

ВИТАЛ ЛАСЕРДА

КАНБАН

Игра для 1–4 участников

ЭЛЕКТРО

ПРАВИЛА ИГРЫ

Канбан (в переводе с яп. «вывеска») — это название системы планирования, реализующей принципы эффективной линии сборки, разработки «точно в срок» и непрерывного производства.

Электромобили получили широкое распространение с 2014 года. Они — будущее автомобильной промышленности. Они эффективнее, экологичнее и проще в обслуживании и эксплуатации по сравнению с автомобилями с двигателем внутреннего сгорания. Кроме того, электромобили используют искусственный интеллект для повышения безопасности и в ближайшем будущем начнут перемещаться автономно. В течение всего срока службы электромобили получают программные обновления и совершенствуются в отличие от традиционных автомобилей с двигателями внутреннего сгорания, которые начинают устаревать сразу же после покупки.

В ходе игры вы возьмёте на себя роль новых сотрудников, которые пытаются построить успешную карьеру. Вы будете управлять поставщиками и поставками, улучшать качество автомобильных деталей и внедрять инновации, а также

работать на сборочной линии, чтобы увеличить объёмы производства и произвести впечатление на директора завода. Разумно распоряжайтесь ограниченными ресурсами завода и не забывайте о вторичном использовании, чтобы иметь в распоряжении необходимые детали, даже когда подводят поставщики. Завод должен работать с максимальной эффективностью, и производство не будет ждать, пока вы исправите свои ошибки.

«Канбан» — это игра, в которой основное внимание уделяется управлению ресурсами и временем. Вы возглавите производственный объект и вступите в борьбу за цели и карьерный рост. В ходе игры вы будете зарабатывать производственные очки (ПО), а участник с наибольшим числом ПО в конце станет победителем.

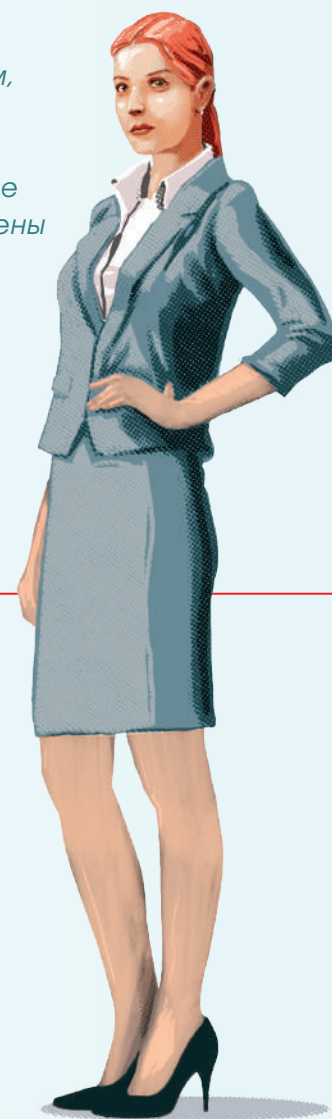
Директор завода Сандра будет контролировать ваши успехи и задавать рабочий ритм.



СОДЕРЖАНИЕ

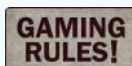
| | | | | | | | |
|----------------------------------|---|--|----|---|----|--------------------------------|----|
| Состав игры | 3 | Важные правила | 9 | Задача: получить детали | 11 | Подсчёт очков по итогам недели | 19 |
| Подготовка к игре | 4 | Книги, квитанции на детали и накопленные смены | 9 | Задача: получить фишку квитанции на деталь | 11 | Совещания | 19 |
| Подготовка игрока | 6 | Фишки обычных докладов | 9 | Отдел сборки | 12 | Оценка плановых показателей | 20 |
| Адаптация новых сотрудников | 7 | Отделы и задачи | 10 | Задача: поставить деталь | 12 | Конец совещания | 21 |
| Ход игры | 7 | Отдел проектирования | 10 | Отдел исследований | 14 | Конец игры | 21 |
| Выбор отдела | 7 | Задача: выбрать проект | 10 | Задача: получить автомобили | 14 | Варианты игры | 22 |
| Выполнение задач | 8 | Задача: выбрать продвинутый проект | 10 | Задача: улучшить проект | 14 | Правила для 2/3 игроков | 23 |
| Обучение и получение сертификата | 8 | Отдел логистики | 11 | Администрация | 16 | Изменения в «Электро» | 23 |
| Домашняя работа | 9 | Задача: заказать детали | 11 | Цели завода | 16 | Советы Сандры | 23 |
| Повышение квалификации | 9 | | 11 | Сандра, директор завода | 17 | Итоговый подсчёт очков | 24 |

«Итак, вы — то, с чем мне придётся работать. Пфф. Я Сандра, директор завода, и я буду вашим начальником, пока вы здесь работаете. Поскольку ваше образование... оставляет желать лучшего... я надеюсь, что вы воспользуетесь шансом пройти обучение на производстве, чтобы детально изучить работу каждого отдела. Ежедневно я буду проверять ваши успехи в разных отделах. Не советую вам игнорировать домашние задания, но даже и не думайте пренебрегать другими своими обязанностями. Все нарушения будут занесены в ваше личное дело. Считайте это небольшой мотивацией», — Сандра



СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Витал Ласерда
Иллюстратор и графический дизайнер: Иэн О'Тул
Автор одиночной игры: Давид Турци
Руководитель разработки: Пол Инкао
Правила игры: Витал Ласерда и Пол Гроган
3D-иллюстрации: Витал Ласерда
Редактор английских правил: Пол Гроган
Официальные видеоправила: Gaming Rules!
Корректоры: Крис Спат, Ори Авталион
Руководители проекта: Рэндал Ллойд и Рик Суэд



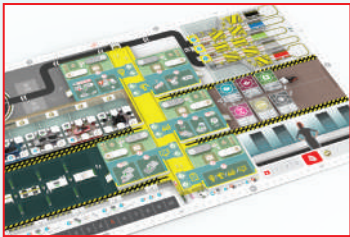
Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Александре Александровой, Игорю Трескунову, Юрию Мильто, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Елене Залесской, Роману Дженбазу и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.

© 2021 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Building #5, Leitchfield, KY 42754. Все права защищены.
www.eagle-gryphon.com



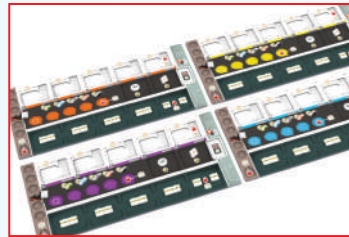
СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Правила игры, правила одиночной игры и справочник



4 планшета игроков



24 диска
(по 6 каждого цвета)



4 фигурки работников
(по 1 каждого цвета)



4 фишки сертификации
(по 1 каждого цвета)



4 фишки накопленных смен
(по 1 каждого цвета)



Улучшено
С замком
4 жетона двойного улучшения
(по 1 для каждого игрока)



20 фишек замков
(по 5 для каждого игрока)



4 памятки
(по 1 для каждого игрока)



20 фишек докладов
(по 5 каждого цвета)



23 фишки обычных докладов



Фигурка Сандры
Маркер недели



Маркер цикла производства
Маркер совещания



Двусторонняя памятка
Сандры



Накладка на тестовую трассу
Машина безопасности



Концепт-кар, спорткар, грузовик,
внедорожник и легковой

40 автомобилей
(по 8 каждого типа)



Лицевая сторона
Сторона с двойным улучшением

6 фишек ценности деталей



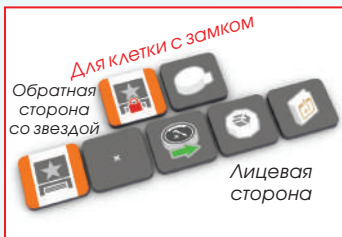
60 фишек деталей
(по 10 каждого типа)



16 фишек книг
11 фишек квитанций на детали



Для клетки с замком
Обратная сторона
Лицевая сторона
20 жетонов базовых бонусов гаражей
(по 5 каждого цвета)



Для клетки с замком
Обратная сторона со звездой
Лицевая сторона
20 жетонов экспертных бонусов гаражей
(по 5 каждого цвета)



12 карт заказов деталей



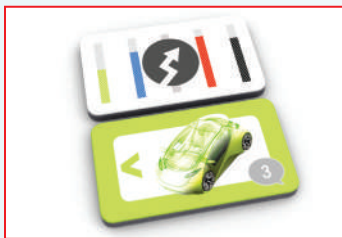
32 карты плановых показателей



Проект
Улучшенный проект
35 жетонов проектов
(по 7 каждого из 5 типов)



12 жетонов целей завода
3 типов



5 жетонов спроса



20 жетонов бонусов




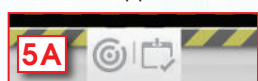
11 жетонов целей игры



4 жетона-памятки накопленных смен
(по 1 для каждого игрока)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле на стол.
2. Поместите памятку Сандры стороной с красной полосой вверх на соответствующую клетку. 
3. Положите фишки деталей рядом с полем в общий запас. Случайным образом поместите 3 детали разных типов на соответствующие клетки в зоне вторичного использования.
4. Положите фишки квитанций на детали и фишки книг рядом с игровым полем в общий запас.
5. Разделите жетоны целей завода на 3 стопки по типам. Случайным образом выберите из каждой стопки по 2 цели.



Поместите жетоны целей по сертификации лицевой стороной вверх на клетки с соответствующими цифрами над шкалой сертификации (5A). Поместите остальные цели лицевой стороной вверх на соответствующие клетки так, чтобы жетон с меньшим числом символов лежал выше, а жетон с большим — ниже (5B/5B). Уберите оставшиеся жетоны в коробку. Затем поместите по 2 фишки обычных докладов на каждую цель (всего 12 фишек).

3 игрока: поместите 2 фишки обычных докладов на цель с меньшим числом символов в каждой паре. Поместите 1 такую фишку на цель с большим числом символов.

2 игрока: поместите 1 фишку обычного доклада на каждую цель.

ОТДЕЛ ИССЛЕДОВАНИЙ:

6. **3 игрока:** поместите на поле накладку на тестовую трассу стороной с тремя работниками вверх. 
7. **2 игрока:** поместите накладку на тестовую трассу стороной с двумя работниками вверх. 
8. Поместите фишки ценности деталей лицевой стороной вверх на первое деление шкалы улучшения деталей.
9. Поместите машину безопасности в направлении против часовой стрелки на любую клетку тестовой трассы с полосками.
10. Поместите маркер совещания и маркер цикла производства на соответствующие клетки.

Важно: количество всех компонентов ограничено.



Это правила подготовки для 4 игроков. Изменения для 2 и 3 игроков указаны, где применимы.



ОТДЕЛ ПРОЕКТИРОВАНИЯ:

10. Перемешайте жетоны проектов и поместите случайным образом по 1 жетону стороной с проектом вверх на 8 клеток в отделе.
11. Поместите остальные проекты слева в 3 стопки по 9 жетонов. Жетоны должны лежать стороной с проектом вверх. Крайняя слева — это **центральная стопка**, а 2 другие — это **стопки первого офиса**.

