

VITAL LACERDA

KANBAN

Ein Spiel für 1 bis 4 Spieler

EV

SPIELREGELN

Kanban (Japanisch für Karte oder Tafel) ist eine Methode zur Prozesssteuerung, die effiziente Fließbandarbeit, zeitoptimale Fertigung und problemlose Arbeitsabläufe ermöglicht.

Elektrofahrzeuge (Electric Vehicles = EVs) sind heute weitaus verbreiteter, als sie es 2014 waren. EVs sind die Zukunft der Automobilindustrie. Durch ihre höhere Effizienz, leichtere Wartbarkeit, größere Sauberkeit und Sparsamkeit sind sie die Überlegenen Fahrzeuge. Diese computergesteuerten Maschinen nutzen KI, um die Sicherheit zu erhöhen und schon in naher Zukunft autonomes Fahren zu ermöglichen. Während ihrer Betriebsdauer erhalten sie Software-Upgrades, die sie ständig verbessern – im Gegensatz zu konventionellen Fahrzeugen mit Verbrennungsmotoren, die bereits zum Zeitpunkt ihrer Anschaffung nicht mehr aktuell sind.

Während des Spiels versucht ihr als neue Angestellte, eure Karriere voran zu bringen. Ihr müsst Zulieferer und Bestände verwalten, Autoteile verbessern, neue Ideen einführen und euch die Hände am Fließband schmutzig machen, um die Produktion anzukurbeln und die Werksleitung zu beeindrucken.

Ihr müsst die Recyclinganlagen und die begrenzten Bestände in der Fabrik klug nutzen, um Autoteile verwenden zu können, wenn die Zulieferer nicht nachliefern. Da die Fabrik höchst effizient betrieben werden muss, kann die Produktion nicht auf euch warten, und Fehler werden nicht verziehen.

Kanban legt seinen Fokus auf Ressourcen- und Zeitmanagement; in diesem Spiel leitet ihr eine ganze Produktionsanlage und versucht, am schnellsten die Produktionsziele zu erreichen und auf die besten Posten befördert zu werden. Mit verschiedenen Aktionen verdient ihr Produktionspunkte (PP) und wer zum Schluss die meisten davon besitzt, gewinnt das Spiel.

Sandra, die Leiterin des Werks, bewertet eure Leistung und achtet darauf, dass die Produktion im richtigen Tempo voran geht.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	3	Goldene Regeln	9	Aufgabe: Autoteile abholen	11	Wochenwertung	19
Spielaufbau	4	Bücher, Autoteil-Gutscheine und		Aufgabe: Gutschein erhalten	11	Meetings	19
Aufbau Spielertableau	6	euer Zeitkonto	9	Fertigung	12	Wertung der Leistungsziele	20
Einweisung für neue Mitarbeiter	7	Generische Vortragsmarker	9	Aufgabe: Autoteil bereitstellen	12	Ende des Meetings	21
Spielablauf	7	Abteilungen und Aufgaben	10	Forschung und Entwicklung (F&E)	14	Spielende	21
Auswahlphase	7	Design	10	Aufgabe: Auto beanspruchen	14	Spielvarianten	22
Arbeitsphase	8	Aufgabe: Design wählen	10	Aufgabe: Design verbessern	14	Partien mit 2/3 Spielern	23
Fortbildung und Zertifizierungen	8	Aufgabe: Fortgeschrittenes Design wählen	10	Verwaltung	16	Änderungen in dieser Ausgabe	23
Heimarbeit	9	Logistik	11	Fabrikziele	16	Tipps & Tricks	23
Expertenstatus	9	Aufgabe: Kanban-Bestellung aufgeben	11	Sandra, die Werksleiterin	17	Schlusswertung	24

„Ihr arbeitet jetzt also für mich. Nun gut ... Ich bin Sandra, die Leiterin dieses Produktionswerks, und ihr werdet euch vor mir verantworten müssen, solange ihr hier arbeitet. Angesichts eurer ... unterdurchschnittlichen ... Ausbildung erwarte ich von euch, dass ihr die betrieblichen Fortbildungsmöglichkeiten unserer Firma nutzt, um euch die nötigen Kompetenzen für sämtliche Arbeitsabläufe aller Abteilungen anzueignen. Ich werde eure Fortschritte täglich in einer anderen Abteilung überprüfen. Seht zu, dass ihr eure Hausaufgaben macht – und leistet euch auch in den anderen Bereichen besser keine Fehler. Verletzungen eurer Dienstpflichten werden dauerhaft in eure Personalakte aufgenommen. Betrachtet das als kleinen Leistungsanreiz.“ — **Sandra**



DANKSAGUNG

Vielen Dank an unsere Testspieler: 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, Silvio Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires und Gruppen aus Lissabon, Leiria, Aveiro, Porto, die Columbus Area Boardgaming Society und Arcádia Lusitana.

