

VITAL LACERDA

KANBAN

Un gioco da 1 a 4 giocatori

EV

REGOLAMENTO

Kanban (la parola giapponese per cartellone) è il nome di un sistema di pianificazione che supporta una catena di montaggio efficiente, una produzione just-in-time e un processo di flusso di lavoro senza intoppi.

I veicoli elettrici (EVs) sono diventati più comuni dal 2014. I veicoli elettrici sono il futuro dell'industria automobilistica. Sono veicoli di qualità superiore perché più efficienti, più facili da mantenere, più puliti e più economici da gestire. Sono macchine computerizzate che usano l'IA per migliorare la sicurezza e nel prossimo futuro forniranno una guida autonoma. Ricevono aggiornamenti del software durante la loro vita e sono in costante miglioramento, a differenza dei loro tradizionali ricambi del motore a combustione, che iniziano a diventare obsoleti non appena si inizia a usarli.

Nel corso del gioco, i giocatori assumeranno il ruolo di dipendenti principianti, cercando di assicurarsi la loro carriera. È necessario gestire fornitori e forniture, migliorare e innovare le parti di automobili e ingrassare le mani sulla catena di montaggio per aumentare la produzione e stupire il direttore della fabbrica.

È necessario utilizzare in modo accorto le strutture di riciclaggio e le scorte limitate di fabbrica al fine di appropriarsi delle parti quando i fornitori scarseggiano. Perché la fabbrica deve funzionare con la massima efficienza, la produzione non ti aspetta o per correggere gli errori.

Kanban è un gioco incentrato sulla gestione delle risorse e del tempo, che ti mette al posto di guida di un intero impianto di produzione, concorrendo per raggiungere degli obiettivi di produzione e il più alto livello di promozione. Guadagnerai Punti Produzione (PP) per eseguire varie azioni nel gioco e il giocatore con più PP alla fine del gioco viene dichiarato vincitore.

Sandra, il direttore della fabbrica, esaminerà il tuo rendimento e manterrà la fabbrica al passo.

SOMMARIO

Componenti	3	Regole d'oro	9	attività: Prendere ricambi auto	11	Punteggio di fine settimana	19
Setup del gioco	4	Guadagnare libri, vouchers ricambi e turni accumulati	9	attività: Ricevere Voucher ricambi	11	Meetings	19
Setup del giocatore	6	Segnalini discorso generico	9	Dipartimento assemblaggio	12	Obiettivi di rendimento	20
Orientamento dipendenti	7	; ḡXIKd \ek`Zf d g`k	10	attività: Fornire un ricambio	12	Fine del Meeting	21
Struttura del gioco	7	Dipartimento Design	10	Dipartimento R&S	14	Fine del gioco	21
Scelta del dipartimento	7	attività: scegliere un design	10	attività: Richiedere auto	14	Varianti	22
Fase di lavoro	8	attività: scegliere un design avanzato	10	attività: Migliorare un design	14	Regole 2/3 giocatori	23
Formazione e certificazioni	8	Dipartimento di logistica	11	Dipartimento Amministrativo	16	I consigli di Sandra	23
Compiti a casa	9	attività: Eseguire un ordine Kanban	11	Obiettivi aziendali	16	Punteggio Finale	24
Formazione avanzata	9		11	Sandra, il manager aziendale	17		

"Quindi, sei la ragione per cui sono stata inviata a lavorare. Mah. Sono Sandra, la direttrice della fabbrica e risponderai a me finché rimarrai impiegato qui. A causa della tua formazione ... scadente, mi aspetto che tu tragga vantaggio dalla formazione aziendale sul posto di lavoro, in modo da poter diventare competente con le operazioni di ciascun dipartimento. Controllerò ogni giorno i tuoi progressi in un dipartimento diverso. Non vuoi essere quello che non ha fatto i compiti - e faresti meglio a non lasciarti sfuggire le altre responsabilità. Tali infrazioni saranno registrate nel tuo registro permanente. Consideralo come un piccolo incentivo." — Sandra



CREDITS

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, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Inês Santos, Inês Cantoneiro, João Pedro Luís, João Pinto, João Madeira, João Monteiro, João Tereso, João Silva, José Almeida, José Carlos Santos, José Luís, José Luís Gama, Lucinda da Fonseca, Luís Evangelista, Luís Costa, Malcolm King, 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 Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Shay Rickman, Silvio Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires and Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society, 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. 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.

Game Design: Vital Lacerda

Game Art: Ian O'Toole

Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole

Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda

Solo Game: David Turczi

Game Developer: Paul M. Incao

English Rules Writing: Paul Grogan, Vital Lacerda

English Rules Editing: Paul Grogan

Official Rules Video: Gaming Rules!

Proofreading: Chris Spath, Ori Avtalion

Project Managers: Randal Lloyd, Rick Soued

For support, email us at: customer-service@eagle-gryphon.com

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

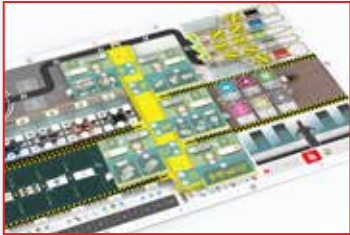
FOLLOW us on Twitter: @EagleGryphon

© 2020 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, building #5. Leitchfield, KY 42754, All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com



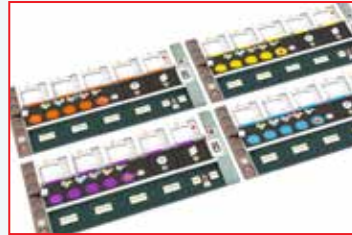
COMPONENTI



1 Tabellone



Rulebook and Reference book



4 Plance giocatore



24 dischi (6 per ogni colore)



4 Segnalini lavoratore
(1 per player color)



4 Certification markers
(1 per player color)



4 Banked Shift markers
(1 per player color)



4 Double-Upgrade tiles
(1 per player)



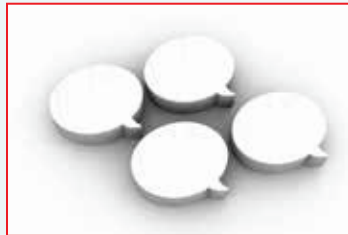
20 player Locks (5 per player)



4 Player Aid sheets
(1 per player)



20 Speech tokens
(5 per player color)



23 Generic Speech tokens



1 Sandra meeple
1 Week marker



1 Production Cycle marker
1 Meeting marker



1 Sandra Reference tile



1 two-sided Test track overlay
1 Pace Car



40 Cars (8 per type)



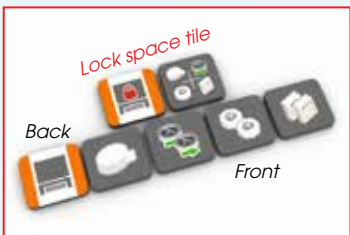
6 Car Part Value markers



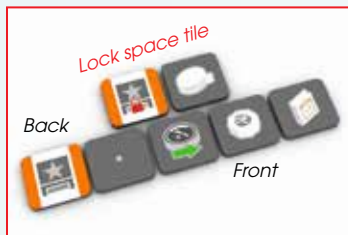
60 Car Parts (10 per type)



16 Book tokens
11 Parts Voucher tokens



20 Basic Garage Bonus tiles
(5 per player color)



20 Expert Garage Bonus tiles
(5 per player color)



12 Kanban Order cards



32 Performance Goal cards



35 Design tiles
(7 each in 5 different Models)



12 Factory Goal tiles in 3 groups



5 Demand tiles



20 Award tiles



9 Final Goal tiles



4 Banked Shift Reminder tokens
(1 per player)

SETUP DEL GIOCO

1. Posiziona il tabellone al centro del tavolo.
2. Posiziona la tessera di riferimento di Sandra nello spazio appropriato. Usa il lato con la striscia rossa.
3. Metti i ricambi auto accanto al tabellone in una riserva. Scegli 3 tipi diversi a caso e posizionali negli spazi appropriati nella sezione Riciclaggio.
4. Metti i voucher ricambi e i libri accanto al tabellone di gioco in una riserva.
5. Separare gli obiettivi di fabbrica in 3 pile a seconda del tipo. Da ogni pila, scegli 2 Obiettivi aziendali a caso.



Posiziona gli obiettivi di certificazione a faccia in su negli spazi numerati corrispondenti sopra il tracciato di certificazione (5A). Posiziona gli altri a faccia in su negli spazi appropriati del tabellone con quello con il numero più basso nello spazio superiore e l'altro in fondo (5B / 5C). Rimetti gli obiettivi di fabbrica non utilizzati nella scatola. Quindi, posiziona 2 gettoni Discorso generici su ciascun obiettivo di fabbrica (per un totale di 12 gettoni Speech).

3-giocatori: Posiziona 2 segnalini Discorso generico sull'obiettivo di fabbrica con il numero più basso di ogni coppia; Posiziona 1 sull'obiettivo di fabbrica con il numero più alto.

2-giocatori: Posiziona 1 gettone Discorso generico su ogni obiettivo di fabbrica.



J < K L G 1 E J 1

6. **3-giocatori:** Copri la pista di prova stampata sul tabellone con quella raffigurante 3 persone.



2-giocatori: Come per 3 giocatori, ma usa il lato raffigurante 2 persone.



7. Posiziona gli indicatori di valore dei ricambi auto a faccia in su nello spazio più a sinistra del tracciato del valore di miglioramento.
8. Posiziona la Pace Car in uno degli spazi a strisce sulla pista, rivolta in senso antiorario.
9. Posiziona il segnalini Meeting e Ciclo di produzione negli spazi indicati.

Nota: Tutti i componenti sono limitati



Queste sono le regole di configurazione per una partita a 4 giocatori. Le modifiche per una partita a 2 e 3 giocatori sono annotate dove appropriato.



J < K L G ; < J @ E 1



J < K L G 8 J J < D 9 C 8 > > @ 1

10. Mescola le tessere Design e posiziona 1 in modo casuale, con il lato di progettazione rivolto verso l'alto, in ciascuno degli 8 spazi più a destra.
11. Posiziona il resto delle tessere Design a faccia in su in tre pile di 9 tessere ciascuna negli spazi più a sinistra. Quella più a sinistra è la pila centrale e le altre due sono definite come le pile del primo ufficio.

12. Posiziona 1 auto di ogni colore negli spazi colorati corrispondenti, rivolta verso sinistra.
13. Posiziona un'altra auto dello stesso colore sulla placca gialla a sinistra di ogni auto appena posizionata.
14. Metti tutte le altre auto vicino al tabellone di gioco vicino al dipartimento assemblaggio in modo che tutti i giocatori possano vedere chiaramente il numero rimanente di ogni modello.



15. Mescola le 5 tessere Richiesta e posizionale 1 a caso in ciascuno dei 2 spazi vicino alla fine della linea. Posiziona un numero di segnalini Discorso generico accanto a ogni riquadro come indicato.
16. Posiziona le rimanenti tessere Richiesta a faccia in giù in una pila vicino al tabellone di gioco vicino al dipartimento Assemblaggio.

 J < K L G ~ C F > @ K @ 8 1

17. Mescola le carte Ordine Kanban e mettile a faccia in giù vicino al tabellone. Rivela la prima carta del mazzo e posiziona tutti e 6 i ricambi di automobili mostrati, nei corrispondenti spazi del magazzino. Quindi, posiziona la carta a faccia in giù sul fondo del mazzo.

