до 5 накопленных смен. Может быть это заставит вас перестать лениться!

Отдел	Условие получения ОП	Условия получения штрафа	Мои задачи в отделе после оценки
Тестирование и инновации	Иметь по меньшей мере 2 улучшенных проекта (сторона с улучшением)	Иметь 2 или меньше улучшенных проекта (сторона с улучшением)	Передвиньте направляющую машину на 1 шаг вперед
Сборочная линия	Иметь по меньшей мере 2 автомобиля в гараже	Иметь 2 или меньше автомобилей в гараже	Убрать деталь всех сборочных площадок
Логистика	Иметь по меньшей мере 2 детали (кубиков) на планшете	Иметь 2 или меньше деталей на планшете	Удалить все детали кроме одной с каждого склада
Проектирование	Иметь по меньшей мере 2 проекта (сторона чертежа) на планшете	Иметь 2 или меньше чертежей (сторона чертежа) на планшете	Верните 4 самых старых тайла в центральную колоду (самая левая колода) и перетасуйте ее
Администрация	Иметь по меньшей мере 2 сертификата	Иметь 2 или меньше сертификатов	Передвиньте маркер и оцените свой недельный результат следующим образом: За каждый автомобиль в вашем гараже: • получите 2 ОП за каждое обновление, которое вы сделали для этой модели. • получите 1 ОП за каждое обновления, сделанного кем-то другим для этой модели.

ОТДЕЛ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Процесс исследований и разработок создает проекты для новых улучшенных деталей, а также тесты, которые должны выполняться на существующих проектах.



Проекты, которые вы выберете здесь пригодятся вам в отделе тестирования и инноваций. Большинство проектов изображают улучшение деталей, у других нет изображения в левом верхнем углу; тем не менее, все проекты позволяют вам претендовать на изображенный автомобиль с тестового трека. Подробнее об этом в разделе «Тестирование и инновации». Вы можете использовать переработку, чтобы получить нужные вам детали!

Действие: выбор проекта

Чтобы забрать проект на свой планшет вы должны:

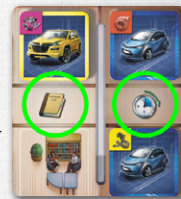
1. Потратьте 1 смену за каждый проект, который вы снимете со стенда. (вы можете брать проекты из колод только, если вы сертифицированы). У вас должно быть свободное место на планшете для каждого проекта, который вы берете; вы не можете отказаться от проектов, лежащих на планшете.
2. Поместите выбранные проекты на поле на своем планшете.
3. После того, как вы закончили тратить свои смены здесь, переместите все проекты в обеих рядах вправо, чтобы заполнить пробелы. Поместите новые тайлы проектов с верхней и нижней колоды, на свободные пространства того же ряда. Когда какая-либо из этих колод исчерпана, заполняйте пустые места из центральной колоды. В этом случае сначала заполните верхний ряд, затем нижний.



Хорошо изученный проект

Четыре крайних поля содержат проекты, которые дольше всего лежат в отделе. Так как в них все ошибки были устранены, взяв один из этих проектов вы сэкономите время и силы.

Это будет либо накопление смен в банке, либо книга, которая позволит вам тренироваться, не тратя смены для этого. Помните, что вы получаете все вознаграждения в конце рабочего дня и не можете использовать их до следующего дня!



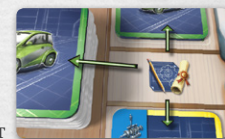
Награды за сертификацию

Вы получаете доступ к новейшим проектам. Вам также разрешается работать с 5 проектами одновременно: разблокируйте пятое место для размещения проектов на своем планшете.



Новейшие проекты

Если вы сертифицированы в проектировании, вы также можете выбрать совершенно новые проекты с вершины любой из колод.



Каждый раз, когда вы берете проект сверху колоды верхнего и нижнего ряда, сразу же переместите на это место проекты из центральной колоды.

