

VITAL LACERDA
KANBAN
EV

EN QUELQUES SLIDES



But du jeu

- Etre **l'ouvrier junior** le plus **performant** d'une usine de production de voitures électriques
 - C'est-à-dire être celui avec le plus de **points de production (PP)**



Tour de jeu

- Choix du service
- Phase de travail



Choix du service

- Lors du 1er tour uniquement, dans l'ordre inverse (droite à gauche) de la **piste de certification**
- Sinon, dans l'**ordre des postes de travail**, de haut en bas
- Chaque joueur choisit un poste de travail vide & différent du précédent
- Note : à 2 joueurs, le service dans lequel se trouve **Sandra** est **inaccessible**



Phase de travail

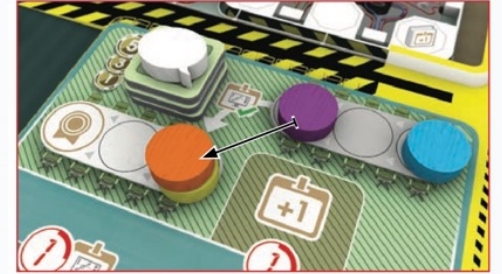
- Dans l'ordre des *meeples ouvriers*, de **haut en bas**
- Les joueurs jouent leur tour et réalisent les actions associés à leur **poste de travail**
 - Les postes de travail proposent un nombre variable de **rotations** (2 à 3, voire 1 à 2 pour le service administratif) pour réaliser les tâches
 - Il est possible d'en **dépenser de sa réserve personnelle** (pour un total de **4 maximum**) afin de travailler d'avantage
 - Note : la plupart des tâches sont faisables en 1 seule rotation, mais certaines peuvent en nécessiter d'avantage
 - Le *meeple ouvrier* du joueur est **couché** sur le plateau lorsqu'il a terminé ses actions
- Sandra effectue ensuite **l'évaluation du service** dans lequel elle se trouve et **effectue ses tâches**
 - Note : sauf 1er tour (où elle gère la paperasse dans son bureau)



Blue has 2 Shifts to spend in the Design department.

Formation & Certifications

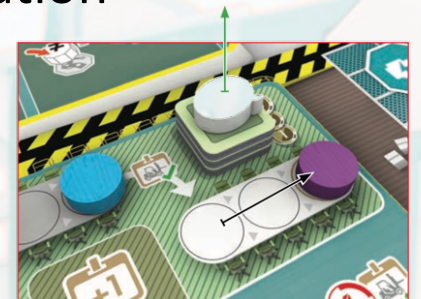
- Disponible dans tous les services
- Pour **1 rotation** ou en dépensant **1 livre** (*autoformation*, **avant ou après** vos rotations), il est possible d'avancer son jeton d'une case sur la **piste formation** du service dans lequel on se trouve
- Lorsque le jeton quitte la piste pour aller sur la 2^{de} piste (blanche), l'employé est **certifié** pour le service en question
 - Cela débloque des choses sur le plateau joueur (retirez le cadenas correspondant)
 - Cela procure des avantages au sein du service
 - Le *jeton certification* du joueur est déplacé sur une case **libre** (au choix) de la **prochaine section**
 - Recevez immédiatement le bonus associé
 - Vérifiez si un **objectif d'usine** a été atteint
- Une fois certifié, il est possible de continuer de progresser sur la piste grise (formation avancée)
 - Une fois la dernière case atteinte, vous êtes un expert !
 - Si vous êtes le 1^{er} à y parvenir, prenez le jeton **Prise de parole** neutre
 - Prenez ensuite l'un des jetons récompense (choisissez le secrètement)
 - Gagnez immédiatement la récompense associée, et remettez le jeton dans la boîte



Orange spends a Shift in training and becomes certified.



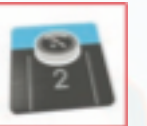
Orange moves to section 1 and gains a Parts Voucher.



Since he was the first to reach the Expert space, Purple gains the Generic Speech token. Then he chooses 1 Award tile from those available, and receives its benefit.