 J < K L G ~ 8 D D @ @ K I 8 Q @ E < 1

18. Mescola le carte Obiettivo rendimento e posizionale 4 a faccia in su negli spazi della sala riunioni. Posiziona il resto degli obiettivi di rendimento a faccia in giù in un mazzo vicino al tabellone di gioco.
19. Scegli una tessera Obiettivo finale casuale e posizionala nello spazio appropriato in fondo alla stanza. Riponi tutte le altre tessere obiettivo finale nella scatola.
20. Posiziona il segnalino Settimana sullo spazio 0 del tracciato Settimana.
21. Metti Sandra alla sua scrivania.

PER OGNI DIPARTIMENTO:

22. Mescola le tessere Premio e posizionale casualmente 3 a faccia in giù sopra lo spazio superiore del tracciato di formazione in ciascun reparto, quindi posiziona 1 gettone Discorso generico sopra ciascuna pila delle tessere Premio. Rimetti le rimanenti tessere Premio nella scatola.



2-3 giocatori: Posiziona solo 2 tessere premio per reparto.

I @ 8 D 9 @ 8 L K F

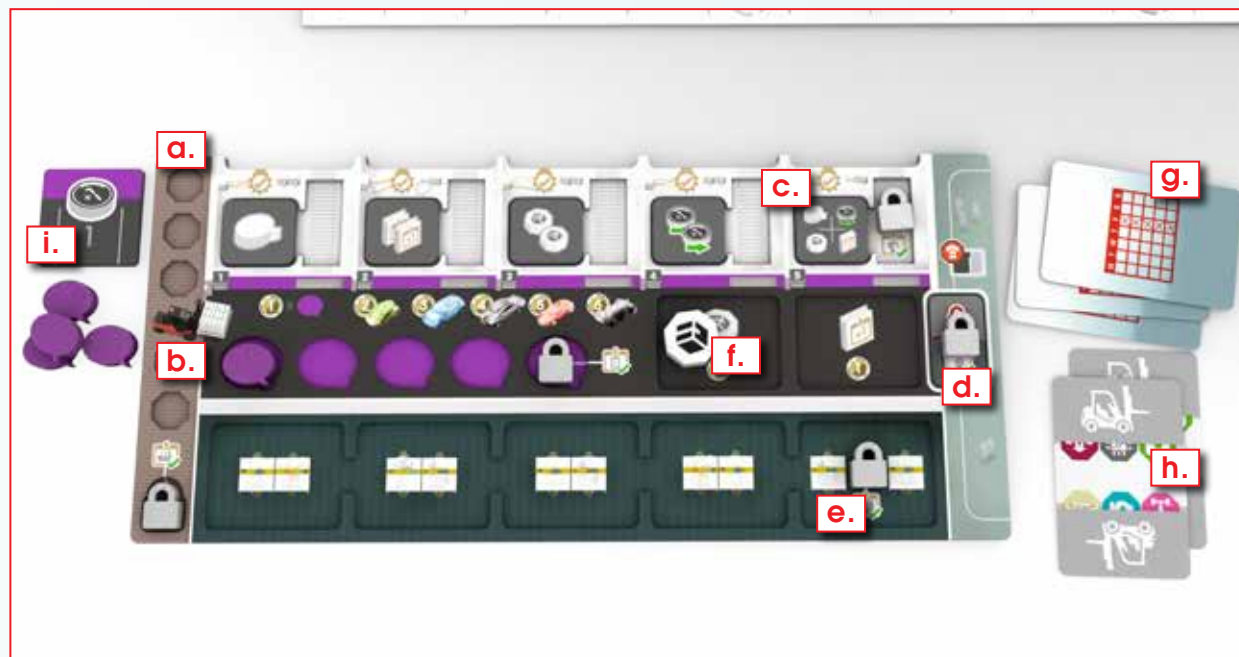
Motore, sistema di autopilotaggio, batteria.



carrozzeria, parti elettroniche, trasmissione.

E F D @ @ 8 I K @ < E K F ~ < J @ 9 F @ @

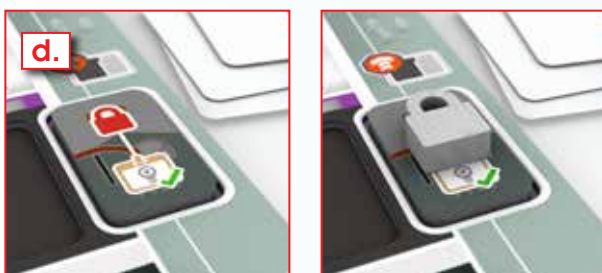




SETUP GIOCATORE

Ogni giocatore esegue i seguenti passaggi:

- a. Scegli un colore e prendi la plancia giocatore corrispondente, tessere bonus garage base, segnalino lavoratore, gettoni Discorso, gettone Promemoria avanzamenti conservati, segnalino avanzamento conservato, dischi e segnalino di certificazione in quel colore.
- b. Metti 1 dei tuoi gettoni Speech in uno slot sulla tua plancia giocatore e i restanti accanto.
- c. Posiziona le tessere Bonus garage base a faccia in su sui garage. L'ordine non ha importanza, tranne quello raffigurante un lucchetto che deve essere posizionato nel garage più a destra.
- d. Posiziona una tessera doppio miglioramento nello spazio appropriato sulla tua plancia giocatore.
- e. Posiziona un lucchetto su ciascuno dei 5 simboli di lucchetto stampati sulla plancia giocatore e uno sulla tessera doppio miglioramento.
- f. Prendi un gettone voucher ricambi auto e posizionalo nello spazio appropriato sulla tua plancia giocatore.
- g. Pesca 3 carte Obiettivo rendimento.
- h. Pesca 2 carte Ordine kanban.
- i. Prendi un gettone Promemoria avanzamenti conservati e posizionalo accanto alla tua plancia giocatore.
- j. Posiziona 1 dei tuoi dischi nello spazio iniziale di ciascuna dei 5 tracciati di addestramento del dipartimento.
- k. Posiziona il tuo segnalino avanzamento conservato sullo spazio 0 del tracciato spostamenti conservati.
- l. Posiziona il tuo segnalino PP (l'ultimo disco) nello spazio 15 del tracciato Punti di produzione (PP). Ogni volta che guadagni PP, sposta il tuo segnalino in avanti in questo tracciato. Se perdi PP, spostalo indietro.



ORIENTAMENTO NUOVA DIPENDENTI

Dopo il setup, ma prima dell'inizio del gioco, procedi come segue:

1. Scegli un giocatore iniziale a caso. A partire da quel giocatore e in senso orario, ogni giocatore piazza il proprio segnalino di certificazione su un spazio vuoto nella sezione tracciato di certificazione. Quando si posiziona il segnalino di certificazione su uno spazio con un bonus rappresentato, si riceve immediatamente tale vantaggio.

Note: L'ordine dei segnalini da destra a sinistra è importante per il passaggio successivo, ma è anche l'ordine di turno per il primo round del gioco.

2. Seguendo l'ordine dato dal tracciato di certificazione (da destra a sinistra), ogni giocatore prende 1 parte auto dalla logistica e 1 tessera design dal design.

È possibile prendere qualsiasi design a faccia in su, incluso uno dalla cima di una delle pile. Posiziona ogni oggetto preso nello spazio appropriato sulla tua plancia giocatore.

Note: Nota: durante il gioco, prendere un Design dai 4 spazi più a destra ti dà un vantaggio. Questo non si applica a questo passaggio.

3. Dopo che tutti i giocatori hanno preso una tessera, riempi gli spazi vuoti del reparto Design facendo scorrere le tessere a destra per riempire e quindi riempiendo tutti gli spazi che si sono liberati con le tessere dalla pila corrispondente (pila Primo Ufficio in alto per la riga superiore; pila Primo Ufficio in basso per la riga inferiore). **Non rifornire i ricambi dell'automobile.**

STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco si svolge in una serie di round con ogni round che rappresenta un giorno di lavoro in fabbrica. Ogni giorno comprende due fasi:

1. **Fase di selezione del dipartimento:** I giocatori a turno scelgono una postazione di lavoro in un reparto in cui vogliono lavorare.
2. **Fasedilavoro:** In ordine di reparto, i giocatori usano i loro turni per lavorare e/o addestrarsi nel dipartimento che hanno scelto. Dopo la fine della fase di lavoro, prima della fine della giornata, potrebbe esserci un meeting.

Questo processo continua fino a quando non vi è stato un certo numero di settimane e meetings e dopo il punteggio finale, il giocatore con più PP viene dichiarato vincitore.

1. FASE DI SELEZIONE DEL DIPARTIMENTO

Nel primo giorno di gioco, ogni giocatore nell'ordine del tracciato di certificazione (da destra a sinistra) sceglie una stazione di lavoro vuota in qualsiasi reparto e posiziona il proprio lavoratore nello spazio, in posizione verticale. Sandra è già alla sua scrivania in amministrazione.

Nei round successivi, ogni giocatore, in ordine dall'alto verso il basso, seleziona un reparto diverso da quello in cui si trova attualmente e quindi posiziona il proprio lavoratore su una stazione di lavoro vuota in quel dipartimento. Quindi la scelta che fa in un giorno influisce sulla sua priorità nel giorno successivo.

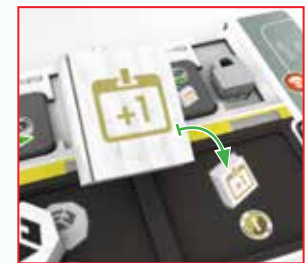
"La politica di formazione incrociata della società impedisce ai dipendenti di lavorare nello stesso dipartimento per due giorni lavorativi consecutivi." — Sandra

Importante: In una partita a 2 giocatori, i giocatori non possono spostarsi in un reparto dove si trova Sandra. Questo è vero anche per l'amministrazione.

Sandra sceglie anche una nuova postazione in base alle proprie regole specifiche, descritte a pagina 17.



Scegli uno spazio.



Ottieni il bonus.



Il blu è il primo, l'arancione è l'ultimo



Prendi 1 design e 1 ricambio auto.



Mettili sulla tua plancia.



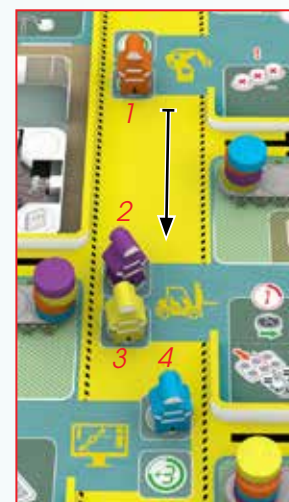
Dopo che tutti i giocatori hanno preso una tessera, riempi il dipartimento.



Stazioni di lavoro dei dipartimenti logistica e progettazione.



L'arancione ha 3 turni per lavorare nel dipartimento Assemblaggio



L'arancione è il primo giocatore; Il viola è il secondo;

Il giallo è terzo; Il blu è l'ultimo giocatore.



Sandra alla sua scrivania

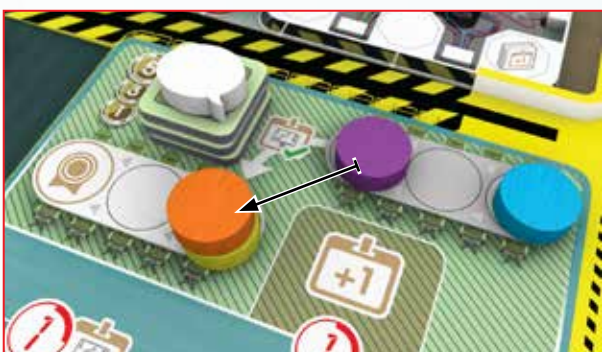




Blue ha 2 turni da spendere nel reparto design.