ОТДЕЛ СБОРКИ:

12. Поместите по 1 автомобилю каждого типа на клетки соответствующих цветов.
13. Поместите по 1 автомобилю того же типа на жёлтые клетки слева от уже размещённых.
14. Положите все оставшиеся автомобили рядом с полем около отдела сборки, чтобы игроки могли видеть, сколько автомобилей каждого типа осталось.



15. Перемешайте 5 жетонов спроса и случайным образом поместите по 1 жетону лицевой стороной вверх на 2 клетки в конце линии сборки. Поместите рядом с каждым жетоном указанное число фишек обычных докладов.

16. Положите оставшиеся жетоны спроса стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.



ОТДЕЛ ЛОГИСТИКИ:

17. Перемешайте карты заказов деталей и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем. Откройте верхнюю карту и поместите все 6 фишек изображённых деталей на соответствующие клетки складов. Затем уберите карту под низ стопки.



АДМИНИСТРАЦИЯ:

18. Перемешайте карты плановых показателей и поместите 4 карты лицевой стороной вверх на клетки в комнате совещаний. Положите оставшиеся карты стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.

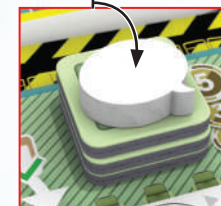
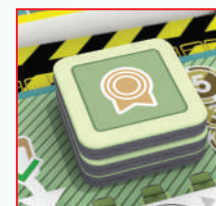
19. Случайным образом выберите 1 жетон цели игры и поместите его на соответствующую клетку в нижней части отдела. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.

20. Поместите маркер недели на шкалу недели.

21. Поместите фигурку Сандры за её стол.

В КАЖДОМ ОТДЕЛЕ:

22. Перемешайте жетоны бонусов и случайным образом поместите по 3 жетона лицевой стороной вниз над последней клеткой на шкале обучения в **КАЖДОМ ОТДЕЛЕ**. Затем положите по 1 фишке обычного доклада на каждую стопку. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.



2-3 игрока: поместите по 2 жетона бонусов в каждом отделе.

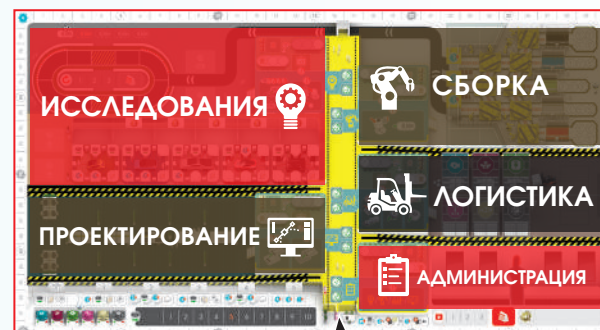
ДЕТАЛИ

Двигатель, автопилот, аккумулятор,

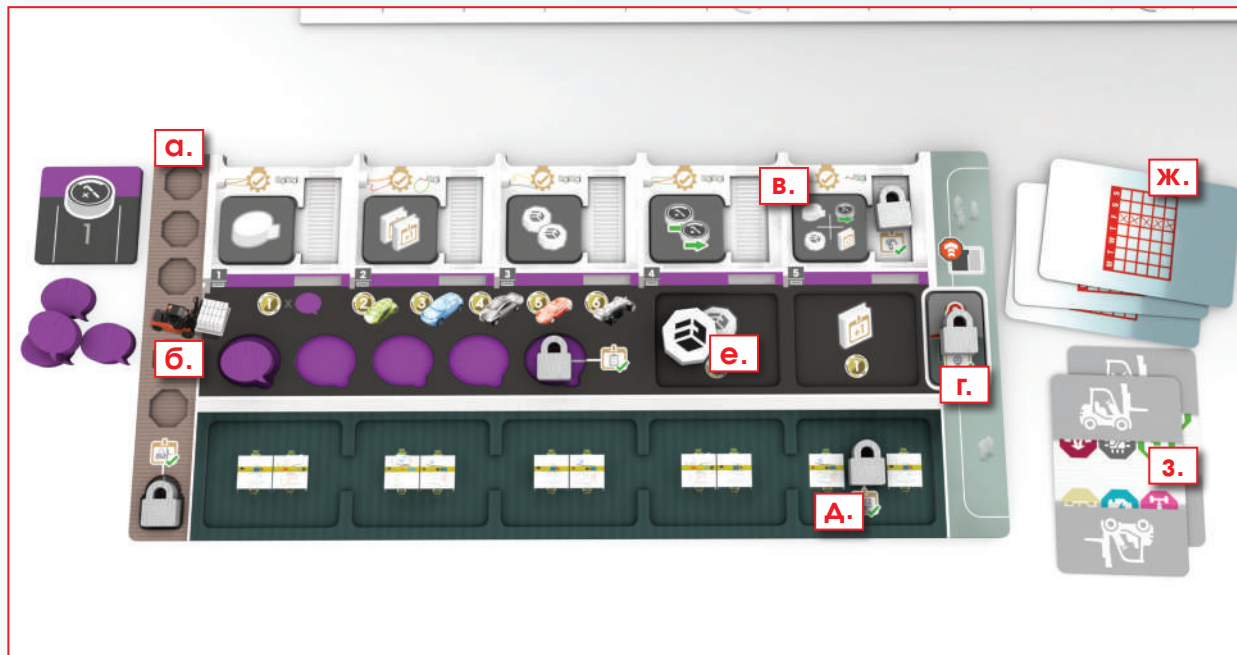


кузов, электроника, трансмиссия.

НАЗВАНИЯ И СИМВОЛЫ ОТДЕЛОВ



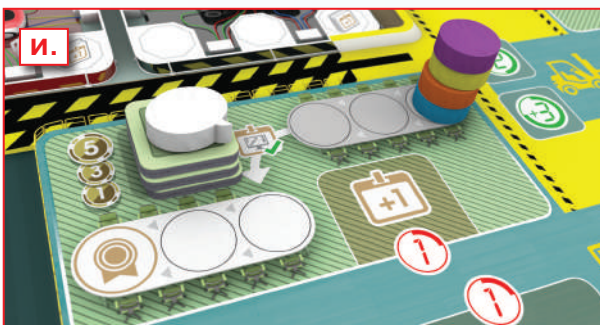
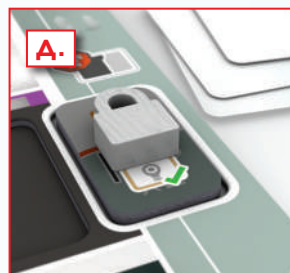
Проход к рабочим местам



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок выполняет следующее:

- а. Выберите цвет и возьмите соответствующий планшет игрока, фигурку работника, диски, жетоны базовых бонусов гаражей, фишки докладов, фишку и жетон-памятку накопленных смен, фишку сертификации.
- б. Поместите 1 фишку доклада на пустую клетку на планшете игрока, а остальные — рядом с ним.
- в. Поместите на клетки гаражей жетоны базовых бонусов гаражей лицевой стороной вверх. Их порядок не важен, кроме жетона с символом замка — поместите его на крайнюю клетку справа.
- г. Поместите жетон двойного улучшения на соответствующую клетку на планшете.
- д. Поместите фишки замков на все 5 символов замков на планшете и на жетоне двойного улучшения.
- е. Поместите 1 фишку квитанции на деталь на соответствующую клетку планшета.
- ж. Возьмите 3 карты плановых показателей.
- з. Возьмите 2 карты заказов деталей.
- и. Поместите по 1 диску на первую клетку **каждой шкалы обучения в 5 отделах**.
- к. Поместите фишку накопленных смен на первое деление шкалы смен.
- л. Поместите свой последний диск на деление «15» шкалы производственных очков (ПО). Каждый раз, когда вы получаете ПО, перемещайте диск вперёд по шкале, когда теряете — назад.



АДАПТАЦИЯ НОВЫХ СОТРУДНИКОВ

После подготовки, но до начала игры, выполните следующее:

1. Случайным образом выберите первого игрока. Начиная с него и по часовой стрелке, каждый игрок помещает свою фишку сертификации на пустую клетку на первом делении шкалы сертификации. Помещая фишку на клетку с символом бонуса, немедленно получите этот бонус.

Важно: порядок фишек справа налево важен для следующего этапа игры, а также является порядком хода в первом раунде.

2. В порядке фишек сертификации (справа налево) каждый игрок берёт 1 фишку детали из отдела логистики и 1 жетон проекта из отдела проектирования.

Можете взять любой проект, включая жетон с верха одной из стопок. Поместите компоненты на соответствующие клетки на своём планшете.

Важно: во время игры жетоны проектов на четырёх крайних клетках справа приносят бонусы, когда вы их берёте. На данном этапе бонус вы не получаете.

3. После того как все игроки взяли жетоны, добавьте новые жетоны проектов: сначала сдвиньте все проекты вправо, затем заполните все свободные клетки жетонами из соответствующих стопок первого офиса (верхний ряд — из верхней, нижний — из нижней). Не добавляйте новые фишки деталей.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, каждый из которых представляет собой 1 день на заводе. В свою очередь, день делится на два этапа:

- **Выбор отдела:** игроки по очереди выбирают рабочее место в отделе, в котором они хотят работать.
- **Выполнение задач:** игроки в порядке рабочих мест тратят свои смены на задачи и/или обучение в выбранном отделе. После этого этапа, но до конца дня, может состояться совещание.

Игра продолжается до тех пор, пока не пройдёт определённое число недель и совещаний. После итогового подсчёта игрок с наибольшим числом ПО становится победителем.

1. ВЫБОР ОТДЕЛА

В первый день игры каждый участник в порядке фишек сертификации (справа налево) выбирает свободное рабочее место в любом отделе и помещает туда своего работника в положении стоя. Сандра уже находится за своим столом в администрации.

В последующих раундах каждый игрок в порядке сверху вниз перемещает свою фигурку на рабочее место в другом отделе. Таким образом, ваш выбор в один день влияет на порядок хода на следующий день.

«Политика компании по обучению смежным специальностям запрещает сотрудникам работать в одном отделе два дня подряд», — Сандра

Важно: в партии с 2 игроками нельзя перемещаться в отдел, где находится Сандра. Это ограничение распространяется даже на администрацию.

Сандра ходит параллельно с игроками, перемещаясь между рабочими местами и выполняя задачи согласно своим особым правилам, см. стр. 17.



Выберите клетку.



Получите бонус.



Синий ходит первым, оранжевый — последним.



Возьмите 1 жетон проекта и 1 фишку детали.



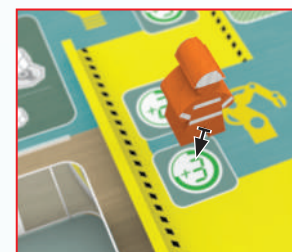
Разместите их на планшете.