Ein großes Dankeschön an: 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. Sie haben alle Versionen dieses Spiels unzählige Male getestet. Ohne sie wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

All meine Liebe geht an meine wunderschönen Töchter Catarina und Inês und an meine Muse und beste Freundin, meine Frau Sandra, für all ihre Ideen, ihre Geduld, die Unterstützung und Inspiration, die ich von ihnen bekomme.

Spielautor: Vital Lacerda

Artwork: Ian O'Toole

Gestaltung & 3D-Illustration: Ian O'Toole

Spielregel & 3D-Illustration: Vital Lacerda

Solo-Regeln: David Turczi

Spielentwickler: Paul M. Incao

Autoren Englische Fassung: Paul Grogan, Vital Lacerda

Bearbeitung Englische Fassung: Paul Grogan

Offizielles Regelvideo: Gaming Rules!

Korrekturleser: Chris Spath, Ori Avtalion

Projektmanager: Randal Lloyd, Rick Soued

Übersetzung Deutsche Fassung: Markus Bodenstedt

Lektorat & Bearbeitung Deutsche Fassung: Michael Csorba (die spiele | texter)

Korrekturleser Deutsche Fassung: Dominic Büttner

Bei Fragen, bitte Em-Mail an: customer-service@eagle-gryphon.com

LIKE uns auf Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

FOLGE uns auf Twitter: @EagleGryphon

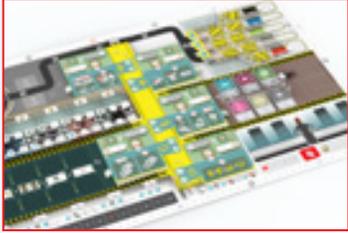
© 2020 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, building #5, Leitchfield, KY 42754, All Rechte vorbehalten.

www.eagle-gryphon.com



EAGLE-GRYPHON
GAMES

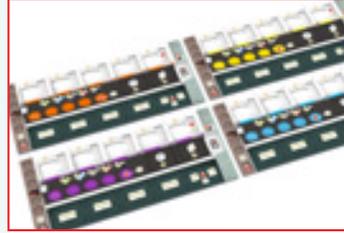
SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



1 Spielregel und 1 Referenzbuch



4 Spielertableaus



24 Holzscheiben (6 pro Spielerfarbe)



4 Arbeiter-Spielfiguren (1 pro Spielerfarbe)



4 Zertifizierungsmarker (1 pro Spielerfarbe)



4 Zeitkontomarker (1 pro Spielerfarbe)



4 Doppel-Upgradeplättchen (1 pro Spielerfarbe)



20 Schlösser (5 pro Spieler)



4 Spielerhilfen (1 pro Spieler)



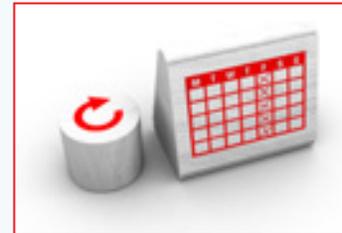
20 Vortragsmarker (5 pro Spielerfarbe)



23 Generische Vortragsmarker



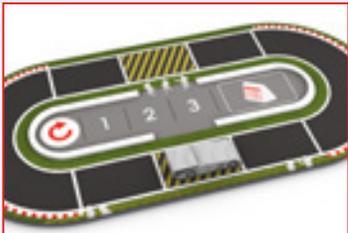
1 Sandra-Spielfigur und 1 Wochen-Marker



1 Produktionszyklus-Marker und 1 Meeting-Marker



1 Übersichtsplättchen für Sandra (doppelseitig)



