

VITAL LACERDA

KANBAN

Um jogo para 1 a 4 jogadores

EV

LIVRO DE REGRAS

Kanban (a palavra Japonesa para Painel) é o nome de um sistema de gerenciamento de tarefas semelhante a uma linha de montagem, baseado na evolução e fluidez do trabalho.

Os Veículos Elétricos (EVs) são cada vez mais comuns desde 2014. EVs são o futuro da indústria automotiva. Eles são carros melhores pois são mais eficientes, de fácil manutenção, mais limpos e mais baratos. Eles são máquinas computadorizadas que usam IA para melhorar a segurança e, no futuro, dirigirão por conta própria. Eles recebem atualizações de software durante sua vida útil e estão sempre evoluindo, diferente dos carros tradicionais de motor a combustão, que começam a ficar obsoletos na hora que você começa a utilizá-los

Durante o jogo, os jogadores são funcionários tentando crescer na carreira. Você precisa gerenciar os fornecedores e inventário, aprimorar e inovar partes automotivas e sujar as mãos na linha de montagem para acelerar a produção e impressionar a gerente da fábrica.

Você deve fazer bom uso das oficinas de reciclagem e do inventário limitado da fábrica para adquirir partes quando os fornecedores não conseguirem entregar. Como a fábrica precisa manter uma eficiência máxima, a produção não espera por você ou até que os erros sejam corrigidos.

Kanban é um jogo que foca no gerenciamento de tempo e de recursos que lhe coloca na condução de toda uma fábrica de produção, competindo por seus objetivos e o maior nível de promoção. Você ganhará Pontos de Produção (PP) ao realizar várias ações no jogo, e o jogador com mais PP ao final da partida é declarado vencedor.

Sandra, a gerente da fábrica, analisará a sua performance e manterá a fábrica em funcionamento.



ÍNDICE

Componentes	3	Regras de Ouro	9	Tarefa: Pegar Partes de Carro	11	Pontuação de Fim de Semana	19
Preparação	4	Ganhando Livros, Vale-Partes e Horas Extras	9	Tarefa: Receber Vale-Partes	11	Reuniões	19
Preparação do Jogador	6	Fichas Genéricas de Fala	9	Departamento de Montagem	12	Objetivos de Performance	20
Guia do Novo Funcionário	7	Departamentos e Tarefas	10	Tarefa: Providenciar uma Parte	12	Fim da Reunião	21
Estrutura do Jogo	7	Departamento de Design	10	Departamento de P&D	14	Fim do jogo	21
Selecionar Departamento	7	Tarefa: Pegar um Design	10	Tarefa: Pegar Carros	14	Variantes	22
Trabalhar	8	Tarefa: Pegar um Design Avançado	10	Tarefa: Aprimorar um Design	14	Regras para 2/3 Jogadores	23
Treinamento e Certificações	8	Departamento de Logística	11	Departamento de Administração	16	Mudanças nesta edição	23
Cursos	9	Tarefa: Fazer um Pedido Kanban	11	Objetivos da Fábrica	16	Dicas da Sandra	23
Treinamento Avançado	9			Sandra, a Gerente da Fábrica	17	Pontuação Final	24

"Então, é com você que eu tenho que trabalhar hein? Eu sou Sandra, a gerente da fábrica, e você responderá a mim enquanto trabalhar aqui. Devido à sua educação... irregular... eu espero que você aproveite os treinamentos que a empresa providencia no trabalho, para que você se torne competente nas operações de cada departamento. Eu verificarei o seu progresso diariamente em departamentos diferentes. Você não quer ser o atrasado do grupo — e é melhor você não deixar suas outras responsabilidades para trás também. Tais infrações serão registradas em seu histórico permanente. Pense nisso como um incentivo." — Sandra



CRÉDITOS

Meus agradecimentos aos testadores: 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, Gonça-lo 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 e os Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, a Sociedade de Boardgames da Área de Columbus e Arcádia Lusitana.

Agradeço imensamente aos seguintes: 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. Eles jogaram todas as versões deste jogo em horários não determinados. Sem todos eles, este jogo não seria possível.

Todo o meu amor às minhas lindas filhas Catarina e Inês e para a minha musa e melhor amiga, minha esposa Sandra por todas as ideias, paciência, apoio e inspiração.

Design do Jogo: Vital Lacerda

Arte do Jogo: Ian O'Toole

Design Gráfico & Ilustrações 3D: Ian O'Toole

Livros de Regras & Ilustrações 3D: Vital Lacerda

Jogo Solo: David Turczi

Desenvolvedor do Jogo: Paul M. Incao

Texto das Regras em Inglês: Paul Grogan, Vital Lacerda

Edição das Regras em Inglês: Paul Grogan

Vídeo Oficial das Regras: Gaming Rules!

Localização das Regras em PT-BR: João José Gois

Revisão: Chris Spath, Ori Avtalion

Gerentes do Projeto: Randal Lloyd, Rick Soued

Caso precise, nos contate em: customer-service@eagle-gryphon.com

CURTA-nos no Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

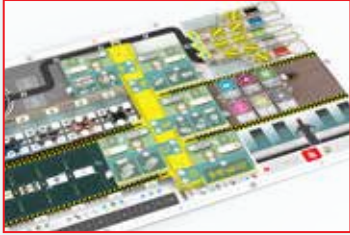
SLGA-nos no Twitter: @EagleGryphon

© 2020 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, building #5, Leitchfield, KY 42754, Todos os Direitos Reservados.

www.eagle-gryphon.com



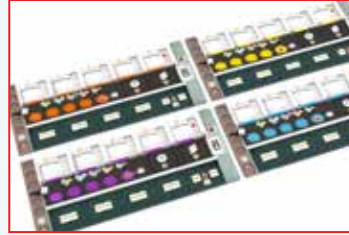
COMPONENTES



1 Tabuleiro



Livro de Regras e Livro de Referência



4 Tabuleiros de jogador



24 discos (6 pra cada jogador)



4 Funcionários (1 pra cada jogador)



4 Marcadores de Certificação (1 pra cada jogador)



4 Marcadores de Hora Extra (1 pra cada jogador)



4 Fichas de Aprimoramento Duplo (1 por jogador)



20 Cadeados (5 por jogador)



4 Folhas de Ajuda ao jogador (1 por jogador)



20 Fichas de Fala (5 pra cada jogador)



23 Fichas Genéricas de Fala



1 Meeple da Sandra
1 Marcador da Semana



1 Marcador de Ciclo de Produção
1 Marcador de Reunião



1 Ficha de Referência da Sandra



1 placa frente e verso de pista de testes; 1 Carro de Teste



40 Carros (8 de cada tipo)



6 Marcadores de valor das Partes de Carro



60 Partes de Carro (10 de cada tipo)



16 Livros
11 Vale-Partes



20 Fichas básicas de Bônus da Garagem (5 por jogador)



20 Fichas de Bônus da Garagem do Perito (5 por jogador)



12 Cartas de pedido Kanban



32 Cartas de Objetivo de Performance



35 Fichas de Design (7 de cada dos 5 Carros diferentes)



12 Fichas de Objetivo da Fábrica em 3 grupos



5 Fichas de Demanda



20 Fichas de Prêmio



9 Fichas de Objetivo Final



4 Lembretes de Hora Extra (1 pra cada jogador)

PREPARAÇÃO

1. Coloque o Tabuleiro do jogo no centro da mesa.
2. Coloque a ficha de Referência da Sandra no espaço apropriado. Use o lado com a faixa vermelha.
3. Coloque as Partes de Carro perto do Tabuleiro em uma reserva. Escolha 3 partes aleatoriamente e coloque-as nos espaços apropriados da Reciclagem.
4. Coloque os Vale-Partes e Livros perto do Tabuleiro em uma reserva.
5. Separe os Objetivos da Fábrica em 3 pilhas de acordo com o tipo deles. De cada pilha, Pegue 2 Objetivos aleatoriamente.



Coloque os Objetivos de Certificação nos devidos espaços numerados acima da trilha de Certificação (5A). Coloque os outros Objetivos nos espaços apropriados do Tabuleiro com o valor mais baixo no espaço superior e o outro no inferior (5B/5C). Devolva os Objetivos não utilizados para a caixa do jogo. Então, coloque 2 fichas Genéricas de Fala em cada Objetivo de Fábrica (total de 12 fichas de Fala)

3 jogadores: Coloque 2 fichas Genéricas de Fala no Objetivo com o menor número de cada par; Coloque 1 ficha no Objetivo com o maior número.

2 jogadores: Coloque 1 ficha Genérica de Fala em cada Objetivo.



PREPARAÇÃO NO P&D:

6. 3 jogadores: Cubra a Pista de teste impressa no Tabuleiro com a placa no lado que mostra 3 pessoas.



2 jogadores: Faça igual seria para 3 jogadores, mas use o lado que mostra 2 pessoas.



7. Coloque os marcadores de Valor da Parte de Carro no espaço mais à esquerda da trilha de Valor de Aprimoramento.
8. Coloque o Carro de Teste em qualquer espaço listrado na pista, direcionado no sentido anti-horário.
9. Coloque o marcador de Reunião e o marcador de Ciclo de Produção nos espaços indicados.

Nota: Todos os componentes são limitados.



Essas são as regras de preparação para um jogo entre 4 jogadores. As alterações para um jogo entre 2 ou 3 jogadores estão marcadas nos locais apropriados.



PREPARAÇÃO NO DESIGN:

10. Embaralhe as fichas de Design e coloque 1 ficha aleatoriamente em cada um dos 8 espaços à direita, viradas para cima.
11. Coloque o resto das fichas de Design viradas para cima em três pilhas de 9 espaços à esquerda. O espaço mais à esquerda é a Pilha Central e as outras duas pilhas são chamadas de Pilhas do Primeiro Escritório.



PREPARAÇÃO NA MONTAGEM:

12. Coloque 1 Carro de cada cor nos espaços correspondentes, direcionados para a esquerda.
13. Coloque outro Carro da mesma cor na plataforma amarela à esquerda de cada Carro que acabou de ser colocado.
14. Coloque todos os outros Carros perto do Tabuleiro e perto do departamento de Montagem para que os jogadores possam ver claramente quantos estão sobrando.



PREPARAÇÃO NA ADMINISTRAÇÃO:

18. Embaralhe as cartas de Objetivo de Performance e coloque 4 aleatoriamente viradas para cima nos espaços da Sala de Reunião. Coloque as outras cartas em um baralho virado para baixo perto do Tabuleiro.
19. Escolha uma ficha de Objetivo Final aleatoriamente e coloque-a no espaço apropriado abaixo da sala. Devolva as outras fichas para a caixa do jogo.
20. Coloque o marcador de Semana no espaço 0 da trilha da Semana.
21. Coloque a Sandra na mesa dela.

EM CADA DEPARTAMENTO:

22. Embaralhe as fichas de Prêmio e coloque aleatoriamente 3 viradas para baixo acima do espaço superior da trilha de treinamento de cada departamento, e depois coloque 1 ficha Genérico de Fala no topo de cada pilha de Prêmios. Os prêmios restantes não serão usados.



2/3 jogadores: Coloque só 2 fichas de prêmio em cada departamento.