ОТДЕЛ ЛОГИСТИКИ

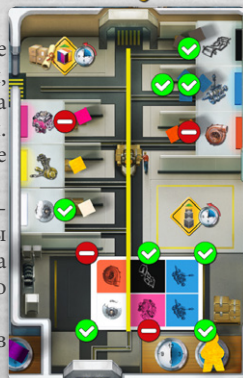
Соберите детали, которые вам нужны, и запаситесь складами с карточками заказа, если вам это нужно.

Здесь вы берете детали которые вам понадобятся в отделе тестирования и инновации или на сборочной линии. Инновации могут превратить детали в модели. Сборочная линия использует детали для сборки автомобилей.

Действие: выпуск карточки заказа

Вы можете выпустить 1 заказ в день. Это требует времени, но экономит его позже.

1. Потратьте 1 смену, но добавьте 1 смену в банк.
2. Выберите карточку заказа из руки.
3. Расположите карточку заказа в поле заказа горизонтально таким образом, чтобы 4 ее символа находились на одной стороне линии, а 2 - на другой. Вы сами определяете, в какой стороне будет 4 символа.
4. За каждый символ, который соответствует складу на его стороне линии, вы должны добавить 1 деталь на соответствующий склад общего пользования.
5. Верните свою карточку заказа под низ колоды и возьмите еще один.



Действие: Забрать деталь

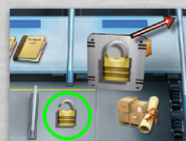
Чтобы взять деталь на свой планшет, вы должны:

1. Потратьте 1 смену за каждый склад, с которого вы хотите получить детали (т. е. 1 смену за каждый тип детали, который вы хотите).
2. Возьмите любое количество деталей с каждого из этих складов. У вас должно быть свободное место на вашем планшете для каждой из них. Вы не можете удалять детали с вашего планшета.
3. Поместите выбранные детали на свой планшет.



Награды сертификации

Теперь вам доверяют запрашивать 1 ваучер на детали в день в качестве логистического действия.



Также вам разрешается хранить шесть деталей: разблокируйте шестое место для деталей на планшете.

Сборочная линия

Предоставьте детали, необходимые для завершения сборки автомобилей, и посмотрите, как они двигаются по линии!

Сборочная линия состоит из сборочных постов, которые мы загружаем деталями, и конвейеров, которые двигают автомобили по линии по мере их сборки. В конце концов, они выходят на тестовый трек.

Первое: очистка сборочных постов

В начале вашего хода в этом отделе опустошите все сборочные посты любых моделей, чьи сборочные посты заполнены. Верните эти детали в поставку (вне игрового поля).



Действие: поставка деталей

Ваша поставка необходимых деталей точно в срок позволяет линии сборки продолжать двигаться.



1. Потратьте 1 смену, чтобы переместить деталь с вашего планшета на место сборки модели.

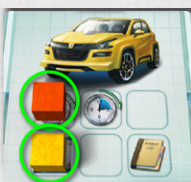
- Помните: вы можете использовать переработку и/или потратить ваучер на деталь, чтобы обеспечить поставку детали из запаса, а не куб с вашего планшета.



- Деталь должна отличаться от тех, которые уже находятся на сборочных постах модели.

- Если в Модели была улучшена какая-либо из ее деталей (см. Раздел «Тестирование и инновации, Действие: улучшение деталей»), вам необходимо поставить все обновленные детали; порядок поставки не имеет значения.

2. Переместите автомобиль в верхней части сборочной линии этой модели на одну позицию по стрелкам. При этом он вытесняет автомобиль дальше по выбранному вами пути (с учетом стрелок) до тех пор, пока никакие другие автомобили не смогут быть перемещены.



3. Поместите новый автомобиль этой модели из запаса в начало этой линии.

Если верхнее поле линии пусто, и в начале линии больше нет автомобилей этой модели, детали не могут быть помещены в поле сборки этой линии.



Выход автомобиля с линии

Когда автомобиль достигает конца линии, его сборка завершена, и он перемещается на тестовый трек.