1 Teststrecken-Aufgabe (doppelseitig) und 1 Safety Car



40 Autos (8 pro Modell)



6 Autoteilmarker



60 Autoteile (10 pro Typ)



16 Bücher-Marker und 11 Autoteile-Gutschein-Marker



20 Werkstattbonus-Basisplättchen (5 pro Spielerfarbe)



20 Werkstattbonus-Expertenplättchen (5 pro Spielerfarbe)



12 Kanban-Bestellungskarten



32 Leistungszielkarten



35 Designplättchen (je 7 für 5 unterschiedliche Modelle)



12 Fabrikielplättchen in 3 Gruppen



5 Bedarfplättchen



20 Auszeichnungsplättchen



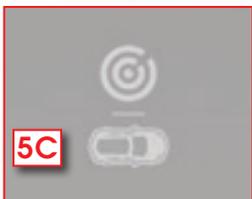
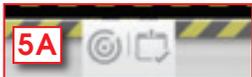
11 Abschlusszielplättchen



4 Zeitkonto-Erinnerungsplättchen (1 pro Spieler)

SPIELAUFBAU

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Legt das Übersichtsplättchen für Sandra mit der Seite mit dem roten Balken an die entsprechende Stelle.
3. Legt die Autotelle als Vorrat neben das Spielbrett. Wählt 3 zufällige Teile davon aus und legt sie an die entsprechenden Stellen in der Recyclingabteilung.
4. Legt die Autoteil-Gutscheine und die Bücher als Vorrat neben das Spielbrett.
5. Sortiert die Fabrikziele nach Typ zu 3 Stapeln. Wählt aus jedem Stapel 2 zufällige Fabrikziele. Legt die Zertifizierungsziele aufgedeckt auf die entsprechend nummerierten Felder der Zertifizierungsleiste



(5A). Legt die restlichen Ziele aufgedeckt auf die entsprechenden Felder des Spielbretts; das Ziel mit der niedrigeren Anzahl an Symbolen legt ihr auf das obere Feld und das andere darunter (5B/5C). Legt die ungenutzten Fabrikziele zurück in die Schachtel. Legt anschließend 2 Generische Vortragsmarker auf jedes Fabrikziel (insgesamt 12 Vortragsmarker).

3 Spieler: Legt 2 Generische Vortragsmarker auf das Fabrikziel jedes Paares mit der niedrigeren Nummer bzw. Anzahl an Symbolen; legt 1 Generischen Vortragsmarker auf das Fabrikziel mit der höheren Nummer bzw. Anzahl.

2 Spieler: Legt 1 Generischen Vortragsmarker auf jedes Fabrikziel.



FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG:

6. **3 Spieler:** Legt die Teststrecken-Auflage mit der Seite, die 3 Personen zeigt, auf die Teststrecke.



2 Spieler: Legt die Auflage mit der Seite, die 2 Personen zeigt, auf die Teststrecke.



7. Legt die Autoteilmarker mit der Vorderseite nach oben auf das Feld ganz links der Upgradewert-Leiste.
8. Stellt das Safety Car entgegen dem Uhrzeigersinn ausgerichtet auf eines der beiden schraffierten Felder der Teststrecke.
9. Legt den Meeting-Marker und den Produktionszyklus-Marker auf die gekennzeichneten Felder.

Hinweis: Alle Komponenten sind nur in begrenzter Stückzahl verfügbar.



Beispielhafter Aufbau für eine Partie mit 4 Spielern. Die Änderungen für Partien mit **2 oder 3 Spielern** sind entsprechend gekennzeichnet.



DESIGN:

10. Mischt die Designplättchen und legt je 1 zufällig und mit der Entwurfsseite nach oben auf jedes der 8 Felder im rechten Abschnitt.
11. Legt die übrigen Designplättchen aufgedeckt in 3 Stapeln zu je 9 Plättchen auf jedes der 3 Felder im linken Abschnitt. Der Stapel ganz links ist der **Zentralstapel**, die beiden anderen sind die **Hauptbürostapel**.



FERTIGUNG:

12. Stellt 1 Auto jeder Farbe auf die farblich passenden Felder, nach links ausgerichtet.
13. Stellt je ein weiteres Auto derselben Farbe auf die gelben Bühnen links neben die anderen Autos.
14. Stellt alle übrigen Autos neben das Spielbrett in Nähe der Fertigung, so dass alle Spieler sehen können, wie viele Autos jeder Farbe noch übrig sind.