PARTES DE CARRO

Motor, Piloto Automático, Bateria



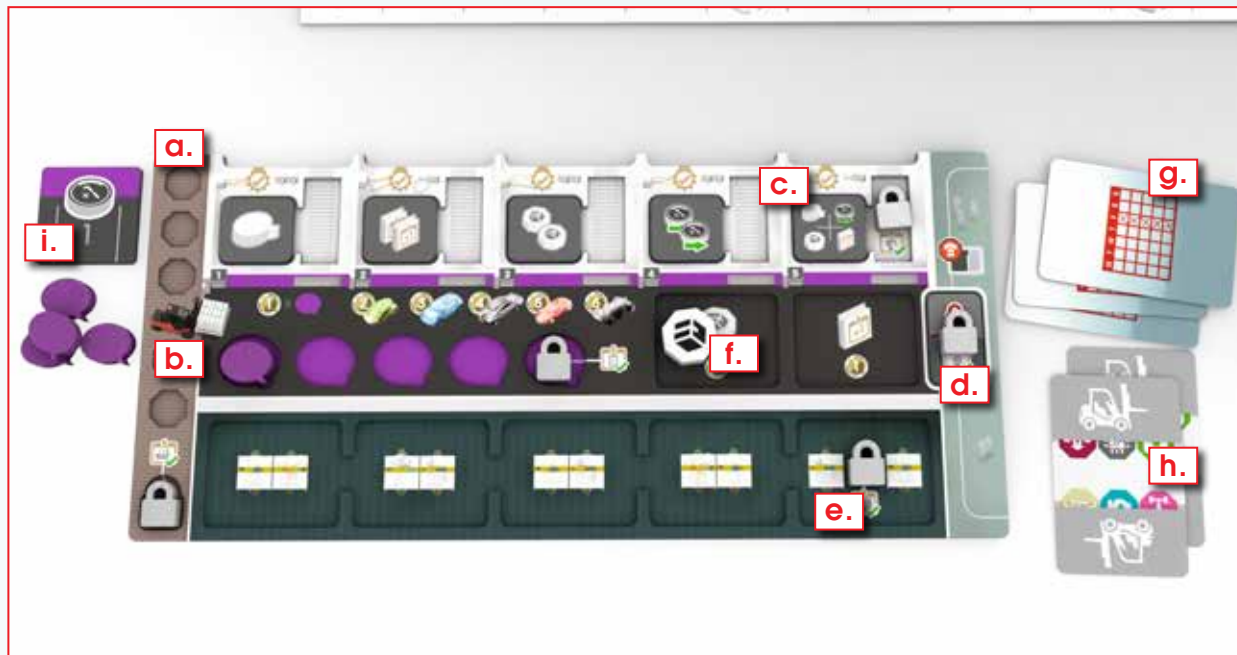
Chassi, Elétrica, Tração

NOMES E SÍMBOLOS DOS DEPARTAMENTOS



PREPARAÇÃO NA LOGÍSTICA:

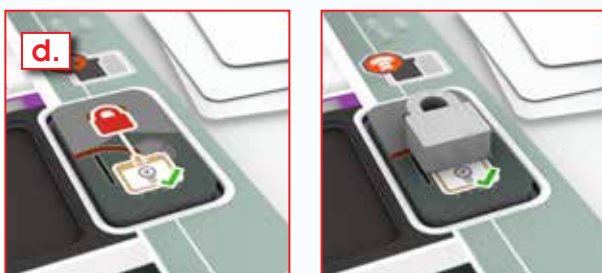
15. Embaralhe as 5 fichas de Demanda e coloque-as aleatoriamente em cada um dos 2 espaços perto do fim da linha. Coloque um número de fichas Genéricas de Fala perto de cada ficha conforme indicado nela.
16. Coloque as outras fichas de Demanda viradas para baixo em uma pilha perto do Tabuleiro e do Departamento de Montagem.
17. Embaralhe as cartas de Pedido Kanban e coloque-as viradas para baixo perto do Tabuleiro. Revele a carta do topo e coloque todas as 6 Partes de Carro exibidas nos espaços correspondentes do armazém. Então, coloque a carta virada para baixo embaixo do baralho de cartas de Pedido Kanban.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador segue os seguintes passos:

- a. Escolha uma cor e pegue um Tabuleiro correspondente, fichas Básicas de Bônus de Garagem, Funcionário, Fichas de Fala, Lembretes de Horas Extras, Marcador de Horas Extras, discos e Marcador de Certificação desta cor.
- b. Coloque 1 de suas fichas de Fala em um dos espaços correspondentes em seu Tabuleiro de jogador e coloque o resto perto do seu Tabuleiro de jogador.
- c. Coloque as fichas Básicas de Bônus de Garagem em suas garagens. A ordem não importa, exceto pela ficha que mostra um cadeado; essa deve ficar na garagem mais à direita.
- d. Coloque uma ficha de Aprimoramento Duplo no espaço apropriado de seu Tabuleiro.
- e. Coloque um cadeado em cada um dos 5 símbolos de cadeados impressos em seus Tabuleiros e na ficha de Aprimoramento Duplo.
- f. Pegue um Vale-Partes e coloque-o no espaço apropriado em seu Tabuleiro de jogador.
- g. Compre 3 cartas de Objetivo de Performance e coloque-as em sua mão.
- h. Compre 2 cartas de Pedido Kanban e deixe-as em sua mão.
- i. Pegue um Lembrete de Horas Extras e coloque-o perto do seu Tabuleiro de jogador.
- j. Coloque 1 de seus discos no espaço inicial **de cada uma das 5 trilhas de treinamento dos Departamentos**.
- k. Coloque seu marcador de Hora Extra no espaço 0 do Banco de Horas.
- l. Coloque seu marcador de PP (seu último disco) no espaço 15 da trilha dos Pontos de Produção (PP). Sempre que você perder pontos, mova esse marcador para a esquerda. Se você ganhar pontos, mova o marcador para a direita.



GUIA DO NOVO FUNCIONÁRIO

Após a preparação, mas antes do jogo começar, siga os seguintes passos:

1. Escolha um 1º jogador aleatoriamente. Começando com esse jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca seu marcador de Certificação em um espaço vazio na seção 0 da trilha de Certificações. Ao colocar o marcador de Certificação em um espaço com um benefício, ganhe este benefício imediatamente.

Nota: A ordem dos marcadores da direita para a esquerda é importante para o próximo passo e para a primeira rodada do jogo.

2. Na ordem das Certificações (da direita para a esquerda), cada jogador pega 1 Parte de Carro do Departamento de Logística e 1 Design do Departamento de Design.

Qualquer Design virado para cima pode ser pego, incluindo um do topo das Pilhas. Coloque cada item em seu devido espaço no Tabuleiro de jogador.

Nota: No jogo, pegar um Design de um dos 4 espaços mais à direita lhe dá um benefício. Isso **não acontece** neste momento.

3. Após todos os jogadores pegarem um Design, preencha os espaços vazios deslizando as fichas restantes para a direita, e encha os espaços que ficarem vazios com os Designs do topo de suas respectivas pilhas (pilha do Primeiro Escritório de cima para a linha de cima; pilha do Primeiro Escritório de baixo para a linha de baixo). Não preencha os espaços vazios de Partes de Carro.



Escolha um espaço.



Ganhe o benefício.



Azul vai 1º
Laranja por último



Pegue 1 Design e
1 Parte de Carro



Coloque-os no seu tabuleiro



Quando todos tiverem um
Design, preencha a amostra.

ESTRUTURA DO JOGO

O jogo é jogado através várias rodadas com cada rodada representando um dia de trabalho na fábrica. Cada dia possui duas fases:

- **Selecionar Departamento:** Os jogadores escolhem, alternadamente, uma estação de trabalho em um departamento para trabalhar.
- **Trabalhar:** Na ordem de departamento, os jogadores usam suas horas para trabalhar e/ou treinar no departamento escolhido. Ao fim da fase, antes do Fim do dia, uma Reunião pode acontecer.

Isso se repete até que um certo número de Semanas e Reuniões aconteçam. Depois disso, acontece uma Pontuação Final e o jogador com mais PP é declarado vencedor.

1. SELECIONAR DEPARTAMENTO

No primeiro dia do jogo, cada jogador na ordem das Certificações (da direita para a esquerda) escolhe uma estação de trabalho vazia em um departamento e coloca seu Funcionário no espaço, em pé. A Sandra já está na mesa dela na Administração.

Nas próximas rodadas, cada jogador, de cima para baixo, escolhe um departamento diferente ao que ele ocupa atualmente e coloca seu Funcionário em uma Estação de Trabalho nesse novo departamento. Ou seja, a escolha que você faz num dia afeta a ordem na qual você escolherá no próximo dia.



Estações de trabalho dos departamentos de Design e Logística.



Laranja tem 3 Horas para trabalhar na Montagem.



Laranja é o 1º jogador;
Roxo é o segundo;
Amarelo é o terceiro;
Azul é o último jogador.



Sandra na mesa dela.

"As políticas de treinamento intersetorial não permitem que os funcionários trabalhem dois dias seguidos no mesmo departamento." — Sandra

Importante: em um jogo de 2 jogadores, os jogadores não podem ir para o mesmo Departamento que a Sandra está. Isso é verdade mesmo na Administração.

A Sandra também escolhe uma nova Estação de Trabalho de acordo com suas próprias regras, descritas na página 17.

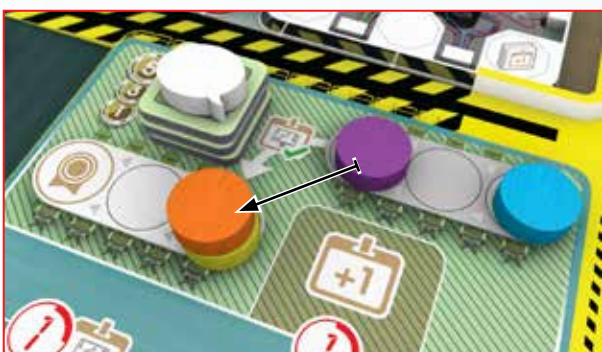




Azul tem 2 Horas para gastar no departamento de Design.



Azul gasta 1 Hora Extra.



Laranja gasta 1 hora treinando e vira certificado.



Laranja sai da seção 0 para a seção 1 e ganha um Vale-Partes.

2. TRABALHAR

Na ordem dos Funcionários de cima para baixo, cada jogador tem um turno para realizar tarefas. O número de Horas que você tem para completar as tarefas é determinado pela Estação de Trabalho que você escolheu (2 ou 3 em todos os departamentos, exceto na Administração, onde é 1 ou 2). Também, se você tiver alguma Hora Extra você pode gastar essas horas (movendo o seu marcador na trilha de Banco de Horas para trás) para trabalhar mais; Porém **you never can work more than 4 hours in a day.**

A maioria das tarefas pode ser feita com apenas uma Hora; contudo, algumas precisam de várias horas para serem feitas.

EXEMPLO

Azul está trabalhando no Departamento de Design e tem 2 Horas para fazer suas Tarefas. Ela também tem 3 Horas Extras, então ela poderia gastar até 2 dessas Horas para trabalhar mais. Ela escolhe gastar 1 Hora Extra e trabalhar 3 Horas neste dia.

Quando tiver feito suas tarefas, deite o seu Funcionário na Estação de Trabalho pra indicar que você já jogou o seu turno.



Quando for o turno da Sandra, ela avalia o departamento onde ela esta e faz as tarefas dela (ver página 18). **Isso não acontece no primeiro dia** do jogo, já que a Sandra está na mesa dela, cuidando da papelada.