Il blu impiega 1 turno conservato.



Arancio spende un turno per la formazione e diventa certificato.



L'arancione si sposta dalla sezione 0 alla sezione 1 e guadagna un voucher ricambi.

2. FASE DI LAVORO

Nell'ordine dei lavoratori dall'alto verso il basso, ogni giocatore fa un turno per completare le attività. Il numero di turni necessari per completare le attività è determinato dalla postazione scelta (2 o 3 in tutti i reparti tranne Amministrazione, dove è 1 o 2). Inoltre, se si dispone di turni conservati, è possibile spenderne alcuni (spostando il segnalino indietro sul tracciato dei turni conservati) per lavorare di più; tuttavia **non ti è mai permesso lavorare più di 4 turni in un giorno.**

La maggior parte delle attività può essere integrata in un singolo turno; tuttavia, alcune richiedono più turni per essere completate.

ESEMPIO

Blue lavora nel reparto di progettazione e ha 2 turni per completare le attività. Ha anche 3 turni conservati, quindi potrebbe spenderne fino a 2 per lavorare di più. Sceglie di spendere 1 turno conservato e di lavorare 3 turni totali quel giorno.

Una volta completati i turni, adagia il tuo lavoratore sulla sua postazione di lavoro per indicare che il tuo turno è finito.



Quando è il turno di Sandra, farà una valutazione del dipartimento in cui si trova e completerà i suoi compiti (vedi pagina 18). **L'eccezione a questo è il primo giorno del gioco** in cui Sandra è alla sua scrivania e si occupa delle scartoffie.

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto i loro turni, **controlla se c'è un meeting o se è la fine della settimana, quindi inizia il giorno successivo.**



FORMAZIONE E CERTIFICAZIONI

Prima di spiegare come funziona ogni singolo dipartimento, c'è qualcosa in comune fra tutti loro.

Ogni dipartimento ha un proprio tracciato di formazione che indica l'attuale livello di formazione di ciascun giocatore. Quando lavori in un dipartimento, uno dei compiti che puoi fare è seguire una formazione in quel dipartimento. **Per ogni turno che spendi in questa attività**, sposta il tuo segnalino nello spazio successivo, posizionandolo sopra tutti gli altri marcatori già presenti.

Una volta che attraversi la freccia su un tracciato di formazione di un dipartimento, sei considerato certificato in quel dipartimento. Questo di solito sblocca qualcosa sulla tua plancia giocatore e dà qualche beneficio all'interno del dipartimento stesso (descritto nelle regole di ciascun dipartimento).

ESEMPIO

arancione ha appena ottenuto la sua prima certificazione. giallo ha ottenuto la sua prima certificazione all'inizio della giornata, quindi uno degli spazi nella sezione successiva è già stato scelto. arancione sceglie lo spazio in cui è raffigurato un Buono ricambi, posiziona lì il suo marcatore di certificazione e guadagna 1 voucher.

Ogni volta che si ottiene la certificazione in un dipartimento, attenersi alla seguente procedura:

1. Scarta il lucchetto dalla sezione corrispondente della tua plancia giocatore (vedi libro di consultazione.).
2. Scegli uno spazio vuoto nella sezione successiva del tracciato di certificazione dove si trova attualmente il tuo marcatore di certificazione, sposta il marcatore su di esso e ottieni il bonus di quello spazio.
3. Controlla se hai raggiunto un obiettivo aziendale (vedi pagina 16).



COMPITI A CASA

Quando lavori in un dipartimento, puoi anche formarti studiando libri nel tuo tempo libero, anche se non hai trascorso alcun corso di formazione nel turno.

Al tuo turno, quando lavori in un dipartimento, **prima o dopo aver speso i tuoi turni**, puoi restituire 1 o più libri alla riserva per spostare il tuo marcatore di uno spazio in avanti sul tracciato di formazione di quel dipartimento per ogni libro utilizzato. Questo non costa alcun turno e può essere fatto anche se hai già speso tutti i turni per la giornata.

ESEMPIO

viola lavora nel reparto Design e ha un totale di 3 turni da spendere. Decide di spendere 2 turni per completare i compiti di quel dipartimento e poi 1 in formazione. Quindi usa anche 1 libro per formarsi ancora una volta.



FORMAZIONE AVANZATA

Anche dopo aver ottenuto la certificazione in un dipartimento, puoi continuare a formarti fino a raggiungere lo spazio finale del tracciato fino a quando non sei considerato esperto di quel dipartimento. Il primo giocatore a

diventare un Esperto in ogni dipartimento ottiene il gettone Discorso generico in cima alla pila dei Premi.

Inoltre, quando diventi un esperto, guarda segretamente tutte le rimanenti tessere premio in quel dipartimento, **sceglie una e rimetti le altre a faccia in giù nello spazio** da cui provengono.

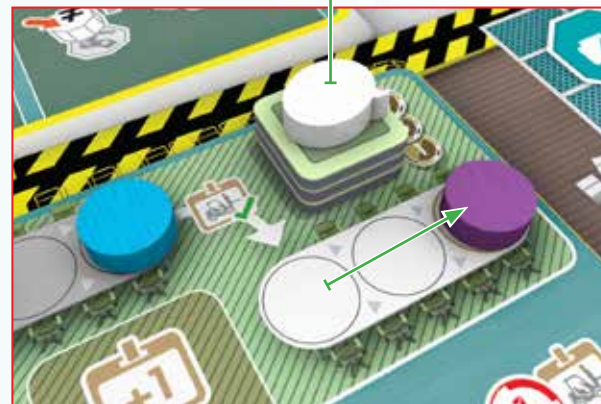
Le tessere premio ti offrono un bonus immediato e vengono quindi rimesse nella scatola (vedi il libro di consultazione per i bonus).

Tutti i giocatori che raggiungono lo spazio finale possono scegliere una tessera Premio se ce ne sono ancora disponibili.

Alla fine del gioco, otterrai PP in base alla tua posizione relativa su ciascun tracciato di formazione. Il punteggio finale è spiegato a pagina 21.



Viola rimette in riserva 2 Libri dalla sua plancia giocatore per formarsi ancora due volte.



Dal momento che è stato il primo a raggiungere lo spazio Esperto, *Viola* ottiene il gettone Discorso generico. Quindi sceglie 1 tessera Premio tra quelle disponibili e ne riceve i benefici.

REGOLE D'ORO

OTTENERE LIBRI, VOUCHERS RICAMBI, E AVANZAMENTI CONSERVATI

Durante il gioco, ci sono diversi modi in cui puoi ottenere i libri e voucher ricambi.

Ogni volta che ottieni una di questi, metti le tessere appropriate sul lato della plancia giocatore; **non puoi usarli nel turno in cui li hai guadagnati**. Alla fine del tuo turno, spostali sulla plancia del tuo giocatore.

Esistono anche diversi modi per ottenere turni conservati. Quando ottieni un turno conservato, sposta il tuo segnalino verso l'alto. Come i libri e voucher ricambi, questi non possono essere utilizzati nel turno in cui li ottieni.



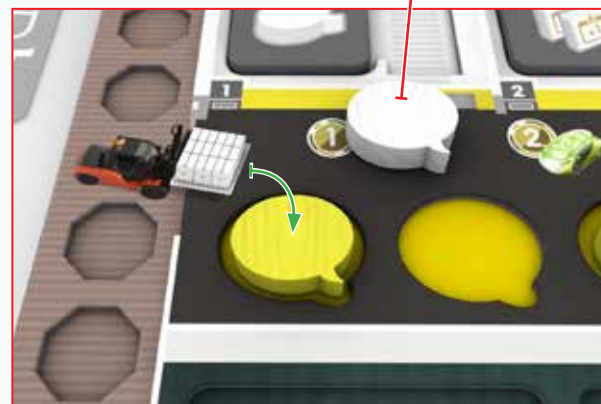
Usa il tuo segnalino Promemoria turni conservati se hai bisogno di ricordare quanti turni hai avuto all'inizio del turno.



GETTONI DISCORSO GENERICO

Durante il gioco, puoi ottenere un gettone Discorso generico in vari modi.

Ogni volta che lo fai, restituisci il gettone discorso generico nella riserva e sposta uno dei tuoi gettoni discorso dal lato della plancia giocatore su uno spazio vuoto della plancia giocatore. Se tutti gli spazi sono già occupati, posiziona invece il gettone Discorso generico sul lato del tabellone del Giocatore (dopo ogni meeting potrai scambiarli con i tuoi gettoni Discorso; vedi pagina 19).



Il giallo ottiene un token Discorso generico. Restituisce il gettone generico e piazza un gettone discorso del suo colore in uno spazio vuoto della sua plancia giocatore.

Se *giallo* non avesse spazi liberi, manterrebbe il gettone Discorso generico accanto alla sua plancia giocatore.

DIPARTIMENTI E ATTIVITA'



DIPARTIMENTO DESIGN

Qui vengono creati i design che possono essere utilizzati in R&D per aggiornare parti specifiche e spostare le auto nel garage per i test.



A **arancione** non è consentito prendere alcun design dalle 3 pile più a sinistra. Per questo deve essere certificato e svolgere l'attività **Seleziona un design avanzato**.



arancione posiziona i 3 design nelle posizioni corrette della sua plancia giocatore. Solo un disegno può essere tenuto in ogni spazio.



Alla fine del suo turno, **arancione** fa scorrere tutti i design a destra e riempie gli spazi vuoti con nuovi spazi dalle pile.

Oltre alla formazione, c'è solo un'altra attività che può essere completata in questo dipartimento: **Seleziona un design**.

Questa attività sposta un Design dal reparto Design alla tua plancia giocatore. Avrai bisogno di progetti per completare le attività nel dipartimento Ricerca e Sviluppo.



ATTIVITA': SELEZIONA UN DESIGN

Per portare un Design sulla tua plancia giocatore, spendi 1 turno e procedi come segue:

1. Scegli uno dei disegni sugli 8 spazi più a destra per ogni turno che hai speso. I design nelle pile Primo ufficio e Centrale non sono disponibili con questa attività.
2. Sposta il design scelto in uno degli spazi disponibili della tua scrivania sulla tua plancia giocatore, mantenendolo con il lato del progetto rivolto verso l'alto. Se non hai uno spazio vuoto, non puoi prendere il Design.

Dopo aver finito di spendere i tuoi turni qui, fai scorrere tutti i design in entrambe le righe a destra per riempire eventuali spazi vuoti. Quindi, in ogni riga, riempire tutti gli spazi ancora vuoti (da destra a sinistra) con tessere dalla pila del Primo ufficio a sinistra della rispettiva riga per ogni spazio vuoto. Se la pila Primo Ufficio pertinente è esaurita, riempire gli spazi vuoti con i design dalla pila centrale. Se entrambi sono esauriti, riempire prima la riga superiore.

Note: Riempi i design solo alla fine del tuo turno, dopo aver selezionato tutti i disegni che desideri.

DESIGN BEN RICERCATI



Se prendi un Design da uno dei quattro spazi più a destra, ottieni il beneficio mostrato tra i due disegni di quella colonna. Questi possono essere 1 turno conservato o 1 libro. Se prendi i quattro design da queglii spazi ottieni 2 turni conservati e 2 libri. Ricorda che tutti i benefici che ottieni non possono essere utilizzati nello stesso turno.