VERWALTUNG:

18. Mischt die Leistungszielkarten und legt 4 zufällige davon aufgedeckt auf die Felder im Konferenzraum. Legt die restlichen Leistungsziele als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
19. Legt 1 zufällig bestimmtes Abschlusszielplättchen auf das passende Feld im unteren Abschnitt des Raums. Legt alle übrigen Abschlusszielplättchen zurück in die Schachtel.
20. Legt den Wochenmarker auf Feld 0 der Wochenleiste.
21. Setzt Sandra an ihren Schreibtisch.

FÜR ALLE ABTEILUNGEN:

22. Mischt die Auszeichnungsplättchen und legt je 3 zufällige davon verdeckt auf das letzte Feld der Fortbildungsleiste **jeder Abteilung**. Legt 1 Generischen Vortragmarker auf jeden Stapel Auszeichnungsplättchen. Legt die übrigen Auszeichnungsplättchen zurück in die Schachtel.



2-3 Spieler: Legt pro Abteilung nur 2 Auszeichnungsplättchen aus.

AUTOTEILE

Motor, Fahrerassistenzsystem, Batterie



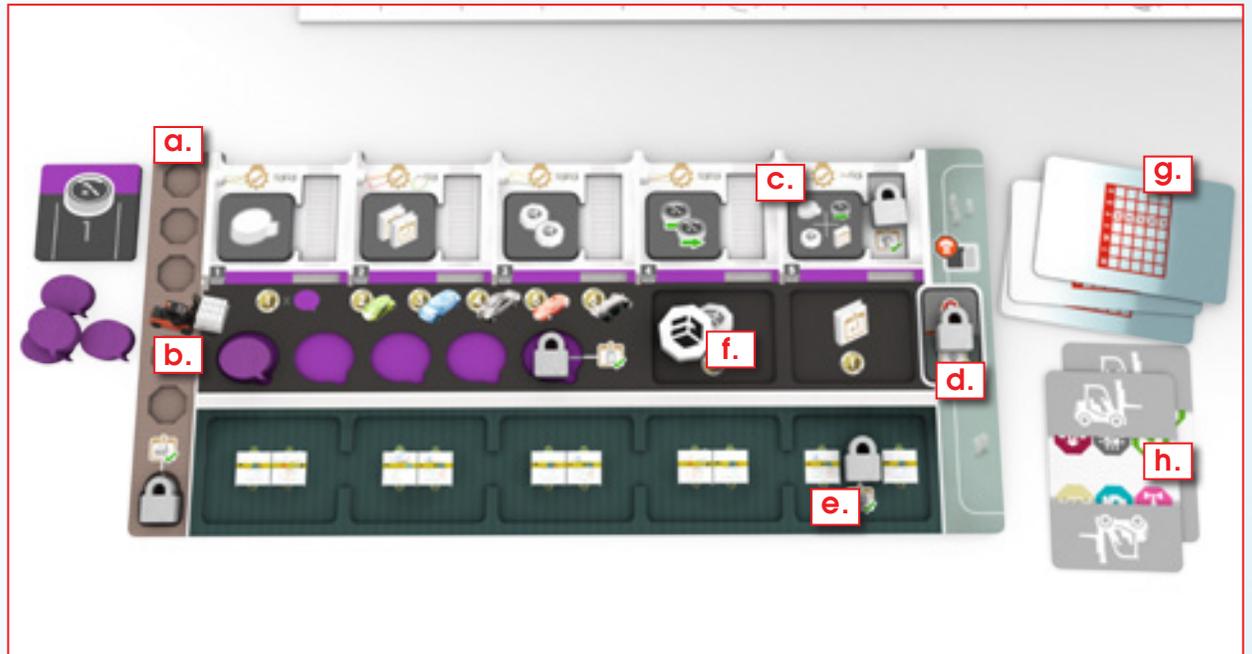
Karosserie, Elektronik, Antrieb

ABTEILUNGSNAMEN UND SYMBOLE



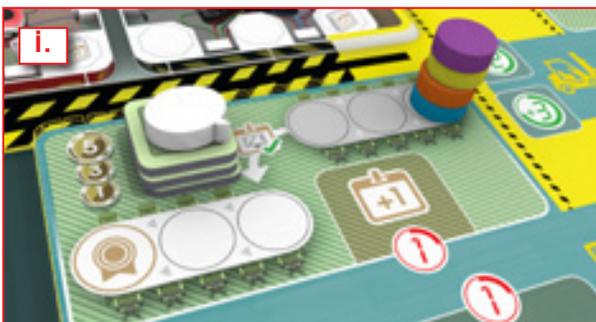
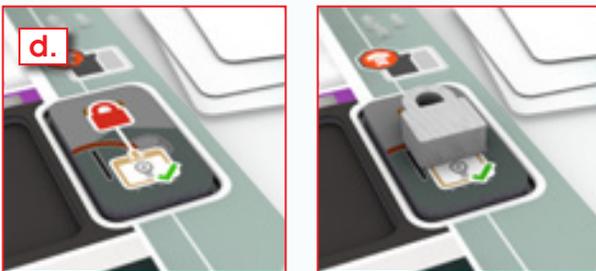
LOGISTIK:

15. Mischt die 5 Bedarfsplättchen und legt 1 zufälliges aufgedeckt auf jedes der 2 Felder am Ende der Linie. Legt Generische Vortragmarker in Höhe der angezeigten Zahl in die Felder rechts daneben.
16. Legt die übrigen Bedarfsplättchen verdeckt auf einen Stapel neben dem Spielbrett in die Nähe der Fertigungsabteilung.
17. Mischt die Kanban-Bestellungskarten und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt die 6 abgebildeten Autoteile auf die entsprechenden Lagerplätze. Legt die Karte anschließend wieder verdeckt unter den Stapel.



AUFBAU SPIELERTABLEAU

Jeder Spieler führt die folgenden Schritte durch:



- a. Wähle eine Farbe und nimm dir das entsprechende Spielertableau, deine Werkstattbonus-Basisplättchen und deine Arbeiter-Spielfigur sowie die Vortragsmarker, deinen Zeitkonto-Erinnerungsplättchen, den Zeitkontomarker, die Holzscheiben und den Zertifizierungsmarker in der Farbe.
- b. Lege 1 deiner Vortragsmarker auf ein freies Feld deines Spielertableaus und den Rest neben das Tableau.
- c. Lege deine Werkstattbonus-Basisplättchen aufgedeckt auf die Werkstattfelder, von links nach rechts entsprechend der Zahl auf ihrer Rückseite (das 1. ganz links, das 5. ganz rechts).
- d. Lege ein Doppel-Upgradeplättchen auf das entsprechende Feld mit der Schloss-Seite nach oben auf dein Tableau.
- e. Lege ein Schloss auf jedes der 5 Schloss-Symbole auf deinem Tableau bzw. auf deinem Doppel-Upgradeplättchen.
- f. Nimm einen Autoteil-Gutschein-Marker und lege ihn auf das entsprechende Feld.
- g. Ziehe 3 Leistungzielkarten und nimm sie auf die Hand.
- h. Ziehe 2 Kanban-Bestellungskarten und nimm sie auf die Hand.
- i. Lege 1 deiner Holzscheiben auf das Startfeld **jeder Fortbildungsleiste aller 5 Abteilungen**.
- j. Lege deinen Zeitkontomarker auf Feld 0 der Zeitkontoleiste.
- k. Lege deinen Produktionspunktemarker (kurz: PP-Marker, die letzte deiner Holzscheiben) auf Feld 15 der Produktionspunkteleiste. Jedes Mal, wenn du PP erhältst, ziehe deinen Marker weiter. Falls du PP verlierst, ziehe ihn entsprechend zurück.



EINWEISUNG FÜR NEUE MITARBEITER

Bevor ihr das Spiel beginnt, führt die folgenden Schritte durch:

1. Bestimmt zufällig einen Startspieler. Mit diesem beginnend und anschließend im Uhrzeigersinn weiterlaufend, stellt jeder Spieler seinen Zertifizierungsmarker auf ein freies Feld im Abschnitt ganz links der Zertifizierungsleiste. Wer seinen Marker auf ein Feld mit einem abgebildeten Vorteil stellt, erhält diesen sofort.