Depois que todos os jogadores gastarem as suas Horas, **verifique se teremos uma Reunião ou se chegou o fim de semana, e então um novo dia começa.**



TREINAMENTO E CERTIFICAÇÕES

Antes de explicar como cada departamento funciona individualmente, uma coisa é comum em todos eles.

Cada departamento tem sua própria trilha de treinamento que indica o nível atual de treinamento de cada jogador. Ao trabalhar em um departamento, uma das tarefas que você pode fazer é treinar nesse departamento. **Por cada hora que você gastar nesta tarefa,** mova seu marcador para o próximo espaço, ficando em cima de algum outro marcador que possivelmente esteja lá.

Quando você passar pela seta em uma trilha de treinamento de um departamento, você é considerado como certificado nesse departamento. Isso normalmente desbloqueia alguma coisa no seu tabuleiro de jogador e lhe dá algum benefício (descrito nas regras de cada departamento).

Sempre que você fica certificado em um departamento, faça os seguintes passos:

- Descarte o Cadeado da seção correspondente de seu tabuleiro de jogador (veja o livro de Referência).
- Escolha um espaço vazio na próxima seção na trilha de Certificações comparado com aonde o seu marcador está, e mova o seu marcador para esse espaço escolhido, ganhando os benefícios do espaço.
- Veja se você completou um Objetivo da Fábrica (ver página 16).

EXEMPLO

Laranja acabou de completar um certificado. O Amarelo conseguiu um certificado antes no dia, então um dos espaços da próxima seção já foi escolhido. O Laranja escolhe o espaço que mostra um Vale-Partes, coloca o seu marcador de Certificação lá e ganha 1 Vale-Partes.



CURSOS

Ao trabalhar num departamento, você também pode treinar lendo livros em seu tempo livre, sem gastar nenhuma Hora com treinamento.

No seu turno, ao trabalhar em um departamento, **antes ou depois de gastar suas Horas**, você pode devolver 1 ou mais Livros para a reserva e mover o seu marcador um espaço para frente na trilha de treinamento desse departamento por cada Livro utilizado. Isso não custa nenhuma Hora e pode ser feito mesmo se você já gastou todas as suas Horas do dia.

EXEMPLO

Roxo está trabalhando no departamento de Design e tem um total de 3 Horas para gastar. Ele decide gastar 2 Horas fazendo as tarefas do departamento e mais uma Hora treinando. Ele também usa 1 Livro para treinar mais uma vez.



TREINAMENTO AVANÇADO

Mesmo se você já for certificado em um departamento, você pode continuar treinando até alcançar o espaço final da trilha, quando você será então reconhecido como um Especialista nesse departamento. O primeiro jogador a se tornar Especialista em cada departamento ganha a ficha Genérica de Fala que fica no topo da pilha de Prêmios.

Além disso, quando você vira um Especialista, olhe secretamente para todas as fichas restantes de Prêmio nesse departamento, **escolha uma e devolva o resto virado para baixo ao mesmo espaço** onde elas estavam.

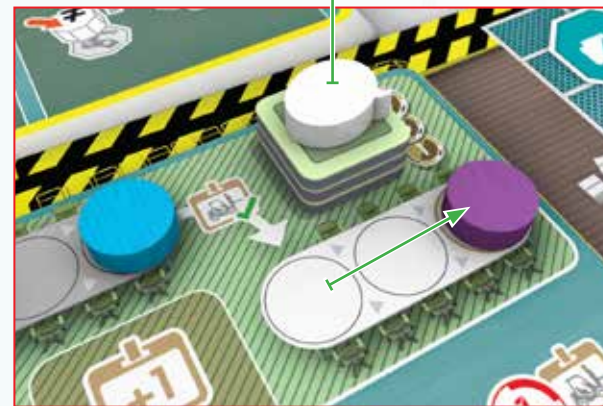
Fichas de Prêmio Ihe dão um benefício imediato e são descartadas na caixa do jogo (veja os benefícios no livro de Referência).

Todos os jogadores que chegarem ao espaço final podem escolher uma ficha de Prêmio se ainda tiver alguma disponível.

No fim do jogo, você ganhará PP de acordo com sua posição relativa em cada trilha de treinamento. A Pontuação Final é explicada na página 24.



Roxo devolve 2 Livros de seu Tabuleiro de jogador para a reserva para treinar duas vezes.



Por ser o primeiro a chegar no espaço de Especialista, o *Roxo* ganha a ficha Genérica de Fala. Ele agora escolhe 1 ficha de Prêmio entre as disponíveis no espaço e recebe o benefício listado.

REGRAS DE OURO

GANHANDO LIVROS, VALE-PARTES E HORAS EXTRAS

No jogo, existem várias formas de você ganhar Livros e Vale-Partes.

Sempre que ganhar um desses, coloque as fichas respectivas ao lado do seu Tabuleiro de jogador; **você não pode usá-los no mesmo turno em que os ganhou**. Ao fim do seu turno, mova-os para o seu Tabuleiro de jogador.

Existem também várias formas de ganhar Horas Extras. Ao ganhar 1 Hora Extra, mova o seu marcador na trilha do Banco de Horas. Como os Livros e Vale-Partes, você não pode usar as Horas no mesmo turno em que as ganhou.



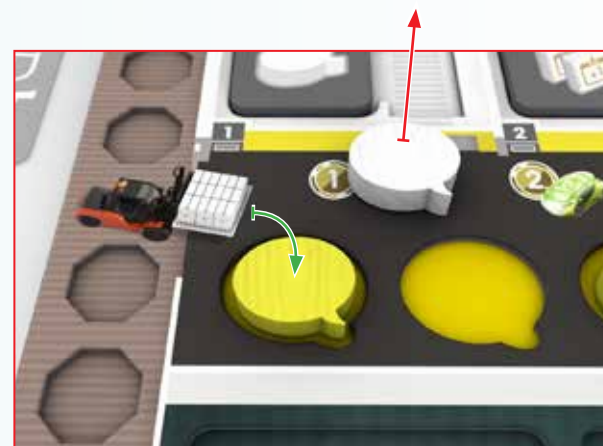
Use o seu Lembrete de Horas Extras se você precisar lembrar quantas Horas você tinha no começo do seu turno.



FICHAS GENÉRICAS DE FALA

No jogo, existem várias formas de você ganhar uma ficha Genérica de Fala.

Sempre que ganhar uma, devolva a ficha Genérica de Fala para a reserva e mova uma de suas fichas de Fala do lado do seu Tabuleiro de jogador para um espaço vazio equivalente no seu Tabuleiro de jogador. Se todos os espaços já estiverem cheios, coloque a ficha Genérica de Fala ao lado do seu Tabuleiro de jogador (você poderá trocá-la por uma de suas próprias fichas de Fala após cada Reunião; ver página 19).



Amarelo ganha uma ficha Genérica de Fala. Ele devolve a ficha Genérica para a reserva e coloca uma ficha de Fala de sua cor em um espaço vazio no seu Tabuleiro de jogador.

Se o *Amarelo* não tivesse espaço, ele manteria a ficha Genérica de Fala perto do seu Tabuleiro de jogador.

DEPARTAMENTOS E TAREFAS



DEPARTAMENTO DE DESIGN

Aqui são criados os designs que poderão ser usados no P&D para aprimorar Partes específicas e para colocar Carros na sua garagem para testar.



Laranja não pode pegar um design das 3 pilhas mais à esquerda. Para isso ela precisa ser certificada e fazer a tarefa de Pegar um Design Avançado.



Laranja coloca os 3 designs nos espaços apropriados de seu Tabuleiro. Apenas um design pode ficar em cada espaço.



Ao fim do turno dela, a *Laranja* arrasta os Designs para a direita e preenche os espaços vazios com os designs das pilhas à esquerda.

Além de treinar, só existe uma outra tarefa que pode ser feita neste departamento:
Pegar um Design.

Esta tarefa move um Design do departamento de Design para o seu Tabuleiro de jogador. Você precisa de Designs para fazer tarefas no departamento de Pesquisa & Desenvolvimento.



TAREFA: PEGAR UM DESIGN

Para pegar 1 Design pro seu Tabuleiro de jogador, gaste 1 Hora e siga os seguintes passos:

1. Escolha um dos Designs nos 8 espaços mais à direita por cada Hora gasta. Os Designs do Primeiro Escritório e da Pilha Central não estão disponíveis com essa tarefa.
2. Mova o Design escolhido para um espaço disponível em sua mesa no seu Tabuleiro de jogador, mantendo o lado do projeto virado para cima. Se você não tiver um espaço livre, você não pode pegar o Design.

Depois que tiver terminado de gastar suas Horas aqui, arraste todos os Designs nas duas linhas para a direita para preencher qualquer espaço vazio. Então, em cada linha, preencha qualquer espaço vazio (da direita para a esquerda) com as fichas da pilha do Primeiro Escritório equivalente à linha em questão. Se a pilha do Primeiro Escritório tiver acabado, preencha os espaços vazios com Designs da Pilha Central. Se as duas pilhas dos Escritórios tiverem acabado, preencha a linha superior primeiro.

Nota: Você só preenche os espaços ao final do seu turno, após pegar todos os Designs que você desejava pegar.

DESIGNS BEM PESQUISADOS



Se você pegar um Design de um dos 4 espaços mais à direita, você ganha o benefício listado entre os dois designs da coluna em questão. Ou seja, **1 Hora Extra** ou **1 Livro**. Se você pegar os quatro Designs desses espaços você ganha 2 Horas Extras e 2 Livros. Lembre-se que qualquer benefício que você ganhar não poderá ser utilizado no mesmo turno em que você o ganhou.

Exemplo:

Laranja gasta 3 Horas para pegar 3 Designs. Ela pega os que estão na segunda imagem à esquerda e os coloca em seu Tabuleiro. Então, os Designs no departamento são arrastados para a direita para preencher os vãos e os espaços vazios são preenchidos.



BENEFÍCIOS DE CERTIFICAÇÃO

Ser certificado neste departamento lhe dá dois benefícios:

- Você pode guardar 1 Design a mais em seu Tabuleiro de jogador.
- Você pode fazer uma nova **tarefa**:



TAREFA: PEGAR UM DESIGN AVANÇADO

Essa tarefa funciona como a outra, exceto que você pode selecionar os Designs do topo da Pilha Central e também a do topo das Pilhas dos Primeiros Escritórios. Se você pegar o último design de uma pilha de Primeiro Escritório, imediatamente o substitua com um design do topo da Pilha Central.



DEPARTAMENTO DE LOGÍSTICA

Abasteça o armazém com um pedido Kanban e pegue as Partes de Carro que você precisa.

Além de treinar, existem outras três tarefas que podem ser feitas neste departamento. Essas tarefas são relacionadas a adquirir Partes de Carro, que você usará nos departamentos de Montagem e P&D.



TAREFA: FAZER UM PEDIDO KANBAN

Para fazer essa tarefa, gaste 1 Hora e siga os seguintes passos **em ordem**:

1. Ganhe 1 Hora Extra. **Lembre-se**, quaisquer Horas extras ganhas não podem ser usadas no mesmo turno.
2. Escolha 1 carta de Pedido Kanban da sua mão e coloque-a no espaço Kanban verticalmente, de forma que 4 símbolos estejam em um lado e 2 estejam no outro lado. Você escolhe qual lado receberá os 4 símbolos. As cartas Kanban podem ser rotacionadas em 180 graus.
3. Por cada símbolo que seja igual a um armazém de seu lado da linha, coloque 1 Parte de Carro da reserva geral no armazém apropriado.
4. Devolva a carta de Pedido Kanban virada para baixo no fundo do baralho.
5. Compre a carta do topo do baralho de Pedidos Kanban para a sua mão.