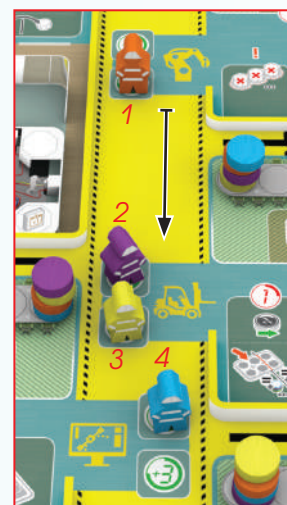
Когда все игроки взяли жетоны, добавьте новые.



Рабочие места в отделах логистики и проектирования.



У оранжевого 3 смены в отделе сборки.



Оранжевый — первый игрок, фиолетовый — второй, жёлтый — третий, синий — последний.



Сандра за своим столом.

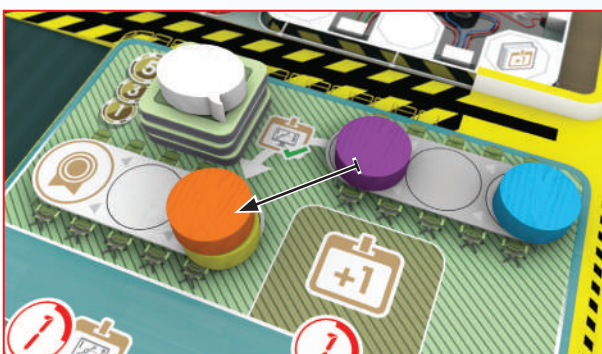




У синего 2 смены в отделе проектирования.



Синий тратит 1 накопленную смену.



Оранжевый тратит смену на обучение и получает сертификат.



Оранжевый перемещается на деление «1» и берёт фишку квитанции на деталь.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ

В порядке рабочих мест сверху вниз игроки выполняют задачи в отделах. Количество смен, которые вы можете потратить, определяется выбранным рабочим местом (2 или 3 во всех отделах, 1 или 2 в администрации). Также вы можете тратить свои накопленные смены (переместите фишку влево по шкале смен); однако **нельзя тратить в сумме более 4 смен за 1 день**.

Вы можете выполнить большинство задач за 1 смену, но для некоторых потребуется несколько смен.

Пример

Синий работает в отделе проектирования. У него есть 2 смены для выполнения задач, а также 3 накопленные смены, из которых он может потратить 2. Игрок решает потратить 1 накопленную смену и обработать в этот день 3 смены.

Выполнив задачи, положите фигурку работника на его рабочее место, чтобы показать, что ваш ход закончен.



Когда наступает ход Сандры, она оценивает отдел, в котором находится, и выполняет в нём свои задачи (см. стр. 17). **Исключением является первый день**, когда Сандра за своим столом занимается документами.

После того как игроки потратили свои смены, **проверьте, не назначено ли совещание, а также не закончена ли неделя, после чего начинается следующий день**. Подробнее см. на стр. 19.



ОБУЧЕНИЕ И ПОЛУЧЕНИЕ СЕРТИФИКАТА

Прежде чем объяснять, как работает каждый отдел, стоит описать общие для всех особенности.

В каждом отделе есть шкала обучения, которая показывает текущий уровень знаний каждого игрока. Одна из задач, которую вы можете выполнить в отделе, — пройти обучение. **За каждую смену, которую вы тратите на обучение**, переместите диск на следующую клетку шкалы обучения. Если там уже есть диски, положите свой сверху.

Когда вы пересекаете стрелку на шкале обучения, считается, что вы получили сертификат в этом отделе. Это открывает что-то на вашем планшете, а также даёт бонус сертификации в отделе (см. правила для каждого отдела).

Каждый раз, когда вы получаете сертификат в каком-либо отделе, выполняйте следующее:

- Уберите замок с соответствующей клетки на своём планшете (см. справочник).
- Переместите свою фишку сертификации на любую свободную клетку на следующем делении шкалы сертификации и получите её бонус.
- Проверьте, достигнута ли цель завода (см. стр. 16).

Пример

Оранжевый только что получил свой первый сертификат. *Жёлтый* получил сертификат ранее, поэтому одна из клеток на делении уже занята.

Оранжевый помещает фишку сертификации на клетку с изображением квитанции на деталь и получает 1 соответствующую фишку.



ДОМАШНЯЯ РАБОТА

Во время работы в отделе вы также можете проходить обучение за счёт чтения книг, даже если не тратите смены на обучение.

В свой ход во время работы в отделе, **до или после траты смен**, вы можете вернуть 1 или несколько фишек книг в запас, чтобы переместить свой диск на шкале обучения на 1 клетку вперёд за каждую книгу. Вы не тратите смены и можете выполнять это действие, даже если у вас уже не осталось смен.

Пример

Фиолетовый работает в отделе проектирования, и у него в общей сложности 3 смены. Он решает потратить 2 смены на выполнение задач, а затем ещё 1 смену на обучение. Он также использует 2 фишки книг, чтобы пройти обучение ещё 2 раза.



ПОВЫШЕНИЕ КВАЛИФИКАЦИИ

Даже после того, как вы получили сертификат, вы можете продолжать обучение в отделе, пока не достигнете последней клетки шкалы. После этого вы завершаете обучение и становитесь экспертом. Первый игрок, ставший экспертом в отделе, получает фишку обычного доклада с верха стопки бонусов этого отдела.

Кроме того, втайне от других посмотрите все жетоны бонусов в этом отделе, **выберите один и верните остальные лицевой стороной вниз**.

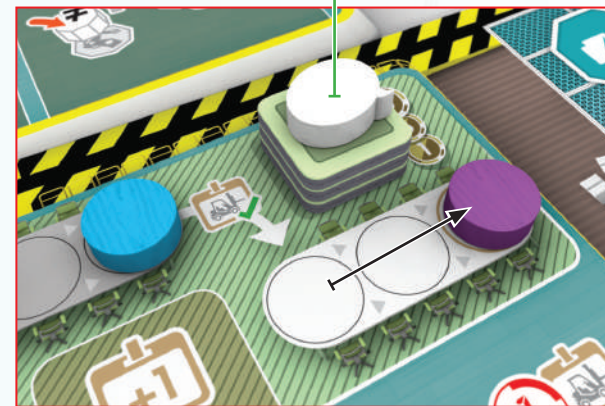
Немедленно получите бонус жетона, а затем уберите его в коробку (описание всех бонусов см. в справочнике).

Все игроки, достигшие последней клетки шкалы, могут выбрать 1 жетон бонуса, если они ещё есть.

В конце игры вы получите ПО в зависимости от положения на каждой шкале обучения. Подробнее об итоговом подсчёте очков см. на стр. 24.



Фиолетовый возвращает в запас 2 фишки книг с планшета, чтобы дважды пройти обучение.



Фиолетовый стал первым экспертом в отделе и получает фишку обычного доклада. Затем он выбирает 1 жетон бонуса из стопки в этом отделе и получает его.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

КНИГИ, КВИТАНЦИИ НА ДЕТАЛИ И НАКОПЛЕННЫЕ СМЕНЫ

В игре есть несколько способов получить фишки книг и квитанций на детали.

Каждый раз, когда вы получаете такие фишки, помещайте их рядом со своим планшетом, **вы не можете использовать их в тот же ход**. В конце своего хода переместите фишки на планшет.

Также есть несколько способов накапливать смены. Когда вы накапливаете смены, переместите свою фишку вправо по шкале смен. Равно как книги и квитанции на детали, накопленные смены нельзя тратить в тот же ход, когда вы их получили.

Используйте жетон-памятку накопленных смен, чтобы запомнить, сколько смен у вас было в начале хода, и по ошибке не потратить полученные в этот ход. Это необходимо,



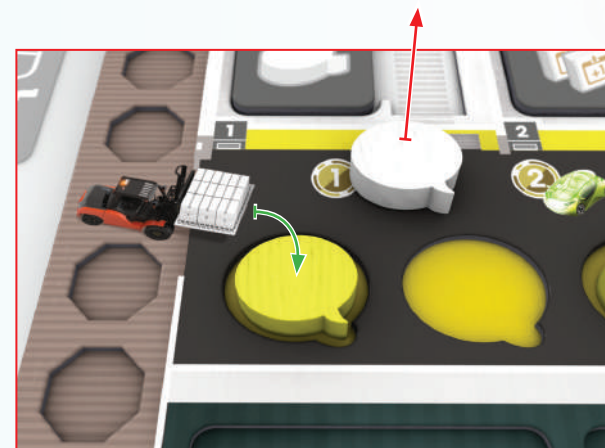
только если у вас есть 1 или 2 накопленные смены в начале хода, поскольку вы не можете использовать больше трёх накопленных смен за ход.



ФИШКИ ОБЫЧНЫХ ДОКЛАДОВ

В игре есть несколько способов получить фишки обычных докладов.

Каждый раз, когда вы получаете такую фишку, возвращайте её в запас и перемещайте фишку доклада своего цвета на пустую клетку на своём планшете. Если все клетки уже заполнены, вместо этого положите фишку обычного доклада рядом с планшетом (вы сможете обменять её на фишку своего цвета после совещания; см. подробнее на стр. 19).



Жёлтый получает фишку обычного доклада. Он возвращает эту фишку в запас и кладёт 1 фишку доклада своего цвета на пустую клетку на своём планшете.

Если бы у *жёлтого* не было свободных клеток, он оставил бы фишку обычного доклада рядом с планшетом.

ОТДЕЛЫ И ЗАДАЧИ



ОТДЕЛ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Выберите проекты, которые потом сможете использовать в отделе исследований, чтобы улучшить детали и переместить автомобили в свои гаражи для тестирования.



Оранжевый не может брать жетоны проектов из трёх стопок слева. Для этого нужно получить сертификат и выполнить задачу «Выбрать продвинутый проект».



Оранжевый размещает 3 жетона проектов на своём планшете. На каждую клетку можно поместить только 1 проект.



В конце своего хода оранжевый сдвигает все жетоны вправо и заполняет свободные клетки новыми проектами из стопок.

Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить следующую задачу: **выбрать проект**.

С помощью этой задачи вы перемещаете жетоны проектов из отдела проектирования на свой планшет. Проекты нужны для выполнения задач в отделе исследований.



ЗАДАЧА: ВЫБРАТЬ ПРОЕКТ

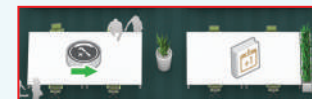
Чтобы взять жетон проекта, потратьте 1 смену или больше и выполните следующее:

1. Возьмите 1 из 8 открытых жетонов проектов за каждую потраченную смену. Вы не можете брать проекты из стопок.
2. Поместите каждый выбранный жетон на одну из свободных клеток на своём планшете стороной с проектом вверх. Если у вас нет свободной клетки, вы не можете взять проект.

После того как вы закончите тратить смены, сдвиньте все жетоны проектов в обоих рядах вправо, заполнив все промежутки, если они есть. Затем в каждом ряду заполните справа налево все свободные клетки проектами из соответствующей стопки первого офиса. Если стопка первого офиса пуста, заполните клетки из центральной стопки. Если обе стопки первого офиса пусты, сначала заполните верхний ряд.