Règles d'or

- Quand vous gagnez des **Livres** ou des **Bons pour pièce**, placez-les à **coté** de votre plateau
 - Au **tour suivant**, ils seront déplacés sur votre plateau et seront alors **utilisables**
- Quand vous gagnez des Rotations, **avancez** votre marqueur sur la **réserve de rotation**
 - A l'instar des **livres** ou des **bons**, elles ne seront utilisables qu'à partir du tour suivant
 - Il est possible d'utiliser un jeton **Rappel des rotations** pour se rappeler en début du prochain tour que votre quantité de rotations utilisables n'est pas celui en réserve
 - Note : ce jeton est inutile si vous terminez avec 3 rotations en réserve ou plus, car on ne peut pas en consommer plus de 3 par tour dans le pire des cas
- Quand vous gagnez un jeton **Prise de parole** neutre, défaussez le et placez sur votre plateau un jeton **Prise de parole** à votre couleur
 - Si vous n'avez plus de place sur votre plateau, conservez le jeton neutre à coté de votre plateau, vous l'échangerez plus tard (après une **réunion**)



Note sur le Recyclage

- A tout moment **pendant son tour** (et **sauf** pendant les **réunions**), il est possible d'échanger **1 pièce (ou plus)** de son stock contre 1 pièce (ou plus) de la zone de **Recyclage**
- **La seule contrainte** est que les 3 pièces de la zone de Recyclage doivent toujours **être différentes**



Bureau d'études



- **Tâche** : choisir un **design**
 - **1 design** par rotation dépensée, à déplacer sur votre plateau
 - Si pas de place disponible, l'action n'est pas possible
 - A choisir parmi les **8 visibles** :
 - Si vous prenez l'un des **4 plus à droite** (*design éprouvés*), gagnez la récompense (**livre** ou **rotation**)
 - Si vous prenez les 4 plus à droite, gagnez **2 livres** et **2 rotations**
 - Faites ensuite **glisser les designs vers la droite** et complétez avec les bureaux respectifs (si vide, pendre depuis le **bureau central**)
- Certification : **dévérrouillez** un emplacement **design** de votre plateau
- **Tâche avancée** : vous pouvez choisir des tuiles directement depuis le haut des piles bureaux
 - Si vous videz une des piles **premiers bureaux**, remettre un design depuis la pile **bureau central**



At the end of her turn Orange slides all Designs to the right and fills the empty spaces with new ones from the stacks.

Logistique



- **Tâche** : passer une commande Kanban (**1 fois par tour maximum**)
 - **Gagnez** 1 rotation en réserve
 - **Jouez** une carte Kanban sur l'emplacement idoine en choisissant sa **position** et son **orientation** (180°)
 - De **chaque côté de la ligne**, pour chaque symbole de la carte **matchant** un entrepot, placez une **pièce détachée** sur le-dit entrepot
 - **Remplacez** la carte Kanban **face cachée** sous la pile
 - **Piochez** une nouvelle carte Kanban et conservez-là en main
- **Tâche** : Récupérer des pièces détachées
 - Pour **1 rotation**, récupérez autant de pièce que vous le souhaitez **mais d'un même entrepot**. Stockez-les sur votre plateau joueur
- Certification : 1 stock en plus
- **Tâche avancée** : recevoir un **bon pour pièces** pour **1 rotation (1 fois par tour maximum)**
 - Un **bon pour pièce** peut être échangé contre une **pièce détachée de la réserve** mais **uniquement** quand un joueur en a besoin immédiatement pour une tâche (*Fournir une pièce, Améliorer un design*)



Chaîne de montage



- Au début de votre tour, pour chaque modèle de voiture, **videz** les séries de postes d'assemblages qui sont **complètes**
- **Tâche** : fournir une pièce demandée (1 rotation)
 - **Déplacez** une **pièce** depuis votre **stock** vers un poste d'assemblage **vide**
 - Si le modèle a des **pièces améliorées**, celles-ci doivent être posées en **priorité**
 - L'ordre n'a pas d'importance
 - Les pièces d'une même série de postes doivent être **différentes**
 - **Avancez** la voiture en suivant les flèches (**même si ses postes ne sont pas pleins**)
 - Elle "pousse" les autres voitures, qui finiront par **quitter le tapis roulant**
 - Aux **bifurcations**, choisissez le chemin qu'elle doit prendre
 - **Placez** une **nouvelle voiture** de ce modèle en **début** de chaîne dans l'emplacement laissé vide (et uniquement si il reste des voitures de ce modèle en réserve...)