Nota: *Você só pode fazer essa tarefa uma vez por turno.*



TAREFA: PEGAR PARTES DE CARRO

Para fazer essa tarefa, gaste 1 Hora, pegue quantas Partes de Carro desejar de um armazém e coloque-as no espaço de estoque de seu Tabuleiro de jogador. Você deve ter um espaço disponível no seu Tabuleiro para cada Parte de Carro que pegar.



Um Vale-Partes pode ser usado para pegar qualquer Parte que você quiser da reserva, mas somente na hora que você precisar. Ele só pode ser utilizado para você conseguir a Parte que precisa para fazer uma tarefa nos departamentos de Montagem ou de P&D, conforme as regras desses departamentos descrevem. Você não pode usar um Vale-Partes para estocar uma Parte no seu Tabuleiro. Você não pode usar um Vale-Partes para pegar uma parte que não tenha na reserva.



As Partes na carta (2 Baterias, 1 Elétrica, 1 Chassi e 1 Tração) estão no mesmo lado da linha que seus respectivos armazéns, e portanto essas partes são adicionadas aos armazéns. O Piloto Automático na carta está no outro lado da linha que o seu respectivo armazém, então essa Parte não é adicionada.



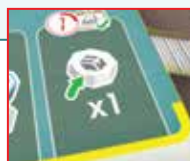
Azul gasta 1 Hora para pegar todas as Baterias do armazém e colocá-las em seu Tabuleiro de jogador.



BENEFÍCIOS DE CERTIFICAÇÃO

Ser certificado neste departamento lhe dá dois benefícios:

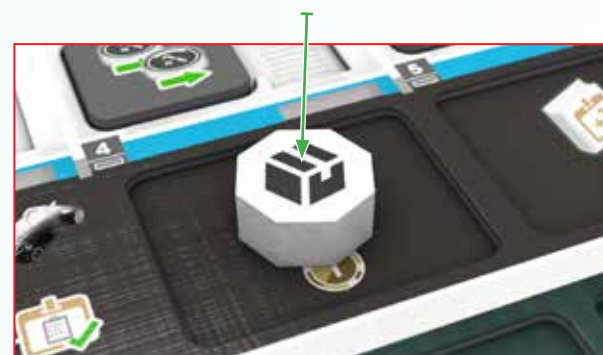
- Você pode guardar 1 Parte de Carro a mais em seu Tabuleiro de jogador.
- Você pode fazer uma nova **tarefa**:



TAREFA: RECEBER VALE-PARTES

Para fazer essa tarefa você deve ser certificado neste departamento. Gaste 1 Hora para pegar um Vale-Partes da reserva e coloque-o perto de seu Tabuleiro pessoal. Ao fim do seu turno, mova o Vale-Partes para o seu Tabuleiro de jogador.

Nota: *Você só pode fazer essa tarefa uma vez por turno.*



Azul gasta 1 Hora, ganha um Vale-Partes e o coloca perto do seu Tabuleiro de jogador. Ela gostaria de pegar outro, mas essa tarefa só pode ser feita uma vez por turno.



DEPARTAMENTO DE MONTAGEM

Providencie as Partes necessárias para completar a montagem dos Carros e observe-os andando na linha de Montagem!



Antes de começar na linha de Montagem, o Roxo limpa os espaços dos Carros Urbanos pois já estavam cheios de Partes de Carro.



Roxo não pode colocar um Chassi porque o Carro Urbano já tem um. Ele não pode colocar um Piloto Automático também, pois ele precisa providenciar as Partes Aprimoradas primeiro. Neste caso, sua única opção seria providenciar uma Parte Elétrica.



A linha de Montagem é feita de espaços de Montagem para acomodar as Partes de Carro, e esteiras que movem os carros pela linha de Montagem conforme eles são montados. Eventualmente eles chegam na Pista de Testes no departamento de P&D.

1º: LIMPE OS ESPAÇOS DE MONTAGEM



No começo do turno nesse departamento (ou na Administração se quiser trabalhar aqui por lá), se um Modelo tiver todos os espaços de Montagem cheios de Partes, devolva essas Partes à reserva.

Modelos que tiverem espaços livres para Partes de Carro não são afetados.

Além de treinar, só existe uma outra tarefa que pode ser feita nesse departamento.

RECICLAGEM

Em qualquer momento no seu turno você pode trocar uma Parte de Carro de seu estoque com uma da Reciclagem. Existem somente 3 Partes na Reciclagem e elas sempre são diferentes. O uso da Reciclagem é gratuito e pode ser feito quantas vezes quiser durante seu turno. Contudo, você não pode usar a Reciclagem durante as Reuniões.

Exemplo:

Amarelo gasta 1 Hora no departamento de Logística e pega 3 Chassis do armazém. Pensando em sua jogada do próximo turno, ele percebe que precisa de uma Tração, mas ele não tem nenhuma. Existe uma na Reciclagem, então ele troca um dos Chassis que acabou de pegar pela Tração na Reciclagem.

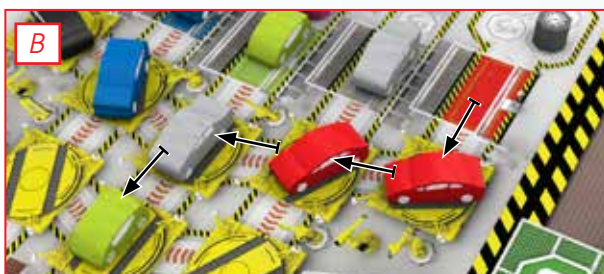


TAREFA: PROVIDENCIAR 1 PARTE NECESSÁRIA

Para fazer essa tarefa, gaste 1 Hora e siga os seguintes passos em ordem:

1. Mova uma Parte de Carro de seu Tabuleiro pessoal para um espaço de Montagem vazio de qualquer Modelo.
 - Em vez de usar uma Parte de Carro de seu Tabuleiro, você pode gastar um Vale-Partes. Se o fizer, pegue qualquer Parte de Carro da reserva e coloque-a em um espaço de Montagem vazio.
 - A Parte tem que ser diferente do que as já existentes nos espaços de Montagem deste Modelo. **Lembre-se:** Você pode usar a Reciclagem.
 - Se o Modelo tiver alguma Parte Aprimorada (ver o P&D na página 14), você deve providenciar as Partes Aprimoradas primeiro. Você só pode providenciar uma Parte não Aprimorada se todas as Partes Aprimoradas já estiverem lá. A ordem das Partes não importa, só importa que um Modelo tenha todas as Partes Aprimoradas alocadas antes de qualquer Parte não Aprimorada.
2. Mova o Carro no topo da linha de montagem desse Modelo uma posição de acordo com as setas.
 - Se ele se mover para onde já tem outro Carro, o outro Carro é movido pelo caminho seguindo as setas para a próxima plataforma ou pra fora das esteiras.
 - Se houverem vários caminhos, **você escolhe**. Isso se repete até que nenhum outro Carro seja movido.
 - Veja a próxima página se um Carro sair das esteiras.
3. Coloque um novo Carro desse Modelo da reserva no começo da linha de montagem desse Modelo. Pule esse passo se não tiver mais carro desse Modelo na reserva.

Importante: Os Carros se movem na linha de Montagem sempre que uma Parte é adicionada, não apenas quando os espaços ficarem cheios.



Ao providenciar uma Parte Elétrica aos Carros Esportivos, o Roxo cria uma cadeia de movimentos.



CARRO SAINDO DE UMA ESTEIRA

Quando um Carro sai de uma esteira, ele vai para a Pista de Testes no departamento de

P&D. Siga os seguintes passos:

- Ganhe 1 ou 2 PP, de acordo com a esteira por onde o Carro saiu.
- Se o Modelo do Carro for igual a uma das fichas de Demanda, pegue uma ficha Genérica de Fala de perto da ficha de Demanda, se ainda estiver disponível.
- Mova o Carro para o fim da fila de Carros atrás do Carro de Teste na Pista de Testes.

Nunca pode ter mais do que 4 Carros atrás do Carro de Teste. Se um 5º Carro fosse entrar na Pista de Testes, primeiro remova o Carro diretamente atrás do Carro de Teste, avance os outros carros para fechar esse vão que ficou e só então coloque o novo Carro na Pista no fim da Fila. Devolva o Carro removido para a reserva.

Exemplo:

Roxo gasta 2 Horas trabalhando na Montagem e usa essas Horas para providenciar algumas Partes necessárias. Primeiro ele coloca uma Parte no Carro Urbano (Modelo verde), que atualmente não tem nenhuma parte Aprimorada, então ele pode colocar qualquer Parte que ele quiser, menos o Chassi porque já tem um Chassi lá. Ele coloca uma Tração, movendo a Parte de Carro do seu Tabuleiro de jogador para um dos espaços vazios de montagem do Carro Urbano.

Isso move o Carro verde pela esteira e ele empurra os outros conforme mostrado na imagem. Para terminar a tarefa, outro Carro verde é colocado no início da esteira.

Agora, ele quer colocar uma Parte no Carro Conceito (Modelo preto). Verificando as Partes Aprimoradas no P&D, ele vê que a Bateria e o Piloto Automático já foram Aprimorados, então essas duas Partes precisam ser adicionadas antes de qualquer outra. Infelizmente, ele não tem nenhuma dessas Partes, mas existe uma Bateria na Reciclagem. Ele troca a sua Tração pela Bateria na Reciclagem e então a utiliza para montar um Carro.

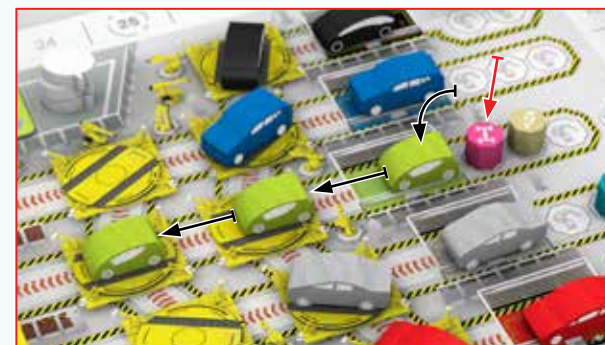
O Carro preto se move pela esteira, empurrando os outros conforme a imagem. Isso faz com que o Carro Verde saia da esteira e vá para a Pista de Testes.

DEMANDA ATENDIDA

Ao fim do seu turno, se alguma das fichas de Demanda no Departamento estiver sem fichas de Fala perto dela, a demanda atual foi atendida. Tire essa ficha de Demanda do Tabuleiro e deixe-a de lado. Compre uma nova da pilha de fichas de Demanda, coloque um número de fichas Genéricas de Fala perto dela como indicado na ficha de Demanda. Feito isso, embaralhe a Demanda anterior que foi removida de volta na pilha de Demandas.