1. Вы получаете 1 или 2 ОП, в зависимости от того, какой конвейер доставил автомобиль.
2. Поместите вновь сошедший автомобиль на первое пустое поле за направляющим автомобилем на тестовом треке.



Только 4 автомобиля (в дополнение к направляющему) могут одновременно находиться на тестовом треке. Таким образом, каждый раз, когда 5-ый автомобиль въезжает на тестовый трек, снимайте с него тот, что находится непосредственно за направляющим автомобилем и сдвигайте остальные вперед, чтобы заполнить пробел. Верните снятый автомобиль в запас.

Запросы

Всякий раз, когда вы завершаете сборку одну из двух моделей, востребованных в настоящее время (т. е. чьи тайлы запроса находятся лицом вверх на поле ближе к концу линии сборки), вы зарабатываете кресло за столом совещаний:

1. Возьмите кресло с соответствующего тайла запроса, если оно есть на нем.
2. Если у вас остались кресла с лицевой стороной вниз за столом совещаний, сбросьте красное кресло и переверните кресло своего цвета за столом совещаний лицом вверх; в противном случае поместите красное кресло в соответствующее место на своем планшете. После следующей планерки оно автоматически становится креслом вашего цвета.



Используйте эту процедуру в любое время, когда вы заработаете красное кресло.

В конце: запрос исчерпан?

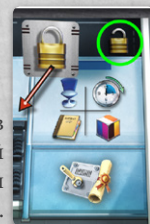


В конце вашего хода, если на любом из двух тайлов запроса в этом отделе больше нет красных кресел, запрос был удовлетворен. Снимите тайл с поля, возьмите верхний тайл из колоды запросов, поместите его на поле и разместите на нем соответствующее количество красных кресел. Тайлы, запрос по которым был удовлетворен, замешайте в колоду запросов.



Награды сертификации

Вам разрешается парковать пятый автомобиль: разблокируйте пятый гараж на своем планшете. На обычной стороне планшета, когда вы паркуете автомобиль в новом гараже (это не обязательно ваш пятый автомобиль), выберите любые две разные награды из числа тех, что изображены ниже гаража. Например 1 кресло и 1 смену; или 1 книгу и 1 ваучер. Если вы играете на экспертной стороне планшета, доступна только одна награда - 1 кресло.



ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ

Забирайте автомобили с тестового трека, перемещайте их в свой гараж для окончательного тестирования и / или доставьте детали и проекты для модернизации деталей.

Действие: забрать автомобиль

Чтобы забрать автомобиль, на вашем планшете должен быть проект, на котором изображена модель, которую вы хотите. Как забрать автомобиль:



1. Верните выбранный проект, на котором изображена модель, которую вы хотите (вы должны использовать отдельный проект для каждого автомобиля), с вашего планшета под низ центральной колоды.
2. Потратьте соответствующее количество смен в зависимости от того, как были расположены автомобили на тестовом треке по отношению к направляющему автомобилю:
 - Первый автомобиль за направляющим требует 1 смены.
 - Второй и третий автомобили за направляющим требуют 2 смены.
 - Четвертый автомобиль за направляющим требует 3 смены.
3. Передвиньте направляющий автомобиль по тестовому треку на столько делений, сколько автомобилей вы взяли.
4. Передвиньте оставшиеся автомобили так, чтобы не оставалось разрывов.
5. Поместите каждый взятый автомобиль в любой пустой гараж по вашему выбору на вашем планшете и получите вознаграждение, указанное в заполненном вами гараже.

Примечание. Для ускорения игры, оптимизируйте время на выбор гаража для размещения автомобиля - сохраните взятый автомобиль (-и) рядом с вашим планшетом до конца вашего хода. После этого выберите гараж для размещения автомобиля. В конце игры автомобили в вашем гараже будут приносить ОП (см. финальный подсчет).



