



VITAL LACERDA

KANBAN

Een spel voor 1 tot 4 spelers

SPELREGELS

Kanban (het Japanse woord voor billboard) is de naam voor een planningssysteem dat ondersteunt bij een efficiënte assemblagelij, just-in-time productie en een soepel werkproces.

Elektrische voertuigen (EV's) komen sinds 2014 steeds vaker voor. EV's zijn de toekomst van de auto-industrie. Het zijn superieure voertuigen doordat ze gemakkelijker in onderhoud zijn, schoner, en goedkoper in gebruik. Het zijn hightech machines die AI gebruiken om de veiligheid te verbeteren, en die in de nabije toekomst zelfrijdend zullen zijn. Ze krijgen software-upgrades en verbeteren daardoor voortdurend, in tegenstelling tot hun traditionele tegenhangers als verbrandingsmotoren, die verouderen zodra je ze gebruikt.

In het spel starten de spelers als onervaren werknemers die proberen hun carrière veilig te stellen. Je moet plaatsanciers en voorraad beheren, auto-onderdelen verbeteren en innoveren, en zorgen dat je vette handen krijgt aan de lopende band om de productie op te voeren en indruk te maken op de fabrieksmanager.

Je moet slim gebruik maken van recycling en de beperkte fabrieksvorraad om de juiste onderdelen te hebben wanneer de plaatsanciers in gebreke blijven. Omdat de fabriek zo optimaal mogelijk moet draaien, wacht de productie niet op jou of op fouten die gecorrigeerd moeten worden.

Kanban is een spel dat zich richt op time-management en middelen, waarbij jij geplaatst wordt op de bestuurdersstoel van een volledige productiefaciliteit. Je zet alles op alles om de fabrieksdoelen te halen en de best mogelijke promotie te maken. Je verdient Productiepunten (PP) voor het uitvoeren van verschillende acties in het spel, en de speler met de meeste PP aan het einde van het spel wordt tot winnaar uitgeroepen.

Sandra, de fabrieksmanager, zal jouw prestaties beoordelen en houdt de fabriek op volle toeren.

INHOUDSOPGAVE

Spelmateriaal	3	Gouden Regels	9	Taak: Verzamel Auto-onderdelen	11	Einde-van-de-Weektelling	19
Vorbereiding	4	Boeken, Onderdeelvouchers en		Taak: Ontvang een Voucher	11	Vergaderingen	19
Vorbereiding spelers	6	Shifftegoeden	9	Assemblageafdeling	12	Prestatiedoelen scoren	20
Nieuwe Arbeider inwerken	7	Algemene Spreektijdfiles	9	Taak: Plaats een Onderdeel	12	Einde van de Vergadering	21
Spelstructuur	7	Afdelingen en Taken	10	R&D-afdeling	14	Einde van het Spel	21
Afdelingsselectiefase	7	Designafdeling	10	Taak: Claim Auto's	14	Varianten	22
Werkfase	8	Taak: Kies een Design	10	Taak: Upgrade een Design	14	Aanpassingen bij 3/2 spelers	23
Scholing en Certificering	8	Taak: Kies een Geavanceerd Design	10	Administratieafdeling	16	Veranderingen in deze editie	23
Thuisstudie	9	Logistiekafdeling	11	Fabrieksdoelen	16	Sandra's Tips	23
Vervolgstudie	9	Taak: Plaats een Kanbanopdracht	11	Sandra, de Fabrieksmanager	17	Eindtelling	24

"Zo, dus jij bent naar mij gestuurd om hier te werken. Hmm. Ik ben Sandra, de fabrieksmanager en je zult aan mij verantwoording afleggen zolang je hier in dienst bent. Ik zal elke dag je voortgang controleren op een andere afdeling. Vanwege je ... ondermaatse ... opleiding verwacht ik dat je de bedrijfspraktijktraining volgt, zodat je ervaring opdoet met het werken op elke afdeling. Je wilt niet degene zijn die zijn huiswerk niet heeft gedaan - en je kunt ook je andere verantwoordelijkheden niet laten schieten. Dergelijke overtredingen wordt geregistreerd in je personeelsdossier. Zie het als een kleine stimulans." — Sandra



CREDITS

Dank aan alle testspelers: 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 Sarmento, Sandrina Fernandes, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Shay Rickman, Sílvio Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vítor Pires en Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society en Arcádia Lusitana.

Veel dank aan: 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. Zij hebben alle versies van dit spel talloze malen gespeeld. Zonder deze mensen zou dit spel niet hebben bestaan.

Alle liefde voor mijn mooie dochters Catarina en Inês en mijn muze en grootste vriend, mijn vrouw Sandra voor al haar ideeën, geduld, steun en inspiratie.

Spelontwerp: Vital Lacerda

Illustraties: Ian O'Toole

Grafische vormgeving & 3D-illustraties: Ian O'Toole

Spelregels & 3D-illustraties: Vital Lacerda

Soloregels: David Turczi

Ontwikkelaar: Paul M. Incao

Engelse regels: Paul Grogan, Vital Lacerda

Eindredactie Engelse regels: Paul Grogan

Officiële spelregelvideo: Gaming Rules!

Testlezers: Chris Spath, Ori Avtalion

Projectmanagers: Randal Lloyd, Rick Soued

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

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

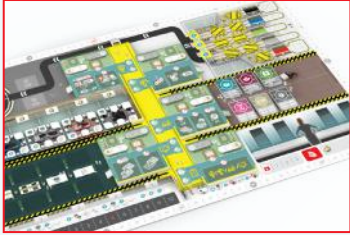
© 2020 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, building #5, Leitchfield, KY 42754, All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com



GAMING
RULES!

SPELMATERIAAL



1 Speelbord



Spelregels en Soloregels & Naslag



4 Spelersborden



24 Schijven
(6 per spelerskleur)



4 Arbeider
(1 per spelerskleur)



4 Certificeringsmarkers
(1 per spelerskleur)



4 Shifttegoedmarkers
(1 per spelerskleur)



4 Dubbele-Upgradetegels
(1 per speler)



20 Sloten (5 per speler)



4 Spelershulpen
(1 per speler)



20 Spreektijd fiches
(5 per spelerskleur)



23 Algemene Spreektijd fiches



1 Sandra-speelfiguur
1 Weekmarker



1 Productiecyclusmarker
1 Vergadermarker



1 Dubbelzijdige Naslagtegel
voor Sandra



1 Dubbelzijdig Testcircuit
1 Gangmaker ('Pace Car')



40 Auto's (8 per type)



6 Auto-onderdeelwaarde-
markers



60 Auto-onderdelen
(10 per soort)



16 Boeken
11 Onderdeelvouchers



20 Basis-Garagetegels
(5 per spelerskleur)



20 Expert-Garagetegels
(5 per spelerskleur)



12 Kanbanopdrachtkaarten



32 Prestatiedoelkaarten



35 Designtegels (7 elk in 5
verschillende Modellen)



12 Fabrieksdoeltegels in
3 groepen



5 Vraagtegels



20 Beloningtegels



11 Einddoeltegels



4 Shifttegoed-herinnerings-
tegels (1 per speler)

VOORBEREIDING

1. Plaats het speelbord midden op tafel.
2. Plaats Sandra's Naslagtegel op het daarvoor bestemde veld. Gebruik de zijde met de rode strook. 
3. Plaats de Auto-onderdelen in een voorraad naast het speelbord. Neem willekeurig 3 verschillende en plaats ze op de juiste velden bij Recycling.
4. Leg de Onderdeelvouchers en Boeken in een voorraad naast het speelbord.
5. Sorteert de Fabrieksdoelen op soort in 3 stapels. Neem van elke stapel 2 willekeurige Fabrieksdoelen. Plaats de Certificeringsdoelen open op de overeenkomend genummerde velden boven het Certificeringsspoor (5A). Plaats de andere open op de daarvoor bestemde velden op het speelbord, met de tegel met de minste symbolen op het bovenste veld, en de ander op het onderste veld (5B/5C). Plaats ongebruikte Fabrieksdoelen terug in de doos. Plaats daarna 2 Algemene Spreekijd fiches op elk Fabrieksdoel (in totaal 12 Spreekijd fiches).



3 spelers: Plaats 2 Algemene Spreekijd fiches op het Fabrieksdoel met de minste symbolen van elk paar; Plaats er 1 op het Fabrieksdoel met de meeste.

2 spelers: Plaats 1 Algemeen Spreekijd fiche op elk Fabrieksdoel.



RESEARCH & DEVELOPMENT:

6. **3 spelers:** Dek het vordrukte Testcircuit af met het losse testspoor met de zijde voor 3 spelers. 
7. **2 spelers:** Zoals bij 3 spelers, maar gebruik nu de zijde voor 2 spelers. 
8. Plaats de Auto-onderdeelwaardemarkers open op het meest linkse veld op het Upgradewaardespoor.
9. Plaats de Gangmaker op een van de gestreepte velden op het spoor, met de neus tegen de klokrichting in.
9. Plaats de Vergadermarker en de Productiecyclusmarker op de aangegeven velden.

Opmerking: Alle spelmaterialen zijn gelimiteerd.



Dit is de voorbereiding voor 4 spelers. Aanpassingen voor een 2- of 3-spelersspel staan aangegeven als dat nodig is.



DESIGN:

10. Schud de Designtegels en plaats er willekeurig 1, met de designzijde boven, op elk van de 8 meest rechte velden.
11. Plaats de rest van de Designtegels open in 3 stapels van 9 tegels op de velden links. De meest linkse stapel is de **centrale stapel**, de andere twee stapels zijn de **kantoorstapels**.



ASSEMBLAGE:

12. Plaats 1 Auto per kleur op het gelijkgekleurde veld, met de neus naar links.
13. Plaats nog een Auto met dezelfde kleur op de gele draaischijf links van de zojuist geplaatste Auto.
14. Plaats alle andere Auto's naast het speelbord in de buurt van de Assemblageafdeling, zodat alle spelers goed kunnen zien hoeveel er nog over zijn per kleur.



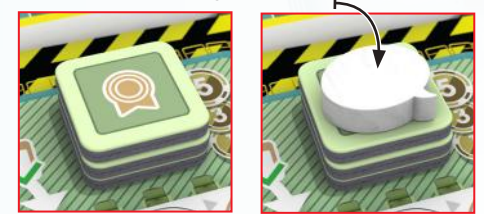
ADMINISTRATIE:

18. Schud de Prestatiedoelkaarten en plaats er 4 willekeurig op de velden in de Vergaderkamer. Plaats de rest van de Prestatiedoelen in een gedekte stapel naast het speelbord.
19. Neem een willekeurige Einddoeltegel en plaats deze op het daarvoor bestemde veld onder de Vergaderkamer. Plaats alle resterende Einddoelen terug in de doos.
20. Plaats de Weekmarker op het daarvoor bestemde veld op het Weekspoor.
21. Plaats Sandra aan haar bureau.

VOOR ELKE AFDELING:

22. Schud de Beloningstegels en plaats er op elke afdeling willekeurig 3 gedekt boven het laatste veld van het Scholingstraject. Plaats daarna 1 algemeen Spreekijdfiche op elke stapel Beloningstegels. Plaats de resterende Beloningstegels terug in de doos.

2-3 spelers: Plaats maar 2 Beloningstegels per afdeling.



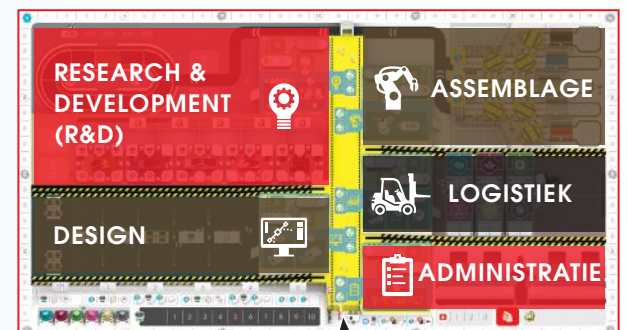
AUTO-ONDERDELEN

Motor, Autopilot-systeem, Accu.



Carrosserie, Elektronica, Aandrijving.