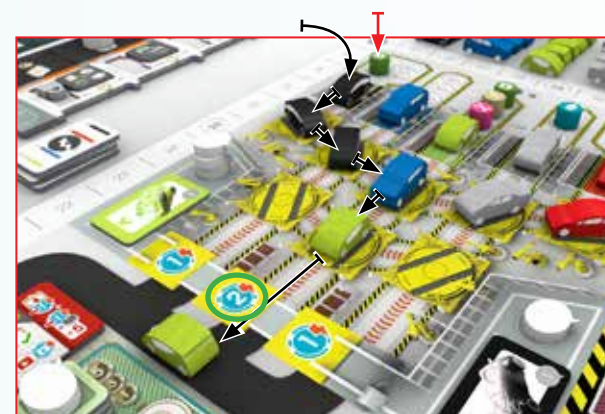
Coloque 2 fichas Genéricas de Fala ao lado desta Demanda.



Roxo providencia uma Tração empurrando os Carros Urbanos pela linha de Montagem. Um novo Carro Urbano entra no começo da linha de Montagem.



Roxo precisa de uma Bateria ou um Piloto Automático. Para isso, ele usa a Reciclagem para trocar uma de suas Partes.



Ao colocar a Bateria na linha do Carro Conceito, *Roxo* move o Carro Urbano para fora da esteira e faz 2 PP. O Carro está pronto para ser testado.



Como os Carros Urbanos estavam em Demanda, o *Roxo* ganha uma ficha Genérica de Fala. Depois disso, ele move o Carro para a Pista de Testes.



BENEFÍCIOS DE CERTIFICAÇÃO

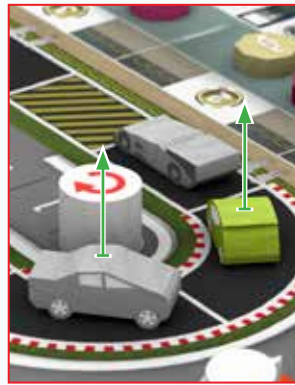
Ser certificado na Montagem **desbloqueia o 5º espaço de garagem** para você. Embora esse espaço seja desbloqueado ao ganhar a certificação na Montagem, você só ganha seu benefício quando colocar um Carro nesse espaço como parte de uma das tarefas disponíveis no próximo Departamento a ser explicado.



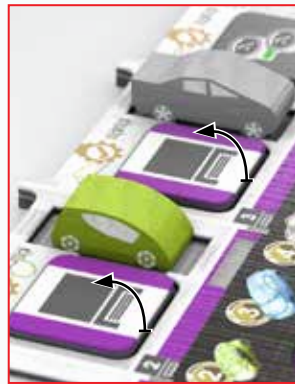


DEPARTAMENTO DE PESQUISA & DESENVOLVIMENTO

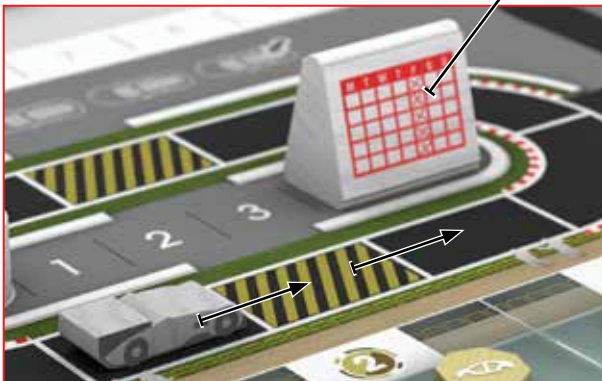
Pegue Carros da Pista de Testes e coloque-os na sua garagem para um teste final e/ou aprimore Partes de Carro dos vários modelos.



Roxo envia um Design de Carro Urbano e um Design de Picape para o fundo da Pilha Central, gasta 3 Horas e pega os dois Carros.



Roxo coloca cada Carro em uma de suas Garagens, ganha os benefícios mostrados na ficha da Garagem e depois vira essa ficha para baixo.



Roxo avança o Carro de Teste 2 espaços na Pista. Ele chega (e passa) no espaço listrado, então uma Reunião acontecerá ao fim do dia.

Além de treinar, duas outras tarefas podem ser feitas neste departamento. Para pegar um Carro é necessário que um Carro esteja na Pista de Testes e que seja do mesmo tipo que um de seus designs e para Aprimorar uma Parte você precisa ter um Design e uma Parte de Carro equivalente.



TAREFA: PEGAR CARROS

Para pegar um Carro, **você deve ter um Design em sua mesa que seja igual a um Carro na Pista de Testes**. Para fazer essa tarefa, siga os seguintes passos:

1. Escolha quais Carros você quer pegar da Pista de Testes. Por cada Carro que você quiser pegar, devolva um Design equivalente (um que mostre o Modelo de Carro que você quer pegar) de seu Tabuleiro para o fundo da Pilha Central. Você também tem que ter uma Garagem vazia no seu Tabuleiro por cada Carro que quiser pegar.
2. Gaste o número apropriado de Horas pra pegar os Carros de trás do Carro de Teste.
 - O 1º Carro atrás do Carro de Teste precisa de 1 Hora.
 - O 2º Carro: 2 Horas.
 - O 3º Carro: 2 Horas.
 - O 4º Carro: 3 Horas.
3. Após terminar de pegar os Carros, avance o Carro de Teste um número de espaços na Pista igual ao número de Carros que você pegou. Se o Carro de Teste chegar ou passar um espaço listrado, mova o marcador de Reunião para o espaço apropriado na Administração. Isso indica que teremos uma Reunião da diretoria ao fim do dia atual (veja a página 19). Depois, avance os outros carros para fechar o vão atrás dele.
4. Coloque cada Carro em uma Garagem vazia em seu Tabuleiro. Por cada Carro colocado, receba o benefício mostrado na ficha de Garagem (veja o livro de Referência) e depois vire a ficha de Garagem para baixo.
5. Verifique se você concluiu um Objetivo da Fábrica (ver página 16).

Nota: Você só avança o Carro de Teste ao fim do seu turno, depois de pegar todos os Carros que deseja pegar.

Nota: Para acelerar o jogo, e como a escolha da Garagem pode levar algum tempo, é recomendado deixar os Carros que pegou perto do seu Tabuleiro até o fim do seu turno. Depois disso você pode seguir os últimos passos.



TAREFA: APRIMORAR UM DESIGN

Para fazer essa tarefa, você deve ter um Design em seu Tabuleiro mostrando tanto o

Modelo de Carro que você quer aprimorar e a Parte que será aprimorada, além de ter a própria Parte do Carro também.

Gaste 1 Hora e siga os seguintes passos:

1. Mova a Parte de Carro que você está usando de seu Tabuleiro de jogador para um espaço vazio de Aprimoramento no Modelo de Carro que está sendo aprimorado. Você pode usar um Vale-Partes para pegar qualquer parte da reserva e colocá-la no espaço vazio de Aprimoramento. **Lembre-se:** Você também pode usar a Reciclagem.
2. Receba o benefício mostrado no espaço de Aprimoramento que você cobriu (se tiver algum).
3. Na trilha de Valor de Aprimoramento, mova o marcador da Parte de Carro que você usou 1 espaço para a direita (se possível). (O primeiro aprimoramento o move para o primeiro espaço).
4. Vire o Design que você usou para baixo para mostrar o Design Aprimorado e coloque-o **à direita de seu Tabuleiro**.
5. Ganhe 2 PP (indicado no lado de Design Aprimorado da ficha).
6. Verifique se você concluiu um Objetivo da Fábrica (ver página 16).

Nota: Cada Modelo de Carro tem uma ficha de Design para cada Parte de Carro, mais uma ficha de Design sem nenhuma Parte e que não pode ser utilizada para Aprimorar.

DESIGNS TESTADOS

Qualquer Design Aprimorado que você tenha, para o qual também tenha um ou mais Carros do mesmo Modelo na sua Garagem, é considerado um **Design Testado**. Ao ter um Design Testado (seja logo depois de aprimorar ou logo depois de pegar um Carro), mova o design para a área acima do seu Tabuleiro de jogador, acima de um Carro equivalente.

Designs Testados lhe dão PP ao Fim de cada semana (ver página 19) e também ao fim do jogo (ver página 24).

Nota: Se você tiver mais de um Carro equivalente, não importa qual Design Aprimorado esteja acima do Carro. O fato de o Design estar acima de seu Tabuleiro indica que ele já foi Testado. Você pode ter mais de um Design Testado acima de cada Carro.

Exemplo:

Azul tem 3 Designs Aprimorados, um de um SUV, um de um Carro Esportivo e outro de um Carro Conceito. Ela só tem um Carro SUV e um Esportivo nas Garagens, então os Designs da SUV e do Esportivo são considerados como Designs Testados.



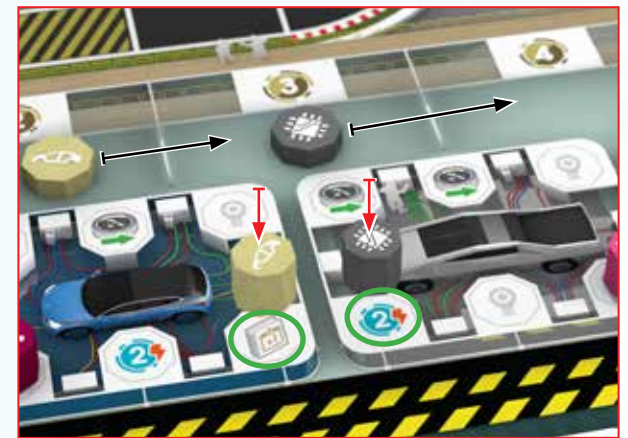
Azul coloca o design da SUV e do Carro Esportivo acima das garagens dos carros. O Design do Carro Conceito não foi Testado, então ele continua à direita do Tabuleiro de jogador.



Azul quer aprimorar o Chassi da SUV e a Parte Elétrica da Picape.



Para pegar as Partes certas, ela troca a Tração dela por um Chassi na Reciclagem, e descarta um Vale-Partes pela outra Parte.



Ela coloca as Partes nos espaços de aprimoramento dos Modelos respectivos, ganhando 1 Livro e 2 PP.

Ela agora avança cada marcador de Valor equivalente um espaço para a direita.



Azul faz 2 PP por cada ficha. Como só o Chassi foi Testado, ela move esse design para a área acima da Garagem onde ela tem uma SUV, já o design da Parte Elétrica fica à direita do Tabuleiro dela.



BENEFÍCIOS DE CERTIFICAÇÃO

Quando você for certificado nesse departamento, remova o Cadeado de sua ficha de Aprimoramento Duplo no seu Tabuleiro de jogador. Você agora tem uma habilidade de **uso único** para **aprimorar duplamente um Design** após você fazer a **tarefa de Aprimorar um Design**.

Ao fazer isso, siga os seguintes passos:

1. Aumente o valor da Parte de Carro por 2 espaços ao invés de 1 (se possível) e vire seu marcador de Valor para o lado de Aprimoramento Duplo.
2. Ganhe PP igual ao novo valor da Parte de Carro.
3. Vire sua ficha de Aprimoramento Duplo em seu Tabuleiro de jogador.

Nota: Cada tipo de Parte só pode ser Aprimorado Duplamente uma vez durante o jogo. Ou seja, dois jogadores não podem Aprimorar Duplamente a mesma Parte.

Exemplo:

Azul está certificada no departamento de P&D e vai fazer a tarefa: Aprimorar um Design. Como o valor da Parte de Carro que ela quer usar já está alto, essa é uma boa hora pra fazer isso.