Не осталось гаражей

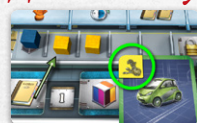
Если все 5 ваших гаражей заняты, тогда и только тогда вы можете заменить старый автомобиль, вернув его в запас; при этом вы не можете снова получить награду за размещение автомобиля в гараже.

Время планерки

Когда направляющий автомобиль достигает или пересекает финишную черту (клетчатое поле), у нас появляется достаточно тестовых данных, и мы планируем планерку в конце дня. Перенесите маркер собрания из тестового трека в административный отдел, чтобы не забыть провести планерку в конце дня (см. «Планерки»).



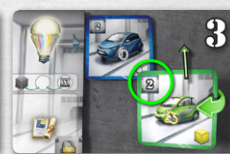
Действие: улучшение проекта



Чтобы улучшить проект детали в модели автомобиля, у вас должен быть выбранный проект, изображающий модель и деталь для улучшения:



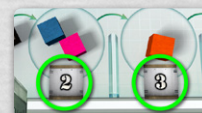
1. Потратьте 1 смену, чтобы переместить деталь с планшета на любое пустое поле улучшений для этой модели в отделе инноваций.
- Помните: вы можете использовать переработку и/или тратить ваучер на детали, чтобы взять деталь из запаса вместо кубика с планшета.
- Получите награду, указанную в заполненном вами поле улучшений (если таковая имеется).
2. Увеличьте уровень детали на один шаг (первое обновление перемещает его в первое поле, а максимальное значение - 6).
3. Чтобы показать улучшенный проект, переверните выбранный проект стороной, на которой изображена обновленная деталь. Поместите улучшенный проект справа от вашего планшета и заработайте 2 ОП (указано на стороне тайла с улучшенным проектом).



Протестированные проекты

Любой имеющийся у вас улучшенный проект, для которого у вас есть соответствующий автомобиль в гараже, считается протестированным проектом. Протестированные проекты приносят вам ОП в конце каждой недели и в конце игры! Значение уровня протестированного проекта по-разному влияет на подсчет ОП в конце каждой недели и в конце игры!

- Подсчет в конце недели: вы получаете ОП за тестирование улучшений моделей (см. стр. 14).
- Финальный подсчет: вы получаете ОП на основе значения уровня детали ваших протестированных проектов (см. стр. 15).



Награды сертификации

Вы получаете разовую возможность двойного улучшения проекта. Когда вы это сделаете, вы увеличиваете уровень детали на 2 вместо 1, и сразу же получаете ОП за это в качестве бонуса. Разместите проект с двойным улучшением в поле специального улучшения на вашем планшете, а не правее его.



Ограничение: для каждого типа детали может быть только одно двойное улучшение; то есть 2 игрока не могут произвести двойное улучшение одной и той же детали.

АДМИНИСТРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

Отсюда вы сможете разобраться с делами всех отделов

Действие: управление

Работайте и/или тренируйтесь в другом отделе. (например, потратьте свои смены в логистике). Каждый день вы можете управлять только одним отделом.



Мое рабочее место в этом отделе, поэтому я **никогда не использую рабочие станции**. Здесь я продвигаю недельный маркер на 1 деление и провожу недельный подсчет очков (см. пример на стр. 14).



Примечание. Единственной задачей доступной в административном отделе является обучение. Вы можете по-прежнему обучаться (используя смены и/или книги) в администрации, даже если вы используете смены для работы и/или обучения в другом отделе.



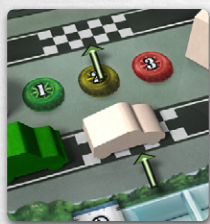
Награды сертификации

Вы выучили эффективные способы проведения планерки и освоились со сленгом:

Разблокируйте пятое место для кресла за столом совещаний.