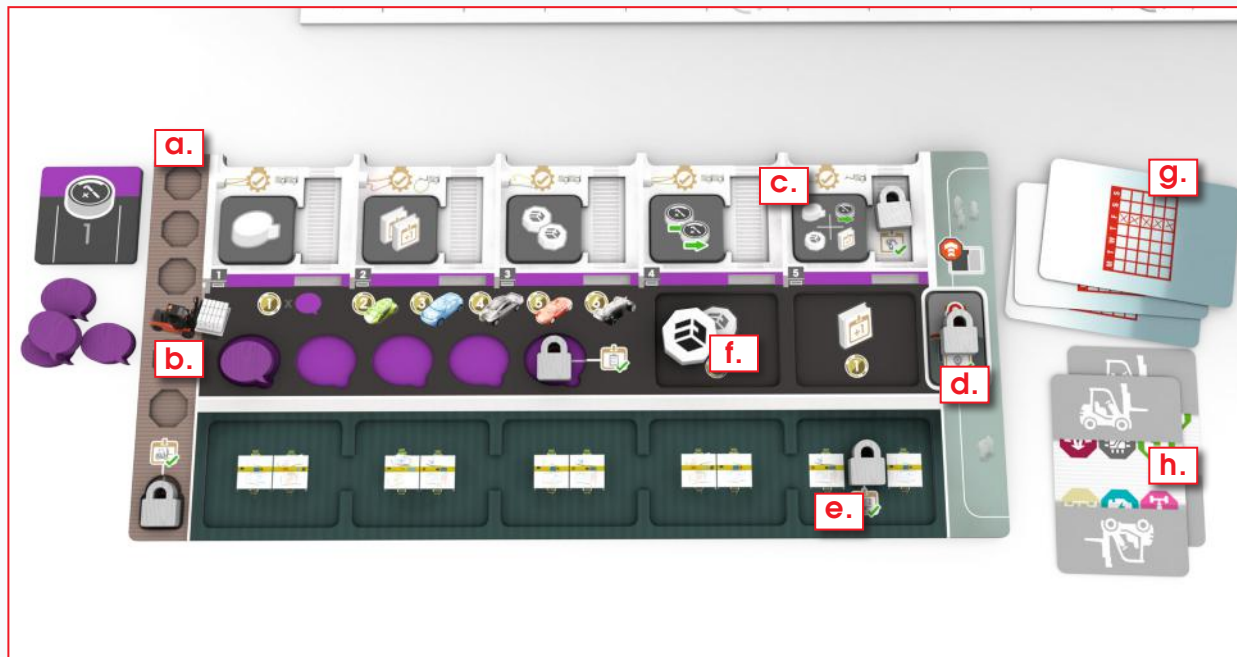
AFDELINGSNAMEN EN -SYMBOLEN



Verbindingsgang

LOGISTIEK:

15. Schud de 5 Vraagtegels en plaats er 1 willekeurig op elk van de 2 velden aan het einde van de assemblagelijijn. Plaats zoveel algemene Spreekijdfiches naast elke tegel als staat aangegeven in de rechterbenedenhoek van de tegel.
16. Plaats de resterende Vraagtegels in een gedekte stapel naast het speelbord in de buurt van de Assemblageafdeling.
17. Schud de Kanbanopdrachtkaarten en plaats ze als gedekte stapel naast het speelbord. Onthul de bovenste kaart van de stapel en plaats de 6 afgebeelde Auto-onderdelen op de bijbehorende magazijnvelden. Leg de gebruikte kaart daarna gedekt terug onder de stapel.

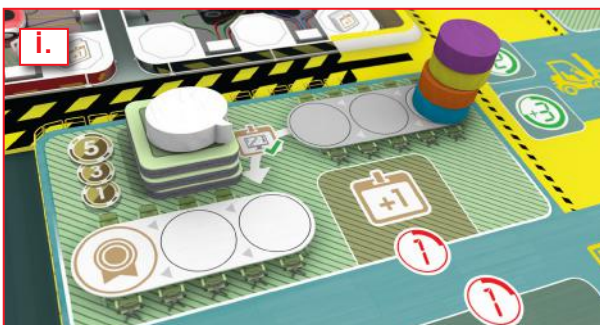


VOORBEREIDING SPELERS



Elke speler voert de volgende stappen uit:

- a. Kies een kleur en neem het bijbehorende spelersbord, de Basis-Garagetegels, Arbeider, Spreektijd fiches, Shiftgoed-herinneringstegel, Shiftgoedmarker, Schijven en Certificeringsmarker in die kleur.
- b. Plaats 1 van je Spreektijd fiches op een leeg veld op je spelersbord, en de rest naast je spelersbord.
- c. Plaats je Basis-Garagetegels open op je garages. De volgorde is niet van belang, m.u.v. de tegel met het hangslot; deze moet op de meest rechtse garage worden geplaatst.
- d. Plaats een Dubbele-Upgradetegel op het daarvoor bestemde veld op je spelersbord.
- e. Plaats een Slot op elk van de 5 slotsymbolen die staan afgedrukt op je spelersbord en op de Dubbele-Upgradetegel.
- f. Neem een Onderdeelvoucher en plaats deze op het daarvoor bestemde veld op je spelersbord.
- g. Trek 3 Prestatiedoelkaarten en neem ze op hand.
- h. Trek 2 Kanbanopdrachtkarten en neem ze op hand.
- i. Plaats 1 schijf op het startveld van elk Scholingstraject **op elk van de 5 afdelingen**.
- j. Plaats je Shiftgoedmarker op het meest linkse veld van het Shiftgoedoverzicht.
- k. Plaats je PP-marker (je laatste schijf) op veld 15 van het telspoor. Telkens als je PP ontvangt verplaats je je marker vooruit op dit spoor. Als je PP verliest verplaats je hem achteruit.



NIEUWE ARBEIDER INWERKEN

Na de voorbereiding, maar voor het spel begint, voer je de volgende stappen uit:

1. Kies een startspeler. Beginnend met die startspeler, en vervolgens met de klok mee, plaatst elke speler zijn Certificeringsmarker op een leeg veld in de meest linkse sectie van het Certificeringsspoor. Als je je Certificeringsmarker plaatst op een veld waarop een voordeel staat afgebeeld, ontvang je dat voordeel onmiddellijk.

Opm.: De volgorde van de markers van rechts naar links is van belang voor de volgende stap en is ook de speelvolgorde in de eerste ronde van het spel.

2. In volgorde van het Certificeringsspoor (van rechts naar links) neemt elke speler 1 Auto-onderdeel van Logistiek en 1

Design-tegel van Design. Elke open Design-tegel kan worden gekozen, inclusief de bovenste van elke stapel. Plaats elk genomen item op het daarvoor bestemde veld op je spelersbord.

Opm.: Tijdens het spel levert een Design van de 4 meest rechtse velden je een voordeel op. Dat geldt niet tijdens deze stap.

3. Nadat alle spelers een tegel hebben genomen, vul je de lege Designvelden aan door tegels naar rechts te schuiven om gaten te vullen, en daarna de lege velden te vullen met tegels van de bijbehorende stapel (bovenste kantoorstapel voor de bovenste rij, onderste stapel voor de onderste rij). Vul de Auto-onderdelen niet aan.



Kies een veld.



Ontvang het voordeel.



Blauw gaat eerst, Oranje gaat als laatste.



Neem 1 Design en 1 Auto-onderdeel.



Plaats ze op je spelersbord.



Nadat alle spelers een tegel hebben genomen, vul je het aanbod aan.

SPELSTRUCTUUR

Het spel wordt gespeeld in een aantal ronden. Elke ronde staat voor een werkdag in de fabriek. Elke dag bestaat uit twee fasen:

- **Afdelingsselectiefase:** Spelers kiezen om de beurt een werkplek op een afdeling waar ze willen werken.
- **Werkfase:** In werkplekvolgorde gebruiken de spelers hun Shifts om te werken en/of Scholing te volgen op de afdeling die ze hebben gekozen. Na het einde van de Werkfase, vóór het einde van de dag, kan er een Vergadering plaatsvinden.

Deze procedure gaat door totdat er een bepaald aantal **Weken en Vergaderingen** is geweest. Na de Eindtelling wordt de speler met de meeste PP tot winnaar uitgeroepen.

1. AFDELINGSSELECTIEFASE

Op de eerste dag van het spel kiest elke speler in volgorde van het Certificeringsspoor (van rechts naar links) een lege werkplek op een afdeling naar keuze, en plaatst daar zijn Arbeider rechtop. Sandra zit al aan haar bureau op de Administratie.

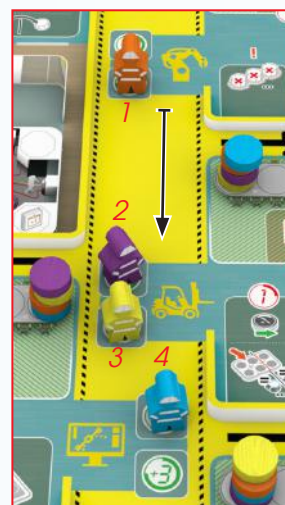
In volgende ronden kiest elke speler (van boven naar onder) een andere afdeling dan die waar hij nu is, en plaatst zijn Arbeider op een lege werkplek op die afdeling. De keuze die je de ene dag maakt, heeft dus invloed op de keuzevolgorde op de volgende dag.



Logistiek en Design: werkplekken op de afdelingen.



Oranje heeft 3 Shifts om te werken op de Assemblage.



Oranje is de startspeler, Paars is tweede; geel is derde; Blauw is de laatste speler.



Sandra aan haar bureau.

"De cross-training policy van het bedrijf verbiedt arbeiders op twee opeenvolgende werkdagen op dezelfde afdeling te werken" — Sandra

Belangrijk: In een 2-spelerspel mogen de spelers hun Arbeider niet plaatsen op de afdeling waar Sandra is. Dit geldt ook voor de Administratie.

Sandra voert haar beurten samen met de spelers uit, door zich te verplaatsen tussen werkplekken en daar te werken volgens haar eigen specifieke regels, zoals beschreven op pagina 17.





Blauw heeft 2 Shifts om te werken op de Designafdeling.



Blauw gebruikt 1 Shiftgoed.

2. WERKFASE

In de volgorde van de Arbeiders (van boven naar onder) voert elke speler een beurt uit om taken te voltooien. Het aantal Shifts dat je hebt om taken te doen wordt bepaald door de werkplek die je hebt gekozen (2 of 3 op alle afdeling, m.u.v. Administratie waar het er 1 of 2 zijn). Als je Shiftgoeden hebt, mag je er daar een of meer van gebruiken om meer te werken; **je mag echter nooit meer dan 4 Shifts per dag werken.**

De meeste taken kunnen voltooid worden in een enkele Shift; voor enkele zijn echter meerdere Shifts nodig om ze te voltooien.

Als je je Shifts voltooid hebt, leg je je Arbeider neer op zijn of haar werkplek om aan te geven dat jouw beurt voorbij is.

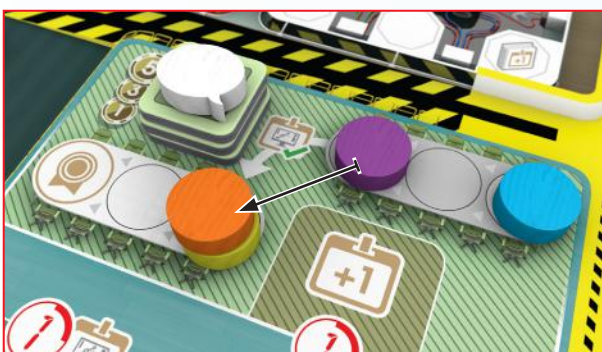


Als Sandra aan de beurt is, beoordeelt zij de afdeling waar ze is en voert ze haar taken uit (zie pagina 17). **De uitzondering hierop is de eerste dag** waarop Sandra aan haar bureau zit om papierwerk te doen.

Nadat alle spelers hun Shifts hebben gedaan, **controleer je of er een Vergadering is of dat het het einde van de week is.** Daarna begint de volgende dag; dit wordt uitgelegd op pagina 19.

Voorbeeld:

Blauw werkt op de Designafdeling en heeft 2 Shifts om taken te voltooien. Ze heeft ook 3 Shiftgoeden, dus kan ze er hier tot 2 van gebruiken om meer te werken. Ze kiest ervoor om 1 Shiftgoed te gebruiken en deze dag in totaal 3 Shifts te werken.



Oranje gebruikt een Shift voor Scholing en haalt een certificering.



Oranje verplaatst haar marker naar sectie 1 en ontvangt een Onderdeelvoucher.



SCHOLING EN CERTIFICERING

Voordat we uitleggen hoe elke individuele afdeling werkt, eerst iets dat geldt voor elke afdeling.