O Design que ela quer usar é o que aprimora a Tração da SUV. A Azul não tem uma Tração e não tem nenhuma na Reciclagem. Contudo, ela tem um Vale-Partes, então ela devolve o Vale-Partes para a reserva e coloca uma Tração da reserva em um espaço de Aprimoramento vazio da SUV.

*Ela vira a ficha de Aprimoramento Duplo para usar a habilidade de Aprimorar Duplamente um Design. O valor da Tração aumenta de 3 para 5 (2 espaços ao invés de 1). Ela vira o marcador de valor e **ganha 5 PP**. Depois, ela ganha 2 PP pela ficha de Design.*





DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO

Daqui você pode trabalhar em outro departamento.



Amarelo gasta 2 Horas do Banco de Horas, mais 1 da Administração para trabalhar 3 Horas na Logística.

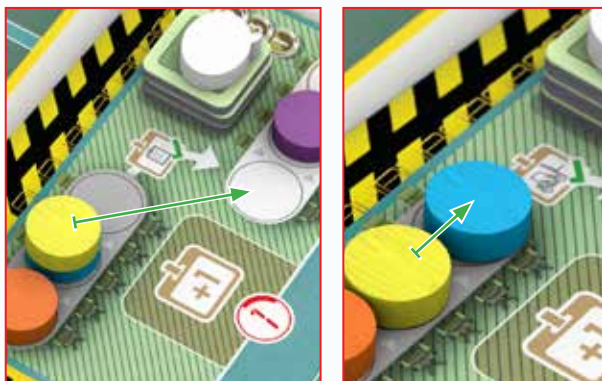
Quando você trabalha na Administração, você também pode escolher um outro departamento para trabalhar. Você pode dividir suas Horas e Livros como quiser entre a Administração e o departamento escolhido: só na Administração; só no departamento escolhido; ou nos dois.

Como não há uma tarefa específica na Administração, as Horas trabalhadas aqui só podem ser usadas para treinar.

Nota: Os espaços da Estação de Trabalho na Administração só oferecem 1-2 Horas no lugar das 2-3 de sempre; contudo, isso faz com que esse seja um ótimo momento para usar as Horas Extras que você tenha no Banco de Horas.

Exemplo:

Amarelo está na Estação de Trabalho que dá 2 Horas, mas ele gasta 2 Horas do Banco de Horas para trabalhar um total de 4 Horas neste turno. Ele também tem 3 Livros. Ele escolhe a Logística como seu outro departamento e decide gastar 3 Horas trabalhando na Logística e sua hora Restante para treinar na Administração. Por último, ele gasta 2 Livros pra treinar na Administração e o terceiro Livro para treinar na Logística.



Amarelo também gasta 2 Livros para treinar na Administração e mais 1 para treinar na Logística.



BENEFÍCIOS DE CERTIFICAÇÃO

Ser certificado na Administração lhe deixa ter mais 1 ficha de Fala em seu Tabuleiro de jogador.



OBJETIVOS DA FÁBRICA

Na preparação, três pares de Objetivos da Fábrica foram colocados nos departamentos da Fábrica onde os diretores querem ver alguma melhoria.

- Pegar Carros para Teste Final no P&D
- Aprimorar Designs no P&D
- Certificações

Quando um jogador completar os requisitos de um Objetivo, ele imediatamente pega 1 das Fichas Genéricas de Fala da respectiva ficha. Quando todas as fichas de Fala forem pegadas, remova este Objetivo do Tabuleiro e

devolva-o para a caixa do jogo. É possível que o mesmo jogador cumpra os dois Objetivos em um departamento.

OS REQUISITOS DOS OBJETIVOS SÃO OS SEGUINTE:

- **Pegando Carros:** Ter o número indicado de Carros em suas Garagens.
- **Aprimorando Designs:** Ter o número indicado de Designs Aprimorados.
- **Certificações:** Ter o número indicado de Certificações.



Amarelo ganha sua 3ª Certificação e então cumpre o requisito do Objetivo de Certificações da Fábrica. Ele pega uma das fichas Genéricas de Fala do Objetivo.



SANDRA, A GERENTE DA FÁBRICA

Eu sou responsável pela produção da fábrica e estou aqui para avaliar a sua performance.



Assim como os outros jogadores, a **Sandra** participa das fases de Selecionar Departamento e Trabalhar, seguindo regras especiais:

No primeiro dia do jogo, a Sandra está na mesa dela na Administração, cuidando da papelada; **ela não realizará nenhuma tarefa** nesse dia. No começo de cada outro dia, durante a fase de Selecionar Departamento, a Sandra seleciona qual departamento que ela vai segundo a ordem normal. Ou seja, no começo do dia 2, ela será a última a se mover.

Quando ela se move, ela é colocada no próximo espaço vazio na Estação de Trabalho do próximo departamento, indo de cima para baixo. Se todas as Estações de Trabalho do próximo departamento estiverem ocupadas, ela pula esse departamento e vai para o próximo, e assim por diante. **Ao mover para a Administração, a Sandra ignora as Estações de Trabalho e vai para a mesa dela.** No dia após chegar na mesa, ela começa novamente a ronda nos departamentos de cima para baixo.



As duas Estações da P&D estão ocupadas. A **Sandra** então vai para a próxima Estação disponível de cima para baixo.



Laranja e **Roxo** jogam primeiro, e ambos se movem para a Logística. A **Sandra** joga depois e novamente ela pula um departamento e vai para a próxima Estação disponível de cima para baixo.



Roxo, **Azul** e **Amarelo** estão empatados no espaço mais baixo da trilha de Treinamento.

Exemplo:

No começo do dia 2, os Funcionários estão deitados no corredor das Estações de Trabalho e a Sandra está na mesa dela. Cada jogador na ordem de turno escolhe uma nova Estação de Trabalho e a Sandra escolhe por último. Ambas as Estações no P&D estão ocupadas, então ela vai para a Estação superior da linha de Montagem.

Exemplo:

No começo do dia 3, os jogadores no P&D são os primeiros a escolher um novo departamento para trabalhar, seguidos pela **Sandra** e depois os outros jogadores. Se o **Laranja** e o **Roxo** decidirem ir para a Logística no dia 3, a **Sandra** irá para a Estação vazia no Design.

AVALIAÇÃO

A partir do dia 2, quando for a vez da Sandra Trabalhar, ela avalia o departamento em que ela se encontra. Ela avalia o jogador ou jogadores **com o menor nível de treinamento** no departamento em questão.

Se você for avaliado, verifique o critério para penalidade na tabela da próxima página. Se você se encaixar no critério, você perde 1 PP, mais 1 PP por cada Hora Extra abaixo de 5 que você tenha no Banco de Horas.

Exemplo:

Sandra está avaliando o departamento de Design. **Roxo**, **Azul**, e **Amarelo** estão no menor espaço da trilha de treinamento e estão todos sujeitos a avaliação. **Azul** tem 4 Designs na mesa e passa na avaliação sem penalidade. **Roxo**, contudo, só tem 1 Design na mesa dele e é penalizado. Ele só tem 2 Horas no Banco de Horas e portanto perde 4 PP (1 + 5 - 2). **Amarelo** não tem nenhum Design e também é penalizado, mas ele tem 4 Horas Extras, então ele só perde 2 PP.

Critério para Penalidade

Penalidade



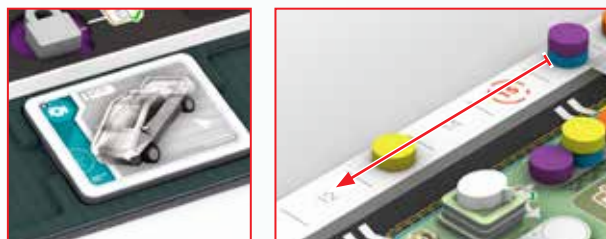
Tarefa no Departamento



Azul tem 4 Designs. Ela não recebe nenhuma penalidade.



Amarelo não tem nenhum Design, mas tem 4 Horas Extras. Ela perde só 2 PP (1 + 5 - 4).



Roxo só tem 1 Design, então ele é penalizado. Ele tem 2 Horas extras, então ele perde 4 PP (1 + 5 - 2).

DEPARTAMENTO

CRITÉRIO PARA PENALIDADE






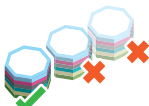




	Pesquisa & Desenvolvimento		Ter 2 ou menos Designs Aprimorados
	Montagem		Ter 2 ou menos Carros nas garagens
	Logística		Ter 2 ou menos Partes de Carro em seu Tabuleiro de jogador
	Design		Ter 2 ou menos Designs em seu Tabuleiro de jogador
	Administração		Ser certificado em 2 ou menos departamentos

TAREFA NO DEPARTAMENTO

Após avaliar o departamento onde ela está, Sandra faz uma tarefa específica no departamento. **Lembre-se**, ela não faz nenhuma tarefa no primeiro dia do jogo.

DEPARTAMENTO

TAREFA NO DEPARTAMENTO

	Pesquisa & Desenvolvimento		Avança o Carro de Teste 1 espaço. Avança todos os Carros atrás dele para fechar o vão. Se o Carro de Teste chegar em um espaço listrado, uma Reunião acontecerá.
	Montagem		Remova todas as Partes de Carro dos espaços de montagem.
	Logística		Remova todas menos uma Parte de Carro de cada armazém.
	Design		Embaralha e devolve as 4 fichas mais à direita para o fundo da Pilha Central. Em um jogo de 2 jogadores , remova as 8 fichas mais à direita ao invés disso. Então arrasta os Designs para preencher os espaços vazios como sempre.
	Administração		Faz a Pontuação de Fim de Semana.



PONTUAÇÃO DE FIM DE SEMANA

Quando a Sandra faz a tarefa na Administração, a semana chega ao fim e todos os jogadores ganham PP da seguinte forma:

Por cada Carro em suas garagens:

- Ganhe 1 PP por cada aprimoramento feito nesse tipo de Carro (por todos os jogadores). Para fazer isso, conte o número de Partes nos espaços de Aprimoramento desse Modelo.
- Ganhe 1 PP por cada Design Testado que você tenha desse Modelo.



- Por fim, avance o marcador da Semana em 1 espaço a menos que já esteja no 3 (neste caso, ignore este passo).

Exemplo:

Laranja tem 3 Carros Urbanos e 1 Carro Esportivo em suas garagens. O Carro Urbano foi aprimorado 3 vezes e ela tem 2 Designs testados para esse Modelo. Portanto, cada Carro Urbano vale 5PP para ela; 15 PP no total.

O Carro esportivo só foi aprimorado uma única vez e não por ela, então só vale 1 PP.



Laranja pontua 3 + 2 PP pelos Aprimoramentos no Carro Urbano. Ela faz 15 PP pois tem 3 Carros Urbanos (5 PP cada carro).



Ela não aprimorou nenhuma Parte do Carro Esportivo. Ela pontua igual o número de aprimoramentos feitos por outros jogadores, 1 PP por cada Aprimoramento.



REUNIÕES

Uma vez que tenhamos feito testes suficientes, é hora de nos encontrarmos e discutir nossos achados. Essa é a hora de você mostrar suas conquistas para a Sandra.



Como mencionado antes, quando o Carro de Teste chega ou passa um espaço listrado, mova o marcador de Reunião para o espaço de Reunião

na Administração. Ao fim desse dia, depois que todos tiverem trabalhado (incluindo a Sandra), acontecerá uma Reunião.