Esempio:

arancione spende 3 turni per prendere 3 design. Prende quelli mostrati nella seconda immagine a sinistra e li posiziona sulla sua plancia giocatore. Quindi, i design nel reparto Progettazione vengono fatti scorrere verso destra per riempire gli spazi vuoti e riempire gli spazi vuoti.



VANTAGGI DELLA CERTIFICAZIONE

Essere certificati in questo dipartimento ti offre due vantaggi:

- Puoi mettere 1 Design aggiuntivo sulla tua plancia giocatore.
- È possibile completare una nuova **attività**:



ATTIVITA': SELEZIONARE UN DESIGN AVANZATO

Questa attività funziona allo stesso modo della normale attività "Seleziona un design", tranne per il fatto che è possibile selezionare i design in cima dalla pila centrale e dalle pile del primo ufficio. Se prendi l'ultimo disegno da una pila nel primo ufficio, sostituiscilo immediatamente con quello dalla parte superiore della pila centrale.



DIPARTIMENTO LOGISTICA

Riempi i magazzini con un ordine kanban e raccogli i ricambi auto di cui hai bisogno.

Oltre alla formazione, ci sono altre tre attività che possono essere completate in questo dipartimento. Queste attività sono correlate all'acquisizione di parti di automobili che verranno utilizzate nell'assemblaggio e nella ricerca e sviluppo.



ATTIVITA': EMETTERE UN ORDINE KANBAN

Per completare questa attività, spendi 1 turno ed esegui i seguenti passaggi nell'ordine:

1. Ottieni 1 turno conservato. **Ricorda**, tutti i turni conservati ottenuti non possono essere utilizzati nello stesso turno
2. Scegli una carta Ordine Kanban dalla tua mano e posizionala nello spazio Kanban verticalmente in modo tale che 4 dei suoi simboli siano su un lato della linea e 2 siano sull'altro. Scegli se la parte superiore o inferiore otterrà 4 simboli. Le carte kanban possono essere ruotate di 180 gradi.
3. Per ogni simbolo che combacia a un magazzino sul suo lato della linea, aggiungi 1 ricambio auto dalla fornitura generale al magazzino appropriato.
4. Riponi la carta Ordine Kanban a faccia in giù nella parte inferiore del mazzo.
5. Pesca la prima carta del mazzo Ordine Kanban nella tua mano.

Note: *Puoi completare questa attività una sola volta per turno.*



ATTIVITA': PRENDERE RICAMBI AUTO

Per completare questa attività, spendi 1 turno, prendi un numero qualsiasi di ricambi auto da un magazzino e posizionali negli spazi di archiviazione sulla tua plancia giocatore. Devi avere uno spazio disponibile sulla tua plancia per ogni parte di auto che prendi.



Un voucher ricambi può essere utilizzato per acquisire una parte dalla fornitura di cui hai bisogno, ma solo nel momento in cui ne hai bisogno. Può essere utilizzato solo al completamento delle attività Fornire una parte necessaria nel dipartimento Assemblaggio o Aggiornare un progetto in R&S, come specificato nelle regole per queste attività. Non è possibile restituire un voucher e scambiarlo con un ricambio auto dalla scorta e metterlo sulla tua plancia giocatore. Non è possibile utilizzare un voucher per acquisire un ricambio di auto che non è attualmente presente nella fornitura.



Le 2 batterie, 1 elettronica, 1 carrozzeria e 1 parti di trasmissione sulla scheda si trovano sullo stesso lato della linea dei rispettivi magazzini corrispondenti e quindi tali parti vengono aggiunte ai rispettivi magazzini. Il sistema di pilota automatico sulla scheda si trova sull'altro lato della linea dal magazzino del pilota automatico, quindi non viene aggiunto.



Blue spende 1 turno per prendere tutte le batterie dal magazzino e le posiziona sulla sua plancia giocatore.



VANTAGGI DELLA CERTIFICAZIONE

Essere certificati in questo dipartimento ti offre due vantaggi:

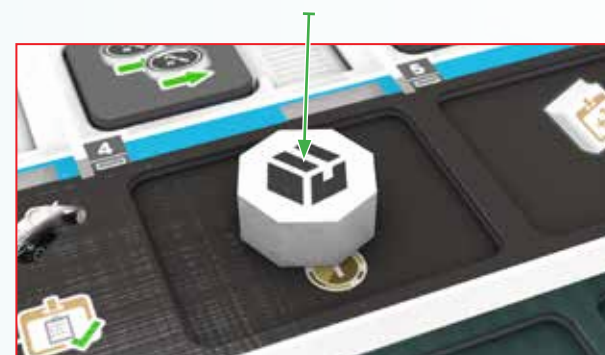
- Puoi posizionare 1 parte auto aggiuntiva sulla tua plancia giocatore.
- È possibile completare una nuova attività:



ATTIVITA': RICEVERE VOUCHER RICAMBI

Per completare questa attività, devi essere certificato in questo dipartimento. Spendi 1 turno per prendere 1 voucher ricambi dalla riserva e posizionalo vicino alla tua plancia giocatore. Alla fine del tuo turno, sposta il Buono Parti sulla plancia del tuo Giocatore.

Note: *Puoi completare questa attività una sola volta per turno.*



Blue spende 1 turno, guadagna un buono e lo piazza sulla sua plancia giocatore, vorrebbe prenderne un altro ma è disponibile solo uno per giocatore per turno.



DIPARTIMENTO DI ASSEMBLAGGIO

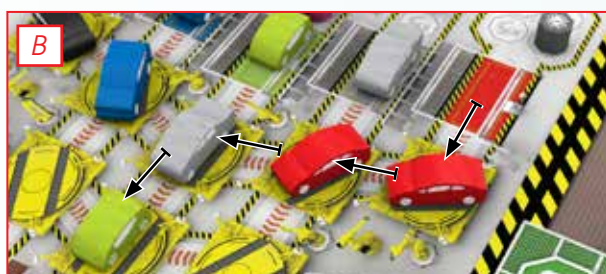
Fornisci le parti necessarie per completare il montaggio delle auto e guardale rotolare lungo la linea!



Prima di iniziare a spendere turni nella catena di montaggio, viola pulisce la linea City Cars perché è piena di ricambi auto.



Il viola non può posizionare la carrozzeria perché una è già nella linea City Car. Non può nemmeno posizionare un sistema di pilota automatico, perché deve prima fornire le Parti aggiornate. In questo caso la sua unica opzione sarebbe l'elettronica.



Formando un'elettronica unica alla linea di auto sportive, viola crea una catena di movimenti.

La catena di montaggio è costituita da spazi di assemblaggio per contenere le parti di automobili e i nastri trasportatori che spostano le automobili lungo la linea mentre vengono costruite. Alla fine, arrivano alla pista di prova nel dipartimento R&D.

PRIMO: PULIRE GLI SPAZI DI ASSEMBLAGGIO



All'inizio del tuo turno in questo reparto (o quando scegli di lavorare quidall'Amministrazione) se un Modello ha tutti i suoi spazi di assemblaggio pieni di Ricambi auto, restituisci tutti quei Ricambi auto alla fornitura.

I modelli che hanno parti di automobili solo su alcuni spazi di assemblaggio non sono interessati.

Oltre alla formazione, c'è solo un'altra attività che può essere completata in questo dipartimento.

RICICLO

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi scambiare una parte auto dal tuo deposito con una nel pool di riciclaggio. Nel pool di riciclaggio possono essere presenti solo 3 parti di automobili e ognuna deve essere diversa. L'uso del riciclaggio è gratuito e può essere fatto tutte le volte che vuoi durante il tuo turno. Tuttavia, il riciclaggio non può essere utilizzato durante le riunioni.

Esempio:

Il giallo spende 1 turno quando si lavora nel dipartimento di logistica per prendere 3 corpi Ricambi auto da un magazzino. Pensando al prossimo turno, si rende conto che avrà bisogno di una trasmissione. Non ne ha uno, ma c'è uno nel riciclaggio. Sostituisce una delle sue parti di carrozzeria per la trasmissione nel riciclaggio.



ATTIVITA': FORNIRE UNA PARTE NECESSARIA

Per completare questa attività, spendi 1 turno ed esegui i seguenti passaggi nell'ordine:

1. Sposta una parte di automobile dalla tua plancia giocatore in uno spazio vuoto dell'Assemblea per qualsiasi modello.
 - Invece di utilizzare una parte auto dalla tua scheda giocatore, puoi spendere un buono parti. In tal caso, prelevare qualsiasi parte dell'automobile dalla scorta e posizionarla su uno spazio vuoto dell'Assemblaggio.
 - La parte auto deve essere diversa da qualsiasi altra attualmente negli spazi di assemblaggio del modello. Promemoria: è possibile utilizzare il riciclaggio.
 - Se nel modello sono stati aggiornati componenti per automobili (consultare Ricerca e sviluppo a pagina 14), è necessario fornire prima i componenti aggiornati per un modello. È possibile fornire una parte non aggiornata solo dopo aver fornito tutte le parti aggiornate. L'ordine esatto delle Parti non ha importanza, solo che un Modello deve avere tutte le Parti aggiornate aggiunte prima di tutte le parti non aggiornate.
2. Sposta l'auto nella parte superiore della linea di assemblaggio di questo modello di una posizione lungo le frecce.
 - Quando la posizione in cui si sta spostando è occupata da un'altra automobile, quell'altra automobile viene spostata lungo il percorso seguendo le frecce sulla successiva piastra gialla o fuori dal nastro trasportatore.
 - Se ci sono più percorsi, puoi scegliere liberamente. Questo continua fino a quando non vengono più spostate le auto.
 - Vedere la pagina successiva se un'auto si sposta dalla fine di un nastro trasportatore.
3. Posizionare una nuova auto di questo modello dalla scorta, all'inizio della catena di montaggio di questo modello. Salta questo passaggio se non ci sono più automobili del modello nella fornitura.

Important: Le auto si muovono sulla catena di montaggio ogni volta che viene aggiunta una parte, non solo quando tutti gli spazi dell'Assemblaggio sono pieni.



L'AUTO SI SPOSTA ALLA FINE DI UN TRASPORTATORE

Quando un'auto si sposta dalla fine di un nastro trasportatore, scorre sulla

pista di prova in ricerca e sviluppo. Effettuare le seguenti operazioni:

- Ottieni 1 o 2 PP, a seconda del trasportatore che ha consegnato l'auto.
- Se il modello di auto corrisponde a quello raffigurato su uno dei riquadri della domanda, prendi un segnalino Discorso generico accanto al riquadro della domanda, se ne sono rimasti.
- Sposta la macchina alla fine della fila di automobili dietro la Pace Car sulla pista di prova.

Ci possono essere solo un massimo di 4 macchine alla volta dietro la Pace Car. Se una 5a auto dovesse entrare nella pista di prova, rimuovi la macchina direttamente dietro la Pace Car, fai avanzare le altre auto per colmare le lacune dietro di essa e quindi posiziona la nuova auto sul retro. Rimetti l'auto rimossa alla riserva.

Esempio:

Viola spende 2 turni lavorando in Assemblaggio e li usa entrambi per fornire le Parti necessarie. Per prima cosa sceglie di aggiungere un ricambio alla City Car (modello verde), che al momento non ha componenti migliorati, quindi è libero di aggiungere qualsiasi parte della vettura che desidera, ad eccezione della carrozzeria che è già stata aggiunta. Sceglie di aggiungere una Trasmissione, spostando il ricambio della macchina dalla sua plancia giocatore in uno degli spazi vuoti dell'Assemblaggio della city car.