Elke afdeling heeft haar eigen Scholingstraject dat het huidige opleidingsniveau aangeeft van elke speler. Als je op een afdeling werkt is een van de taken die je kunt doen Scholing volgen op die afdeling. Voor elke Shift die je hieraan besteedt, verplaats je je schijf naar het volgende veld, waarbij je hem bovenop daar al aanwezige schijven legt.

Wanneer je de pijl passeert op een Scholingstraject ben je vanaf dat moment gecertificeerd voor deze afdeling. Hierdoor komt er iets beschikbaar op je spelersbord en levert het je een voordeel op op de afdeling zelf (dit wordt beschreven in de regels bij elke afdeling).

Telkens wanneer je de certificatie haalt voor een afdeling, voer je de volgende stappen uit:

- Verwijder het Slot van het betreffende deel van je spelersbord (zie bijlage Naslag).
- Kies een leeg veld in de volgende sectie van het Certificeringsspoor (t.o.v. waar je Certificeringsmarker zich nu bevindt), verplaats je marker daarheen, en ontvang het voordeel van dat veld.
- Controleer of je een Fabrieksdoel hebt bereikt (zie pagina 16).

Voorbeeld:

Oranje heeft zojuist haar eerste certificering behaald. Geel heeft eerder zijn certificering behaald, dus is een van de velden in de volgende sectie al gekozen. Oranje kiest het veld met de afbeelding van een Onderdeelvoucher, plaatst haar Certificeringsmarker daar, en ontvangt 1 Onderdeelvoucher.



THUISSTUDIE

Als je op een afdeling werkt kun je ook studeren door boeken te lezen in je eigen tijd, zelfs als je geen enkele Shift hebt gebruikt voor Scholing.

Als je werkt op een afdeling mag je in je beurt, **voor of na je Shifts**, 1 of meer Boeken in de voorraad terugleggen om per Boek je schijf 1 veld vooruit te zetten op het Scholingstraject van die afdeling. Dit kost je geen Shifts en kan ook worden gedaan als je al je Shifts voor de dag al hebt gebruikt.

Voorbeeld:

Paars werkt op de Designafdeling en heeft in totaal 3 Shifts te besteden. Hij kiest ervoor om 2 Shifts te gebruiken om taken op die afdeling uit te voeren, en 1 Shift voor Scholing. Hij gebruikt ook nog 2 Boeken voor 2x Scholing.



VERVOLGSTUDIE

Zelfs als je al gecertificeerd bent voor een afdeling kun je verder studeren totdat je het laatste veld van het traject hebt bereikt. Je bent dan gecertificeerd als Expert op die afdeling. De eerste speler die

Expert wordt op een afdeling ontvangt het Algemene Spreekijdfiche dat bovenop de stapel Beloningstegels ligt.

Ook mag je, als je Expert wordt, in het geheim de resterende Beloningstegels op die afdeling bekijken, **er één van kiezen en de rest gedekt terugleggen** op hetzelfde veld.

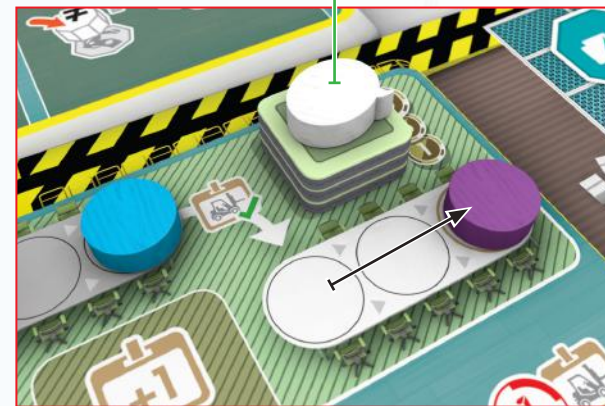
Beloningstegels geven je een onmiddellijk voordeel en worden daarna teruggelegd in de doos (zie bijlage Naslag voor de voordelen).

Alle spelers die het laatste veld bereiken mogen een Beloningstegel kiezen als die nog beschikbaar is.

Aan het einde van het spel ontvang je PP afhankelijk van je positie op elk Scholings-traject. De Eindtelling wordt uitgelegd op pagina 24.



Paars legt de 2 Boeken van zijn spelersbord terug in de voorraad om twee keer thuis te studeren.



Omdat hij de eerste is die het Expertveld bereikt, ontvangt *Paars* het Algemene Spreekijdfiche. Daarna kiest hij 1 van de beschikbare Beloningstegels, en ontvangt het daarop afgebeelde voordeel.

GOUDEN REGELS

BOEKEN, ONDERDEELVOUCHERS EN SHIFTEGOEDEN

Tijdens het spel kun je op verschillende manieren Boeken en Onderdeelvouchers ontvangen.

Als je een of meer van deze ontvangt, plaats je het betreffende item naast je spelersbord; **je kunt het niet gebruiken in de beurt waarin je het ontvangt**. Aan het einde van je beurt plaats je het op je spelersbord.

Je kunt ook op verschillende manieren Shiftgoeden ontvangen. Als je een Shiftgoed ontvangt verplaats je je marker vooruit op het Shiftgoedoverzicht. Net als Boeken en Onderdeelvouchers kun je ze niet gebruiken in de beurt waarin je ze ontvangt.



Je kunt de Shiftgoed-herinneringstegel gebruiken om aan te geven hoeveel Shiftgoeden je had aan het begin van je beurt, om te voorkomen dat je er een per ongeluk

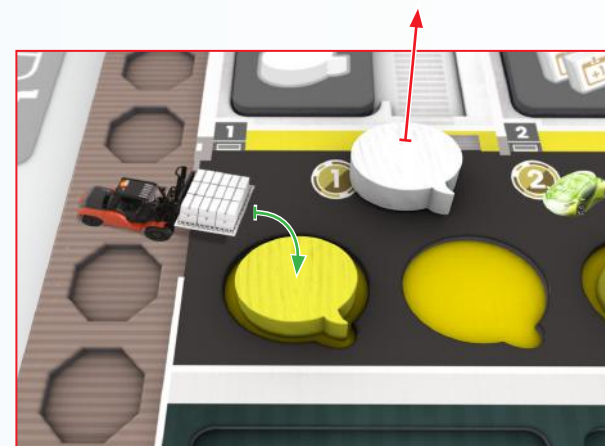
gebruikt die je deze beurt hebt ontvangen. Dit is alleen nodig als je 1 of 2 Shiftgoeden hebt aan het begin van je beurt, omdat je nooit meer dan 3 Shiftgoeden in een beurt kunt gebruiken.



ALGEMENE SPREEKIJDICHES

Tijdens het spel kun je op verschillende manieren een Algemeen Spreekijdfiche ontvangen.

Telkens wanneer je een Algemeen Spreekijdfiche ontvangt leg je deze terug in de voorraad en verplaats je een van jouw Spreekijdfiches naast je spelersbord naar een leeg veld op je spelersbord. Als alle velden al gevuld zijn, leg je het Algemeen Spreekijdfiche naast je spelersbord (je kunt deze omruilen met een eigen Spreekijdfiche na een Vergadering; zie pagina 19).



Geel ontvangt een Algemeen Spreekijdfiche. Hij legt deze terug in de voorraad, en plaatst een Spreekijdfiche in zijn eigen kleur op een leeg veld op zijn spelersbord.

Als *Geel* geen lege velden zou hebben, zou hij het Algemeen Spreekijdfiche naast zijn spelersbord bewaren.

AFDELINGEN EN TAKEN



DESIGNAFDELING

Hier worden designs gecreëerd die kunnen worden gebruikt bij Research & Development om onderdelen te upgraden en om auto's voor een test in je garages te plaatsen.



Oranje mag geen Designs nemen van de 3 stapels links. Daarvoor moet ze gecertificeerd zijn en de taak *Kies een Geavanceerd Design* uitvoeren.

Behalve Scholing is er op deze afdeling maar één taak uit te voeren: **Kies een Design**.

Met deze taak neem je een Design van de Designafdeling en plaatst dit op je spelersbord. Je zult Designs nodig hebben om taken te voltooien op de Research & Development-afdeling.



TAAK: KIES EEN DESIGN

Om een Design te nemen, gebruik je 1 Shift en voer je de volgende stappen uit:

1. Kies voor elke Shift die je gebruikt een van de Designs op de 8 meest rechtse velden. De Designs in de kantoorstapels en de centrale stapel zijn niet beschikbaar met deze taak.
2. Verplaats het gekozen Design naar een van de beschikbare velden op je spelersbord, met de designzijde boven. Als je geen leeg veld hebt, kun je geen Design nemen.

Nadat je je Shifts hier gebruikt hebt, schuif je alle Designs in beide rijen naar rechts om gaten te vullen. Daarna vul je elk leeg veld in de rij (van rechts naar links) aan met tegels van de kantoorstapel links van de betreffende rij. Als die stapel leeg is, vul je de lege velden met tegels van de centrale stapel. Als beide stapels leeg zijn vul je de bovenste rij eerst aan.

Opm.: Je vult Designs alleen aan aan het einde van je beurt, nadat je alle Designs hebt genomen die je wilt.

WELDOORDACHTTE DESIGNS



Als je een Design neemt van een van de vier meest rechtse velden, ontvang je het voordeel dat staat afgebeeld tussen de twee Designs in die kolom. Dit is of 1 Shifttegoed, of 1 Boek. Als je al deze vier Designs neemt ontvang je 2 Shifttegoeden en 2 Boeken. Onthoud dat je ontvangen voordelen niet in dezelfde beurt kunt gebruiken.



Oranje plaatst de 3 gekozen Designs op de daarvoor bestemde velden op haar spelersbord. Op elk veld is plaats voor één Design.

Voorbeeld:

Oranje gebruikt 3 Shifts om 3 Designs te nemen en op haar spelersbord te plaatsen. Daarna worden de Designs op de Designafdeling naar rechts geschoven om gaten op te vullen. Ten slotte worden de resterende lege velden opgevuld.



Aan het einde van haar beurt schuift Oranje alle Designs naar rechts en vult ze de lege velden met nieuwe van de stapels.



VOORDELEN CERTIFICERING

Gecertificeerd zijn voor deze afdeling levert twee voordelen op:

- Je kunt 1 extra Design plaatsen op je spelersbord.
- Je mag een nieuwe taak uitvoeren:



TAAK: KIES EEN GEAVANCEERD DESIGN

Deze taak werkt net als de gewone 'Kies een Design'-taak, maar nu mag je ook de bovenste Designs van de centrale stapel en de kantoorstapels kiezen. Als je het laatste Design van een stapel neemt, ga je verder met de bovenste van de centrale stapel.



LOGISTIEKAFDELING

Vul de magazijnen met een Kanbanopdracht en verzamel de auto-onderdelen die je nodig hebt.

Behalve Scholing zijn er op deze afdeling drie andere taken uit te voeren. Deze taken hebben te maken met het verkrijgen van Auto-onderdelen die je zult gebruiken op de Assemblage en R&D.



TAAK: PLAATS EEN KANBANOPDRACHT

Om deze taak uit te voeren gebruik je 1 Shift en voer je de volgende stappen **in volgorde** uit:

1. Je ontvangt 1 Shifttegoed. **Onthoud** dat je ontvangen Shifttegoeden niet in dezelfde beurt kunt gebruiken.
2. Plaats een Kanbanopdrachtkaart uit je hand verticaal op het Kanbanveld zodat 4 van de symbolen aan één kant van de lijn zijn, en 2 aan de andere kant. Jij kiest of de 4 symbolen boven of onder de lijn komen. Kanbankaarten mogen 180 graden gedraaid worden.
3. Voor elk symbool dat hoort bij een magazijn aan dezelfde kant van de lijn voeg je 1 Auto-onderdeel vanuit de algemene voorraad toe aan het betreffende magazijn.
4. Leg de Kanbanopdrachtkaart gedekt terug onderop de stapel.
5. Trek de bovenste kaart van de Kanbanstapel en neem deze op hand.

Opm.: *Deze taak mag je maar eenmaal per beurt uitvoeren.*



TAAK: VERZAMEL AUTO-ONDERDELEN

Om deze taak uit te voeren gebruik je 1 Shift, neem je zoveel Auto-onderdelen als je wilt uit een magazijn naar keuze, en plaats je deze op opslagvelden op je spelersbord. Je moet voor elk Auto-onderdeel dat je neemt een leeg opslagveld hebben.