Chaîne de montage (suite)



- Si une voiture quitte le tapis roulant, gagnez **1 ou 2 PP** (selon la sortie)
- Si le **modèle** correspond à l'une des tuiles **Demande**, prendre un jeton **Prise de parole** neutre (s'il en reste) sur cette tuile
- Placez la voiture sur la piste d'essai (en R&D), en queue de peloton
 - Le peloton ne peut jamais excéder **4 voitures**. Si une 4ème voiture doit arriver sur la piste, retirez la 1ère du peloton (derrière la *safety car*), avancez les voitures d'une case, et placez la nouvelle voiture en queue de peloton
- Certification : débloque le **5ème garage**
 - Ils permettront par la suite de garer des voitures additionnelles (voir slide suivant)

Recherche & Développement



- **Tâche** : revendre des voitures
 - **Pré-requis** : un ou plusieurs **design** sur votre plateau qui correspondent à des voitures sur la piste d'essai
 - En fonction de sa **position** derrière la *safety car*, **revendre** une voiture coûte **1 rotation** (1ère place), puis **2, 2**, et enfin **3 rotations** pour la 4ème place
 - **Prenez** les voitures ainsi revendiquées, et **avancez** la *safety car* d'un nombre de cases égal au nombre de voitures revendiquées
 - Si la *safety car* atteint ou dépasse **une case rayée**, déplacez le **marqueur de réunion** vers l'emplacement associé du **service administratif**
 - Déplacez les voitures restantes pour reformer le peloton
 - **Placez** les voitures revendiquées dans vos **garages vides** de votre choix, et **recevez** chaque **bonus** associé, et enfin **retournez** les **tuiles Garage** utilisées
 - Note : le garage déverrouillable propose 4 bonus différents, choisissez en **un seul**
 - **Vérifiez** si vous avez atteint un **Objectif d'Usine**

Recherche & Développement (suite)



- **Tâche** : améliorer un design
 - **Pour 1 rotation**, déplacez une pièce de votre **stock** vers un **emplacement d'amélioration** libre d'un modèle **dont vous possédez une tuile design et qui affiche le symbole de la pièce en question**
 - Rappel :
 - un **bon pour pièce** peut être utilisé à la place pour récupérer cette pièce de la **réserve générale**
 - il est aussi possible de **recycler** des pièces !
 - **Recevez** l'éventuel bonus de l'emplacement
 - **Faites avancer** si possible le marqueur **Valeur de l'amélioration** de la pièce ajoutée
 - **Retournez** la tuile que vous venez d'utiliser sur son côté **design amélioré**, et placez-la **à droite** de votre plateau. Gagnez **2PP**
 - **Vérifiez** si vous avez atteint un **Objectif d'Usine**
 - **Certification** : pendant *l'amélioration d'un design* vous pouvez (**1 seule fois par partie**) améliorer un design en déplaçant le marqueur **Valeur de l'amélioration** de **2 cases** au lieu d'une seule
 - Vous marquez ensuite un nombre de **PP** égal au **niveau atteint par le marqueur**, et **retournez** la tuile **double amélioré** pour vous souvenir que l'action n'est plus possible, puis les 2 PP de la tuile **design améliorée**
 - **Note** : chaque modèle dispose de 5 tuiles design, 4 avec 1 pièce améliorée, et un 5ème sans aucune pièce améliorée (qui ne pourra donc jamais servir dans le cadre de cette tâche)

A propos des Designs testés...

- A tout moment, si vous possédez un **design amélioré** à droite de votre plateau qui correspond au modèle **d'une ou plusieurs voitures** actuellement dans **vos garages**, le design est dit **testé**
- **Déplacez-le** au **dessus** d'une des voitures correspondantes
 - Notes :
 - le choix entre plusieurs voitures identiques n'a pas d'importance
 - Une même voiture peut avoir plusieurs **designs testés** au dessus d'elle
- Les **designs testés** rapporteront des **PP** à chaque **fin de semaine**

Service Administratif



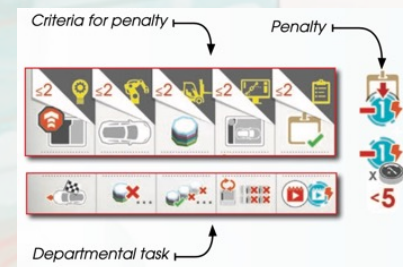
- Ne propose **aucune tâche**
 - **Mais** il est quand même possible d'y dépenser des **rotations** pour **se former**
- Il est également possible de dépenser **tout ou partie de ses rotations** dans un **second service** de son choix
- Certification : débloque un emplacement **jeton Prise de parole**