Важно: вы заполняете клетки только в конце своего хода, после того как закончили выбирать проекты.

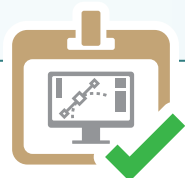
ОСВОЕННЫЕ ПРОЕКТЫ



Если вы берёте проект с одной из четырёх крайних справа клеток, получите бонус, указанный между 2 клетками этого столбца: **накопите 1 смену или возьмите 1 фишку книги**. Если вы возьмёте все 4 жетона с этих клеток, вы накопите 2 смены и получите 2 фишки книги. Помните, что вы не можете использовать бонусы в тот же ход.

Пример

Оранжевый тратит 3 смены, чтобы взять 3 жетона проектов и разместить их на планшете. Затем он сдвигает жетоны в отделе проектирования вправо, чтобы заполнить промежутки, и заполняет свободные клетки проектами из соответствующих стопок.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в отделе проектирования даёт вам 2 бонуса:

- Вы можете хранить 1 дополнительный жетон проекта на планшете.
- Вы можете выполнить новую **задачу**:



ЗАДАЧА: ВЫБРАТЬ ПРОДВИНУТЫЙ ПРОЕКТ

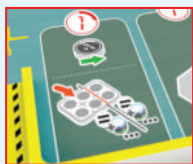
Эта задача работает так же, как и обычная задача «Выбрать проект», но вы можете брать верхние проекты из центральной стопки и из стопок первого офиса. Если вы берёте последний жетон из стопки первого офиса, сразу же замените его жетоном из центральной стопки.



ОТДЕЛ ЛОГИСТИКИ

Закажите и получите необходимые детали со склада.

Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить ещё 3 задачи. Эти задачи связаны с получением фишек деталей, которые вы будете использовать при сборке и исследованиях.



ЗАДАЧА: ЗАКАЗАТЬ ДЕТАЛИ

Чтобы заказать детали, потратьте 1 смену и выполните следующие шаги **по порядку**:

1. Накопите 1 смену. **Помните**, что нельзя использовать смены, накопленные в этот ход.
2. Разыграйте карту заказа деталей из руки на клетку заказа вертикально так, чтобы 4 символа были по одну сторону линии, а 2 — по другую. Вы выбираете, будут 4 символа находиться над или под линией. Карты можно поворачивать на 180 градусов.
3. Для каждого символа на карте, совпадающего с символом склада по ту же сторону линии, добавьте 1 фишку детали из общего запаса на соответствующий склад.
4. Уберите карту заказа деталей под низ соответствующей стопки лицевой стороной вниз.
5. Возьмите верхнюю карту из стопки карт заказов деталей в руку.

Важно: вы можете выполнить эту задачу только 1 раз за ход.



ЗАДАЧА: ПОЛУЧИТЬ ДЕТАЛИ

Чтобы получить детали, потратьте 1 смену, возьмите любое число фишек деталей с 1 любого склада и поместите их на клетки складов на своём планшете. У вас должна быть свободная клетка для каждой детали.



Фишку квитанции на деталь можно использовать для получения любой нужной детали из общего запаса, но только при выполнении задач «Поставить деталь» в отделе сборки или «Улучшить проект» в отделе исследований согласно правилам этих задач. Вы не можете использовать фишку квитанции, чтобы поместить деталь из запаса на планшет. Вы не можете использовать фишку квитанции, чтобы взять деталь, которой сейчас нет в запасе.



2 аккумулятора, 1 электроника, 1 кузов и 1 трансмиссия на карте заказа деталей находятся по ту же сторону линии, что и соответствующие склады, поэтому добавьте эти детали. Автопилот на карте находится ниже склада автопилотов, поэтому не добавляйте эту деталь.



Синий тратит 1 смену, чтобы взять все фишки аккумуляторов со склада и разместить их на своём планшете.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в отделе логистики даёт вам 2 бонуса:

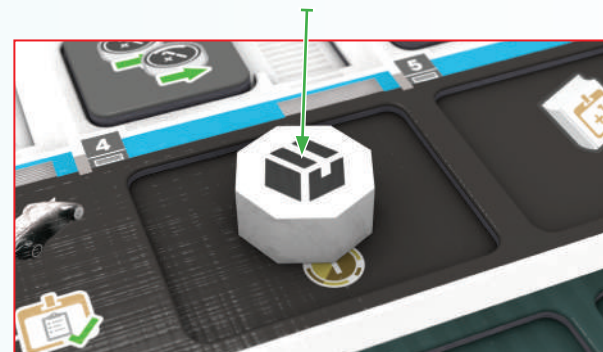
- Вы можете хранить 1 дополнительную фишку детали на своём планшете.
- Вы можете выполнить новую **задачу**:



ЗАДАЧА: ПОЛУЧИТЬ ФИШКУ КВИТАНЦИИ НА ДЕТАЛЬ

Чтобы получить квитанцию на деталь, потратьте 1 смену, возьмите 1 фишку квитанции на деталь из общего запаса и положите рядом с планшетом. В конце хода переместите фишку на планшет.

Важно: вы можете выполнить эту задачу только 1 раз за ход.



Синий тратит 1 смену и получает 1 фишку квитанции на деталь. Он хотел бы взять больше, но каждый игрок может взять только 1 такую фишку за ход. В конце хода игрок перемещает фишку к себе на планшет.



ОТДЕЛ СБОРКИ

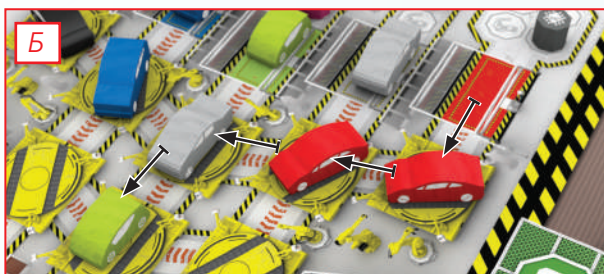
Поставьте все необходимые детали на автомобили и запустите конвейер!



В начале хода фиолетовый убирает все фишки деталей рядом с легковым автомобилем, так как все его клетки сборки заполнены.



Фиолетовый не может поместить фишку кузова, так как такая деталь уже стоит рядом с легковым автомобилем. Он также не может поместить фишку автопилота, поскольку сначала надо поставить все улучшенные детали. В этом случае он может поставить только фишку электроники.



Фиолетовый ставит фишку электроники на клетку сборки спорткара и запускает цепочку перемещений автомобилей.

Линия сборки состоит из клеток сборки, на которых размещаются фишки деталей, и конвейеров, которые перемещают автомобили по мере их сборки на тестовую трассу в отдел исследований.

СНАЧАЛА: ОСВОБОДИТЕ КЛЕТКИ СБОРКИ



В начале своего хода в этом отделе (или при выборе этого отдела из администрации), если все клетки сборки любого автомобиля заполнены фишками деталей, верните все эти фишки в запас. Не убирайте

детали автомобилей, чьи клетки сборки заполнены частично.

Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить только 1 задачу.

ВТОРИЧНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

В любой момент своего хода вы можете обменять деталь со своего планшета на деталь из зоны вторичного использования. В этой зоне могут находиться только 3 фишки, и все они должны быть разными. Вы можете использовать эту зону любое количество раз за ход, но не во время совещаний.

Пример

Жёлтый тратит 1 смену в отделе логистики, чтобы забрать 3 фишки кузова со склада. Обдумывая следующий ход, игрок понимает, что ему понадобится фишка трансмиссии. У него её нет, но она есть в зоне вторичного использования. Он обменивает одну из своих фишек кузова на фишку трансмиссии.



ЗАДАЧА: ПОСТАВИТЬ ДЕТАЛЬ

Чтобы поставить деталь на автомобиль, потратите 1 смену и выполните следующие шаги **по порядку**:

1. Переместите фишку детали со своего планшета на свободную клетку сборки любого автомобиля.
 - Вместо детали с планшета вы можете потратить фишку квитанции на деталь. В таком случае возьмите любую деталь из запаса и поместите её на свободную клетку сборки.
 - Новая деталь должна отличаться от других фишек, уже размещённых на клетках сборки этого автомобиля. **Помните:** вы можете использовать вторичные детали (см. «Вторичное использование» ниже).
 - Если для этого типа автомобиля уже были улучшены какие-либо детали (см. «Отдел исследований» на стр. 14), вы должны сначала поставить все улучшенные детали, и только потом можете ставить обычные. Точный порядок деталей не имеет значения, важно только то, что сначала необходимо поставить все улучшенные детали.
2. Переместите автомобиль в начале линии сборки этого типа на одну клетку в направлении, указанном стрелками.
 - Если клетка, на которую вы перемещаете автомобиль, занята другим автомобилем, также переместите и его к следующей жёлтой клетке по стрелке или выпустите с конвейера, если он стоял на последней клетке.
 - Если для перемещения доступно несколько линий конвейера, **вы можете выбрать любую**. Так продолжается до тех пор, пока вы не переместите все задействованные автомобили.
 - Подробнее о выпуске автомобиля с конвейера см. на стр. 13.
3. Поместите новый автомобиль этого типа из запаса в начало линии сборки. Если в запасе нет автомобилей этого типа, пропустите этот шаг.

Важно: автомобили перемещаются по линии сборки **каждый раз, когда вы добавляете фишку детали, а не только когда все клетки сборки будут заполнены.**



ВЫПУСК АВТОМОБИЛЯ С КОНВЕЙЕРА

Когда автомобиль выпускается с конвейера, он перемещается

на тестовую трассу отдела исследований. Выполните следующее:

- Получите 1 или 2 ПО в зависимости от того, с какого конвейера вы выпустили автомобиль.
- Если тип автомобиля совпадает с любым из жетонов спроса, возьмите фишку обычного доклада, лежащую рядом с жетоном спроса, если возможно.
- Поместите автомобиль в конец очереди позади машины безопасности на трассе.

За машиной безопасности одновременно может находиться не более 4 автомобилей. Если на тестовую трассу должен выехать 5-й автомобиль, уберите в запас автомобиль, находящийся непосредственно за машиной безопасности, сдвиньте другие автомобили, чтобы заполнить промежутки, а затем поместите новый в конец очереди.

Пример

Фиолетовый тратит 2 смены в отделе сборки, чтобы поставить нужные детали. Сначала он решает поставить деталь на легковой автомобиль (зелёный), у которого нет улучшенных деталей, поэтому можно поставить любую фишку, кроме уже имеющегося кузова. Игрок ставит фишку трансмиссии, перемещая деталь со своего планшета на одну из свободных клеток сборки легкового автомобиля.

Благодаря этому зелёный автомобиль перемещается по конвейеру, приводя в движение остальные автомобили, как показано справа. В начало линии сборки добавляется ещё один зелёный автомобиль.