Een Onderdeelvoucher kan gebruikt worden om een Onderdeel naar keuze uit de voorraad te nemen, maar alleen op het moment dat je het nodig hebt. Het kan alleen gebruikt worden om de taken 'Plaats een Onderdeel' in Assemblage of 'Upgrade een Design' in R&D uit te voeren (zie de betreffende taken). Je kunt geen Voucher terugleggen en daarvoor een Onderdeel uit de voorraad nemen en op je spelersbord plaatsen. Je kunt ook geen Voucher gebruiken voor een Onderdeel dat momenteel niet in de voorraad ligt.



De 2 Accu's, 1 Elektronica, 1 Carrosserie en 1 Aandrijving op de kaart zijn aan dezelfde kant van de lijn als hun magazijnen, en dus worden deze Onderdelen toegevoegd aan die magazijnen. Het Autopilot-systeem op de kaart is aan de andere kant van de lijn dan het Autopilot-magazijn, en wordt dus niet geplaatst.



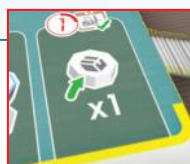
Blauw gebruikt 1 Shift om alle Accu's uit het magazijn te nemen en op haar spelersbord te plaatsen.



VOORDELEN CERTIFICERING

Gecertificeerd zijn voor deze afdeling levert twee voordelen op:

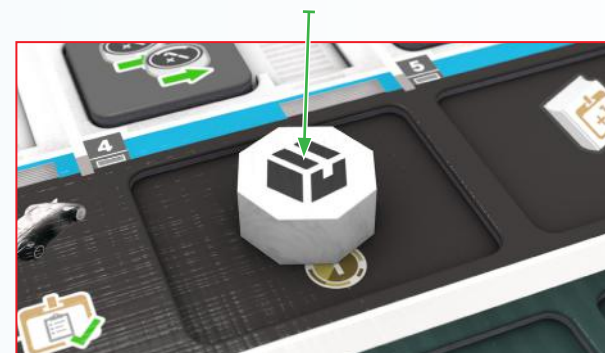
- Je kunt 1 extra Auto-onderdeel opslaan op je spelersbord.
- Je mag een nieuwe **taak** uitvoeren:



TAAK: ONTVANG EEN ONDERDEELVOUCHER

Om deze taak uit te voeren moet je gecertificeerd zijn op deze afdeling. Gebruik 1 Shift om 1 Onderdeelvoucher uit de voorraad te nemen; plaats deze naast je spelersbord. Aan het einde van je beurt plaats je de Voucher op je spelersbord.

Opm.: *Deze taak mag je maar eenmaal per beurt uitvoeren.*



Blauw gebruikt 1 Shift, ontvangt 1 Voucher en plaatst het op haar spelersbord. Ze zou er graag nog een nemen, maar per speler is er maar één per beurt beschikbaar.

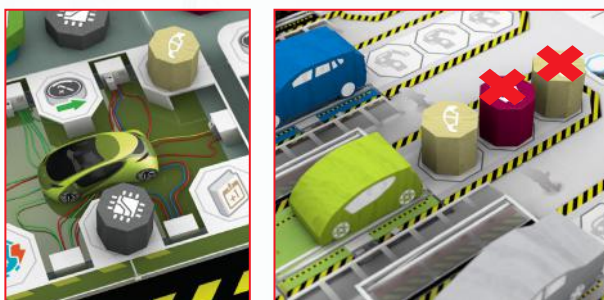


ASSEMBLAGEAFDELING

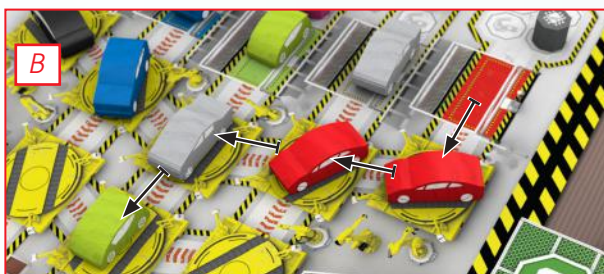
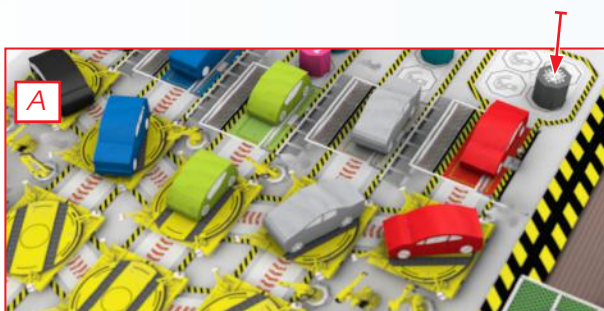
Plaats de Onderdelen die nodig zijn voor de assemblage van de Auto's en zie hoe deze van de transportband rollen!



Voordat hij Shifts gebruikt op de Assemblagelijijn ruimt Paars de Assemblagevelden van de City Car-lijn op omdat deze vol is met Auto-onderdelen.



Paars kan geen Carrosserie plaatsen, omdat er al een geplaatst is bij de City Car-lijn. Hij kan ook geen Auto-pilot-systeem plaatsen, omdat hij eerst de Upgraded Parts moet plaatsen. Hier zou Elektronica plaatsen de enige optie zijn.



Door een uniek Onderdeel (hier: Elektronica) te plaatsen bij de Sports Car-lijn, zet Paars een keten van verplaatsingen in gang.

De Assemblagelijijn bestaat uit Assemblagevelden voor Auto-onderdelen en transportbanden die de Auto's langs de lijn transporteren terwijl ze gebouwd worden. Tenslotte rollen ze naar het Testcircuit op de R&D-afdeling.

VOORAF: RUIM ASSEMBLAGEVELDEN OP



Als bij een Model, aan het begin van je beurt op deze afdeling (of als je ervoor kiest hier te werken vanaf de Administratie), alle Assemblagevelden gevuld zijn met Auto-onderdelen, leg je al deze Auto-onderdelen terug in de voorraad. Bij Modellen waarbij niet alle Assemblagevelden gevuld zijn met Auto-onderdelen gebeurt niets.

Behalve Scholing is er op deze afdeling maar één andere taak uit te voeren.

RECYCLING

Op elk moment in je beurt mag je een Auto-onderdeel uit je opslag ruilen met een Onderdeel uit het Recyclingaanbod. Er is plaats voor precies 3 Auto-onderdelen in bij Recycling en ze moeten alle 3 verschillend zijn. Gebruik maken van Recycling is kosteloos, en mag je zo vaak je wilt doen tijdens je beurt. Recycling is echter niet toegestaan tijdens Vergaderingen.

Voorbeeld:

Als Geel werkt op de Logistiekafdeling gebruikt hij 1 Shift om 3 Carrosserie-onderdelen uit een magazijn te nemen. Hij denkt vooruit en realiseert zich dat hij een Aandrijving nodig zal hebben. Hij heeft er geen, maar er ligt er een bij Recycling. Hij ruilt een van zijn Carrosserieën voor de Aandrijving bij Recycling.



TAAK: PLAATS EEN BENODIGD ONDERDEEL

Voor deze taak gebruik je 1 Shift en voer je de volgende stappen in volgorde uit:

1. Verplaats een Onderdeel van je spelersbord naar een leeg Assemblageveld bij een Model naar keuze.
 - In plaats van een Onderdeel van je spelersbord, kun je een Onderdeelvoucher gebruiken. Als je dit doet, neem je een Auto-onderdeel naar keuze uit de voorraad en plaats je dit op een leeg Assemblageveld.
 - Het soort Onderdeel mag nog niet aanwezig zijn op de Assemblagevelden van het Model. **Vergeet niet** dat je Recycling mag gebruiken.
 - Als het Model een of meer Upgraded Parts heeft (zie R&D op pagina 14), moet je eerst Upgraded Parts plaatsen voor een Model. Je kunt pas normale Onderdelen monteren als alle Upgraded Parts geplaatst zijn. De precieze volgorde van de onderdelen is niet van belang, slechts dat een Model eerst alle Upgraded Parts moet hebben gekregen voordat normale onderdelen worden geplaatst.
2. Verplaats de Auto aan het begin van de Assemblagelijijn van dit Model één positie in de richting van de pijlen.
 - Als de positie waarnaar hij verplaatst wordt bezet is door een andere Auto, wordt die verder verplaatst op de transportband in de richting van de pijlen naar de volgende gele draaischijf of van de band af.
 - Als er meerdere paden mogelijk zijn, **mag je kiezen**. Dit gaat door totdat er geen Auto's meer worden verplaatst.
 - Zie volgende pagina wat er gebeurt als een Auto de transportband verlaat.
3. Plaats een nieuwe Auto van dit Model aan het begin van deze Assemblagelijijn. Sla deze stap over als er geen Auto's van dit Model in de voorraad zijn.

De Auto's worden **elke keer als een Onderdeel wordt geplaatst** verplaatst, niet alleen als alle Assemblagevelden gevuld zijn!



EEN AUTO VERLAAT DE TRANSPORTBAND

Wanneer een Auto van een transportband rolt, rijdt hij naar het Testcircuit bij R&D. Voer de volgende stappen uit:

- Ontvang 1 of 2 PP, afhankelijk van welke transportband de Auto gerold is.
- Als het Automodel overeenkomt met een van de Vraagtegels neem je een Algemeen Spreekijdfiche dat naast de Vraagtegel ligt (indien aanwezig).
- Verplaats de Auto naar het einde van de rij met Auto's achter de Gangmaker op het Testcircuit.

Er is op elk moment plaats voor maximaal 4 Auto's achter de Gangmaker. Als een 5de Auto het Testcircuit zou betreden, verwijder je de Auto direct achter de Gangmaker, sluit je de andere Auto's aan om het gat te vullen, en plaats je de nieuwe Auto achteraan. Plaats de verwijderde Auto terug in de voorraad.

AAN DE VRAAG VOLDOEN

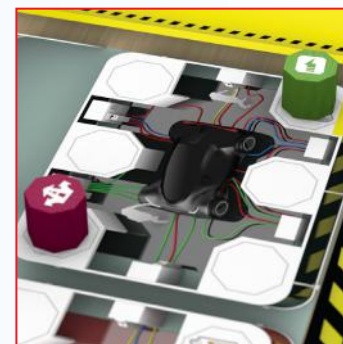
Als **aan het einde van je beurt** naast een of beide Vraagtegels op deze afdeling geen Spreekijdfiche meer ligt, is er aan die vraag voldaan. Leg de betreffende Vraagtegel opzij en trek een nieuwe van de stapel met Vraagtegels. Plaats er zoveel Algemene Spreekijdfiches naast als aangegeven op de tegel. Nadat je de Vraagtegel(s) vervangen hebt, schud je de opzijgelegde tegels terug in de stapel.



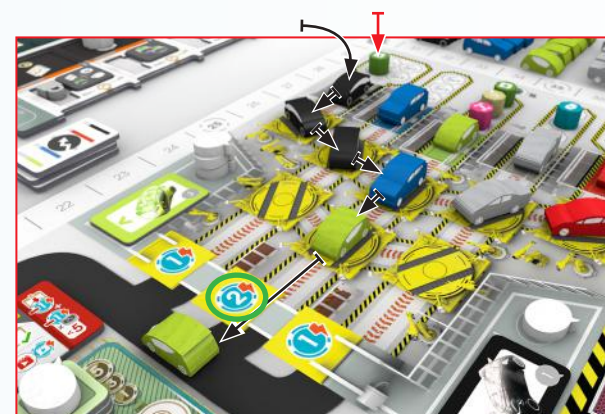
Plaats 2 Algemene Spreekijdfiches naast de tegel.



Paars plaatst een Aandrijving waarna alle City Cars vooruit gaan op de transportband. Een nieuwe City Car wordt aan het begin geplaatst.



Paars heeft een Accu of Autopilot nodig. Dus hij gebruikt Recycling om een van zijn Onderdelen om te ruilen.