Questo sposta la macchina verde lungo il nastro trasportatore e spinge gli altri come mostrato nell'immagine. Per completare l'attività, un'altra auto verde viene aggiunta all'inizio del nastro trasportatore.

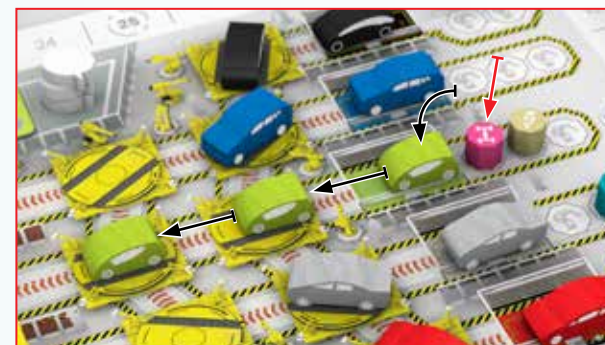
In secondo luogo, vuole aggiungere una parte alla Concept Car (modello nero). Controllando i componenti migliorati in R&D, la batteria e il sistema di pilota automatico sono già stati migliorati. Pertanto, entrambe queste parti devono essere aggiunte prima di aggiungere parti non migliorate. Sfortunatamente, non ha nessuna di queste parti, ma c'è una batteria nel riciclaggio. Sostituisce la sua trasmissione con la batteria in riciclaggio e poi la usa per assemblare un'auto. L'auto nera viene spostata lungo il nastro trasportatore, spingendo gli altri come mostrato. Questo fa sì che l'auto verde scorra fuori dal nastro trasportatore e sulla pista di prova.

DOMANDA SODDISFATTA

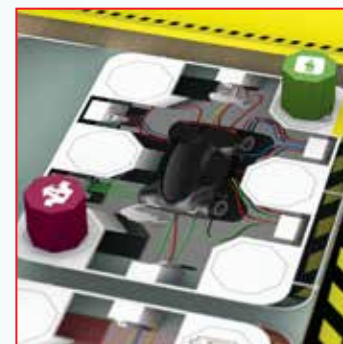
Alla fine del tuo turno, se una delle tessere Domanda in questo dipartimento non ha più gettoni discorso accanto a loro, la domanda attuale è stata soddisfatta. Posiziona la tessera Domanda vuoto su un lato e pescane uno nuovo dalla pila di tessere domanda, posizionando un numero di segnalini discorso generico accanto ad esso come indicato sulla tessera. Dopo aver sostituito le tessere Richiesta vuote, rimischia le tessere messe da parte nella pila.



Posiziona 2 gettoni Discorso generico sul lato della tessera.



viola fornisce una trasmissione che spinge tutte le city car lungo la linea. Una nuova city car entra all'inizio della riga.



viola ha bisogno di una batteria o di un pilota automatico. Quindi usa il riciclaggio per scambiare una delle sue parti.



Posizionando la batteria nella linea Concept Car, *viola* riesce a spostare la City Car fuori dalla linea e segna 2 PP. L'auto è pronta per essere testata.



Dato che le City Car erano molto richieste, *viola* ottiene un gettone Discorso Generico. Quindi sposta la macchina sulla pista di prova.



VANTAGGI DELLA CERTIFICAZIONE

La certificazione in Assemblaggio sblocca il 5° garage sul tabellone del giocatore. Sebbene questo garage sia sbloccato con la certificazione in Assemblaggio, ne ottieni il vantaggio solo quando parcheggi un'auto, che è argomento del prossimo dipartimento da spiegare ...



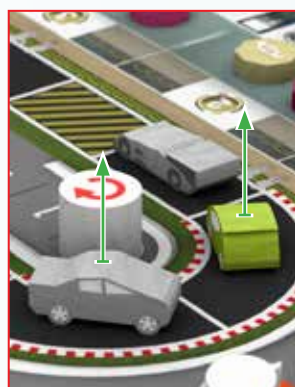


DIPARTIMENTO DI RICERCA E SVILUPPO (R&D)

Richiedi le auto dalla pista di prova e parcheggiale nel tuo garage per i test finali e/o aggiorna le parti di automobili dei vari modelli.



Viola mette un design City Car e un Design Truck in fondo al mazzo centrale, spende 3 turni e richiede entrambe le auto.



Viola mette ciascuna delle Automobili in uno dei suoi garage, guadagna i bonus raffigurati e poi gira le tessere Garage.



Viola fa avanzare di 1 spazi la Pace Car lungo la pista. Raggiunge (e passa) lo spazio a strisce, quindi un meeting avrà luogo alla fine della giornata.

Oltre alla formazione, in questo dipartimento possono essere completate altre due attività. Per richiedere un'automobile è necessario che sulla pista di prova sia presente un'auto che corrisponda a uno dei progetti. Per effettuare un miglioramento di una parte è necessario disporre sia di un progetto adatto sia di un'automobile corrispondente.



ATTIVITA': RICHIEDERE AUTO

Per richiedere un'auto, devi avere un design sulla tua scrivania che corrisponda a un'auto sulla pista di prova. Per completare questa attività, procedere come segue:

1. Scegli quali auto vuoi richiedere dalla pista di prova. Per ogni auto che desideri richiedere, rimetti il design corrispondente (uno che raffigura il modello dell'auto che vuoi prendere) dalla tua plancia giocatore sul fondo della pila centrale. Devi anche avere un garage vuoto sulla plancia del giocatore per ogni auto che vuoi prendere.
 - La 1a auto dietro la Pace Car richiede 1 turno.
 - La 2a auto: 2 turni
 - La 3a auto: 3 turni.
 - La 4a auto: 4 turni.
2. Spendi il numero corretto di turni per prendere le auto da dietro la Pace Car.
3. Dopo aver terminato la richiesta di Auto, fai avanzare la Pace Car di un numero di spazi lungo la pista Test pari al numero di Auto che hai preso. Se la Pace Car raggiunge o attraversa uno spazio a strisce, sposta il segnalino Riunione nello spazio appropriato nel Dipartimento amministrativo. Ciò indica che ci sarà una riunione del consiglio di amministrazione alla fine della giornata corrente (vedi pagina 19). Quindi fai avanzare le altre auto per colmare le lacune dietro di essa.
4. Posiziona ogni auto in un garage vuoto sulla plancia del giocatore. Per ogni auto che posizioni, ricevi il vantaggio rappresentato accanto ad essa (vedi il Libretto di riferimento), quindi capovolgi la tessera Garage.
5. Controlla se hai raggiunto un obiettivo aziendale (vedi pagina 16).

Note: Fai avanzare la Pace Car solo alla fine del tuo turno, dopo aver richiesto tutte le Auto che desideri.

Note: Per accelerare il gioco e poiché la scelta di un garage può richiedere del tempo, si consiglia di tenere le auto richieste accanto alla plancia del giocatore fino alla fine del turno. Solo allora procedi con gli ultimi passaggi.



ATTIVITA': MIGLIORARE UN DESIGN

Per completare questa attività, devi avere un design sulla plancia giocatore che raffigura sia il modello che desideri migliorare che la Parte che stai aggiornando, sia avere la Parte Auto stessa.

Spendi 1 turno ed esegui i seguenti passaggi:

1. Sposta la parte auto che stai utilizzando dalla tua plancia a qualsiasi spazio di miglioramento vuoto per il Modello che stai aggiornando. Invece di utilizzare uno dei tuoi ricambi auto, puoi spendere un voucher ricambi per prelevare qualsiasi componente auto dalla riserva e posizionarlo nello spazio di miglioramento. **Ricorda:** puoi anche usare il riciclaggio.
2. Ricevi il vantaggio illustrato nello spazio di miglioramento che hai riempito (se presente).
3. Sposta l'indicatore relativo alla parte auto che hai usato di uno spazio a destra sul tracciato del valore di miglioramento (se possibile). Il primo miglioramento lo sposta nel primo spazio.)
4. Capovolgi il design che hai usato a faccia in giù per mostrare il design migliorato e posizionalo a destra della tua plancia giocatore.
5. Guadagna 2 PP (indicato sul lato Design migliorato della tessera).
6. Controlla se hai raggiunto un obiettivo aziendale (vedi pagina 16).

Note: Ogni modello di auto ha una tessera design per ogni parte di auto, più una tessera design che non presenta una parte e non può essere utilizzata per l'aggiornamento.

DESIGN TESTATI

Qualunque Design migliorato che possiedi, per il quale hai anche un'auto corrispondente in uno o più dei tuoi garage, è considerato un **design testato**. Quando hai un design testato (che potrebbe accadere subito dopo averlo migliorato o immediatamente dopo aver richiesto un'Auto), spostalo dal lato della tua plancia direttamente sopra un'Auto corrispondente sulla tua plancia.

I design testati assegnano un punteggio PP alla fine di ogni settimana (vedi pagina 19) e alla fine del gioco (vedi pagina 21).

Note: Se hai più di un'auto corrispondente, non importa quale sia il design migliorato sopra. Il fatto che il Design sia sopra la tua plancia indica che è Testato. Puoi avere più di un progetto testato sopra ogni auto.

Esempio:

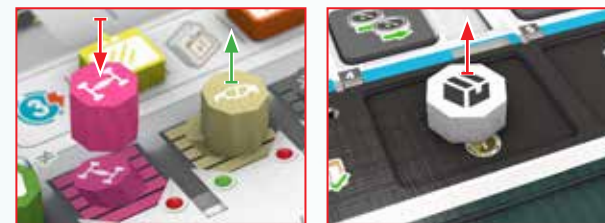
Blue ha 3 design migliorati, uno dal SUV, uno da un'auto sportiva e un altro da un'auto Concept. Ha solo un SUV e un'auto sportiva nei suoi garage. I suoi SUV e i design migliorati per le auto sportive sono considerati design testati.



Blu sposta il SUV e l'automobile sportiva sopra i garage delle automobili. Il Concept Car Design non è testato, quindi lo tiene vicino alla sua plancia giocatore.



Blue vuole aggiornare la carrozzeria dal suo SUV e la parte elettronica da un camion.



Per ottenere le Parti giuste, scambia la sua Trasmissione con una carrozzeria dal Riciclaggio e scarta un voucher ricambi per l'altra Parte.



Posiziona i ricambi negli spazi di miglioramento dei rispettivi Modelli, ottenendo 1 Libro e 2 PP.

Quindi fai avanzare ciascuno dei relativi segnalini di valore di uno spazio a destra.



Il blu segna 2 PP per ogni tessera. Poiché viene testato solo la carrozzeria, lo sposta in cima al garage del SUV e l'Elettronica al lato della sua scheda giocatore.



VANTAGGI DELLA CERTIFICAZIONE

Dopo aver ottenuto la certificazione in questo dipartimento, rimuovi il lucchetto dalla tessera doppio miglioramento sulla plancia del giocatore. Adesso hai una possibilità **unica** di **migliorare due volte un design** quando si svolge l'attività migliora un design.