Затем игрок хочет поставить деталь на концепт-кар (чёрный). Аккумулятор и автопилот концепт-кара уже улучшены в отделе исследований, поэтому обе эти детали должны быть поставлены в первую очередь. К сожалению, у игрока нет ни одной из этих деталей, но аккумулятор есть в зоне вторичного использования. Игрок меняет свою фишку трансмиссии на фишку аккумулятора и ставит её на концепт-кар.

Чёрный автомобиль перемещается по конвейеру, приводя в движение остальные, как показано справа. Благодаря этому зелёный автомобиль выходит с конвейера на тестовую трассу.

УДОВЛЕТВОРЕНИЕ СПРОСА

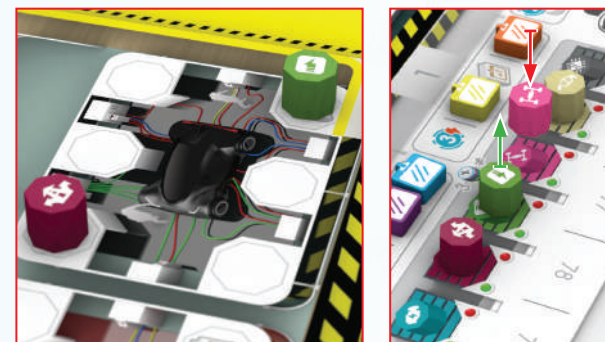
В конце хода, если рядом с любым жетоном спроса в отделе сборки больше нет фишек докладов, считается, что спрос на этот тип автомобиля был удовлетворён. Отложите этот жетон спроса, возьмите новый из стопки и поместите рядом с ним указанное число фишек обычных докладов. Затем замешайте отложенный(-е) жетон(ы) обратно в стопку.



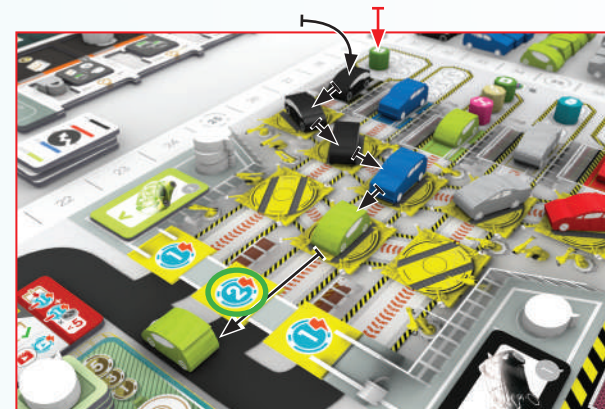
Положите 2 фишки обычных докладов рядом с жетоном спроса.



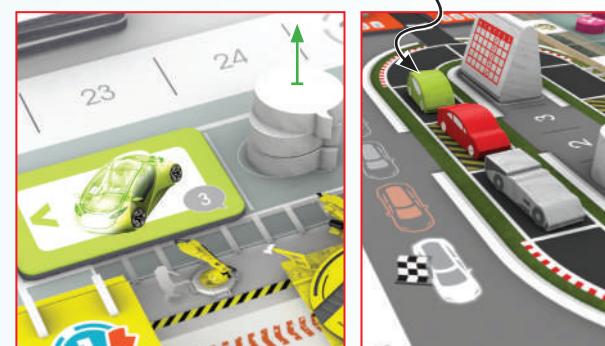
Фиолетовый ставит фишку трансмиссии, приводя в движение все легковые автомобили на конвейере. В начало линии сборки помещается новый легковой автомобиль.



Фиолетовому нужна фишка аккумулятора или автопилота. Поэтому он обменивает одну из деталей в зоне вторичного использования.



Фиолетовый ставит фишку аккумулятора на клетку сборки концепт-кара, благодаря чему может выпустить легковой автомобиль с конвейера и получить 2 ПО. Автомобиль готов к тестам.



Поскольку легковые автомобили пользовались спросом, фиолетовый получает 1 фишку обычного доклада с клетки около жетона спроса. Затем он перемещает автомобиль на тестовую трассу.



БОНУС СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в отделе сборки открывает 5-ю клетку гаража на планшете игрока. Хотя клетка гаража становится доступной после получения сертификата в этом отделе, вы получите бонус клетки, только когда переместите туда автомобиль (см. правила для отдела исследований на стр. 14).



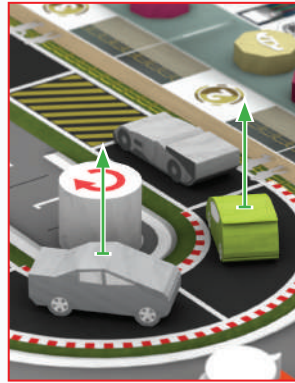


ОТДЕЛ ИССЛЕДОВАНИЙ

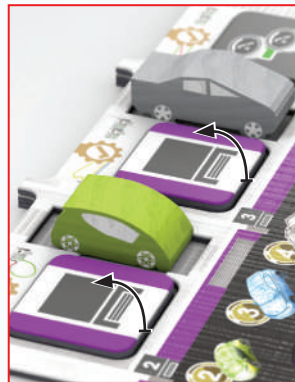
Переместите автомобили с тестовой трассы в свои гаражи для итоговых испытаний, а также улучшите детали для автомобилей.



Фиолетовый возвращает жетоны проектов легкового автомобиля и грузовика под низ центральной стопки, тратит 3 смены и получает оба автомобиля.



Фиолетовый помещает автомобили на клетки гаражей, получает указанные бонусы, а затем переворачивает жетоны бонусов.



Фиолетовый перемещает машину безопасности на 2 деления вдоль трассы. Он пересекает клетку с полосками, поэтому в конце этого дня состоится совещание.

Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить 2 задачи. Для получения автомобиля необходимо, чтобы на тестовой трассе был автомобиль, соответствующий одному из ваших жетонов проектов. Для улучшения детали необходимо иметь подходящий жетон проекта и фишку детали.



ЗАДАЧА: ПОЛУЧИТЬ АВТОМОБИЛИ

Чтобы получить автомобиль, у вас на планшете должен быть жетон проекта, соответствующий автомобилю

на тестовой трассе. Выполните следующее:

1. Выберите на тестовой трассе автомобили, которые хотите получить. За каждый автомобиль верните соответствующий жетон проекта (тип на жетоне должен соответствовать типу автомобиля) со своего планшета под низ центральной стопки. На вашем планшете должна быть свободная клетка гаража для каждого автомобиля, который вы получаете.
2. Потратьте необходимое число смен, чтобы взять автомобиль из очереди на тестовой трассе:
 - 1-й автомобиль позади машины безопасности — 1 смена,
 - 2-й автомобиль — 2 смены,
 - 3-й автомобиль — 2 смены,
 - 4-й автомобиль — 3 смены.
3. После того как вы получили автомобили, переместите машину безопасности вдоль тестовой трассы на число клеток, равное числу полученных автомобилей. Если машина безопасности пересекает или перемещается на клетку с полосками, переместите маркер совещания на специальную клетку в администрации. В конце этого дня состоится совещание (см. стр. 19). Сдвиньте другие автомобили, чтобы заполнить промежутки.
4. Поместите полученные автомобили на свободные клетки гаражей на планшете. За каждый автомобиль получите бонус, указанный на жетоне гаража рядом с ним (см. справочник), затем переверните жетон. Обратите внимание, что на жетоне базового бонуса гаража для клетки с замком изображено 4 бонуса, выберите из них 2 разных.

5. Проверьте, достигнута ли цель завода (см. стр. 16).

Важно: вы двигаете машину безопасности только в конце своего хода после получения всех желаемых автомобилей.

Важно: выбор клетки гаража может занять некоторое время, поэтому для ускорения игры рекомендуем держать полученные автомобили рядом с планшетом до конца хода. Только после этого переходите к последним шагам.



ЗАДАЧА: УЛУЧШИТЬ ПРОЕКТ

Чтобы улучшить проект, у вас на планшете должен быть жетон проекта с изображением типа

автомобиля и детали, которые вы хотите улучшить, а также фишка этой детали.

Потратьте 1 смену и выполните следующее:

1. Переместите фишку детали с планшета на любую свободную клетку улучшения рядом с изображением типа автомобиля, который вы улучшаете. Вы можете использовать фишку квитанции на деталь, чтобы взять любую деталь из запаса. **Помните:** вы также можете использовать вторичные детали (см. стр. 12).
2. Получите бонус закрытой вами клетки улучшения (если есть).
3. Переместите соответствующую фишку ценности детали на 1 деление вправо по шкале улучшения деталей (если возможно).
4. Переверните использованный жетон проекта стороной с улучшенным проектом вверх и поместите его справа от планшета.
5. Получите 2 ПО (как указано на стороне жетона с улучшенным проектом).
6. Проверьте, достигнута ли цель завода (см. стр. 16).

Важно: для каждого типа автомобиля в игре есть по 1 жетону проекта с каждым типом детали. Также есть 1 проект без детали, его нельзя использовать для улучшения.

ИСПЫТАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Испытанный проект — это улучшенный проект, для которого у вас есть автомобиль соответствующего типа на планшете. Если у вас появляется испытанный проект (это может случиться сразу после улучшения проекта или после получения автомобиля), поместите жетон улучшенного проекта так, чтобы он лежал над клеткой гаража с соответствующим автомобилем.

Испытанные проекты дают ПО в конце каждой недели (см. стр. 19) и в конце игры (см. стр. 24).

Важно: если у вас есть несколько подходящих автомобилей, вы можете поместить жетон над любым из них. У вас также может быть несколько испытанных проектов над каждым автомобилем.

Пример

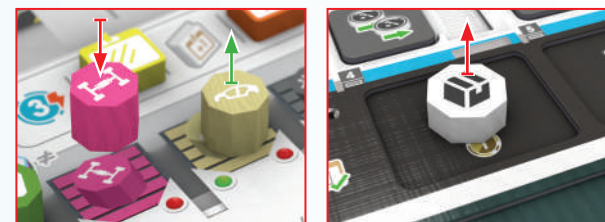
У **Синего** есть 3 жетона улучшенных проектов: для спорткара, внедорожника и концепт-кара. Улучшенные проекты для спорткара и внедорожника считаются испытанными, поскольку эти автомобили есть на планшете игрока.



Синий помещает жетоны улучшенных проектов внедорожника и спорткара над клетками гаражей с этими автомобилями. Проект концепт-кара не был испытан, поэтому жетон остаётся рядом с планшетом.



Синий хочет улучшить кузов внедорожника и электронику грузовика.



Чтобы получить нужные детали, он обменивает фишку трансмиссии на фишку кузова в зоне вторичного использования и сбрасывает фишку квитанции на деталь, чтобы получить фишку электроники.



Игрок помещает детали на клетки улучшений соответствующих автомобилей и получает 1 фишку книги и 2 ПО.

Затем он перемещает соответствующие фишки ценности деталей на 1 деление вправо.



Синий получает 2 ПО за каждый улучшенный проект. Поскольку у него на планшете есть внедорожник, проект кузова считается испытанным. Игрок помещает этот жетон над внедорожником, а свой неиспытанный проект электроники грузовика помещает справа.