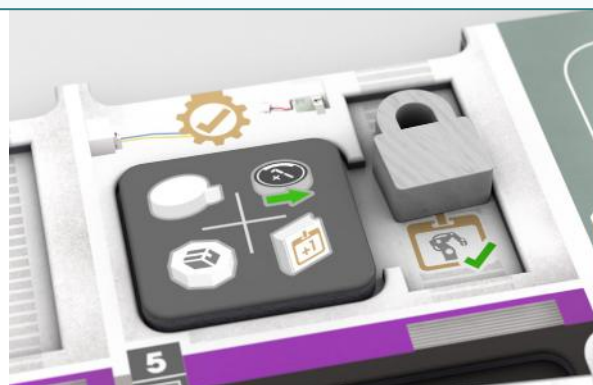


Door de Accu in de Concept Car-lijn te plaatsen, kan Paars de City Car van de transportband laten rollen en 2 PP scoren. De Auto is nu klaar voor de test.



VOORDELEN CERTIFICERING

Gecertificeerd zijn voor Assemblage **maakt het 5de garageveld beschikbaar** op je spelersbord. Hoewel deze garage beschikbaar is gekomen door jouw certificering ontvang je het voordeel pas als je er een Auto in plaatst. Deze actie is onderdeel van de afdeling die hierna wordt uitgelegd.



Omdat City Cars gevraagd zijn, ontvangt Paars één Algemeen Spreekijdfiche. Daarna verplaatst hij de Auto naar het Testcircuit.

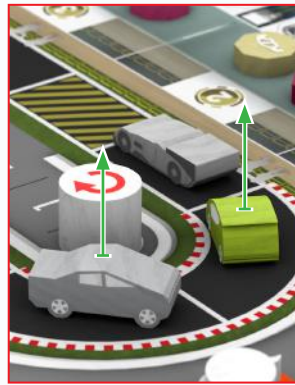


RESEARCH & DEVELOPMENT-AFDELING

Claim Auto's op het Testcircuit en parkeer ze in je garages voor de eindtest, en upgrade Auto-onderdelen van de verschillende Modellen.



Paars legt een City Car-Design en een Truck-Design onderop de centrale stapel, gebruikt 3 Shifts, en claimt beide Auto's.



Paars plaatst elke Auto in een eigen garage, ontvangt de afgebeelde voordelen en draait dan de Garagetegels om.



Paars zet de Gangmaker 2 velden vooruit op het circuit. Deze bereikt (en passeert) het gestreepte veld, dus zal er een Vergadering plaatsvinden aan het einde van de dag.

Behalve Scholing zijn er op deze afdeling twee andere taken uit te voeren. Om een Auto te kunnen claimen moet er een Auto op het Testcircuit rijden die overeenkomt met een van jouw Designs, en voor het upgraden van een Onderdeel moet je zowel een passend Design als een passend Onderdeel hebben.



TAAK: CLAIM AUTO'S

Hiervoor moet je een Design op je spelersbord hebben liggen dat overeenkomt met een Auto op het Testcircuit. Voer de volgende stappen uit:

1. Kies welke Auto op het Testcircuit je wilt claimen. Voor elke Auto die je claimt plaats je een overeenkomend Design (= gelijk aan het Model dat jij wilt nemen) van je spelersbord in; plaats deze terug onderop de centrale stapel. Je moet voor elke Auto ook een vrije garage op je spelersbord hebben.
2. Gebruik het juiste aantal Shifts om de Auto's van achter de Gangmaker te nemen.
 - De 1ste Auto achter de Gangmaker kost 1 Shift.
 - De 2de Auto: 2 Shifts.
 - De 3de Auto: 2 Shifts.
 - De 4de Auto: 3 Shifts.
3. Als je klaar met het claimen van Auto's verplaatst je de Gangmaker zoveel velden vooruit op het Testcircuit als het aantal Auto's dat je hebt genomen. Als de Gangmaker een gestreept veld bereikt of passeert, verplaatst je de Vergadermarker naar zijn veld op de Administratieafdeling. Dit geeft aan dat er een bestuursvergadering plaatsvindt aan het einde van de dag (zie pagina 19). Sluit daarna de andere Auto's aan om de gaten op te vullen.
4. Plaats elke Auto in een vrije garage op je spelersbord. Voor elke Auto die je plaatst ontvang je het op de bijbehorende Garagetegel afgebeelde voordeel (zie bijlage Naslag). Draai daarna de Garagetegel om. Merk op dat de Basis-Garagetegel met het Slot 4 voordelen toont; hier kies je er 2 verschillende van.

5. Controleer of je een Fabrieksdoel hebt behaald (zie pagina 16).

Opm.: Je verplaatst de Gangmaker pas aan het einde van je beurt, nadat je alle Auto's hebt geclaimd die je wilt.

Opm.: Om het spel niet te laten stilvallen, en het kiezen van een garage wat tijd kan kosten, raden we je aan geclaimde Auto's naast je spelersbord te bewaren tot het einde van je beurt. Voer dan pas de laatste stappen uit.



TAAK: UPGRADE EEN DESIGN

Om deze taak uit te voeren moet je een Design op je spelersbord hebben liggen met daarop zowel het Model dat je wilt upgraden als het opgewaardeerde onderdeel (verder: Upgraded Part). Je moet ook het Auto-onderdeel zelf hebben.

Gebruik 1 Shift en voer deze stappen uit:

1. Verplaatst het Auto-onderdeel dat je gebruikt van je spelersbord naar een leeg Upgradeveld bij het Model dat je wilt upgraden. In plaats van een van je eigen Auto-onderdelen, mag je een Onderdeelvoucher gebruiken om een Auto-onderdeel uit de voorraad te nemen en dit op het Upgradeveld te plaatsen. **Vergeet niet** dat je ook kunt ruilen met Recycling.
2. Ontvang het voordeel dat staat afgebeeld op het Upgradeveld dat je gevuld hebt (indien aanwezig).
3. Verplaatst op het Upgradewaardespoor de Auto-onderdeelmarker die je gebruikt hebt één veld naar rechts (indien mogelijk).
4. Draai het Design dat je gebruikt hebt om, zodat nu het Upgraded Design zichtbaar is. **Plaats de tegel rechts van je spelersbord.**
5. Ontvang 2 PP (aangegeven op de Upgradezijde van de tegel).
6. Controleer of je een Fabrieksdoel hebt behaald (zie pagina 16).

Opm: Elk Automodel heeft één Designtegel voor elk Auto-onderdeel, plus één Designtegel zonder Onderdeel, waarmee je niet kunt upgraden.

GETESTE DESIGNS

Elk Upgraded Design dat je hebt, waarvoor je ook een overeenkomende Auto hebt in een van je garages, noemen we een **Getest Design**. Als je een Getest Design hebt (dat kan zijn direct nadat je een Upgrade hebt uitgevoerd of direct nadat je een Auto hebt geclaimd), verplaats je deze tegel van de rechterkant van je spelersbord naar de bovenkant van je spelersbord, direct boven de overeenkomende Auto.

Geteste Designs plaatsen je PP op aan het einde van elke week (zie pagina 19) en aan het einde van het spel (zie pagina 24).

Opm.: Als je meer dan één overeenkomende Auto hebt maakt het niet uit waar je het Upgraded Design boven legt. Het feit dat het Design boven je spelersbord ligt geeft aan dat het is getest. Boven elke Auto kunnen meerdere Geteste Designs liggen.

Voorbeeld:

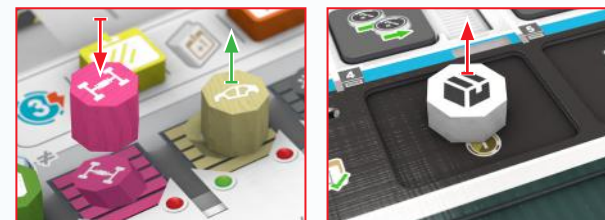
Blauw heeft 3 Upgraded Designs: 1 van een SUV, 1 van een Sports Car en 1 van een Concept Car. Ze heeft alleen een SUV en een Sports Car in haar garages. Haar Upgraded Designs van de SUV en Sports Car gelden als Geteste Designs.



Blauw plaatst de Designs van de SUV en de Sports Car boven de garages met de Auto's. Het Design van de Concept Car is niet Getest en blijft naast haar spelersbord liggen.



Blauw wil de Carrosserie van haar SUV upgraden en de Elektronica van een Truck.



Om de juiste Onderdelen te krijgen, ruilt ze haar Aandrijving met een Carrosserie bij Recycling, en legt ze een Onderdeelvoucher af voor het andere Onderdeel.



Ze plaatst de Onderdelen op de Upgradevelden van de betreffende Modellen, en ontvangt daarvoor 1 Boek en 2 PP. Dan zet ze de bijbehorende Waardemarkers één veld naar rechts.



Blauw scoort 2 PP per tegel. Omdat ze een SUV in haar garage heeft, geldt het Carrosserie-design als Getest en ze plaatst het boven haar SUV-garage. Haar ongeteste Elektronica-Design voor de Truck plaatst ze naast haar spelersbord.



VOORDELEN CERTIFICERING

Als je gecertificeerd bent voor deze afdeling verwijder je het Slot van de Dubbele-Upgrade-tegel op je spelersbord. Je hebt nu **eenmalig** de mogelijkheid om een **Dubbele Upgrade** te doen wanneer je de **taak Upgrade een Design** uitvoert.

Als je dit doet, voer je de volgende stappen uit:

1. Verhoog de waarde van het Auto-onderdeel met 2 i.p.v. 1 (indien mogelijk), en draai de Waardemarker naar de Dubbele-Upgradezijde.
2. Ontvang PP gelijk aan de waarde van het Auto-onderdeel.
3. Draai de Dubbele-Upgradetegel op je spelersbord om.

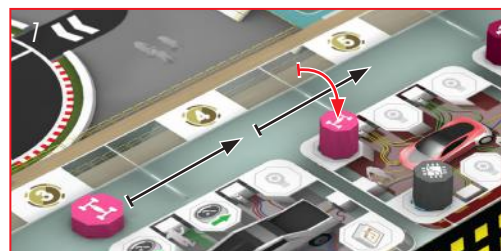
Opm.: Elk soort Onderdeel kan maar eenmaal per spel een Dubbele Upgrade krijgen, m.a.w. maar één speler kan een bepaald soort Onderdeel Dubbel Upgraden.

Voorbeeld:

Blauw is gecertificeerd voor R&D en voert de taak Upgrade een Design uit. Omdat de waarde van het Auto-onderdeel dat zij wil gebruiken al hoog is, is dit een goed moment hiervoor.

Het Design dat zij wil gebruiken is de Aandrijving van haar SUV. Blauw heeft op dit moment geen Aandrijving en ook bij Recycling is er geen. Ze heeft echter wel een Onderdelenvoucher, dus legt ze deze terug in de voorraad en plaatst ze een Aandrijving uit de voorraad op een leeg Upgradeveld van de SUV.

Ze draait de Dubbele-Upgradetegel om om de eigenschap daarvan te gebruiken. De waarde van de Aandrijving stijgt van 3 naar 5 (2 stappen i.p.v. 1). Ze draait de Waardemarker om en scoort 5 PP. Daarna ontvangt ze 2 PP voor de Designtegel.





ADMINISTRATIEAFDELING

Hiervandaan kun je een andere afdeling micromanagen.



Geel gebruikt 2 opgespaarde Shifttegoeden, plus 1 extra van de Administratie om 3 Shifts te werken.

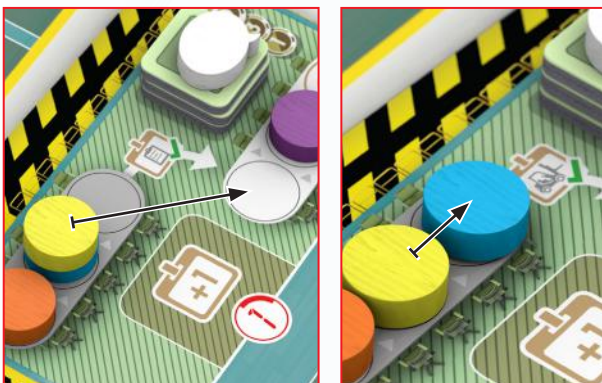
Als je op de Administratie werkt, kun je er ook voor kiezen om op één andere Afdeling te werken. Je kunt je Shifts en Boeken verdelen zoals je wilt tussen de Administratie en de gekozen afdeling: alleen op de Administratie, alleen op de gekozen afdeling, of beide.

Omdat er geen specifieke taak is op de Administratie kunnen Shifts hier alleen gebruikt worden voor Scholing.