ПЛАНЕРКИ



Как вы помните, когда направляющий автомобиль достигает или пересекает финишную черту, мы перемещаем маркер встреч в администрацию, чтобы запланировать планерку в конце дня. Как только все завершат свои ходы на этот день – начинается планерка. *Это напряженное мероприятие, поэтому возможности посетить переработку во время планерки нет.*

Как только у нас будет достаточно тестовых данных, мы встретимся, чтобы обсудить результаты. С практической точки зрения, это ваша возможность получить ОП, демонстрируя свои достижения. Для этого вам понадобятся кресла вашего цвета на планерке. Каждое кресло позволит вам радоваться различным достижениям.

Помните, мы говорили о нескольких способах, которыми вы можете получить кресла:

1. Быть первым человеком, который пройдет любой тренировочный трек.
2. Достигнуть 2-го и 4-го полей на треке сертификации в HR.
3. Выполнение заводских целей.
4. Завершение сборки моделей по запросу.
5. Парковка автомобиля в самом левом, или в разблокированном пятом гараже.

В любое время, кроме как во время планерки, вы можете обменять красное кресло на кресло своего цвета за столом совещаний.

За столом есть четыре вопроса в области эффективности, которые мы рассмотрим. Три из них – в ваших руках:

- Один из них – ваш «любимый проект», о котором вы должны сообщить.

Вы должны представить свой проект, как бы не пришлось пожалеть, если вы этого не сделаете.



- Второй – цель эффективности для следующей планерки.
- Третий остается в руке.

Вы по очереди показываете свои достижения до тех пор, пока у вас больше не будет возможности или желания использовать кресла за столом совещаний. Во время планерок вам запрещено пользоваться красными креслами.

Очередность планерки – от самого сертифицированного к наименее сертифицированному игроку – справа налево на треке сертификации.



Когда подходит ваша очередь

Презентация:

- a. Поместите проект из руки лицом вверх перед собой, сделав его доступным для всех для подсчета очков, так же, как и те, что на столе для совещаний. На планерке вы должны сделать это один и только один раз.
- b. Возьмите 1 из ваших кресел перевернутых лицом вверх и поставьте его на цель по вашему выбору, чтобы получить ОП за эту цель.



(Если выбрали "Презентация", то должны выполнить одно или оба действия)

или

Пас, тогда и только тогда, когда вы уже разместили свой проект лицом вверх (вы можете вернуться назад по ходу планерки).

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ПО ПЛАНОВЫМ ПОКАЗАТЕЛЯМ

Директор завода сильно интересуется плановыми показателями; однако она меньше заинтересована в достижении цели, чем больше об этом слышит. **Вам разрешено презентовать только конкретный показатель.**



Количество кресел, изображенное в нижней части карты плановых показателей, показывает сколько игроков могут «презентовать» его.

Каждая карта плановых показателей показывает несколько ОП в верхнем левом углу, а также множи-



тель в правом верхнем углу, который указывает количество возможностей получить ОП ... если вы первый человек, презентующий этот показатель.



Следующий человек при обсуждении этого показателя получает на одну возможность меньше; следующий – еще на одну меньше. В этот момент Сандра больше не хочет слышать об этом, и никто другой не может получить ОП за этот показатель.

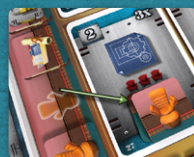
Пример 1 - Подсчет очков за показатели



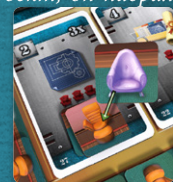
На рисунке представлена карта показателей о количестве выбранных проектов на планшете игрока (№27). Каждый выбранный проект приносит 2 ОП и вы можете получить их трижды. Этот показатель может обсуждаться 3 игроками.



Вы рады похвастаться 5 выбранными вами проектами, но Сандра заботится только о трех из них, поэтому вы помещаете на карту кресло и получаете $3 \times 2 \text{ ОП} = 6 \text{ ОП}$



Оранжевый плохо подготовился планерки, и это единственный плановый показатель, который ему подходит. Он помещает карту на карту, но имеет только один выбранный проект. Хотя он мог получить ОП дважды, если бы у него был второй проект, он набрал всего $1 \times 2 \text{ ОП} = 2 \text{ ОП}$.