БОНУС СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в отделе исследований позволяет снять замок с жетона двойного улучшения на вашем планшете. Теперь вы сможете **один раз** за игру **дважды улучшить проект** при выполнении задачи «Улучшить проект».

Для этого выполните следующее:

1. Переместите соответствующую фишку ценности детали на 2 деления вправо (если возможно) и переверните её на сторону с двойным улучшением.
2. Получите ПО согласно новой ценности детали.
3. Переверните жетон двойного улучшения на своём планшете.

Важно: для каждого типа детали можно выполнить только 1 двойное улучшение за игру. Два игрока не могут дважды улучшить одну и ту же деталь.

Пример

У **Синего** есть сертификат в отделе исследований, и он собирается выполнить задачу «Улучшить проект». Он хочет улучшить трансмиссию для внедорожника. Сейчас самое время сделать это, поскольку ценность этой детали высока.

У **Синего** сейчас нет фишки трансмиссии, её нет и в зоне вторичного использования. Однако у него есть фишка квитанции на деталь, поэтому он сбрасывает её и кладёт фишку трансмиссии из запаса на свободную клетку улучшения внедорожника.

При этом игрок использует и переворачивает жетон двойного улучшения. В результате ценность трансмиссии повышается с 3 до 5 (на 2 деления вместо 1). Игрок переворачивает фишку ценности детали и **получает 5 ПО**. Затем он получает ещё 2 ПО за жетон улучшенного проекта.





АДМИНИСТРАЦИЯ

Управляйте другими отделами в ручном режиме.



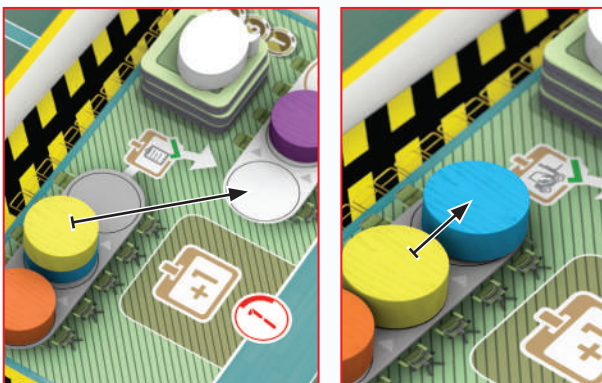
Жёлтый тратит 2 накопленные смены и ещё 1 смену из администрации (всего 3 смены) для работы в отделе логистики.

Когда вы работаете в администрации, вы можете выбрать для работы ещё 1 отдел. Вы можете тратить смены и книги по своему усмотрению между администрацией и выбранным отделом. Поскольку в администрации нет конкретной задачи, смены здесь можно тратить только на обучение.

Важно: рабочие места в администрации дают только 1–2 смены вместо обычных 2–3 смен, зато здесь можно потратить больше накопленных смен.

Пример

Жёлтый находится на рабочем месте, которое даёт 1 смену, но он также тратит 2 накопленные смены, чтобы работать в общей сложности 3 смены в этот ход. У него также есть 3 фишки книг. Игрок выбирает отдел логистики вторым отделом и решает потратить там 3 смены. Затем он тратит 2 книги на обучение в администрации и 1 книгу на обучение в отделе логистики.



Жёлтый также тратит 2 книги на обучение в администрации и ещё 1 книгу на обучение в отделе логистики.



БОНУС СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в администрации позволяет вам хранить 1 дополнительную фишку доклада на своём планшете.



Жёлтый получает третий сертификат и выполняет требование цели завода. Он получает 1 фишку обычного доклада с этого жетона.

ЦЕЛИ ЗАВОДА

Во время подготовки к игре вы разместили 3 пары жетонов целей завода в отделах, где совет директоров хочет улучшить результаты:

- получение автомобилей в отделе исследований,
- улучшение проектов в отделе исследований,
- получение сертификатов на шкале сертификации.

Когда игрок выполняет требование жетона цели, он сразу получает 1 фишку обычного доклада с этого жетона. Если на жетоне не осталось

фишек, уберите его в коробку. Один игрок может достичь обеих целей в отделе.

ТРЕБОВАНИЯ ЦЕЛЕЙ

- **Автомобили:** иметь указанное число автомобилей на планшете.
- **Улучшения:** иметь указанное число жетонов улучшенных проектов.
- **Сертификаты:** иметь указанное число сертификатов в отделах.



САНДРА, ДИРЕКТОР ЗАВОДА

Я отвечаю за производство на заводе и буду оценивать вашу работу.



Как и все игроки, **Сандра** каждый ход выбирает рабочее место и выполняет задачи согласно своим правилам.

В первый день игры Сандра сидит за столом в администрации, занимаясь документами; в этот день она **не выполняет никакие задачи**. В начале каждого следующего дня во время этапа выбора рабочего места Сандра в порядке хода выбирает новый отдел. Следовательно, в начале второго дня она переместится последней.

Сандра перемещается на ближайшее свободное рабочее место в следующем отделе, двигаясь сверху вниз. Если в этом отделе заняты все рабочие места, она пропускает его и переходит дальше. **При перемещении в администрацию Сандра вместо рабочих мест садится за свой стол**. На следующий день после того, как она села за стол в администрации, **Сандра** снова начинает перемещаться в другие отделы сверху вниз.



Оба рабочих места в отделе исследований заняты. **Сандра** перемещается на ближайшее свободное рабочее место в следующем отделе.



Оранжевый и **фиолетовый** ходят первыми, и оба переходят в отдел логистики. Затем выбирает **Сандра** и снова перемещается на ближайшее свободное рабочее место ниже.



Фиолетовый, **жёлтый** и **синий** находятся на нижней клетке шкалы обучения.

Пример

В начале второго дня работники игроков находятся в положении лёжа, а Сандра сидит за своим столом. Игроки по очереди выбирают новые рабочие места, последней выбирает Сандра. Оба рабочих места в отделе исследований заняты, поэтому она перемещается на верхнее рабочее место в отделе сборки.

Пример

В начале третьего дня игроки из отдела исследований выбирают новые отделы для работы. Если **оранжевый** и **фиолетовый** решат работать в отделе логистики, **Сандра** переместится на свободное рабочее место в отделе проектирования.

ОЦЕНКА РАБОТЫ

Начиная со второго дня, когда наступает ход Сандры, она оценивает отдел, в котором находится. Сандра оценивает игрока или игроков, **находящихся ниже других на шкале обучения** в этом отделе.

Когда вас оценивают, проверьте критерий штрафа в таблице на стр. 18. Если вы соответствуете этому критерию, вы теряете 1 ПО и ещё по 1 ПО за каждую накопленную смену, которой вам не хватает до деления «5» на шкале.

Пример

Сандра оценивает отдел проектирования. **Фиолетовый**, **жёлтый** и **синий** находятся одинаково низко на шкале обучения, и **Сандра** оценивает их. У **синего** 4 жетона проектов, он избежал штрафа. У **фиолетового** всего 1 проект, он получает штраф. Поскольку у него 2 накопленные смены, он теряет в общей сложности 4 ПО ($1 + (5 - 2)$). У **жёлтого** нет проектов, и он тоже получает штраф. Однако у него накоплено 4 смены, значит он теряет 2 ПО ($1 + (5 - 4)$).



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПО ИТОГАМ НЕДЕЛИ

Когда Сандра выполняет задачу в администрации, неделя подходит к концу и все игроки получают ПО по следующим правилам:

За каждый автомобиль на своём планшете:

- Получите 1 ПО за каждое улучшение, сделанное для этого типа автомобиля **всеми игроками**. Для этого посчитайте фишки деталей на клетках улучшений рядом с автомобилем.
- Получите 1 ПО за каждый свой жетон испытанного проекта этого типа автомобиля.



- Затем переместите маркер недели на 1 деление вперёд. Пропустите этот шаг, если маркер уже находится на делении «3».

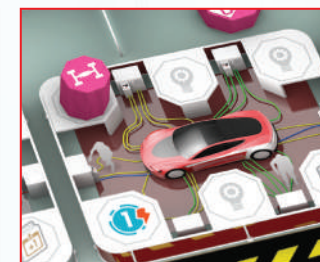
Пример

У **оранжевого** на планшете есть 3 легковых автомобиля и 1 спорткар. Легковой автомобиль был улучшен 3 раза, и у игрока есть 2 жетона испытанных проектов этого типа автомобиля. Поэтому каждый легковой автомобиль приносит ему 5 ПО, всего 15 ПО.

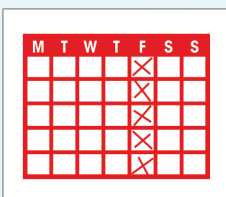
Спорткар был улучшен только 1 раз другим игроком, поэтому приносит лишь 1 ПО.



Оранжевый получает 3 + 2 ПО за улучшение легковых автомобилей. Он получает 15 ПО, поскольку у него 3 таких автомобиля (5 ПО за каждый).



Оранжевый не улучшал детали спорткара. Он получает всего 1 ПО за улучшение, сделанное другим игроком.



СОВЕЩАНИЯ

За неделю вы получили достаточно результатов испытаний и, наконец, готовы встретиться в комнате совещаний, чтобы обсудить показатели и продемонстрировать Сандре свои достижения!



Как упоминалось ранее, когда машина безопасности пересекает или перемещается на клетку с полосками, переместите маркер совещания в комнату

совещаний в администрации. В конце этого дня, когда все игроки и Сандра закончат свой ход, состоится совещание.

Важно: во время совещания нельзя обменивать детали в зоне вторичного использования.

На совещании вы будете использовать фишки докладов своего цвета для отчёта о плановых показателях и получения ПО.

Помните, что есть несколько способов получить фишки докладов:

1. Быть первым, кто достигнет последней клетки на шкале обучения любого отдела.
2. Достигнуть делений «2» и «4» на шкале сертификации.
3. Выполнить цель завода.
4. Выпустить с конвейера автомобиль, изображённый на жетоне спроса.
5. Переместить автомобиль на клетку гаража, которая в качестве бонуса даёт фишку доклада.

В начале совещания в администрации открыто 4 карты плановых показателей. У каждого игрока также есть по 3 карты в руке, из которых 1 (и только 1) можно разыграть в ходе совещания.

Во время совещания игроки делают ходы по очереди в порядке фишек на шкале сертификации (справа налево), пока все не пропустят ход. Если игрок пропускает ход (см. стр. 20), позже он сможет снова сделать ход, однако, если все игроки пропустили ход последовательно, совещание завершается.



В начале совещания открыто 4 карты плановых показателей.



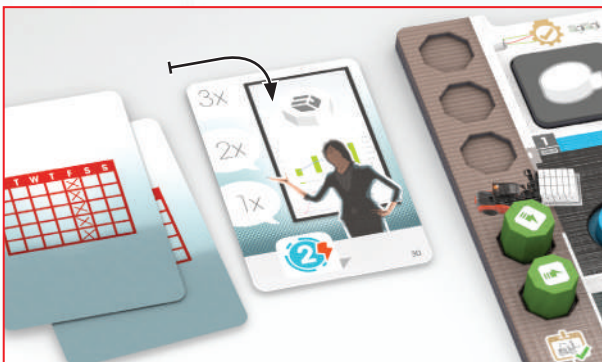
Порядок хода во время совещания определяется положением на шкале сертификации справа налево.