Opm. De werkplekvelden op de Administratie-afdeling tonen maar 1-2 Shifts in plaats van de gebruikelijke 2-3 Shifts; hierdoor is dit echter een goede plek om Shifts die je hebt opgespaard (bijgehouden op het Shift-tegoedoverzicht) in te zetten.

Voorbeeld:

Geel staat op de werkplek van 1 Shift, maar hij gebruikt ook 2 Shifttegoeden die hij heeft om zo in totaal 3 Shifts te werken in deze beurt. Hij heeft ook 3 Boeken. Hij kiest Logistiek als zijn andere afdeling en besluit 2 Shifts te werken op Logistiek en de resterende Shift te gebruiken voor Scholing in Administratie. Daarna gebruikt hij 2 Boeken voor Scholing in Administratie en het 3de Boek voor Scholing in Logistiek.



Geel gebruikt ook 2 Boeken voor Scholing in Administratie en nog 1 Boek voor Scholing in Logistiek.



VOORDELEN CERTIFICERING

Gecertificeerd zijn voor de Administratie-afdeling geeft je ruimte voor 1 extra Spreekijdfiche op je spelersbord.



Geel behaalt zijn 3de certificering en voldoet daarmee aan de voorwaarden van het Certificeringsdoel. Hij ontvangt een van de Spreekijdfiches op de Doeltegel.

FABRIEKSDOELEN

Tijdens de voorbereiding zijn er drie paar Fabrieksdoelen geplaatst op de afdelingen waar de raad van bestuur verbeteringen wil zien:

- Auto's claimen voor de eindtest bij R&D
- Designs upgraden bij R&D
- Certificering

Als je aan de voorwaarde van een Doel voldoet, neem je onmiddellijk 1 Algemeen Spreekijdfiche van die Doeltegel. Als het laatste Spreekijdfiche van een Doeltegel wordt genomen, neem je de tegel van het

bord en leg je deze terug in de doos. Een speler kan beide Doelen op een afdeling behalen.

DE VOORWAARDEN VOOR DE DOELEN ZIJN ALS VOLGT:

- **Auto's Claimen:** Het aangegeven aantal Auto's in je garages hebben.
- **Designs Upgraden:** Het aangegeven aantal Upgraded Designs hebben.
- **Certificering:** Het aangegeven aantal Certificaten hebben.



SANDRA, DE FABRIEKSMANAGER

Ik ben verantwoordelijk voor de totale productie en ik ben degene die jouw functioneren beoordeelt.



Net als de andere spelers draait **Sandra** mee in de Afdelingsselectie- en Werkfase, waarbij ze de volgende speciale regels volgt:

Op de eerste dag van het spel voert Sandra geen taak uit, maar doet ze papierwerk aan haar bureau op de Administratieafdeling. Aan het begin van elke volgende dag, tijdens de Afdelingsselectiefase, kiest Sandra een nieuwe afdeling in de normale arbeidersvolgorde. Hierdoor zal ze aan het begin van dag 2 als laatste verplaatsen.

Als ze verplaatst, gaat ze naar de eerstvolgende afdeling van boven naar onder. Als alle werkplekken op de volgende afdeling bezet zijn, slaat ze die afdeling over en gaat ze in plaats daarvan naar de volgende, enzovoorts. **Als ze naar Administratie gaat, negeert ze de werkplekken en neemt ze plaats aan haar eigen bureau.** Op de dag nadat ze aan haar bureau heeft gewerkt, verplaatst ze weer langs de afdelingen van boven naar onder.



Beide R&D-werkplekken zijn bezet. **Sandra** gaat daarom van boven naar onder naar de eerstvolgende vrije werkplek.



Oranje en **Paars** gaan eerst, en beiden gaan naar Logistiek. **Sandra** is daarna aan de beurt, en verplaatst opnieuw van boven naar onder naar de eerstvolgende lege werkplek.



Paars, **Blauw** en **Geel** staan gezamenlijk op het laagste veld van dit Scholingstraject.

Voorbeeld:

Aan het begin van dag 2 liggen de Arbeiders in de verbindingsgang en **Sandra** zit aan haar bureau. In volgorde kiest elke speler een nieuwe werkplek om te werken, en **Sandra** kiest dan als laatste. Beide werkplekken in R&D zijn bezet, dus wordt ze verplaatst naar de bovenste werkplek bij Assemblage.

Voorbeeld:

Aan het begin van dag 3 kiezen de spelers in R&D eerst een nieuwe afdeling om te werken, gevolgd door **Sandra**, en daarna de andere spelers. Als **Oranje** en **Paars** beide voor Logistiek kiezen om te gaan werken, dan zal **Sandra** naar de lege werkplek bij Design gaan.

BEOORDELING

Vanaf dag 2 zal Sandra, als ze aan de beurt is in Fase 2, de afdeling beoordelen waar ze op dat moment is. Ze beoordeelt de speler of spelers **met de minste Scholing** op de afdeling waar ze is.

Als je beoordeeld wordt, controleer je de sanctiecriteria in de tabel op de volgende pagina. Als je aan de criteria voldoet verlies je 1 PP, plus 1 PP per Shifttegoed dat je minder hebt dan 5.

Voorbeeld:

Sandra beoordeelt de Designafdeling. **Paars**, **Blauw** en **Geel** staan gezamenlijk laatste op het Scholingstraject en worden elk beoordeeld. **Blauw** heeft 4 Designs op haar spelersbord en slaagt voor de beoordeling zonder sanctie. **Paars** heeft echter maar 1 Design op zijn spelersbord en krijgt een sanctie opgelegd. Hij heeft maar 2 Shifttegoeden en verliest daarom in totaal 4 PP (1 + 5 - 2). **Geel** heeft geen Designs op zijn spelersbord en krijgt ook een sanctie opgelegd. Hij heeft echter 4 Shifttegoeden en verliest daarom 2 PP.

Criteria voor sanctie

Sanctie



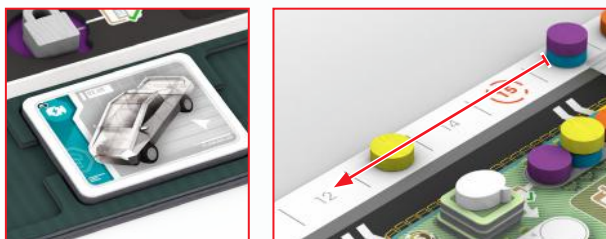
Afdelingstaak



Blauw heeft 4 Designs. Ze krijgt geen sanctie opgelegd.






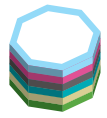
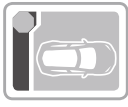

Geel heeft geen Designs, maar hij heeft 4 Shiftgoeden. Hij verliest 2 PP (1 + 5 - 4).



Paars heeft maar 1 Design, dus hij krijgt een sanctie opgelegd. Hij heeft 2 Shiftgoeden. Hij verliest 4 PP (1 + 5 - 2).

AFDELING

CRITERIA VOOR SANCTIE

	Research & Development		2 of minder Upgraded Designs
	Assemblage		2 of minder Auto's in je garages
	Logistiek		2 of minder Auto-onderdelen op je spelersbord
	Design		2 of minder Designs op je spelersbord
	Administratie		Certificaten voor 2 of minder afdelingen

AFDELINGSTAAK

Nadat ze de afdeling waar ze is beoordeeld heeft, voert Sandra een specifieke taak uit op die afdeling. **Vergeet niet** dat Sandra haar Afdelingstaak niet uitvoert op dag 1 van het spel.

AFDELING

AFDELINGSTAAK

	Research & Development		Zet de Gangmaker 1 veld vooruit. Sluit alle Auto's erachter aan om het gat te dichten. Als de Gangmaker op of over een gestreept veld komt, leidt dit tot een Vergadering.
	Assemblage		Verwijder alle Auto-onderdelen van Assemblagevelden.
	Logistiek		Verwijder alle - op 1 na - Auto-onderdelen uit elk magazijn.
	Design		Verwijder de 4 meest rechtse Designtegels, schud ze en leg ze terug onder de centrale stapel. In een 2-spelerspel doe je dit met de 8 meest rechtse tegels. Schuif daarna de Designs aan en vul aan zoals gebruikelijk.
	Administratie		Voer een Einde-van-de-Weektelling uit.



EINDE-VAN-DE-WEEKTELLING

Als Sandra haar Afdelingstaak op de Administratie uitvoert eindigt de week en scoren alle spelers als volgt PP:

Voor elke Auto in je garages:

- Ontvang 1 PP voor elke Upgrade die is gedaan aan dat Model (door alle spelers). Hiervoor tel je het aantal Auto-onderdelen op de Upgradevelden bij dat Model.
- Ontvang 1 PP voor elk Getest Design dat je hebt van dat Model.



- Verplaats daarna de Weekmarker 1 veld vooruit, tenzij deze al op positie 3 is (dan negeer je deze stap).

Voorbeeld:

Oranje heeft 3 City Cars en 1 Sports Car in haar garages. Het City Model heeft 3 Upgrades gehad en zij heeft 2 Geteste Designs voor het City Model. Daarom is elk van haar City Cars 5 PP waard; 15 PP in totaal.

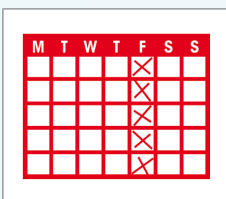
De Sports Car heeft slechts 1 Upgrade gehad, en niet door haar, dus is deze maar 1 PP waard.



Oranje scoort 3 + 2 PP voor de upgrades voor haar City Car. Ze scoort 15 PP omdat ze 3 City Cars heeft (5 PP per stuk).



Ze heeft geen Upgraded Parts voor haar Sports Car. Ze scoort het aantal Upgrades gedaan door andere spelers: 1 PP.



VERGADERINGEN

Als we genoeg testdata hebben, is het tijd om bijeen te komen in de Vergaderkamer om onze bevindingen te bespreken. Dit is het moment om je prestaties te tonen aan Sandra.



Zoals eerder aangegeven verplaats je de Vergadermarker naar het vergaderveld op de Administratie wanneer de Gangmaker een gestreept veld bereikt

of passeert. Aan het einde van die Werkfase, nadat iedereen (inclusief Sandra) zijn beurt heeft uitgevoerd, begint de Vergadering.

Opm.: Recycling kan niet worden gebruikt tijdens een Vergadering.

Bij de Vergadering zul je je Spreektijd fiches gebruiken om Prestatiedoelen te bespreken en PP te scoren.

Vergeet niet dat er verschillende manieren zijn om Spreektijd fiches te verdienen:

1. De eerste speler zijn die het laatste veld van een Scholingstraject bereikt.
2. De 2de en 4de sectie van het Certificeringsspoor bereiken.
3. Fabrieksdoelen behalen.
4. Een Auto assembleren waar Vraag naar is.
5. Een Auto in een garage plaatsen waar je een Spreektijd fiche verdient.

Aan het begin van de Vergadering liggen er 4 Prestatiedoelen op tafel. Elke speler heeft er ook nog 3 op hand, waarvan er precies 1 gespeeld moet worden tijdens de Vergadering.

Een Vergadering verloopt als volgt: Spelers voeren hun beurt uit in de volgorde van het Certificeringsspoor (van rechts naar links). Als alle spelers een beurt hebben gehad begint het proces opnieuw, in dezelfde volgorde. Als een speler past (zie volgende pagina), kan hij nog steeds aan de beurt komen in de Vergadering, maar wanneer alle spelers na elkaar passen is de Vergadering voorbij.



De 4 Prestatiedoelen aan het begin van de Vergadering.



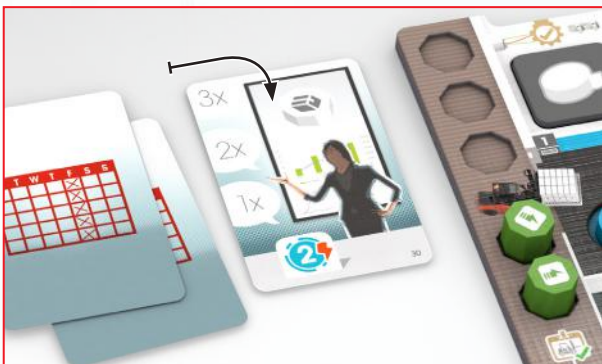
De volgorde tijdens de Vergadering wordt bepaald door de volgorde van de spelers op het Certificeringsspoor.

Voorbeeld:

Op de afbeelding rechts voeren de spelers hun beurten tijdens deze Vergadering uit in deze volgorde: Paars, Oranje, Geel, Blauw, en daarna Paars weer en zo verder.