Quando lo fai, procedi come segue:

1. Aumenta il valore della parte auto di 2 passaggi anziché solo 1 (se possibile) e capovolgi il suo indicatore valore sul lato del doppio aggiornamento.
2. Guadagna PP pari al nuovo valore della parte auto.
3. Capovolgi la tessera doppio miglioramento sulla tua plancia

Note: Ogni tipo di parte auto può essere migliorata una sola volta una volta durante il gioco. Cioè Non ci sono due giocatori che possono aggiornare due volte la stessa parte.





DIPARTIMENTO AMMINISTRATIVO

Da qui, puoi microgestire un altro dipartimento.



Il **giallo** spende 2 turni dalla banca dei turni, più 1 altro dall'amministrazione per lavorare 3 turni nella logistica.

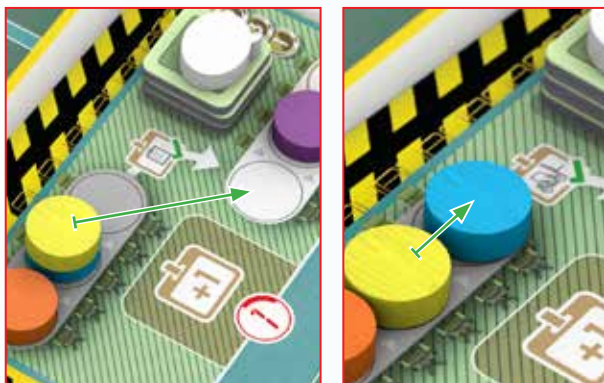
Quando lavori in Amministrazione, puoi anche scegliere un altro dipartimento in cui lavorare. Puoi dividere i turni e i libri come preferisci tra Amministrazione e dipartimento prescelto: solo in Amministrazione, o solo nel dipartimento prescelto, o in entrambi.

Poiché non vi sono attività specifiche in Amministrazione, i turni lavorati qui possono essere utilizzati solo per la formazione.

Note: Gli spazi di lavoro in Amministrazione offrono solo 1-2 turni, invece dei soliti 2-3 turni; tuttavia, questo lo rende un buon posto per usare quei turni che hai archiviato nel tracciato dei turni conservati

Esempio:

Il **giallo** è alla stazione di lavoro che dà 2 turni, ma spende 2 turni dalla banca dei turni per lavorare in totale 4 turni. Ha anche 3 libri. Sceglie Logistica come altro dipartimento e decide di trascorrere 3 turni lavorando in logistica e il suo turno rimanente per allenarsi in amministrazione. Quindi spende 2 libri per formarsi in amministrazione e il 3° libro per formarsi in logistica.



giallo spende anche 2 libri per formarsi in amministrazione e 1 altro per formarsi in logistica.



VANTAGGI DELLA CERTIFICAZIONE

Diventare certificato in Amministrazione ti consente di avere 1 gettone Discorso aggiuntivo sulla tua plancia.



giallo ottiene la sua terza certificazione e quindi soddisfa i requisiti dell'obiettivo aziendale di certificazione. Ottiene uno dei segnalini Discorso sull'obiettivo.

OBIETTIVI AZIENDALI

Durante il setup, tre coppie di tessere obiettivi aziendali sono state posizionate nei dipartimenti della fabbrica in cui il consiglio di amministrazione vuole vedere qualche miglioramento:

- Richiesta auto per test finali in R&D
- Aggiornamento di progetti in R&D
- Certificazioni

Quando un giocatore soddisfa i requisiti di un Obiettivo, prende immediatamente 1 dei gettoni Discorso generico dalla sua tessera. Una volta che tutti i gettoni discorsivi sono stati rimossi da un Obiettivo, rimuovilo dal tabellone e rimettilo

nella scatola. È possibile per lo stesso giocatore raggiungere entrambi gli obiettivi all'interno di un reparto.

I REQUISITI DEGLI OBIETTIVI SONO I SEGUENTI:

- **Richiedere auto:** Avere il numero indicato di auto nei garage.
- **Migliorare design:** Avere il numero indicato di design migliorati.
- **Certificazioni:** Avere il numero indicato di certificazioni.



SANDRA, IL MANAGER AZIENDALE

Sono responsabile della produzione e sono qui per valutare le tue prestazioni.

Come gli altri giocatori, **Sandra** partecipa alla Selezione degli spazi e delle fasi di lavoro, seguendo le sue regole speciali:

Nel primo giorno di gioco, Sandra è alla sua scrivania in amministrazione a occuparsi di scartoffie; **non eseguirà nessun compito** quel giorno. All'inizio di ogni giorno successivo, durante la Fase Selezione spazi lavoro, Sandra fa il suo turno selezionando un nuovo reparto nell'ordine normale. All'inizio del giorno 2, sarà l'ultima a muoversi.

Esempio:

All'inizio del secondo giorno, i Lavoratori sono sdraiati nello spazio di lavoro e Sandra è alla sua scrivania. Ogni giocatore in ordine seleziona una nuova postazione in cui lavorare, quindi Sandra sceglie per ultima. Entrambe le postazioni in R&S sono occupate, quindi viene collocata sulla postazione più in alto in Assemblaggio.

Esempio:

*All'inizio del terzo giorno, i giocatori in R&S scelgono prima un nuovo reparto in cui lavorare, seguito da Sandra e poi dagli altri giocatori. Se **arancione** e **viola** scelgono entrambi di lavorare in Logistica nel terzo giorno, Sandra passerà alla postazione vuota in Design.*

VALUTAZIONE

Dal secondo giorno in poi, quando è il turno di Sandra di agire durante la Fase 2, valuta il dipartimento in cui si trova attualmente. Valuta il giocatore o i giocatori **che hanno meno formazione** nel dipartimento in cui si trova.

Se vieni valutato, controlla i criteri di penalità nella tabella che puoi trovare nella pagina successiva. Se ci sono questi criteri, perdi 1 PP, più un altro 1 PP per ogni turno bancario che ne hai meno di 5.

Esempio:

*Sandra sta valutando il dipartimento di progettazione. **Viola**, **Blu** e **Giallo** sono allo stesso livello più basso sul tracciato di formazione e sono tutti soggetti a valutazione. **Blue** ha 4 design sulla sua plancia e supera la valutazione senza penalità. **Viola** però ha solo 1 Design sulla sua plancia ed è penalizzato. Ha solo 2 turni accumulati e quindi perde un totale di 4 PP (1 + 5 - 2). Il **giallo** non ha design sulla plancia ed è anche penalizzato. Tuttavia, ha 4 turni accumulati, quindi perde 2 PP.*



Entrambe le postazioni di ricerca e sviluppo sono occupate. Sandra passa alla successiva postazione disponibile dall'alto verso il basso.



arancione e viola giocano per prime, ed entrambe si spostano su Logistica. Sandra gioca successivamente e si sposta di nuovo sulla successiva postazione disponibile dall'alto verso il basso.



Viola, Blu e Giallo sono tutti a pari merito nello spazio più basso del tracciato inferiore.

Criteria per la penalità

Penalità



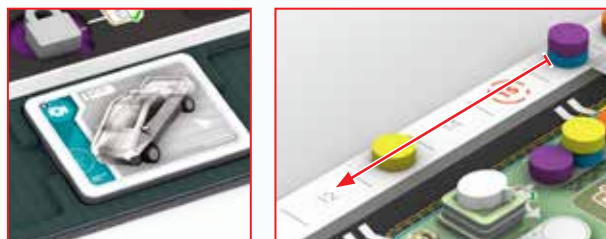
Attività del dipartimento



Il blu ha 4 design. Non riceve alcuna penalità.



Il giallo non ha design ma ha 4 turni accumulati. Perde 2 PP (1 + 5 - 4).



Il viola ha solo 1 design, quindi ottiene una penalità. Ha 2 turni accumulati. Perde 4 PP (1 + 5 - 2).

DIPARTIMENTI

	Ricerca & Sviluppo
	Assemblaggio
	Logistica
	Design
	Amministrazione

CRITERI PER LA PENALITÀ

	Avere 2 o meno design migliorati
	Avere 2 o meno macchine nel tuo garage
	Avere 2 o meno ricambi auto sulla tua plancia
	Avere 2 o meno design sulla tua plancia
	Essere certificati in 2 o meno dipartimenti

ATTIVITA' DEL DIPARTIMENTO

Dopo aver valutato il dipartimento in cui si trova, Sandra svolge un'attività specifica in quel dipartimento. **Ricorda**, Sandra non svolge la sua attività dipartimentale il primo giorno di gioco.

DIPARTIMENTO

	Ricerca & Sviluppo
	Assemblaggio
	Logistica
	Design
	Amministrazione

ATTIVITA' DEL DIPARTIMENTO

	Fai avanzare di 1 spazio la Pace Car. Fai avanzare tutte le auto dietro per colmare il vuoto. Se la Pace Car si sposta su uno spazio a strisce, questo fa scattare una Riunione.
	Rimuovere tutti i ricambi auto da tutti gli spazi dell'Assemblaggio.
	Rimuovere tutte i ricambi, tranne 1, da ciascun magazzino.
	Mescola e riporta le 4 tessere Design più a destra nella parte inferiore della pila Centrale. In una partita a 2 giocatori , rimuovi invece le 8 tessere più a destra. Quindi, fai scorrere i design verso il basso e riempi gli spazi normalmente.
	Calcola il punteggio di fine settimana.



PUNTEGGIO DI FINE SETTIMANA

Quando Sandra svolge la sua attività del dipartimento in amministrazione, la settimana finisce e tutti i giocatori segnano PP come segue:

- Per ogni auto nel tuo garage:
- Ottieni 1 PP per ogni miglioramento che è stato fatto a quel Modello (da tutti i giocatori). Per fare ciò, contare il numero di parti di automobili negli spazi di miglioramento del modello.

- Ottieni 1 PP per ogni design testato di quel modello.



- Quindi, fai avanzare l'indicatore della settimana di 1 spazio a meno che non sia già in posizione 3 (in tal caso ignora questo passaggio).



La *arancione* ottiene 3 + 2 PP dai suoi miglioramenti di City Car. Ottiene 15 PP perché ha 3 City Car (a 5 PP ciascuna).

Esempio:

arancione ha 3 city car e 1 auto sportiva nei garage. Il modello di city car è stato migliorato 3 volte e ha 2 design testati per il modello di city car. Pertanto, ciascuna delle sue city car vale 5 PP; 15 PP in totale. L'auto sportiva è stata migliorata solo una volta, e non da lei, quindi vale solo 1 PP.



MEETINGS

Una volta che abbiamo abbastanza dati di test, è ora che tutti si incontrino nella sala riunioni e discutano i nostri risultati. Questo è il momento per te di mostrare i tuoi risultati a Sandra.



Come accennato in precedenza, quando la Pace Car raggiunge o supera uno spazio a strisce, spostare il segnalino meeting nello spazio Riunione in Amministrazione.

Alla fine di quella fase di lavoro, dopo che tutti hanno svolto il proprio turno (incluso Sandra), inizia l'incontro.

Note: Il riciclaggio non può essere utilizzato durante una riunione.

Durante la riunione, utilizzerai i segnalini discorso per discutere degli obiettivi di rendimento e guadagnare PP.

Ricorda, esistono diversi modi per ottenere i segnalini discorso

1. Essere la prima persona a raggiungere l'ultimo spazio su un tracciato di formazione.
2. Raggiungere la 2a e la 4a sezione del tracciato di certificazione.
3. Realizzare obiettivi aziendali.
4. Completamento dell'assemblaggio di un'auto che è richiesta.
5. Parcheggiare un'auto in un garage che ti premia con un gettone Discorso.