Hinweis: Die Reihenfolge der Marker ist wichtig für den nächsten Schritt und ist gleichzeitig auch die Zugreihenfolge für die erste Runde.

2. Entsprechend der Reihenfolge der Marker auf der Zertifizierungsleiste nimmt sich jeder Spieler **von rechts nach links** 1 Autoteil aus der Logistikabteilung und 1 Designplättchen aus der Designabteilung. Jedes Design kann gewählt werden,

auch eines, das oben auf den Stapeln liegt. Platziert die gewählten Marker und Plättchen auf den entsprechenden Feldern eures Spielertableaus.

Hinweis: Während des Spiels erhaltet ihr einen Vorteil, wenn ihr ein Design von den 4 Feldern ganz rechts nehmt. Dies trifft an dieser Stelle nicht zu.

3. Nachdem sich alle Spieler ein Plättchen genommen haben, werden die leeren Designfelder wieder aufgefüllt. Verschiebt der Reihe nach die übrigen Plättchen nach rechts, um die Lücken zu füllen, und legt auf die jetzt noch leeren Felder Plättchen von den entsprechenden Stapeln nach (für die obere Reihe nehmt ihr sie vom oberen Hauptbürostapel, für die untere Reihe vom unteren Hauptbürostapel). **Genommene Autoteile werden nicht ersetzt.**

SPIELABLAUF

Ihr spielt das Spiel über mehrere Runden, die jeweils einen Arbeitstag in der Fabrik darstellen. Jeder Tag besteht aus zwei Phasen:

- **Auswahlphase:** Ihr wählt reihum einen Arbeitsplatz in einer Abteilung, in der ihr arbeiten möchtet.
- **Arbeitsphase:** In der Reihenfolge der Arbeitsplätze nutzt ihr eure Schichten, um in der gewählten Abteilung zu arbeiten oder euch fortzubilden. Am Ende der Arbeitsphase kann es zu einem Meeting kommen.

Dies wiederholt ihr, bis ihr eine bestimmte Anzahl **Wochen und Meetings** erreicht habt, was das Spielende einleitet. Nach der Schlusswertung gewinnt der- oder diejenige von euch mit den meisten PP das Spiel.

1. AUSWAHLPHASE

In der ersten Spielrunde (Tag 1) wählt jeder Spieler in Reihenfolge der Marker auf der Zertifizierungsleiste (**von rechts nach links**) einen freien Arbeitsplatz in einer beliebigen Abteilung und stellt seinen Arbeiter aufrecht auf das entsprechende Feld. Sandra befindet sich schon an ihrem Schreibtisch in der Verwaltung.

In den weiteren Runden wählt jeder Spieler **der Reihe nach von oben nach unten eine andere Abteilung** als die, in der er sich gerade befindet, und setzt dann seinen Arbeiter dort auf einen freien Arbeitsplatz. Die Auswahl eures Arbeitsplatzes in einer Runde beeinflusst somit die Reihenfolge der Auswahl in der nächsten Runde.

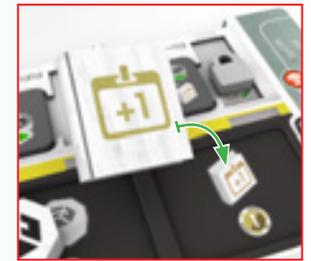
„Die bereichsübergreifende Fortbildungsrichtlinie der Firma verbietet es den Angestellten, zwei aufeinander folgende Arbeitstage in derselben Abteilung zu verbringen.“ — Sandra

Wichtig: Im Spiel mit 2 Spielern könnt ihr euch nicht in eine Abteilung bewegen, in der sich Sandra aufhält. Dies gilt sogar für die Verwaltung.

Sandra wählt entsprechend der für sie geltenden Regeln auch jede Runde einen neuen Arbeitsplatz (siehe Seite 17).



Feld auswählen.



Vorteil erhalten.



Blau startet die Spielrunde.



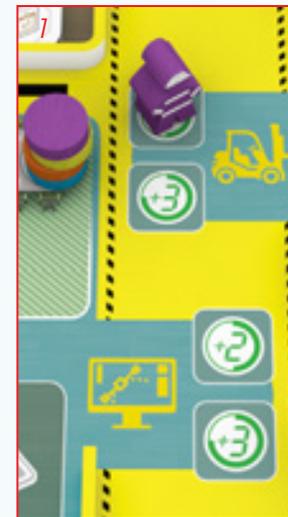
1 Design und 1 Autoteil nehmen.