Пример

На примере справа во время совещания игроки будут делать ходы в следующем порядке: **фиолетовый, оранжевый, жёлтый, синий**, затем снова **фиолетовый** и так далее.



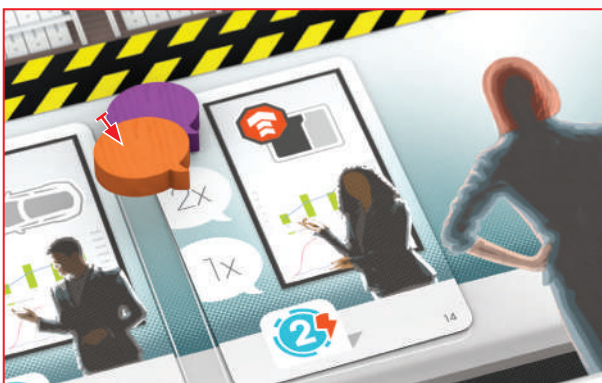
Синий помещает 1 фишку доклада на символ «3x». Он может получить по 2 ПО за каждый автомобиль, но максимум за 3 автомобиля. Поскольку у него более 3 автомобилей, он получает 6 ПО.



Позже синий разыгрывает карту планового показателя. Он решает не помещать на неё фишку доклада. С этого момента он может пропускать ход.



У фиолетового есть 5 улучшенных проектов, но он может получить очки только за 3. Он помещает фишку доклада на символ «3x» и получает 6 ПО (3 × 2 ПО за жетон).



У оранжевого есть всего 1 улучшенный проект. Он помещает фишку доклада на символ «2x» и получает 2 ПО. Он мог бы получить очки за 2 проекта, если бы они у него были.

В свой ход вы должны выбрать одно из двух действий:

A) Выступить с докладом. Выполните 1 или 2 следующих шага:

1. Разыграйте 1 карту планового показателя и положите её лицевой стороной вверх около комнаты совещаний.

Важно: вы должны выполнить это действие 1 раз (и только 1) за совещание, прежде чем пропускать ход.

2. Поместите 1 фишку доклада своего цвета на свободный символ с самым высоким значением множителя на любой карте планового показателя, на которой ещё нет вашей фишки. Получите ПО в зависимости от показателя (см. ниже).

Важно: если вы хотите положить фишку в тот же ход, когда разыгрываете карту, вы должны поместить её на свою карту.

ИЛИ

B) Пропустить ход. Вы можете пропустить ход, только если уже разыграли 1 карту из руки. Помните, что вы сможете принять участие в совещании и после пропуска хода, если до вас дойдёт очередь.

Важные пояснения:

- Вы должны разыграть 1 карту планового показателя на каждом совещании, даже если вы не получите за неё ПО.
- Необязательно помещать фишку доклада на свою карту, вы можете поместить её на карту, разыгранную соперником.
- Вы можете поместить фишку доклада на карту, даже если она не принесёт вам ПО.

ОЦЕНКА ПЛАНОВЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Сандра обожает слушать про плановые показатели, но чем больше ей рассказывают о каком-то одном, тем меньше она им интересуется.

Число символов докладов на карте планового показателя определяет число игроков, которые могут выступить на совещании с докладом на эту тему. На каждой карте внизу также указано число ПО, а внутри каждого символа доклада указано значение множителя.

Когда вы помещаете фишку доклада на карту, получите указанные ПО столько раз, сколько вы выполнили данный показатель, но не более, чем значение множителя на выбранном символе доклада (см. описание карт плановых показателей в справочнике).

Пример 1

Фиолетовый очень хочет похвастаться своими 5 улучшенными проектами, но максимальный множитель «3x», поэтому Сандре интересны только 3 из них. Он помещает свою фишку доклада на карту и получает 6 ПО (3 жетона по 2 ПО за каждый). Оранжевый плохо подготовился к этому совещанию, и это единственный плановый показатель, который может ему хоть что-то принести. Он помещает фишку доклада на символ «2x», но, поскольку у него всего 1 улучшенный проект, получает 2 ПО (за 1 жетон). Если бы у него было 2 жетона или больше, он бы получил 4 ПО. Жёлтый недоволен этим ходом, ведь у него есть 3 улучшенных проекта, но Сандра уже устала слушать о них, и доступен только множитель «1x». Игрок может получить ПО только за 1 из своих жетонов. Так что жёлтый решает получить очки за другой плановый показатель. У синего есть 1 улучшенный проект, поэтому он пользуется возможностью поместить фишку доклада на карту, чтобы получить 2 ПО.



У жёлтого есть 1 улучшенный проект. Но этот показатель дал бы ему всего 2 ПО, поэтому он решает получить очки за плановый показатель по сертификации в отделе сборки и получает за него 4 ПО.

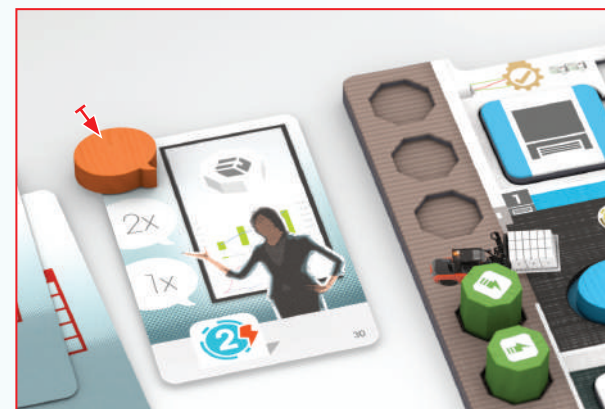


У синего есть 1 улучшенный проект. Он пользуется этим и получает 2 ПО.

Пример 2

Позднее в другой ход среди карт уже не осталось плановых показателей, которые могли бы принести очки **синему**, поэтому он разыгрывает карту из руки. **Фиолетовый** сосредоточен на другом показателе, который принесёт ему много ПО, и помещает на него фишку доклада. **Оранжевый** всё ещё недоволен, что плохо подготовился к совещанию, и ему надоело, что соперники получают так много ПО. Видя, что **фиолетовый** может получить много ПО за показатель, разыгранный **синим**, **оранжевый** помещает фишку доклада на эту карту. Это не приносит ему ПО, но уменьшает количество ПО, которые получит **фиолетовый**.

Поскольку **синий** теперь может пропускать ход, он будет ждать возможности получить ПО за другие плановые показатели, разыгрываемые соперниками.



Синий может пропустить ход и подождать, пока соперники разыграют другие карты плановых показателей. **Оранжевый** получает 0 ПО на карте, разыгранной **синим**.

КОНЕЦ СОВЕЩАНИЯ

Как только все игроки последовательно пропустили ход, выполните следующее:

1. Игроки забирают фишки докладов, использованные во время совещания, и кладут их около планшетов. Неиспользованные фишки остаются на планшетах.
2. Игроки, у которых есть фишки обычных докладов, могут вернуть их в общий запас. За каждую возвращаемую фишку игрок перемещает 1 фишку доклада своего цвета на пустую клетку своего планшета.
3. Сбросьте все открытые карты плановых показателей.
4. Определите плановые показатели на следующее совещание:
 - а. Каждый игрок выкладывает 1 из 2 оставшихся у него карт лицевой стороной вниз на свободную клетку в комнате совещаний.
 - б. Откройте все карты.
 - в. Если игроков меньше 4, заполните остальные клетки картами из стопки.
5. Каждый игрок берёт из стопки 2 новые карты.
6. Верните маркер совещания на тестовую трассу.
7. Переместите маркер цикла производства на 1 деление вправо, если он ещё не достиг деления «3».



Маркер совещания возвращается на тестовую трассу. Маркер цикла производства перемещается вправо.



Игроки выкладывают по 1 карте планового показателя в комнату совещаний и пополняют руку до 3 карт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки отслеживают конец игры с помощью **маркера цикла производства** и **маркера недели**. Когда один из них оказывается как минимум на делении «2», а другой как минимум на делении «3», игра завершается. **Закончите день**, выполните, если нужно, **подсчёт очков по итогам недели, совещание или и то и другое**, а затем перейдите к итоговому подсчёту очков (см. стр. 24).

Важно: вполне возможно, что вы проведёте более 3 совещаний до истечения 2 недель и наоборот. Совещание всегда проводится в конце дня.



Совещание закончилось. Игра немедленно завершается, поскольку после совещания закончился день.

ВАРИАНТ 1



Оранжевый и фиолетовый получают по 2 ПО.

ВАРИАНТ 2



Синий должен поместить автомобиль на первую свободную клетку гаража слева.

ВАРИАНТ 3



Фиолетовый уже играл в «Канбан», а соперники — нет. Он решает играть с жетонами экспертных бонусов гаражей, чтобы сделать свою игру немного сложнее.

ВАРИАНТ 4

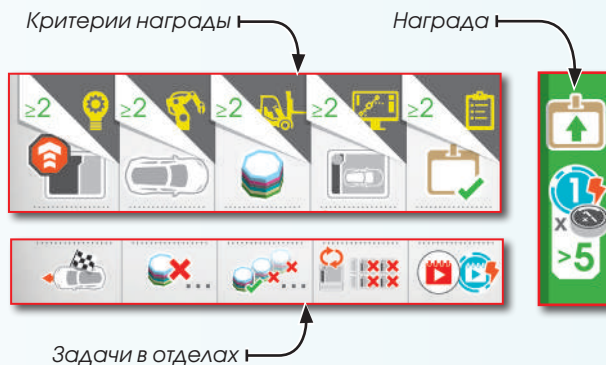


Жёлтый решил поместить жетон гаража, который принесёт ему 2 фишки книг. Но он сможет перевернуть жетон и получить книги только на следующий день. Это значит, что он сможет использовать книги только через 2 дня.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ВАРИАНТ 1 — ДОБРАЯ САНДРА

Сандра в гораздо лучшем настроении. Вместо того чтобы наказывать вас за плохую работу, она поощряет за хорошую!



Во время подготовки к игре поместите диски участников на деление «0» шкалы ПО вместо «15». Также положите памятку Сандры стороной с зелёной полосой вверх.

Когда Сандра оценивает отдел, она оценивает игрока или игроков, находящихся выше других на шкале обучения в этом отделе.

Когда вас оценивают и вы соответствуете критерию награды (см. таблицу ниже), получите 1 ПО за каждую накопленную смену сверх 5.

Пример: если у вас накоплено 7 смен, вы получаете 2 ПО.