Nota: A Reciclagem não pode ser utilizada durante uma reunião.

Na Reunião, você usará suas fichas de Fala para discutir sobre os Objetivos de Performance e ganhar PP.

Lembre-se, existem várias maneiras de você ganhar fichas de Fala:

1. Ser o primeiro jogador a ser Especialista em um departamento.
2. Alcançar a 2ª e 4ª seções da trilha de Certificações.
3. Cumprir Objetivos da Fábrica.
4. Completar uma montagem de um Carro em Demanda.
5. Colocar um Carro em uma garagem que lhe dê uma ficha de Fala.

No começo da Reunião, existem 4 Objetivos de Performance na mesa. Cada jogador também tem 3 na mão, dos quais 1 (e só 1) deverá ser jogado durante a Reunião.

Uma Reunião acontece com os jogadores se intercalando na ordem da Trilha de Certificações (da direita para a esquerda). Quando todos os jogadores tiverem um turno, o processo se repete, seguindo a mesma ordem. Se um jogador passar (ver próxima página), ele ainda pode participar em turnos futuros da Reunião, mas quando todos os jogadores passarem consecutivamente, a reunião acaba.



Os 4 Objetivos de Performance no começo da Reunião.



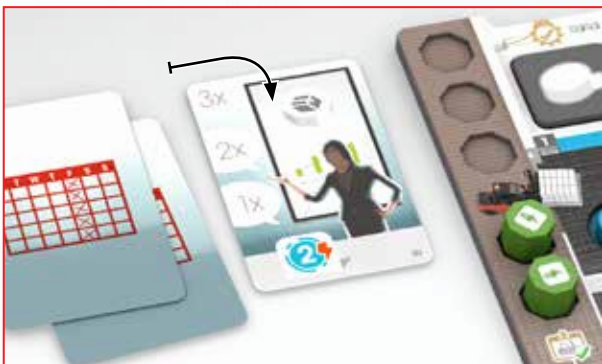
A ordem da Reunião é definida de acordo com as posições dos jogadores na trilha de certificações.

Exemplo:

Na imagem à direita, os jogadores se alternam na seguinte ordem: Roxo, Laranja, Amarelo, Azul, e aí volta para o Roxo e assim vamos sucessivamente.



Azul coloca uma ficha de Fala no ícone 3x. Ela pode fazer 2 PP por Carro até um máximo de 3 Carros. Como ela tem mais de 3 Carros, ela faz 6 PP.



Em um outro turno a Azul joga um de seus Objetivos de Performance. Ela decide não colocar uma ficha de Fala nele. A partir de agora ela pode Passar.



Roxo tem 5 Designs, mas ele só pode pontuar 3. Ele coloca uma ficha de Fala no ícone 3x e faz 6 PP (3 x 2 PP por Design).



Laranja só tem 1 Design. Ela coloca uma ficha de Fala no ícone 2x e faz 2 PP (1 x 2 PP por Design). Ela podia pontuar 2 Designs se ela tivesse mais que um.

No seu turno, você deve escolher **uma** das seguintes duas opções:

A) Falar. Faça um ou ambos passos abaixo:

1. Jogue 1 de seus Objetivos de Performance da sua mão virado para cima na mesa, perto da sala de Reunião.

Nota: Você tem que fazer isso uma vez por Reunião em algum momento antes de Passar.

2. Coloque 1 de suas fichas de Fala no espaço vazio de maior número mostrando um ícone de fala em um Objetivo de Performance da sua escolha e que ainda **não tenha uma de suas fichas de Fala**. Faça PP de acordo com o Objetivo (veja abaixo).

Nota: Se você jogou seu Objetivo de Performance neste turno e decidiu colocar uma ficha de Fala, você deve colocá-la no seu Objetivo.

OU

B) Passar. Você só pode passar se já jogou seu seu Objetivo na mesa. Lembre-se, você ainda participa da Reunião se tiver turnos futuros mesmo depois de passar.

Notas importantes sobre Objetivos de Performance

- Você deve jogar 1 de seus Objetivos da sua mão em cada Reunião, mesmo se você não pontuar por ele.
- Você não é obrigado a colocar uma ficha de Fala em seu próprio Objetivo de Performance.
- Você pode colocar uma ficha de Fala em um Objetivo de Performance, mesmo se isso te der 0 PP.

PONTUANDO OBJETIVOS DE PERFORMANCE

A Sandra está interessada nos Objetivos de Performance, mas esse interesse vai diminuindo quanto mais ela ouve sobre o assunto.

O número de ícones de Fala em um Objetivo mostram quantos jogadores podem falar sobre esse Objetivo na Reunião. Cada Objetivo de Performance mostra um número de PP na parte inferior, assim como um multiplicador dentro de cada ícone de fala.

Ao colocar uma ficha de Fala em uma carta, você pontua os PP mostrados por cada vez que você cumpre o Objetivo, até o número máximo de vezes igual ao multiplicador no ícone que você cobriu com sua ficha de Fala. (Veja o livro de Referência para as descrições das cartas de Objetivos de Performance).

Exemplo 1:

Roxo não vê a hora de se gabar pelos 5 Designs Aprimorados que ele tem, mas o maior multiplicador existente é 3x, então a Sandra só se importa com 3 desses Designs. Ele coloca uma ficha de Fala na carta e ganha 6 PP (3 Designs Aprimorados, 2 PP por cada). Laranja se preparou mal para esta Reunião e este é o único Objetivo que vale alguma coisa para ela. Ela coloca uma ficha de Fala no espaço com multiplicador 2x, mas como ela só tem 1 Design Aprimorado, ela só faz 2 PP (1 Design, 2 PP por cada). Se ela tivesse 2 ou mais, ela teria pontuado 4 PP. Essa jogada irritou o jogador Amarelo que tem 3 Designs Aprimorados, mas como a Sandra já cansou de ouvir sobre isso, o único espaço sobrando é de 1x. Mesmo tendo 3 Designs, ele só pontuaria 1 vez por eles. Então o Amarelo decide pontuar um Objetivo diferente. Azul tem 1 Design, ela quer aproveitar a oportunidade e coloca uma ficha de Fala na carta, fazendo 2 PP.



Amarelo só tem 1 Design, mas como o Objetivo de Design o daria só 2 PP, ele decide pontuar o Objetivo de ter Certificado no departamento de Montagem e faz 4 PP.

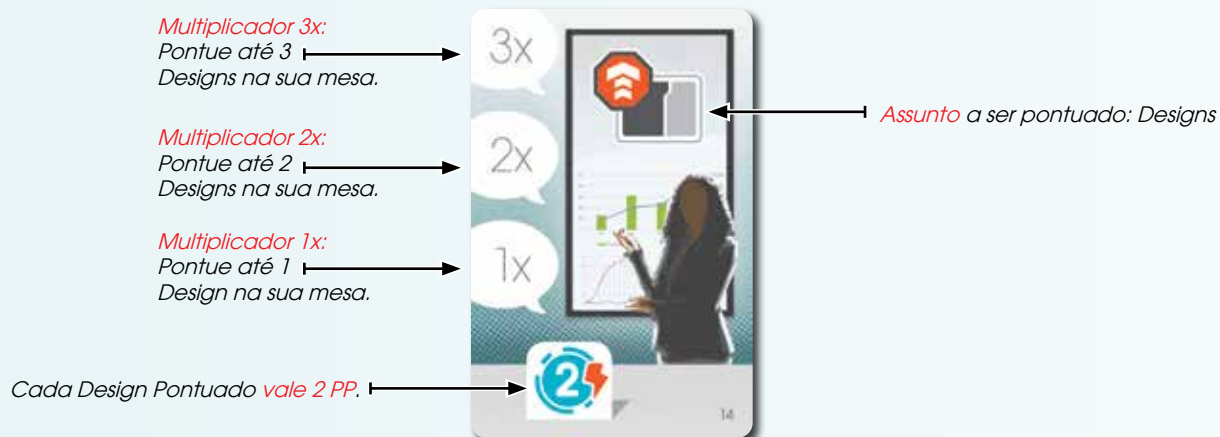


Azul tem 1 Design e aproveita a oportunidade. Ela faz 2 PP.

Exemplo 2:

Em um outro turno, nenhum Objetivo interessa à jogadora **Azul**, então ela joga seu próprio Objetivo de sua mão e coloca uma ficha de Fala nele. O **Roxo** está focado em outro Objetivo de Performance que lhe dará bons PP, e coloca sua ficha de Fala nele. **Laranja** ainda está irritado por não ter planejado bem para esta Reunião e está cansado de ver os outros fazendo tantos PP. Vendo que o **Roxo** poderia pontuar muitos PP pelo Objetivo jogado pela **Azul**, o **Laranja** coloca uma ficha de Fala nesse Objetivo e faz 0 PP, só para reduzir o número de PP que o **Roxo** possa fazer.

Como a **Azul** pode Passar em seus próximos turnos, ela vai fazer isso e esperar que os jogadores joguem seus Objetivos de suas respectivas mãos para ver se poderá pontuar com algum deles.



Azul pode passar e esperar pelos Objetivos jogados pelos outros jogadores. **Laranja** faz 0 PP do Objetivo jogado pela jogadora **Azul**.

FIM DA REUNIÃO

Quando todos passarem consecutivamente, siga os seguintes passos:

1. Devolva as fichas de Fala utilizadas durante a Reunião de volta aos seus respectivos jogadores, colocando-os ao lado de seus Tabuleiros de jogador. Fichas de Fala não utilizadas (que ainda estão em seu Tabuleiro de jogador), continuam ali e não são movidas.
2. Cada jogador com alguma ficha Genérica de Fala ao lado de seu Tabuleiro pode devolver essas fichas à reserva. Para cada ficha que devolver, ele move uma de suas próprias fichas de Fala ao seu Tabuleiro de jogador nos espaços vazios apropriados.
3. Descarte todas as cartas de Objetivo de Performance viradas para cima.

4. Determine os Objetivos de Performance da próxima Reunião:
 - a. Cada jogador coloca 1 de suas 2 cartas restantes em sua mão virada para baixo em um espaço vazio na sala de Reuniões.
 - b. Revele todas as cartas jogadas.
 - c. Se tiver menos de 4 jogadores, preencha o resto dos espaços com cartas do baralho.
5. Cada jogador compra 2 novos Objetivos de Performance do baralho e os coloca em sua mão.
6. Devolva o Marcador de Reunião à Pista de Testes.
7. Avance o marcador de Ciclo de Produção em um espaço a menos que ele já esteja na posição 3.



O marcador da Reunião volta para a Pista de Testes. O Ciclo de Produção avança.



Depois de colocar uma carta de sua mão na sala de Reunião, os jogadores compram mais 2 cartas para ficar com 3 Cartas de Objetivos de Performance na mão.

FIM DO JOGO

O marcador de Ciclo e o marcador da Semana ditam o fim do jogo. Quando um deles estiver ao menos no 2º espaço e o outro estiver ao menos no 3º, o fim do jogo é ativado. Termine o dia, incluindo uma possível Pontuação de Fim de Semana, Reunião ou ambos, e depois disso prossiga para a Pontuação Final (ver o verso desse livro de regras).

Nota: É possível que aconteçam mais do que 3 Reuniões antes que 2 semanas tenham passado e vice-versa. A Reunião sempre acontece no final do dia.