All'inizio della riunione, ci sono 4 obiettivi di rendimento sul tavolo. Ogni giocatore ne ha anche 3 in mano, di cui 1 (e solo 1) deve essere giocato durante la Riunione.

Un meeting viene risolto con i giocatori che effettuano turni individuali seguendo l'ordine del tracciato certificazione (da destra a sinistra). Una volta che tutti i giocatori hanno fatto un turno, il processo ricomincia, seguendo lo stesso ordine. Se un giocatore passa (vedi pagina successiva), può ancora fare ulteriori turni nella Riunione, ma quando tutti i giocatori passano consecutivamente, la Riunione termina.



Non ha aggiornato alcuna parte sulla sua auto sportiva. Segna il numero di aggiornamenti effettuati da altri giocatori, per 1 PP.



I 4 obiettivi di rendimento all'inizio dell'incontro.



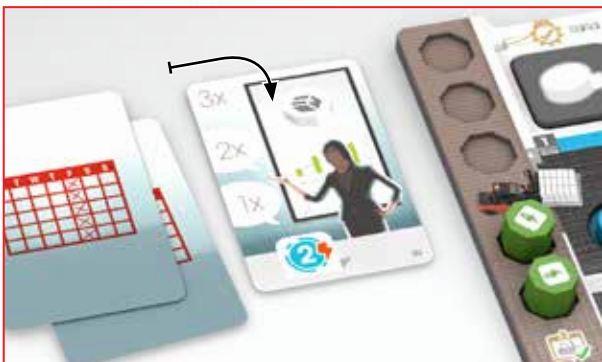
L'ordine delle riunioni è determinato dalla posizione dei giocatori sul tracciato di certificazione.

Esempio:

Nell'immagine a destra, i giocatori eseguono i turni durante questo incontro nel seguente ordine: *viola*, *arancione*, *giallo*, *blu* e poi di nuovo a *viola*, e così via.



Il blu posiziona un gettone Discorso sull'icona 3x. Può segnare 2 PP per macchina fino a un massimo di 3 macchine. Dal momento che ha più di 3 auto, ottiene 6 punti.



In un turno successivo, Blue gioca uno dei suoi obiettivi di rendimento. Decide di non inserire un segnalino discorso su di esso. Da ora in poi gli è permesso di passare.



Viola ha 5 design, ma può segnare solo 3. Posiziona un gettone Discorso sull'icona 3x e segna 6 PP (3 x 2 PP per design).



arancione ha solo 1 Design. Posiziona un gettone Discorso sull'icona 2x e ottiene 2 PP (1 x 2 PP per Disegno). Avrebbe potuto segnare 2 design se li avesse avuti.

Nel tuo turno devi scegliere una delle due seguenti opzioni:

A) Parlare. Eseguire uno o entrambi i seguenti passaggi:

1. Gioca 1 dei tuoi obiettivi di rendimento dalla tua mano a faccia in su sul tavolo vicino alla Sala riunioni.

Note: È necessario eseguire questa operazione una sola volta per riunione ad un certo punto prima di passare.

2. Posiziona 1 dei tuoi segnalini discorso sulla carta Obiettivo di rendimento scelta, al livello del simbolo fumetto con il numero più alto scoperto, su cui non hai già un segnalino discorso.

Note: Se hai giocato il tuo obiettivo di rendimento in questo turno e se scegli di posizionare un segnalino discorso, devi posizionarlo su quell'obiettivo.

3. Accumula punteggio PP basato sull'obiettivo (vedi sotto).

OPPURE

B) Passare. Puoi passare solo se hai già giocato uno dei tuoi obiettivi di rendimento.

Ricorda, puoi comunque prendere parte alla Riunione se ottieni un turno aggiuntivo nella stessa Riunione.

Note importanti sugli obiettivi di rendimento:

- Devi giocare 1 dei tuoi obiettivi di rendimento dalla tua mano in ogni Meeting, anche se non segnerai alcun PP per questo.
- Non è obbligatorio giocare un gettone Discorso sul proprio obiettivo di rendimento giocato.
- È possibile posizionare un gettone Discorso su un obiettivo di rendimento, anche se otterrà un punteggio di 0 PP.

PUNTEGGI OBIETTIVI DI RENDIMENTO

Sandra è amante degli obiettivi di rendimento, ma ne perde gradualmente interesse più ne sente parlare.

Il numero di gettoni Discorso su un obiettivo indica il numero di giocatori che possono parlare di tale obiettivo durante la riunione. Ogni obiettivo di rendimento mostra un numero di PP in basso, oltre a un moltiplicatore all'interno di ciascuna gettone discorso

Quando metti un segnalino Discorso su una carta, ottieni i PP rappresentati ogni volta che soddisfi quell'obiettivo, fino a un numero massimo di volte uguale al moltiplicatore mostrato sull'icona in cui è stato posizionato il segnalino discorso.

Esempio 1:

viola è entusiasta di vantarsi dei 5 design aggiornati che ha, ma il moltiplicatore più alto è 3x, quindi Sandra ne considera solo 3. Mette un segnalino Discorso sulla carta e segna 6 PP (3 design aggiornati, 2 PP ciascuno). arancione ha pianificato molto male per questo incontro e questo è l'unico obiettivo di rendimento che le valga qualcosa. Posiziona un gettone Discorso nello spazio con il moltiplicatore x2, ma poiché ha solo 1 design migliorato, ottiene 2 PP (1 design, 2 PP ciascuno). Se ne avesse avuti 2 o più, avrebbe segnato 4 PP. Questa mossa infastidisce il giocatore Giallo che ha 3 design migliorati, ma poiché Sandra si sta stancando di sentirne parlare, l'unico spazio rimasto è 1x. Nonostante abbia 3 design migliorati, può segnare solo 1. Quindi Giallo decide di segnare un obiettivo diverso. Blue ha 1 Design, vuole cogliere l'occasione e piazza un gettone Discorso sulla carta per segnare 2 PP.



Il giallo ha solo 1 design. Ma dal momento che l'obiettivo di design gli avrebbe dato solo 2 PP, decide di segnare la certificazione in Obiettivo di rendimento dell'Assemblaggio e ottiene invece 4 PP.

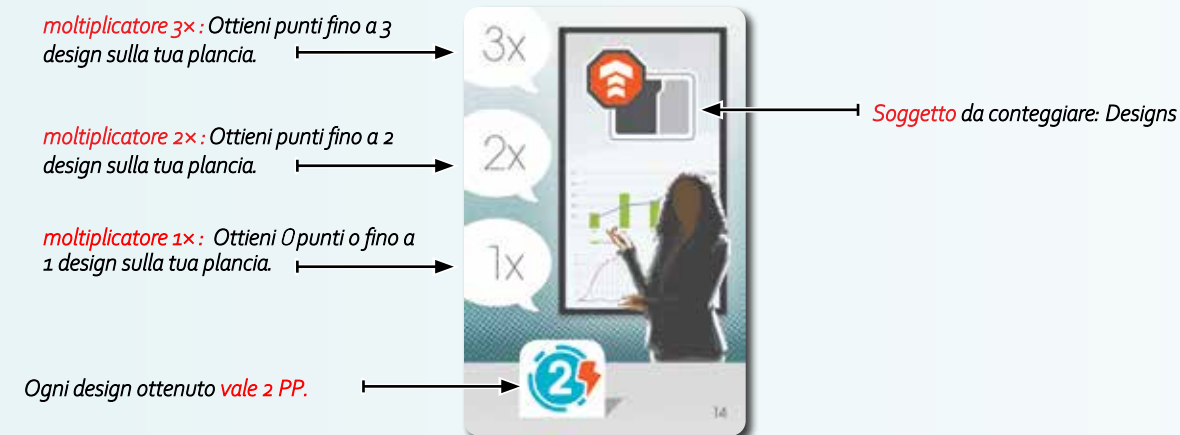


Blue ha 1 Design e coglie l'occasione. Lei segna 2 PP.

Esempio 2:

Nei gli ultimi turni, non ci sono più obiettivi rendimento che interessano **Blue**, quindi gioca il suo obiettivo rendimento dalla sua mano e mette un segnalino Discorso su di esso. **Viola** è focalizzato su un altro Obiettivo rendimento che gli darà dei buoni PP e mette un gettone Discorso su di esso. **arancione** è ancora irritato dal fatto che non ha pianificato bene questo incontro, ed è stufo di altri giocatori che hanno segnato così tanti PP. Vedendo che il **viola** sarebbe in grado di ottenere un sacco di PP dall'obiettivo di rendimento giocato da **Blue**, **arancione** posiziona un gettone Discorso su quell'obiettivo per 0 PP, al fine di ridurre il numero di PP che il **viola** può ottenere.

Dal momento che **Blue** può passare i suoi prossimi turni, aspetterà nuove opportunità di punteggio dagli obiettivi degli altri giocatori.



Il blu può passare e attendere gli obiettivi di prestazione giocati dagli altri giocatori. arancione segna 0 PP dall'obiettivo di prestazione di Blue.



Il segnalino meeting viene rimosso sul tracciato Test. Il segnalino del ciclo di produzione avanza.

FINE DEL MEETING

Una volta che tutti passano consecutivamente, procedere come segue:

1. Restituisci i gettoni Discorso usati durante la Riunione ai rispettivi giocatori, posizionandoli a lato delle loro plance. Quelli non utilizzati (quelli rimanenti sulla plancia del giocatore) non vengono spostati.
2. Ogni giocatore con qualsiasi gettone Discorso generico a fianco della propria plancia giocatore può restituirli alla riserva. Per ogni gettone restituito, sposta uno dei gettoni Discorso dal lato della loro plancia giocatore su uno slot vuoto su essa.
3. Scarta tutte le rimanenti carte Obiettivo rendimento scoperte.
4. Determinare gli obiettivi di rendimento della prossima riunione:
 - a. Ogni giocatore piazza 1 delle loro 2 carte rimanenti dalla propria mano a faccia in giù su uno spazio vuoto nella sala riunioni.
 - b. Rivela tutte le carte giocate.
 - c. Se ci sono meno di 4 giocatori, riempi il resto degli spazi con le carte del mazzo.
5. Ogni giocatore pesca 2 nuovi obiettivi rendimento dal mazzo e li aggiunge alla propria mano.
6. Riporta il segnalino di Meeting sul tracciato Test.
7. Avanzare l'indicatore del ciclo di produzione di uno spazio a meno che non sia già in posizione 3.



Dopo aver posizionato una carta dalla propria mano nella Sala riunioni, i giocatori riempiono la propria mano con 3 carte rendimento.

FINE DEL GIOCO

L'indicatore del ciclo di produzione e l'indicatore della settimana segnano la fine del gioco. Quando uno di essi è almeno nel 2° spazio e l'altro è almeno nel 3°, la fine del gioco viene attivata. Termina la giornata, incluso un possibile punteggio a fine settimana, una riunione o entrambi, quindi procedi al punteggio finale. (Vedi la pagina posteriore di questo manuale.)

Note: è possibile che ci siano più di 3 riunioni prima che siano trascorse 2 settimane e viceversa. L'incontro è sempre alla fine della giornata.



L'incontro è appena finito. Il gioco termina immediatamente perché il meeting ha appena finito la giornata.

VARIANTE 1



arancione e viola guadagnano entrambi 2 PP.

VARIANTE 2



Blue deve posizionare la sua auto nel garage vuoto più a sinistra.