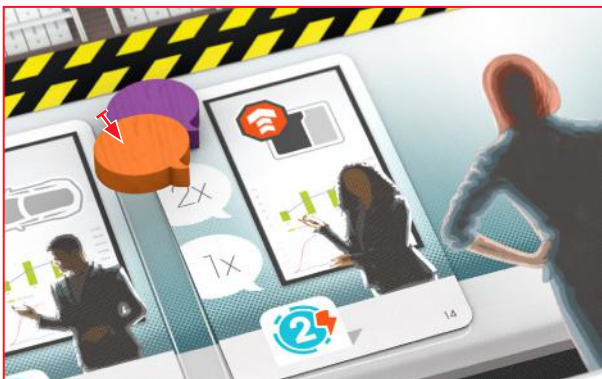
Blauw plaatst een Spreekijdfiche op het 3x-symbool. Ze kan 2 PP scoren per Auto tot een maximum van 3 Auto's. Omdat ze meer dan 3 Auto's heeft, scoort ze 6 PP.



In een latere beurt speelt *Blauw* een van haar Prestatiedoelen. Ze besluit er geen Spreekijdfiche op te plaatsen. Van nu af aan mag zij *passen*.



Paars heeft 5 Upgraded Designs, maar hij kan er slechts 3 scoren. Hij plaatst een Spreekijdfiche op het 3x-symbool en scoort 6 PP (3 x 2 PP per Upgraded Design).



Oranje heeft 1 Upgraded Design. Ze plaatst een Spreekijdfiche op het 2x-symbool en scoort 2 PP. Ze had 2 Upgraded Designs kunnen scoren, als ze die gehad zou hebben.

In je beurt moet je **één** van de volgende twee opties kiezen:

A) Spreken. Voer een of beide volgende stappen uit:

1. Speel 1 Prestatiedoel uit je hand op tafel in de buurt van de vergaderkamer.

Opm.: Je bent verplicht dit precies eenmaal per Vergadering te doen, op enig moment, voordat je past.

2. Plaats 1 van je Spreekijdfiches op het hoogste vrije Spreekijdsymbool op een Prestatiedoel naar keuze **waarop je nog geen Spreekijdfiche hebt liggen**. Scoor PP overeenkomstig het Doel (zie onder).

Opm.: Als je je Prestatiedoel deze beurt gespeeld hebt, en je wilt ook een Spreekijdfiche plaatsen, dan moet je die plaatsen op **dát** Doel.

OF

B) Passen. Je kunt pas passen als je al ten minste een van je Prestatiedoelen gespeeld hebt.

Vergeet niet dat je nog steeds kunt deelnemen aan de Vergadering als je later nog aan de beurt komt in dezelfde Vergadering.

Belangrijke opmerkingen bij Prestatiedoelen:

- Je moet 1 van de Prestatiedoelen uit je hand spelen bij elke Vergadering, zelfs als je er geen PP mee scoort.
- Je bent niet verplicht een Spreekijdfiche te plaatsen op je eigen Prestatiedoel.
- Je mag een Spreekijdfiche plaatsen op een Prestatiedoel, zelfs als deze je 0 PP opplaatst.

PRESTATIEDOELEN SCOREN

Sandra is erg geïnteresseerd in Prestatiedoelen, maar ze verliest haar interesse in een Doel als ze er te veel over hoort.

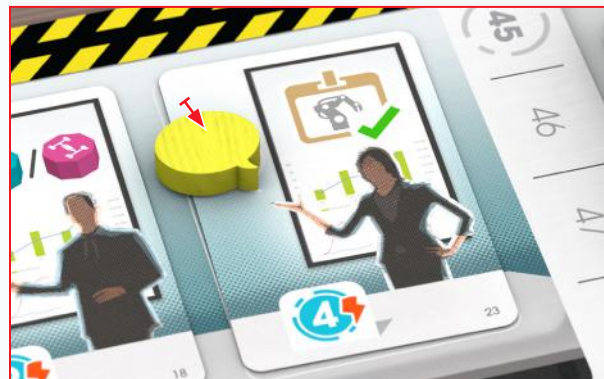
Het aantal Spreekijdsymbolen op een Doel geeft aan hoeveel spelers over dat Doel mogen spreken tijdens de Vergadering. Elke Prestatiedoelkaart toont een aantal PP aan de onderkant, plus een vermenigvuldigingsfactor in elk Spreekijdsymbool.

Als je een Spreekijdfiche plaatst op een kaart scoor je de afgebeelde PP per keer dat je aan het Doel voldoet, maximaal zo vaak als aangegeven door de vermenigvuldigingsfactor op het symbool waar je je Spreekijdfiche hebt gelegd. (Zie bijlage Naslag voor een beschrijving van de Prestatiedoelkaarten).

Voorbeeld 1:

Paars wil graag opscheppen over de 5 Upgraded Designs die hij heeft, maar de hoogste vermenigvuldigingsfactor is 3x, dus vindt *Sandra* 3 wel genoeg. Hij plaatst een Spreekijdfiche op de kaart en scoort 6 PP (3 Upgraded Designs, 2 PP per stuk).

Oranje heeft zich slecht voorbereid op deze Vergadering en dit is het enige Prestatiedoel dat iets waard is voor haar. Ze plaatst een Spreekijdfiche op het veld met de 2x vermenigvuldigingsfactor, maar omdat ze maar 1 Upgraded Design heeft, scoort ze 2 PP (1 Design, 2 PP per stuk). Als ze er 2 of meer zou hebben, zou ze 4 PP hebben gescoord. Deze actie vindt *Geel* heel vervelend, want hij heeft 3 Upgraded Designs, maar omdat *Sandra* dit onderwerp zat is, is het enige overgebleven veld de 1x. Ondanks dat hij 3 Upgraded Designs heeft, kan hij er maar 1 scoren. *Geel* besluit daarom een ander Doel te scoren. *Blauw* heeft 1 Upgraded Design, dus zij maakt van de gelegenheid gebruik om een Spreekijdfiche te plaatsen op de kaart voor 2 PP.



Geel heeft maar 3 Upgraded Designs. Omdat dit Doel hem maar 2 PP zou opplaatsten, kiest hij voor het Prestatiedoel van certificering in Assemblage, waarmee hij 4 PP scoort.

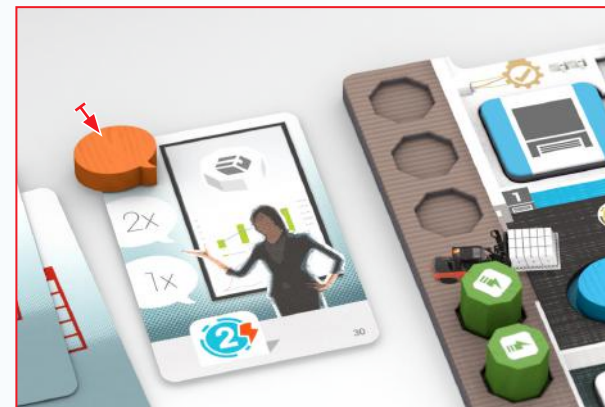


Blauw heeft 1 Upgraded Design en grijpt haar kans. Ze scoort 2 PP.

Voorbeeld 2:

In een latere beurt zijn er geen Prestatiedoelen over die interessant zijn voor **Blauw**, dus speelt ze een eigen Prestatiedoel uit haar hand. **Paars** heeft zijn oog laten vallen op een ander Prestatiedoel die hem veel PP opplaatst, en plaatst daar een Spreektijdfige op. **Oranje** is nog gefrustreerd dat ze niet goed voorbereid was op deze Vergadering en baalt dat andere spelers zoveel PP scoren. Omdat ze ziet dat **Paars** veel PP kan scoren met het Prestatiedoel van **Blauw** plaatst **Oranje** een Spreektijdfige op dat Prestatiedoel voor 0 PP, om zo het mogelijke aantal PP dat **Paars** kan scoren te beperken.

Omdat **Blauw** kan passen in haar volgende beurt, zal zij wachten op nieuwe scoremogelijkheden van de Prestatiedoelen van de andere spelers.



Blauw kan passen en wacht tot de andere spelers hun Prestatiedoelen gespeeld hebben. **Oranje** scoort 0 PP voor het Prestatiedoel van **Blauw**.

EINDE VAN DE VERGADERING

Als alle spelers na elkaar gepast hebben, voer je de volgende stappen uit:

1. Geef alle Spreektijdfiges terug aan de spelers, die ze naast hun spelersbord leggen. Ongebruikte Spreektijdfiges (die nog op je spelersbord liggen) worden niet verplaatst.
2. Elke speler met algemene Spreektijdfiges naast zijn spelersbord mag deze terugleggen in de voorraad. Voor elk teruggeplaatst fige plaatst hij een van zijn eigen Spreektijdfiges naast zijn spelersbord op een leeg veld op zijn spelersbord.
3. Leg de Prestatiedoelkaarten af.

4. Bepaal de Prestatiedoelen voor de volgende Vergadering:
 - a. Elke speler plaatst 1 of 2 van zijn resterende Doelkaarten uit zijn hand gedekt op een leeg veld in de Vergaderkamer.
 - b. Onthul alle gespeelde kaarten.
 - c. Bij minder dan 4 spelers vul je de lege velden met kaarten van de stapel.
5. Elke speler trekt 2 nieuwe Prestatiedoelkaarten van de stapel en neemt ze op hand.
6. Plaats de Vergadermarker terug op het Testcircuit.
7. Plaats de Productiecyclusmarker 1 veld vooruit, tenzij deze veld 3 al heeft bereikt.



De Vergadermarker gaat terug naar het Testcircuit. De Productiecyclusmarker gaat 1 stap vooruit.



Na het plaatsen van een handkaart in de Vergaderkamer vult elke speler zijn hand weer aan tot 3 Productie-doelkaarten.

EINDE VAN HET SPEL

De **Productiecyclusmarker** en de **Weekmarker** bepalen het einde van het spel. Als een daarvan ten minste op het 2de veld is en de ander ten minste op het 3de veld, wordt het einde van het spel ingeluid. **Speel de dag af**, inclusief een eventuele **Einde-van-de-Week-telling**, **Vergadering**, of **beide**, en ga verder met de Eindtelling (zie laatste pagina).

Opm.: Het is mogelijk dat er meer dan 3 Vergaderingen zijn voordat er 2 Weken voorbij zijn, en andersom. De Vergadering is altijd het einde van de dag.



De Vergadering is net afgelopen. Het spel is onmiddellijk ten einde omdat deze Vergadering de dag heeft afgesloten.

VARIANT 1



Oranje en Paars ontvangen beiden 2 PP.

VARIANT 2



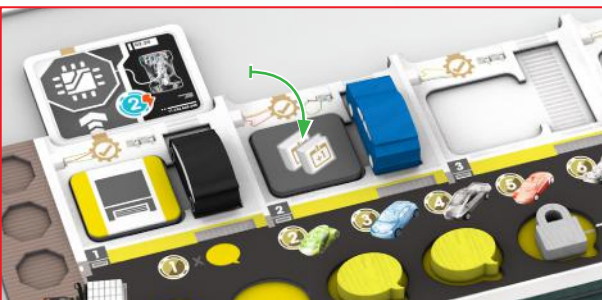
Blauw moet haar Auto in de meest linkse garage plaatsen.

VARIANT 3



Paars is een ervaren speler van het spel, maar de andere spelers niet. Paars kiest ervoor te spelen met de Expert-tegels om het spel voor hem wat lastiger te maken.

VARIANT 4

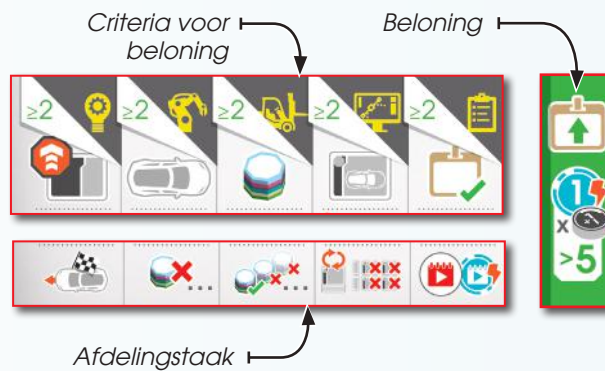


Geel kiest de Garagetegel die hem 2 Boeken opplaatst. Hij plaatst deze, maar moet wachten tot de volgende dag om de tegel om te draaien en de Boeken te krijgen. Dit betekent dat hij ze pas over 2 dagen kan gebruiken.