Auf das Tableau legen.



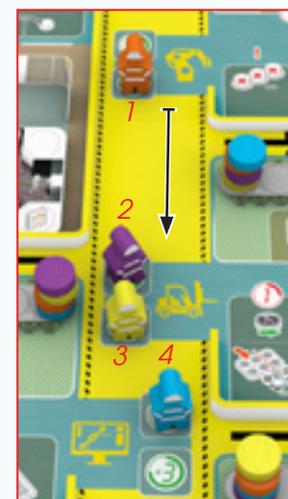
Auffüllen, nachdem jeder 1 Plättchen genommen hat.



Arbeitsplätze in Logistik und Design



Orange muss 3 Schichten in der Fertigung arbeiten.



Orange ist zuerst an der Reihe, danach Lila, dann Gelb und zuletzt Blau.

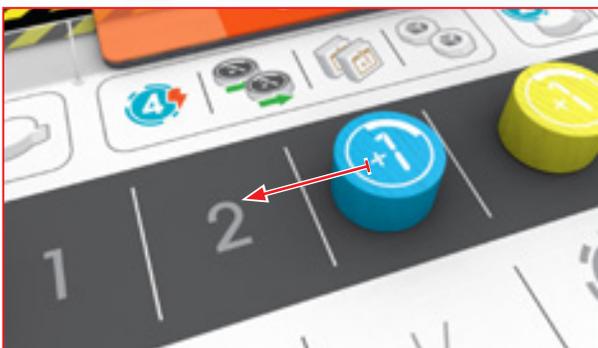


Sandra an ihrem Schreibtisch

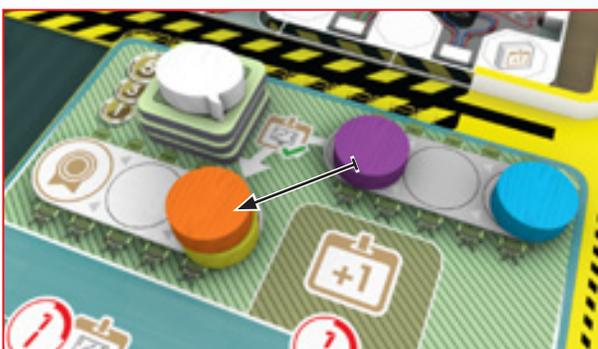




Blau arbeitet für 2 Schichten in der Designabteilung.



Blau löst 1 Schicht von ihrem Zeitkonto ein.



Orange macht eine Schicht lang eine Fortbildung und erhält eine Zertifizierung.



Orange zieht auf Abschnitt 1 und erhält einen Autoteil-Gutschein.

2. ARBEITSPHASE

In Reihenfolge der Arbeiter von oben nach unten erfüllt nun jeder Spieler bestimmte Aufgaben. Wie viele Schichten ihr für eure Aufgabe leisten müsst, wird vom gewählten Arbeitsplatz bestimmt (2 oder 3 in allen Abteilungen außer der Verwaltung, wo es 1 oder 2 Schichten sind). Falls ihr darüber hinaus Schichten auf eurem Zeitkonto habt, dürft ihr diese einlösen (indem ihr euren Marker auf der Zeitkontoleiste zurücksetzt), um mehr zu arbeiten; jedoch dürft ihr **niemals mehr als 4 Schichten an einem Tag arbeiten**.

Die meisten Aufgaben können in einer einzigen Schicht erfüllt werden; einige benötigen jedoch mehrere Schichten, bis sie erledigt sind.

Sobald ihr eure Schichten beendet habt, legt ihr euren Arbeiter an seinem Arbeitsplatz hin, um anzuzeigen, dass euer Zug beendet ist.



Wenn Sandra am Zug ist, bewertet sie die Abteilung, in der sie sich befindet, und erfüllt ihre Aufgaben (siehe Seite 17). **Die erste Spielrunde (Tag 1)** ist hiervon ausgenommen: Sandra sitzt an ihrem Schreibtisch und erledigt Papierkram.