VARIANTE 3



Il viola ha esperienza con il gioco, ma gli altri giocatori no. viola decide di giocare con le tessere Esperto per rendere il suo gioco un po' più impegnativo.

VARIANTE 4



giallo chose to place the Garage tile that gains him 2 Books. But he needs to wait for the next day to flip the tile and get them. This means 2 days before he can use them.

VARIANTI

VARIANTE 1 — NICE SANDRA

Sandra è di umore molto migliore. Invece di punirti per non essere un buon lavoratore, ti premia per aver fatto bene!

Criteria per la ricompensa

ricompensa



Attività dei dipartimenti

Durante il setup, posizionare il marcatore PP sulla posizione 0 del tracciato anziché sulla posizione 15. Inoltre, utilizzare l'altro lato della tessera rapporto di Sandra.

Quando Sandra valuta un reparto, valuta il giocatore o i giocatori che si sono formati di più in quel reparto invece dei giocatori con meno formazione.

Se sei valutato, controlla la tabella qui sotto. Se si soddisfano i requisiti elencati, si guadagna 1 PP per ogni turno conservato che si ha oltre 5.

Per esempio. Se hai 7 turni conservati, guadagni 2 PP.

DIPARTIMENTI

CRITERI PER IL PREMIO

	Ricerca & Sviluppo		Avere 2 o più design aggiornati
	Assemblaggio		Avere 2 o più auto nei tuoi garage
	Logistica		Avere 2 o più parti di automobili sulla scheda del giocatore
	Design		Avere 2 o più design sulla tua plancia giocatore
	Amministrazione		Essere certificati in 2 o più dipartimenti

VARIANTE 2 — IL PIANIFICATORE

Posiziona le tue 4 tessere bonus garage nell'ordine che desideri. La tessera con il lucchetto sul retro è posizionata nello spazio più a destra. Durante il gioco, tuttavia, quando richiedi un'auto, questa deve essere posizionata nel garage vuoto più a sinistra.

VARIANTE 3 — MODALITA' ESPERTO



Durante la configurazione, utilizzare le tessere Garage esperto anziché le tessere Garage di base. Nota che puoi usare entrambe le tessere a seconda dell'esperienza dei giocatori.

Alcuni che usano tessere Garage di base e altri che usano tessere Garage di esperti (se giocatori esperti giocano con un nuovo giocatore).

VARIANTE 4 — MODALITA' RITARDATA

In questa variante, tieni le 4 tessere Bonus Garage più a sinistra accanto alla tua plancia. Solo la tessera con il lucchetto sul retro è posizionata nello spazio più a destra. Quando si posiziona un'auto in uno dei garage, si sceglie una delle tessere accanto al tabellone e la si posiziona nello spazio del garage dell'auto appena presa. Puoi ottenere il bonus in qualsiasi momento in un turno futuro capovolgendo la tessera. Non puoi girare la tessera nello stesso turno in cui l'hai guadagnata. Dal momento che non puoi usare Libri, Buoni Ricambi o Spostamenti dei turni accumulati nel turno in cui li ottieni, ciò significa che saranno necessari due turni prima di poterli usare.

A causa di questo ritardo, le auto guadagnate durante l'ultimo giorno di gioco non ti daranno alcun vantaggio.

Nota: sei libero di mescolare varianti.

PROMEMORIA REGOLE CAMBIAMENTI



3- GIOCATORI

Apportare le seguenti modifiche al setup:

- Copri la **pista di prova** stampata sul tabellone con quella sostitutiva che mostra il lato con 3 persone.
- **Obiettivi aziendali:** posiziona solo 1 segnalino Discorso generico sull'obiettivo più difficile di ogni coppia, per un totale di 9 segnalini Discorso su Obiettivi aziendali.
- **Premi per la formazione:** Posiziona solo 2 tessere premio sull'ultimo spazio del percorso di formazione di ciascun dipartimento.

Apporta le seguenti modifiche durante il gioco:

- **Alla fine di un meeting,** pesca 1 obiettivo di rendimento dal mazzo per realizzare il 4° obiettivo di rendimento per il prossimo incontro.

PROMEMORIA REGOLE



2- GIOCATORI

Apportare le seguenti modifiche al setup:

- Copri la **pista di prova** stampata sul tabellone con quella sostitutiva che mostra il lato con 2 persone.
- **Obiettivi aziendali:** posiziona solo 1 segnalino Discorso generico sull'obiettivo più difficile di ogni coppia, per un totale di 9 segnalini Discorso su Obiettivi aziendali.
- **Premi per la formazione:** Posiziona solo 2 tessere premio sull'ultimo spazio del percorso di formazione di ciascun dipartimento.

Apporta le seguenti modifiche durante il gioco:

- **Alla fine di un meeting,** pesca 1 obiettivo di rendimento dal mazzo per realizzare il 3° e il 4° obiettivo di rendimento per il prossimo incontro.
- **Modifica delle regole:** I giocatori non possono spostarsi in un reparto dove si trova **Sandra**. Tuttavia, lei può spostarsi in un reparto in cui si trova un giocatore. Questo è vero anche nel dipartimento amministrativo.
- **Modifica delle regole:** Quando **Sandra** è nel reparto Design, rimuove le 8 tessere più a destra invece di 4.

REGOLE DALLE EDIZIONI PRECEDENTI

Se hai già familiarità con Kanban: Automotive Revolution o Driver's Edition, ecco le modifiche alle regole di questa edizione:

- Non è più possibile sostituire le auto nei garage con altre nuove.
- Quando **Sandra** ti penalizza, ora perdi 1 PP in aggiunta a PP per eventuali turni conservati inferiori a 5.
- Nella variante Nice **Sandra**, sei ricompensato in PP solo per i turni conservati che hai oltre 5, anziché per tutti i tuoi turni conservati.
- Ci sono 5 nuove tessere obiettivo finale tra cui scegliere durante il setup.



SUGGERIMENTI DI SANDRA

- Tieni d'occhio la prossima mossa di **Sandra** e pianifica di conseguenza.
- Ricorda che se **Sandra** salta un reparto, il gioco si riduce di un giorno. Questo movimento potrebbe terminare il gioco all'improvviso!
- Evitare sanzioni dalla valutazione. Cerca di non essere nell'ultima posizione sul tracciato di formazione, se lo sei, mantieni un sacco di turni conservati.
- A volte è OK perdere un po' di PP per mantenere la tua strategia.
- Guarda quali design prendono i tuoi avversari; possono usarli per richiedere un'auto che desideri!
- I progetti testati sono preziosi. Se stai investendo in design di un determinato modello, non ridurti all'ultimo minuto per richiedere l'auto che ti serve per testare quei miglioramenti.
- Non abbiate paura di usare gli spazi lavoro con meno turni. Questi ti consentono di fare il tuo turno prima di un giocatore sull'altra posizione.
- Usa i turni conservati per massimizzare il tuo turno.
- In Logistica, prova a prendere almeno 1 Parte dell'automobile che è possibile scambiare al Riciclo; 1 tipo ti dà accesso ad altri 3.
- Visitare l'Amministrazione è l'unico modo per lavorare nello stesso reparto in turni consecutivi.
- Se perdi il tuo "slancio", visitare l'amministrazione è il modo migliore per recuperare.
- Tieni d'occhio gli obiettivi aziendali. Quei segnalini discorso extra sono molto utili.
- Assemblare le auto che sono richieste per garantire segnalini discorso.
- Ricorda gli obiettivi di rendimento e raccogli quanti più segnalini discorso puoi. Puoi segnare un sacco di PP nelle riunioni.
- Quando si sblocca un vantaggio di certificazione, può essere utilizzato immediatamente.
- Tieni d'occhio il ciclo di produzione e i marker della settimana. La fine del gioco potrebbe arrivare prima del previsto.

PUNTEGGIO FINALE

Alla fine del gioco, ogni giocatore esegue i seguenti passi:

1. Spendi 1 segnalino Discorso per ogni obiettivo che desideri guadagnare sulla tessera Obiettivo finale. Ogni giocatore può ottenere ogni risultato sulla tessera una volta (più di un giocatore può guadagnare lo stesso risultato). È possibile utilizzare i segnalini discorso generici. Le tessere degli obiettivi finali sono spiegate nel libro di consultazione.



arancione ha raggiunto tutti gli obiettivi, ma dato che ha solo 2 segnalini Discorso, può ottenerne solo 2. *arancione* sceglie di ottenere il 1° e il 2°, che segna i suoi 15 punti.

2. Guadagna 1 PP per turno che hai accumulato.



Il *viola* guadagna 2 PP, il *giallo* 4 PP, il *blu* e l'*arancio* 0 PP.

3. Guadagna 1 PP per gettone discorso (il tuo colore o generico), il libro e il voucher ricambi sul tabellone del giocatore.



Il *blu* guadagna 4 PP.

4. Ottieni PP per ciascuna delle tue auto nei tuoi garage. I PP guadagnati per tipo sono mostrati sotto Garages sulla tua plancia. Il valore delle auto è il seguente: City Car 2 PP, SUV 3 PP, Truck 4 PP, Sports Car 5 PP, Concept Car 6 PP.

Esempio:

viola ha 2 city car, un camion e 1 auto sportiva nel suo garage. Il *viola* segna 13 PP.



viola guadagna 4 PP per le City Car, 4 PP per il Truck e 5 PP per la Sports Car.

5. Ottieni PP per le posizioni relative sul tracciato di formazione di ciascun dipartimento:

- 1°: 5 PP
- 2°: 3 PP
- 3°: 1 PP

Esempio:

In questa situazione, *arancione* segna 5 PP, *Blue* segna 3 PP e nessuno segna 1 PP per il 3° posto.



Il *giallo* e il *viola* non si sono formati, quindi guadagnano 0 PP.

Note: Se più di un segnalino si trova nella stessa posizione, il punteggio viene calcolato in ordine di segnalino dall'alto verso il basso nella pila. Quindi, il punteggio più alto va al giocatore che si è formato per ultimo. Un giocatore che non ha svolto alcuna formazione in un reparto non può guadagnare PP per questo passaggio.

6. Per ciascuno dei tuoi progetti testati, guadagna PP pari al valore del ricambio auto raffigurato su di esso. Il valore della parte è indicato sul tracciato Valore di aggiornamento. **Ricorda**, un design testato è un design migliorato per un'auto che hai nei garage. Questi sono i design sopra la tua plancia

Esempio:

viola ha aggiornato i design per i seguenti modelli:

trasmissione della City Car, Motore e sistema di Autopilotaggio dell'auto sportiva, nessun miglioramento sul camion e un altro motore di una Concept Car.

Il design della City Car e dell'auto sportiva sono considerati Design testati in quanto ha almeno 1 auto corrispondente nei suoi garage. Il motore migliorato della Concept Car non è considerato testato, poiché nei suoi garage non è presente una Concept Car.

Pertanto, ottiene un punteggio per il valore delle parti di automobili del sistema di trasmissione, del motore e del pilota automatico mostrate sulla tracciato Valore delle parti; $6 + 5 + 4 = 15$ PP.



Il *viola* guadagna 6 PP per aver testato la trasmissione, 5 PP per il sistema pilota automatico testato e 4 punti per il suo motore testato.

Il giocatore con più PP è il vincitore.

In caso di pareggio, i criteri di spareggio sono i seguenti:

1. Il maggior numero di automobili in garage
2. Il maggior numero di design testati
3. Il maggior numero di turni conservati

Se c'è ancora parità, tutti i giocatori in parità condividono quella posizione.