ОТДЕЛ

КРИТЕРИЙ НАГРАДЫ

| | | | |
|--|----------------------|--|--|
| | Отдел исследований | | У вас 2 жетона улучшенных проектов или больше |
| | Отдел сборки | | У вас 2 автомобиля на планшете или больше |
| | Отдел логистики | | У вас 2 фишки деталей на планшете или больше |
| | Отдел проектирования | | У вас 2 жетона проектов на планшете или больше |
| | Администрация | | У вас 2 сертификата отделов или больше |

ВАРИАНТ 2 — ПЛАНИРОВАНИЕ

Во время подготовки к игре, как обычно, разместите 4 жетона бонусов гаражей в любом порядке на своём планшете. Поместите жетон с замком на крайнюю клетку справа. В ходе игры, когда вы получаете автомобиль, вы обязаны поместить его на первую свободную клетку гаража слева.

ВАРИАНТ 4 — ТЮНИНГ

Во время подготовки к игре поместите жетон бонуса гаража с замком на крайнюю клетку справа, а остальные жетоны оставьте рядом с планшетом. Когда вы помещаете автомобиль на клетку гаража, выберите один из жетонов бонусов и поместите его рядом с этим автомобилем. Вы можете получить бонус в любое время, но не в тот же ход, когда поместили жетон. После этого переверните его. Вы не можете использовать фишки книг, квитанций на детали или накопленные смены в тот же ход, когда вы их получаете. Это означает, что пройдёт 2 хода, прежде чем вы сможете воспользоваться бонусами этих жетонов.

Из-за этого автомобили, полученные в последний день игры, не принесут вам бонусов.

Важно: вы можете играть с несколькими вариантами одновременно.

ВАРИАНТ 3 — БАЛАНСИРОВКА

Во время подготовки к игре используйте жетоны экспертных бонусов гаражей вместо базовых. По желанию часть игроков может использовать жетоны базовых бонусов, а часть — экспертных (например, если опытные участники играют с новичками). Также обратите внимание, что на одном из жетонов экспертных бонусов изображён «х» и он не даёт бонуса.

ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



Изменения при подготовке:

- Поместите на поле накладку на **тестовую трассу** стороной с 3 работниками вверх.
- **Цели завода:** поместите только 1 фишку обычного доклада на жетон более сложной цели из каждой пары (в сумме 9 фишек докладов на все цели завода).
- **Бонусы обучения:** поместите только 2 жетона бонусов над последней клеткой шкалы обучения в каждом отделе.

Изменения в ходе игры:

- В **конце совещания** откройте из стопки 1 карту планового показателя, чтобы в сумме было открыто 4 карты.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



Изменения при подготовке:

- Поместите на поле накладку на **тестовую трассу** стороной с 2 работниками вверх.
- **Цели завода:** поместите только 1 фишку обычного доклада на каждый жетон цели завода (в сумме 6 фишек докладов на все цели завода).
- **Бонусы обучения:** поместите только 2 жетона бонусов над последней клеткой шкалы обучения в каждом отделе.

Изменения в ходе игры:

- В **конце совещания** откройте из стопки 2 карты плановых показателей, чтобы в сумме было открыто 4 карты.
- **Изменение правил:** игроки не могут перемещаться в отдел, где находится **Сандра**. Однако она может перемещаться в отделы, где находятся игроки. Это ограничение распространяется даже на администрацию.
- **Изменение правил:** в отделе проектирования **Сандра** убирает 8 крайних жетонов проектов справа вместо 4.

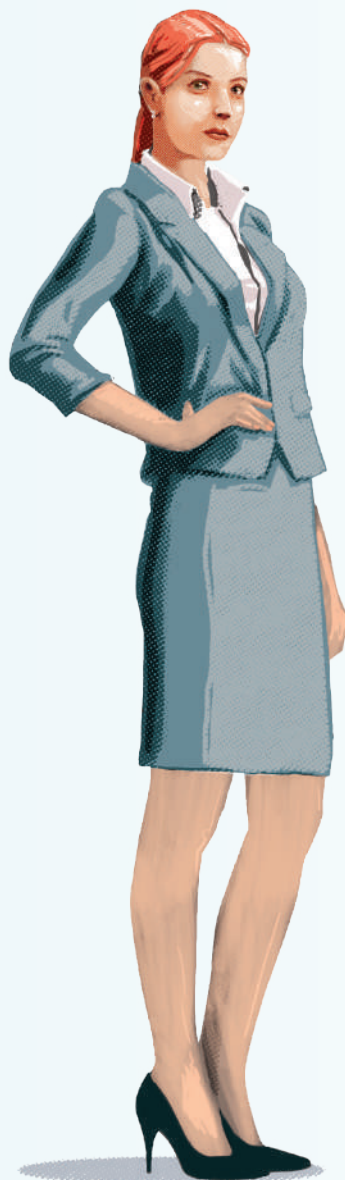
ИЗМЕНЕНИЯ В «ЭЛЕКТРО»

По сравнению с Kanban: Automotive Revolution и Driver's Edition в этом издании игры изменены следующие правила:

- Вы больше не можете заменять автомобили на своём планшете новыми.
- Если **Сандра** штрафует вас, теперь вы теряете 1 ПО в дополнение к ПО за все накопленные смены, которых вам не хватает до деления «5» на шкале.
- В варианте с **доброй Сандрой** вы получаете ПО только за накопленные смены сверх 5, а не за все смены на шкале.
- Добавлено 5 новых жетонов целей игры.

СОВЕТЫ САНДРЫ

- Следите за перемещениями **Сандры** и планируйте свои действия соответственно.
- Помните, если **Сандра** вынуждена пропустить отдел, игра сокращается на 1 день, и это может привести к внезапному концу партии.
- Избегайте штрафов. Постарайтесь не задерживаться позади других игроков на шкале обучения, но если это произошло, имейте запас накопленных смен.
- Иногда можно потерять немного ПО, если того требует стратегия.
- Следите за тем, какие жетоны проектов берут соперники. Они могут использовать их, чтобы получить автомобиль, который вы хотите!
- Испытанные проекты очень важны. Если вы вкладываетесь в улучшение проекта какого-то типа, не откладывайте получение такого автомобиля на последний момент.
- Не бойтесь занимать рабочие места с меньшим количеством смен. Это позволит вам сделать ход раньше игрока, выбравшего другое рабочее место.
- Используйте накопленные смены, чтобы извлечь максимум пользы из каждого хода.
- В отделе логистики постарайтесь взять хотя бы 1 фишку детали, которую сможете обменять в зоне вторичного использования. 1 тип фишки даёт доступ к 3 другим!
- Посещение администрации — единственный способ работать в одном и том же отделе 2 хода подряд.
- Если вы теряете «ритм», посещение администрации — лучший способ его снова поймать.
- Помните о целях завода, они помогут получить ценные фишки докладов.
- Выпускайте с конвейера автомобили, на которые есть спрос, чтобы получать фишки докладов.
- Помните о плановых показателях и собирайте как можно больше фишек докладов. Вы сможете получить много ПО на совещаниях.
- Когда вы получаете бонус сертификации в отделе, вы можете использовать его немедленно.
- Следите за маркерами цикла производства и недели. Конец игры может наступить раньше, чем вы ожидаете.



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце партии каждый игрок выполняет следующее:

1. Потратьте 1 фишку доклада за каждое достижение на жетоне цели игры, за которое хотите получить очки. Каждый игрок может 1 раз получить очки за каждое достижение (одно и то же достижение могут выбирать несколько игроков). Вы можете использовать жетоны обычных докладов. Подробнее о целях игры см. в справочнике.



Оранжевый достиг всех целей, но у него всего 2 жетона докладов, и он может получить очки только за 2 достижения. Оранжевый выбирает цели 1 и 3, это приносит ему 15 ПО.

2. Получите 1 ПО за каждую накопленную смену.



Фиолетовый получает 2 ПО, жёлтый — 4 ПО, а синий и оранжевый — по 0 ПО.

3. Получите 1 ПО за каждую фишку доклада (вашего цвета или обычного), фишку книги и фишку квитанции на деталь на своём планшете.



Синий получает 4 ПО.

4. Получите ПО за каждый автомобиль на своём планшете. ПО за типы указаны под клетками гаражей на планшете.

ПО за автомобили: легковой автомобиль — 2 ПО, внедорожник — 3 ПО, грузовик — 4 ПО, спорткар — 5 ПО, концепт-кар — 6 ПО.

Пример

У фиолетового на планшете 2 легковых автомобиля, 1 грузовик и 1 спорткар. Он получает 13 ПО.



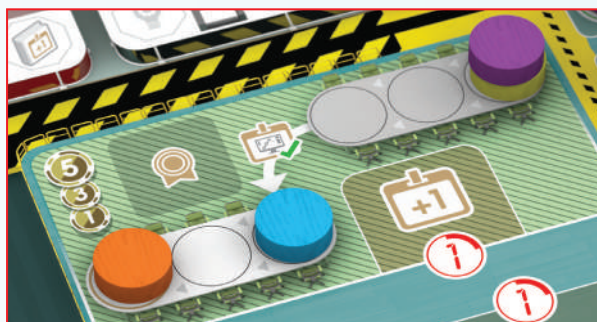
Фиолетовый получает 4 ПО за 2 легковых автомобиля, 4 ПО за 1 грузовик и 5 ПО за 1 спорткар.

5. Получите ПО за положение на шкале обучения в каждом отделе:

- 1 место — 5 ПО,
- 2 место — 3 ПО,
- 3 место — 1 ПО.

Пример

В этом отделе оранжевый получает 5 ПО, синий получает 3 ПО, но никто не получает 1 ПО за третье место.



Жёлтый и фиолетовый не проходили обучение и не получают ПО.

Важно: если на одной клетке находится несколько дисков, ничья разрешается в порядке сверху вниз. Таким образом, ничью выигрывает тот, кто последним проходил обучение в этом отделе и чей диск лежит выше. Игрок, который не проходил обучение в отделе, не получает ПО.

6. Получите ПО за испытанные проекты. Количество ПО равно ценности изображённой на жетоне детали согласно шкале улучшения деталей. Помните, что испытанный проект — это улучшенный проект, для которого у вас есть автомобиль соответствующего типа на планшете. Жетоны испытанных проектов лежат над планшетом.

Пример

У фиолетового есть жетоны улучшенных проектов для следующих типов автомобилей:

трансмиссия для легкового автомобиля, двигатель и автопилот для спорткара, двигатель для концепт-кара. У него нет жетонов улучшенных проектов для грузовика.

Проекты легкового автомобиля и спорткара считаются испытанными, поскольку у игрока на планшете есть соответствующие автомобили. Двигатель для концепт-кара не считается испытанным, поскольку у игрока нет концепт-каров.

В итоге игрок получает очки за трансмиссию, двигатель и автопилот согласно их ценности на шкале улучшения деталей: $6 + 5 + 4 = 15$ ПО.



Фиолетовый получает ПО за жетоны испытанных проектов: 6 ПО за трансмиссию, 5 ПО за автопилот, 4 ПО за двигатель.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

В случае ничьей побеждает игрок, у которого (в порядке приоритета):

1. Больше автомобилей.
2. Больше испытанных проектов.
3. Больше накопленных смен.

Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.