Objectifs d'Usine

- **3 paires de tuiles** choisies **aléatoirement** en début de partie
- Elles représentent les axes d'améliorations souhaités par le **conseil d'administration** :
 - La revendication de voitures en R&D ("*avoir x voitures dans vos garages*")
 - L'amélioration des designs en R&D ("*avoir x designs améliorés*")
 - Les certifications des ouvriers ("*avoir x certifications*")
- Chaque fois qu'un joueur répond aux **exigences** d'un objectif, il prend un **jeton Parole** neutre qui s'y trouve
 - Quand il n'y en a plus, la tuile est simplement retirée du jeu
 - Il est possible d'obtenir les 2 tuiles objectifs d'un même axe

Sandra

- Au 1er tour, elle est au **service administratif** et fait de la paperasse... Rien ne se passe
- Par la suite, **en début de chaque tour**, elle se déplacera dans l'ordre normal du tour (rappel: de **haut en bas**)
 - Lors du **2nd tour**, et parce qu'elle est encore au service administratif, elle choisira donc son nouveau service en dernier
- Elle parcourt ensuite les **services** de haut en bas par rapport à sa position et s'arrête **au premier poste de travail** rencontré qui est vide
 - Si cela doit la conduire au service administratif, elle s'y arrête et ne dérangera personne ce tour-ci...
- Quand elle s'arrête dans un service, elle **évalue le ou les joueurs** les moins bien **formés** pour ce service (càd les derniers de la piste de **formation**):
 - Chaque joueur concerné regarde les critères de pénalité et est éventuellement sanctionné au tarif en vigueur (**1PP + 1PP** par rotation en réserve **qu'il lui manque** en dessous de 5)
- Enfin, elle réalise une **tâche** dans le service concerné, tel qu'indiqué par **la tuile de référence**
 - La tuile de référence est normalement sur son coté rouge, le coté vert est pour la variante "*Sandra Sympa*"



Décompte de fin de semaine

- Lorsque Sandra retourne dans son **service administratif**, elle y réalise son **évaluation** comme à l'accoutumée
- Puis la **semaine est terminée**, et le **marqueur de Semaine** est avancé
- Enfin, les joueurs marquent des **PP**:
 - Pour **chaque voiture** dans vos garages :
 - **Gagnez 1 PP** pour chaque **amélioration** apportée à ce **modèle** (que ce soit vos améliorations ou celles des autres joueurs)
 - **Gagnez 1 PP** pour chaque **design testé** que vous avez de ce modèle



Réunions



- A la fin d'un tour où le **marqueur Réunion** a été déplacé au **service administratif** (donc quand tous les joueurs ont joué, y compris Sandra), il y a **réunion** (pour discuter des derniers tests !)
- A tour de rôle, dans le sens inverse de la piste de certification (de droite à gauche), les joueurs peuvent :
- **Parler :**
 - **Jouez éventuellement** une **carte Objectif** près de la **salle de réunion (obligatoire 1 fois –et une seule- avant de passer)**
 - **Posez** un jeton **Prise de Parole** sur l'emplacement **disponible** le plus **haut** d'un objectif (le **votre** si vous venez d'en poser un)
 - Chaque **emplacement** est un **multiplicateur** qui va indiquer le **nombre maximum** d'éléments concernés qui seront valorisés à hauteur du nombre de PP indiqué par la carte objectif
 - Par exemple si un joueur dispose de **4 designs améliorés** et qu'il souhaite les valoriser auprès de Sandra au maximum pendant la réunion, il devra se débrouiller pour placer un jeton sur l'emplacement **3x** et celui **2x** ou **1x de l'objectif Designs Améliorés**. Il touchera alors **4x** le bonus promis par l'objectif (il ne pourrait pas le toucher **5x** même s'il parvenait à obtenir les emplacements **3x** et **2x**, car il n'a bien que **4 designs améliorés, pas 5**)
- **Passer** (interdit si vous n'avez pas joué au moins 1 carte objectif)
- Rappel : il n'est **pas possible de recycler** des pièces en réunion
- Important : il vous est parfaitement possible de prendre la parole sur un objectif **qui ne vous rapportera rien**, dans le simple but de **priver** d'autres joueurs des PP qu'il a à offrir !