Фиолетовый игрок расстроен, что Оранжевый не дал ему возможности в полной мере получить очки. Фиолетовый игрок использует последнюю возможность получить ОП. Несмотря на имеющиеся 3 проекта, он может использовать только один из них: $1 \times 2 \text{ ОП} = 2 \text{ ОП}$.

Сандре больше неинтересен данный показатель, поэтому больше никто не может получить за него очки.



Пример 2: раунд планерки: не осталось плановых показателей, которые вас интересуют, поэтому вы играете плановый показатель с руки, и, поскольку у вас все еще есть одно кресло за столом, вы решаете получить очки за эту карту, разместив кресло на ней.

Желтый игрок сосредоточен на другом плановом показателе, который даст ему много ОП, и помещает кресло на него.



Оранжевый все еще расстроен тем, что он не получал очки на этой планерке, а остальные получают много ОП. Видя, что Фиолетовый игрок сможет получить много очков от показателя, который вы сыграли из своей руки, он помещает кресло на выложенную карту и получает 0 ОП, чтобы уменьшить количество ОП, получаемых Фиолетовым игроком.

Теперь Фиолетовый игрок должен решить, использовать ли вашу карту, сыграв на нее кресло, либо сыграть его на обязательную цель со своей руки...



После того, как все выполнили все доступные действия, происходит переход обсуждения от старых задач к новым:

1. Верните использованные кресла игроков лицевой стороной вниз на свои места вокруг стола совещаний. Неиспользованные кресла остаются за столом лицевой стороной вверх.
2. Переверните возможное число ваших кресел за столом лицевой стороной вверх: за каждое красное кресло, которое вы снимите со своего планшета, переверните одно кресло за столом лицевой стороной вверх.
3. Сбросьте все оставшиеся перевернутые лицевой стороной вверх карты плановых показателей.



4. Установите плановые показатели к следующей планерке:

а. Каждый игрок помещает 1 из своих двух карт лицевой стороной вниз на пустое поле на столе совещаний. Затем переверните все карты.

б. Если играет меньше 4 игроков, заполните оставшиеся места из колоды.

5. Каждый игрок берет две новые карты из колоды.

6. Перенесите маркер планерки обратно на тестовый трек и передвиньте маркер цикла производства на одно деление.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ НЕДЕЛИ

В конце недели, в свой ход, когда я нахожусь за своим столом, я вознагражу вас за тестирование улучшенных проектов на заводских моделях.

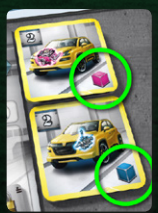
За каждый автомобиль в вашем гараже, оцените улучшения этой модели:

- 2 ОП за каждое выполненное вами улучшение (протестированные проекты для этой модели).
- 1 ОП за каждое улучшение, сделанное кем-то другим.

Пример: у вас в гараже есть 2 желтых и 1 красный автомобиль. В отделе инноваций в общей сложности



3 обновления для желтой модели, 2 из которых были сделаны вами. Вы знаете это, потому что улучшенные проекты расположены рядом с вашим планшетом.



Глядя на желтую модель в отделе инноваций, вы видите 3 улучшения. Итак, вы получаете 4 ОП за улучшения, сделанные вами (2×2), плюс 1 ОП за улучшение, сделанное кем-то другим. Поскольку у вас есть 2 желтых автомобиля, вы удваиваете этот результат и получаете в общей сложности 10 ОП.

Красная модель не имеет никаких улучшений, что означает, что вы ничего не тестировали, поэтому вы не получаете ОП.



Черные, синие и зеленые модели также имеют улучшенные проекты, но поскольку у вас нет ни одного из этих автомобилей в гараже, вы не получаете ОП за них.

КОНЕЦ ИГРЫ

Маркер производственного цикла и маркер недельного трека определяют конец игры. Когда один из них находится на третьем поле, а второй - на втором, это вызывает конец игры. Завершите день, включая возможную планерку или возможный подсчет очков в конце недели, или оба этих события, а затем перейдите к финальному подсчету. До этого действуют обычные правила игры.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

В конце игры вы выполняете финальный подсчет следующим образом: Переместите все свои перевернутые лицевой стороной вверх кресла из Администрации на поля кресел на вашем планшете.