A Reunião acabou agora. O jogo acaba imediatamente pois a Reunião é a última coisa do dia.

VARIANTE 1



Laranja e Roxo ganham 2 PP.

VARIANTE 2



Azul deve colocar o Carro em sua Garagem vazia mais à esquerda.

VARIANTE 3



Roxo já conhece o jogo, mas os outros jogadores não, então o Roxo decide jogar com as fichas de Perito para deixar o jogo um pouco mais desafiador.

VARIANTE 4



Amarelo escolhe colocar a ficha de Garagem que lhe dá 2 Livros, mas ele precisa esperar o próximo dia para virar a ficha e recebê-los. Isso significa que vai levar 2 dias até que ele possa usar esses livros.

VARIANTES

VARIANTE 1 — SANDRA SIMPÁTICA

Sandra está mais bem humorada. Em vez de puni-los por não serem bons funcionários, ela os recompensa por trabalharem bem!



Na Preparação, coloque seu marcador de PP na posição 0 da trilha em vez da posição 15. Além disso, use o outro lado da ficha de Referência da Sandra.

Quando a Sandra avaliar um departamento, ela avalia o jogador ou jogadores que estão no maior nível de treinamento em um departamento em vez de quem estiver no menor nível.

Se você for avaliado, verifique a tabela abaixo. Se você cumprir os requisitos listados, você ganha 1 PP por cada Hora Extra acima de 5 que você tenha no Banco de Horas.

Ou seja, se você tiver 7 Horas Extras, você ganha 2 PP.

DEPARTAMENTO

CRITÉRIO DA RECOMPENSA

	Pesquisa & Desenvolvimento		Ter 2 ou mais Designs Aprimorados
	Montagem		Ter 2 ou mais Carros em suas garagens
	Logística		Ter 2 ou mais Partes de Carro em seu Tabuleiro de jogador
	Design		Ter 2 ou mais Designs em seu Tabuleiro de jogador
	Administração		Ser certificado em 2 ou mais departamentos

VARIANTE 2 — O PLANEJADOR

Coloque suas 4 fichas de Bônus de Garagem na ordem que quiser. A ficha com o Cadeado no verso é colocada no espaço mais à direita. Durante o jogo, contudo, quando você pegar um Carro, ele deve ser colocado na sua garagem vazia mais à esquerda.

VARIANTE 4 — CALIBRAÇÃO ATRASADA

Com esta variante, você fica com as 4 fichas de Bônus de Garagem perto do seu tabuleiro. Só a ficha com um Cadeado no verso fica posicionada já no Tabuleiro. Ao colocar um Carro em uma de suas garagens, você escolhe uma das fichas perto do seu Tabuleiro e coloca essa ficha no espaço relacionado à Garagem em que você acabou de colocar um Carro. Você pode ganhar o Bônus a qualquer hora em um turno futuro ao virar a ficha para trás. Você não pode virar a ficha no mesmo turno em que a recebeu. Como você não pode usar Livros, Vale-Partes ou Horas extras no turno em que os recebeu, isso significa que você precisará de dois dias para poder usar os Bônus.

Devido a esse atraso, Carros ganhos no último dia do jogo não lhe darão nenhum benefício.

Nota: Você pode misturar as variantes livremente.

VARIANTE 3 — CALIBRAÇÃO DE PERITO

Na preparação, use as fichas de Garagem do Perito em vez das Fichas Básicas de Garagem. Note que Você pode jogar com alguns jogadores usando as fichas Básicas enquanto outros jogam com as fichas de Perito (como quando um jogador experiente estiver jogando contra jogadores novatos).

REGRAS PARA 3 JOGADORES



Faça as seguintes mudanças na preparação:

- Cubra a **Pista de Testes** impressa no Tabuleiro com a placa mostrando o lado com 3 pessoas.
- **Objetivos da Fábrica:** Coloque só 1 ficha Genérica de Fala no Objetivo mais difícil de cada par, por um total de 9 fichas de Fala nos Objetivos da Fábrica
- **Prêmios de Treinamento:** Coloque só 2 fichas de Prêmio no último espaço de cada trilha de treinamento.

Faça as seguintes alterações durante o jogo:

- **Ao fim de uma Reunião**, compre 1 Objetivo de Performance do baralho para que existam 4 Objetivos de Performance na próxima Reunião.

REGRAS PARA 2 JOGADORES



Faça as seguintes mudanças na preparação:

- Cubra a **Pista de Testes** impressa no Tabuleiro com a placa mostrando o lado com 2 pessoas.
- **Objetivos da Fábrica:** Coloque só 1 ficha Genérica de Fala em cada Objetivo, por um total de 6 fichas de Fala nos Objetivos da Fábrica.
- **Prêmios de Treinamento:** Coloque só 2 fichas de Prêmio no último espaço de cada trilha de treinamento.

Faça as seguintes alterações durante o jogo:

- **Ao fim de uma Reunião**, compre 2 Objetivos de Performance do baralho para que existam 4 Objetivos de Performance na próxima Reunião.
- **Mudança de Regra:** Os jogadores não podem se mover para o departamento onde a **Sandra** está. Contudo, ela pode se mover para um departamento com um jogador lá. Isso é verdade até mesmo na Administração.
- **Mudança de Regra:** Quando a **Sandra** estiver no departamento de Design, ela remove as 8 fichas mais à direita em vez de apenas 4.

MUDANÇAS NESTA EDIÇÃO

Se você já conhece o Kanban: Revolução Automotiva ou a Driver's Edition, essas são as mudanças feitas para esta edição do jogo:

- Você não pode mais substituir Carros nas suas Garagens com novos Carros.
- Quando a **Sandra** lhe penaliza, você agora perde 1 PP além das Horas Extras que estejam faltando para você chegar em 5 no Banco de Horas.
- Na variante da **Sandra** simpática, você agora só ganha PP por Horas Extras que você tenha acima de 5 no Banco de Horas, ao invés de todas as suas Horas Extras.
- Existem 5 novas fichas de Objetivos Finais para escolher durante a Preparação.



DICAS DA SANDRA

- Preste atenção na movimentação da **Sandra** e planeje de acordo.
- Lembre que se a **Sandra** pular um departamento, o jogo fica um dia mais curto. Este movimento pode fazer o jogo acabar de repente!
- Evite as penalidades nas avaliações. Tente não ficar em último na trilha de treinamento e tenha bastante Hora Extra para o caso de ficar em último.
- As vezes pode ser bom perder alguns PP para manter a sua estratégia.
- Observe os Designs que seus oponentes pegam; eles podem usá-los para pegar um Carro que você queira!
- Designs Testados são valiosos. Se você estiver investindo em Designs de um certo Modelo, não deixe para a última hora para pegar o Carro que você precisa para festejar esses aprimoramentos.
- Não tenha medo de usar as Estações com menos Horas. Elas lhe permitem jogar antes de um outro jogador no mesmo departamento.
- Use as Horas Extras para maximizar o seu turno.
- Na Logística, tente pegar ao menos 1 Parte de Carro que você possa trocar na Reciclagem; 1 Parte lhe dá acesso às outras 3.
- Visitar a Administração é a única forma que você tem de trabalhar no mesmo departamento em turnos seguidos.
- Se você perder o seu 'momentum', visitar a Administração é o melhor jeito de se recuperar.
- Fique atento aos Objetivos da Fábrica. Essas fichas de Fala extra são muito úteis.
- Monte Carros que estão em Demanda para conseguir mais fichas de Fala.
- Lembre dos Objetivos de Performance e pegue o máximo de fichas de Fala que puder. Você pode fazer muitos PP nas Reuniões.
- Ao desbloquear um benefício de Certificação, ele pode ser usado imediatamente.
- Fique atento aos marcadores de Ciclo de Produção e da Semana. O fim do jogo pode acontecer antes do que você imagina.

PONTUAÇÃO FINAL

Ao fim do jogo, cada jogador segue os seguintes passos:

1. Gaste 1 ficha de Fala para cada conquista que você queira pontuar na ficha de Objetivos Finais. Cada jogador pode pontuar um Objetivo na ficha uma vez (mais de um jogador pode pontuar o mesmo Objetivo). Você pode usar as fichas de Fala Genéricas. As fichas de Objetivos Finais são descritas no livro de Referência.



Laranja conseguiu todos os Objetivos, mas como ela só tem duas fichas de Fala, ela só pode pontuar em 2 deles. Ela decide pontuar o 1º e o 3º Objetivos, ganhando 15 PP.

2. Ganhe 1 PP por cada Hora no Banco de Horas.



Roxo ganha 2 PP, Amarelo 4 PP, Azul e Laranja 0 PP.

3. Ganhe 1 PP por ficha de Fala (Genérica ou de sua cor), Livro e Vale-Partes em seu Tabuleiro de jogador.



Azul ganha 4 PP.

4. Ganhe PP por cada Carro que esteja em suas garagens. Os PP ganhos por Modelo é mostrado embaixo das garagens em seu Tabuleiro de jogador.

O valor dos Carros é o seguinte: Urbano 2 PP, SUV 3 PP, Picape 4 PP, Esportivo 5 PP, Conceito 6 PP.

Exemplo:

Roxo tem 2 Carros Urbanos, uma Picape e 1 Carro Esportivo. O Roxo faz 13 PP.



Roxo ganha 4 PP pelos Carros Urbanos, 4 PP pela Picape e 5 PP pelo Carro Esportivo.

5. Pontue pelas posições relativas nas trilhas de treinamento de cada departamento:

- 1º: 5 PP
- 2º: 3 PP
- 3º: 1 PP

Exemplo:

Nesta situação, o Laranja faz 5 PP, Azul faz 3 PP e ninguém faz o 1 PP pelo 3º lugar.



Amarelo e Roxo não treinaram, então ficam com 0 PP.

Nota: Se mais de um marcador estiver no mesmo espaço, o desempate é feito a favor de quem está acima do outro na pilha. Então, os empates vão para o jogador que treinou mais recentemente. Um jogador que não treinou nenhuma vez no departamento não pode ganhar PP nesse passo.

6. Por cada um de seus Designs Testados, ganhe PP igual ao valor da Parte de Carro. O valor da parte é indicado acima da trilha de Valor de Aprimoramento. Lembre-se, um Design Testado é um Design Aprimorado de um Carro que você tenha em sua Garagem. Esses são os Designs na área acima de seu Tabuleiro de jogador.

Exemplo:

Roxo tem Designs Aprimorados para os seguintes Modelos:

Tração do Carro Urbano, Motor e Piloto Automático do Carro Esportivo, nenhum Aprimoramento na Picape e um outro Motor Aprimorado de um Carro Conceito.

Os Designs do Carro Urbano e do Carro Esportivo são considerados Testados já que ele tem ao menos 1 Carro equivalente em suas Garagens. O Motor Aprimorado do Carro Conceito não é testado pois não há nenhum Carro Conceito em sua Garagem.

Ele pontua então pela Tração, Motor e Piloto Automático. O valor é mostrado acima de cada Parte; $6 + 5 + 4 = 15$ PP.



Roxo ganha 6 PP por testar a Tração, 5 PP por testar o Piloto Automático e 4 PP por testar o Motor.

O jogador com mais PP é o vencedor.

No caso de empate, o desempate é da seguinte forma:

1. Quem tem mais Carros
2. Quem tem mais Designs Testados
3. Quem tem mais Horas Extras

Se ainda estiver empatado, os jogadores empatados compartilham a vitória.