Réunions (suite)

- A la fin de la réunion, chaque joueur touche les PP pour les objectifs sur lesquels ils ont des jetons **Prise de Parole** et pour lesquels ils sont éligibles
 - Rappel : même si le multiplicateur total indique une valeur (par exemple 5x), vous ne pouvez pas valoriser plus d'éléments que vous n'en avez réellement obtenus
- Les jetons **Prise de Parole** sont rendus à leur propriétaire qui les mettent à **coté** de leur plateau
 - Ceux qui ont des jetons **Prise de Parole** neutres peuvent alors les **défausser** pour en remettre **de** leur couleur sur leur plateau joueur
- Les cartes **Objectifs de performance** visibles sont **défaussées**
- Chaque joueur en pose **une** face cachée sur les emplacements vides de la salle de réunion parmi les 2 qui leurs restent en main
 - A moins de 4 joueurs on complète avec des cartes de la pioche
- Chaque joueur **repioche** 2 nouvelles cartes **Objectifs de Performance** pour compléter sa main à 3 cartes
- Le **marqueur Réunion** est remplacé sur la **piste d'essai**
- Le **marqueur Cycle de Production** avance d'une case (sauf s'il était déjà sur la **case 3**)



Fin de partie



- Quand le **marqueur de Cycle de Production** et le **marqueur de Semaine** indiquent au moins **2 et 3** (peu importe lesquels indiquent quoi)
- **Terminez** la journée, ainsi qu'un éventuel **décompte de fin de semaine**, une **réunion**, ou même les deux !
- Procédez au **décompte final** :
 - **Placez 0 à 3 jetons Prise de Parole** qu'il vous reste (vous pouvez utiliser vos **jetons neutres**) sur **0 à 3 objectifs** de la tuile **Objectif Final** et marquez les **PP** correspondants
 - **Pas 2 fois le même !**
 - **Plusieurs joueurs** peuvent valider le même objectif
 - **+1PP** par **rotation en réserve**
 - **+1 PP** par **jeton Prise de Parole** (neutre ou à votre couleur), **Livre**, et **Bon pour pièce**
 - **+2 à +6 PP** par **voiture** dans vos garages
 - **+1 à +5 PP** pour les joueurs les mieux formés de chaque service
 - En cas **d'égalité** pour une place, le joueur le plus haut de la pile, c'à-d formé le plus récemment, l'emporte
 - **+x PP** pour chaque **design testé** et où **x** est la **valeur d'amélioration** de la pièce du **design**

Règles Fréquemment Oubliées

- La tuile bonus **Garage** qui propose 4 bonus différents permet **d'en choisir 2** parmi les 4
- Sur la ligne d'assemblage, vous devez fournir des pièces améliorées **en priorité** si le modèle en possède
- Les **Livres, Bons pour pièce, et Rotations** que vous gagnez ne sont utilisables **qu'à partir du tour suivant**
- Il n'est pas possible de **recycler** des pièces pendant les **réunions**
- Après une **réunion** le **marqueur de cycle de production** progresse
- Une voiture **seule** ne rapporte pas de **PP en fin de semaine**
 - Il lui faut au moins des **améliorations** (de n'importe qui) ou des **designs testés** (les vôtres)
 - Elle rapportera par contre lors du **décompte final** !
- Après la **tâche** de Sandra au **service administratif**, le **marqueur de semaine** progresse
- Si les **marqueurs de cycle de production** et de **semaine** affichent **2 et 3** (peu importe l'ordre) **la journée en cours est la dernière**
 - On termine simplement les actions des joueurs dans l'ordre des meeples ouvriers restants, on procède éventuellement à une **réunion** ou un **décompte de fin de semaine**, puis on passe au **décompte final**



C'est parti !



Extension Charge Rapide

- Cette extension permet de débloquer des **capacités spéciales** qui contredisent la règle d'origine
 - Il y a une capacité déblocable par service, soit 5 capacités spéciales
- Pour obtenir un **jeton Charge Rapide**, il suffit de se rendre au service administratif et de dépenser 1 rotation
- Placez ensuite le jeton obtenu sur un des 5 emplacements du **plateau Charge Rapide**
- Note :
 - Il n'est **pas possible** d'obtenir **plus d'un jeton par tour**
 - Certains **objectifs de performance** ou de **fin de partie** peuvent désormais concerner ces jetons