1. Потратьте 1 кресло на достижение, за которое вы хотите получить очки при финальном подсчете. Они не являются исключениями: каждый игрок может получить очки за каждую цель.
 2. Получите 1 ОП за каждую смену, которую вы накопили в банке.
 3. Получите 1 ОП за кресло, книгу или ваучер на деталь на планшете.
 4. За каждый автомобиль в вашем гараже получите ОП в количестве равном значению модели, изображенному на поле в отделе тестирования и инноваций.
 5. За каждый из ваших протестированных проектов заработайте количество ОП, равное стоимости автомобиля. Помните, что протестированный проект - это улучшенный проект автомобиля, который у вас есть в вашем гараже; Количество автомобилей не имеет значения, одного автомобиля достаточно, чтобы протестировать все улучшенные проекты этой модели.
 6. Получите ОП за треки обучения в каждом отделе: За первое место - 5 ОП, второе - 3 ОП, третье - 1 ОП. При получении очков преимущество имеет игрок, чья фишка лежит сверху стопки - тот, кто последним достиг этого поля. Игроки, которые не сделали ни одного шага, получают 0 ОП.
- В случае равенства очков победитель определяется по следующим критериям:



1. Наибольшее количество автомобилей; 2. Наибольшее количество протестированных проектов; 3. Наибольшее количество смен в банке смен; 4. Наибольшее количество сертификаций; 5. Если все параметры равны, то победителем становятся несколько игроков.

Пример начислений за тестирование проектов во время финального подсчета очков:

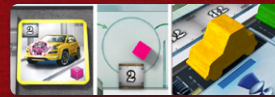


Автомобили в гараже: 1 желтый, 2 зеленый и 1 красный.

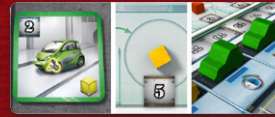
Улучшены проекты для следующих моделей:



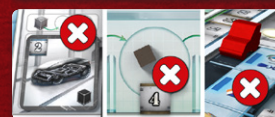
Трансмиссия для желтой модели:
Очки за деталь - 4 ОП



Двигатель для желтой модели:
Очки за деталь - 2 ОП



Подвеска для зеленой модели:
Очки за деталь - 5 ОП



Шасси для черной модели:
Очки за деталь - 4 ОП, но поскольку у вас нет черного автомобиля в гараже, шасси не было протестировано, и набрано 0 ОП.

Нет никаких улучшений для красной модели, поэтому тут 0 ОП

Итого: 4 + 2 + 5 + 0 + 0 = 11 ОП за тестирование проектов

ПРАВИЛА ДЛЯ 2/3 ИГРОКОВ

Правила для 3 игроков

Внесите следующие изменения в раскладку:

1. Накройте тестовый трек, напечатанный на игровом поле, накладным треком с 3 автомобилями.
2. Цели завода: Поместите только 1 кресло на более сложную цель каждой пары, в общей сложности 9 кресел на заводских целях.
3. Награды: поместите только 2 в начало учебного трека каждого отдела.

Когда планерки переходят к новым задачам, берите четвертую карту цели из колоды.



Правила для 2 игроков

Внесите следующие изменения в раскладку:

1. Накройте тестовый трек, напечатанный на игровом поле, накладным треком с 2 автомобилями.
2. Цели завода: Поместите только 1 кресло на более сложную цель каждой пары, в общей сложности 6 кресел на заводских целях.
3. Награды: поместите только 2 в начало учебного трека каждого отдела.

Когда планерки переходят к новым задачам, берите третью и четвертую карту цели из колоды.



Изменения в правилах для 2 игроков: Я могу переместиться в отдел, где вы находитесь, но вам не разрешено перемещаться в отдел, где нахожусь я. Это также верно в Административном отделе. В отделе проектирования я возьму 8 тайлов из самых правых мест вместо 4.