VARIANTEN

VARIANT 1 — AARDIGE SANDRA

Sandra is in een veel betere stemming. In plaats van je te straffen omdat je slecht presteert, belooft ze je nu voor wat je goed doet!



Tijdens de Voorbereiding plaats je je PP-marker op veld 0 van het telspoor in plaats van op veld 15. Gebruik van Sandra's Naslagtegel de zijde met de groene strook.

Als Sandra een afdeling beoordeelt, beoordeelt ze de speler of spelers die de meeste Scholing hebben op die afdeling in plaats van de spelers met de minste Scholing.

Als je beoordeeld wordt check je onderstaand overzicht. Als je aan de voorwaarden voldoet, scoor je 1 PP per Shiftgoed dat je meer hebt dan 5.

Bijv. Je hebt 7 Shiftgoeden, je ontvangt 2 PP.

AFDELING	CRITERIA VOOR BELONING
Research & Development	2 of meer Upgraded Designs
Assemblage	2 of meer Auto's in je garages
Logistiek	2 of meer Auto-onderdelen op je spelersbord
Design	2 or meer Designs op je spelersbord
Administratie	Gecertificeerd voor 2 of meer afdelingen

VARIANT 2 — DE PLANNER

Plaats je 4 Garagetegels in een volgorde naar keuze. De tegel met het Slot moet je op het meest rechtse veld plaatsen. Als je tijdens het spel een Auto Claimt, moet deze geplaatst worden in de meest linkse vrije garage.

VARIANT 4 — UITGESTELDE TUNING

Bewaar de 4 meest linkse Garagetegels naast je spelersbord. Alleen de tegel met het Slot plaats je op de meest rechtse garage. Als je een Auto in een van je garages plaatst, kies je een van de tegels naast je spelersbord en plaatst deze op het garageveld bij de Auto die je zojuist hebt genomen. Je kunt op een moment naar keuze in een latere beurt het voordeel ontvangen door de tegel om te draaien. Je kunt de tegel niet omdraaien in de beurt waarin je deze hebt gekregen. Omdat je Boeken, Vouchers of Shiftgoeden niet kunt gebruiken in de beurt waarin je ze verdient, duurt het nu in totaal twee beurten voor je ze kunt gebruiken.

Door deze vertraging plaatsen Auto's die je op de laatste dag claimt geen voordeel meer op.

Opmerking: Je kunt de varianten vrij combineren.

VARIANT 3 — EXPERT TUNING

Tijdens de Voorbereiding gebruik je de Expert-Garagetegels i.p.v. de Basis-Garagetegels. Je kunt zelfs sommige spelers met de Experttegels laten spelen en anderen met de Basistegels (als ervaren spelers en nieuwe spelers samen spelen).

Merk ook op dat een van de Expert-Garagetegels een x toont en geen voordeel geeft.

AANPASSINGEN BIJ 3 SPELERS



Aanpassingen bij de voorbereiding:

- Dek het voorgedrukte **Testcircuit** op het bord af met het losse Testcircuit voor 3 spelers.
- **Fabrieksdoelen:** Plaats 1 Algemeen Spreekijdfiche op het moeilijkste Doel van elk paar, in totaal liggen er dan 9 Spreekijdfiches op Fabrieksdoelen.
- **Beloning voor Scholing:** Plaats slechts 2 Beloningstegels boven het laatste veld van het Scholingstraject op elke afdeling.

Aanpassing tijdens het spel:

- **Aan het einde van een Vergadering** trek je 1 Prestatiedoelkaart van de stapel als 4de Prestatiedoel voor de volgende Vergadering.

AANPASSINGEN BIJ 2 SPELERS



Aanpassingen bij de voorbereiding:

- Dek het voorgedrukte **Testcircuit** op het bord af met het losse Testcircuit voor 2 spelers.
- **Fabrieksdoelen:** Plaats 1 Algemeen Spreekijdfiche op elk Fabrieksdoel, in totaal liggen er dan 6 Spreekijdfiches op Fabrieksdoelen.
- **Beloning voor Scholing:** Plaats slechts 2 Beloningstegels boven het laatste veld van het Scholingstraject op elke afdeling.

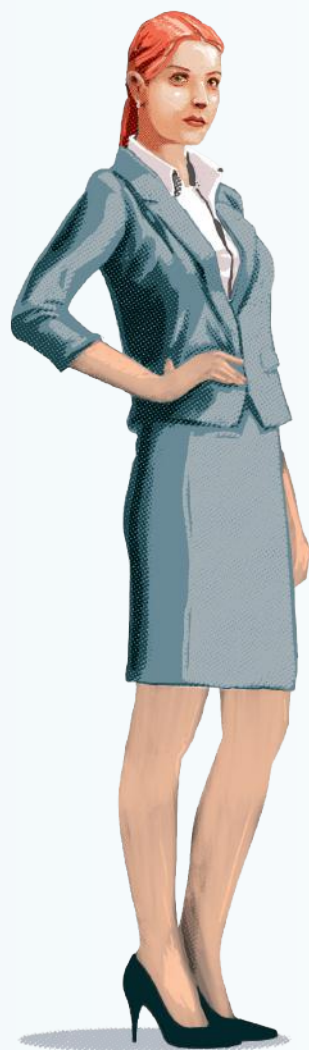
Aanpassing tijdens het spel:

- **Aan het einde van een Vergadering** trek je 2 Prestatiedoelkaarten van de stapel als 3de en 4de Prestatiedoel voor de volgende Vergadering.
- **Regelwijziging:** Spelers mogen niet verplaatsen naar de afdeling waar **Sandra** is. Sandra mag echter wel verplaatsen naar een afdeling waar een speler is. Dit geldt zelfs voor de Administratieafdeling.
- **Regelwijziging:** Als **Sandra** op de Designafdeling is, verwijdert ze de 8 in plaats van 4 meest rechtse tegels.

VERANDERINGEN IN DEZE EDITIE

Als je al bekend bent met Kanban: Automotive Revolution of Driver's Edition zijn dit de veranderde regels in deze editie:

- Auto's in je garages mag je niet meer vervangen door nieuwe.
- Als **Sandra** je een sanctie oplegt, verlies je nu 1 PP per Shiftgoed die je minder hebt dan 5.
- In de variant met Aardige **Sandra** wordt je alleen beloond voor de Shiftgoeden die je hebt boven de 5, in plaats van voor al je Shiftgoeden.
- Er zijn 5 nieuwe Einddoeltegels om uit te kiezen aan het begin van het spel.



SANDRA'S TIPS

- Houd bij je planning rekening met **Sandra's** volgende verplaatsing.
- Vergeet niet dat het spel een dag korter duurt als **Sandra** een afdeling overslaat. Door dit overslaan kan het spel plotseling afgelopen zijn!
- Voorkom sancties door een beoordeling. Vermijd de laatste positie op het Scholingstraject, en zorg voor voldoende Shiftgoeden als je daar wel bent.
- Soms is het oké om wat PP te verliezen als je dan je strategie kunt blijven volgen.
- Let op welke Designs je tegenstanders nemen; ze kunnen die gebruiken om een Auto te claimen die jij wilt!
- Geteste Designs zijn waardevol. Als je investeert in een bepaald Model, wacht dan niet tot de laatste minuut om de Auto te claimen die je nodig hebt voor die Upgrades.
- Wees niet bang om de werkplekken met minder Shifts te gebruiken. Je bent daar eerder aan de beurt dan de speler op de andere werkplek.
- Zet je Shiftgoeden slim in om je beurt zo optimaal mogelijk te spelen.
- Probeer op Logistiek ten minste 1 Auto-onderdeel te nemen dat je kunt omruilen bij Recycling; 1 soort geeft je zo toegang tot 3 andere.
- De Administratie bezoeken is de enige manier om in opeenvolgende beurten op dezelfde afdeling te werken.
- Als je je 'momentum' kwijt bent, kun je het beste de Administratie bezoeken om te herstellen.
- Houd de Fabrieksdoelen in de gaten. De extra Spreekijdfiches zijn heel nuttig.
- Assembleer Auto's waar Vraag naar is; ze plaatsen je Spreekijdfiches op.
- Vergeet de Prestatiedoelen niet, en verzamel zoveel mogelijk Spreekijdfiches. Je kunt bij de Vergaderingen veel PP verdienen.
- Als je een certificering behaalt, kun je het voordeel onmiddellijk gebruiken.
- Houd de Productiecyclus- en Weekmarker in de gaten. Het einde van het spel kan sneller komen dan verwacht.

EINDTELLING

Aan het einde van het spel voert elke speler de volgende stappen uit:

1. Gebruik 1 Spreektijdfige per einddoel dat je wilt scoren op de Einddoeltegels. Elke speler mag elk einddoel op de tegel eenmaal scoren (meerdere spelers kunnen hetzelfde einddoel scoren). Je mag Algemene Spreektijdfiges gebruiken. De Einddoeltegels staan beschreven in de bijlage Naslag.



Oranje heeft alle Doelen bereikt, maar omdat ze maar 2 Spreektijdfiges heeft, kan ze er slechts 2 scoren. *Oranje* kiest voor het 1ste en 3de Doel, die haar 15 PP opplaatsen.

2. Ontvang 1 PP per Shift die je hebt op het Shifttegoedoverzicht.



Geel scoort 4 PP, *Paars* 2 PP, *Blauw* en *Oranje* 0 PP.

3. Ontvang 1 PP per Spreektijdfige (in je eigen kleur of algemeen), Boek en Onderdeelvoucher op je spelersbord.



Blauw scoort 4 PP.

4. Ontvang PP voor elke Auto in je garages. De PP die je ontvangt voor elk type Auto staat afgebeeld onder de garages op je spelersbord.

De waarde van de Auto's is als volgt: City Car 2 PP, SUV 3 PP, Truck 4 PP, Sports Car 5 PP, Concept Car 6 PP.

Voorbeeld:

Paars heeft 2 City Cars, een Truck en 1 Sports Car in haar garage. *Paars* scoort 13 PP.



Paars ontvangt 4 PP voor de City Cars, 4 PP voor de Truck en 5 PP voor de Sports Car.

5. Ontvang PP voor de relatieve positie op het Scholingstraject op elke afdeling:

- 1ste: 5 PP
- 2de: 3 PP
- 3de: 1 PP

Voorbeeld:

Hier scoort *Oranje* 5 PP, *Blauw* 3 PP en niemand de 1 PP voor de 3de plaats.



Geel en *Paars* hebben geen Scholing gehad, dus ontvangen zij 0 PP.

Opm.: Als meerdere markers op dezelfde positie liggen, wordt de volgorde bepaald van boven naar onder in de stapel. De speler die het laatst Scholing heeft gehad wint dus bij een gelijke stand. Een speler die geen Scholing heeft gehad, kan op dit punt ook geen PP verdienen.

6. Voor elk Getest Design ontvang je PP gelijk aan de waarde van het Auto-onderdeel dat erop staat afgebeeld. De waarde van het Onderdeel kun je aflezen boven het Upgradewaardespoor. Vergeet niet dat een Getest Design een Upgraded Design is voor een Auto in een van je garages. Dit zijn de Designs boven je spelersbord.

Voorbeeld:

Paars heeft Upgraded Designs voor de volgende Modellen:

de Aandrijving van de City Car, de Motor en Autopilot van de Sports Car, geen Upgrades voor de Truck en nog een Motor van de Concept Car.

De Designs van de City Car en de Sports Car zijn Getest en hij heeft ten minste 1 overeenkomende Auto in zijn garages. De Upgraded Motor van de Concept Car is niet Getest want er staat geen Concept Car in zijn garages.

Daarom scoort hij voor de waarde van de Aandrijving, Motor en Autopilot op het Upgradewaardespoor: $6 + 5 + 4 = 15$ PP.



Paars scoort: 6 PP voor de Geteste Aandrijving, 5 PP voor de Geteste Autopilot, en 4 PP voor zijn Geteste Motor.

De speler met de meeste PP is de winnaar.

Bij een gelijke stand gelden de volgende tiebreakers:

1. De meeste Auto's
2. De meeste Geteste Designs
3. De meeste Shifttegoeden

Als er dan nog een gelijke stand is delen de betrokken spelers dezelfde positie.