Если вы инвестируете в проекты конкретной модели, не ждите до последней минуты, чтобы забрать автомобиль для тестирования. Он может быть недоступен, и вся ваша работа окажется впустую.

КАРТЫ ПЛАНОВЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ



1
2ОП за каждый автомобиль в гараже
(до 3 раз)



14
2ОП за каждый улучшенный проект.
(до 3 раз)



22 - 26
4ОП за сертификацию в этом отделе.
(только 1 раз)



30
2ОП за каждый ваучер на детали.
(до 3 раз)



2
3ОП за каждую разную модель в гараже
(до 3 раз)



15
4ОП за каждый протестированный проект.
(до 2 раз)



27
2ОП за каждый выбранный проект на планшете.
(до 3 раз)



31
2ОП каждую смену в банке смен.
(до 3 раз)



3 - 7
4ОП за каждый автомобиль этой модели в гараже.
(до 2 раз)



16 - 18
2ОП за каждую деталь указанных 2 типов.
(до 3 раз)



28
2ОП за каждую книгу.
(до 3 раз)



32
3ОП за каждое ваше кресло за столом совещаний.
(до 3 раз)



8 - 13
4ОП за каждый улучшенный проект этой детали
(до 2 раз)



19 - 21
4ОП за каждый автомобиль в этих 2 гаражах.
(до 2 раз)



29
3ОП за каждый отдел, в котором вы сертифицированы.
(до 3 раз)

ТАЙЛЫ ФИНАЛЬНЫХ ЦЕЛЕЙ



1
7ОП за три одинаковых модели в гараже
6ОП за наличие улучшенных проектов для 3 разных деталей
8ОП за сертификацию во всех 5 отделах



4
7ОП за 2 красных автомобиля в гараже
8ОП за 5 улучшенных проектов
6ОП за сертификацию в административном отделе



2
8ОП за 5 автомобилей в гараже
6ОП за 4 улучшенных проекта
7ОП за сертификацию в 4 отделах



5
8ОП за 2 черных автомобиля в гараже
7ОП за два улучшенных проекта для шасси
6ОП за сертификацию в отделе тестирования и инноваций и в отделе проектирования



3
8ОП за 4 разные модели в гараже
7ОП за 3 улучшенных проекта для одной детали
6ОП за сертификацию на сборочной линии и в отделе логистики



6
6ОП за накопленные 7 смен в банке смен
8ОП за 3 книги на планшете
7ОП за полное обучение в 2 отделах

Many thanks to all playtesters: 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 Luís, João Pinto, João Madeira, João Monteiro, João Tesoro, João Silva, José Almeida, José Carlos Santos, José Luís, José Luís Gama, Lucinda da Fonseca, Luís Evangelista, Luís 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, Sílvia 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, and Arcádia Lusitana. A huge thank you to: 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. These guys played all versions of this game undetermined times.

Special thanks to Paul M. Incao for all his commitment and time spent developing Kanban, Naomi Robinson for the amazing art, Paul Grogan and Ori Avtalion for the exquisite proofreading, Nathan Morse for the English rules editing and for being such a great friend, all of the BGG community for their suggestions and support, and Stephen M. Buonocore for believing in this game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra for all their ideas, patience, support, and inspiration.

Credits:

Game Design: Vital Lacerda

Game Development & Project Coordinator: Paul M. Incao

Illustrations: Naomi Robinson

Graphic Design & 3D illustrations: Vital Lacerda

English Rules Editing: Nathan Morse

Project Manager: Stephen M. Buonocore

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

If you have any questions, please email us at: info@StrongholdGames.com

LIKE us on FaceBook: www.faceBook.com/StrongholdGames

FOLLOW us on Twitter: @StrongholdGames

And to see our other great games and to sign up for our Newsletter to find out about future games, visit Stronghold Games on the web at:

www.StrongholdGames.com