Nachdem alle Spieler ihre Schichten beendet haben, **prüft ihr, ob ein Meeting stattfindet oder ob die Woche endet; danach beginnt ein neuer Tag** (siehe Seite 19).

BEISPIEL

Blau arbeitet 2 Schichten in der Designabteilung. Sie hat zudem 3 Schichten auf ihrem Zeitkonto, von denen sie 2 einlösen kann. Sie entscheidet sich dafür, 1 Schicht einzulösen, um an diesem Tag insgesamt 3 Schichten zu arbeiten.



FORTBILDUNG UND ZERTIFIZIERUNGEN

Bevor wir euch erklären, wie die einzelnen Abteilungen arbeiten, erfahrt ihr, was sie alle gemeinsam haben.

Jede Abteilung hat eine eigene Fortbildungsleiste, die die aktuelle Fortbildungsstufe jedes Spielers anzeigt. Während ihr in einer Abteilung arbeitet, könnt ihr euch dort auch fortbilden. **Für jede Schicht, die ihr dafür aufwendet**, bewegt ihr euren Marker ein Feld weiter. Falls sich bereits andere Marker auf diesem Feld befinden, legt euren einfach darauf.

Sobald ihr das Feld mit dem Pfeil auf einer der Fortbildungsleisten überquert, geltet ihr in dieser Abteilung als zertifiziert. Üblicherweise wird damit auch eines der Schösser auf eurem Tableau entfernt und ihr erhaltet einen Vorteil in dieser Abteilung (dies wird in der Beschrei-

bung der einzelnen Abteilungen ab Seite 10 näher erläutert).

Jedes Mal, wenn ihr in einer Abteilung ein Zertifikat erhaltet, führt ihr die folgenden Schritte durch:

- Entfernt das Schloss vom entsprechenden Abschnitt eures Spielertableaus (vgl. Zusatzregeln im Referenzbuch).
- Wählt ein leeres Feld in dem Abschnitt der Zertifizierungsleiste, der eurem Zertifizierungsmarker momentan am nächsten ist, legt euren Marker darauf und erhaltet den Vorteil des gewählten Feldes.
- Überprüft, ob ihr ein Fabrikziel erfüllt habt (siehe Seite 16).

BEISPIEL

Orange hat gerade ihr erstes Zertifikat erhalten. Gelb hat sein erstes Zertifikat schon früher im Verlauf dieser Runde erhalten, weshalb eines der Felder des nächsten Abschnitts bereits vergeben ist. Orange wählt das Feld mit dem Autoteil-Gutschein, legt ihren Zertifizierungsmarker darauf und erhält 1 Autoteil-Gutschein.



HEIMARBEIT

Wenn ihr in einer Abteilung arbeitet, könnt ihr euch auch fortbilden, indem ihr in eurer freien Zeit Bücher lest, selbst wenn ihr keine Schichten für eure Fortbildung aufgewendet habt.

Während eures Zugs könnt ihr **jederzeit** 1 oder mehrere Bücher in den Vorrat zurücklegen, um euren Marker pro Buch ein Feld auf der Fortbildungsleiste der Abteilung, in der ihr gerade arbeitet, vorwärts zu ziehen. Dies kostet euch keine Schichten und kann sogar dann getan werden, wenn ihr all eure Schichten für diesen Tag verbraucht habt.

BEISPIEL

Lila arbeitet in der Designabteilung und kann insgesamt 3 Schichten aufwenden. Er setzt 2 Schichten für die Aufgaben in dieser Abteilung ein und bildet sich anschließend 1 Schicht lang fort. Danach setzt er noch 2 seiner Bücher für Heimarbeit ein.



EXPERTENSTATUS

Selbst wenn ihr in einer Abteilung schon ein Zertifikat erhalten habt, könnt ihr euch weiter fortbilden, bis ihr das letzte Feld der Leiste erreicht und damit als Experte geltet. Der erste Spieler, der in einer Abteilung zum Experten wird, erhält den Generischen Vortragsmarker, der auf dem Stapel mit den Auszeichnungsplättchen liegt.

Sobald ihr Experte geworden seid, dürft ihr euch außerdem geheim alle verbleibenden Auszeichnungsplättchen dieser Abteilung anschauen und **eines davon nehmen**; die übrigen legt ihr wieder **verdeckt auf ihren ursprünglichen Platz** zurück.

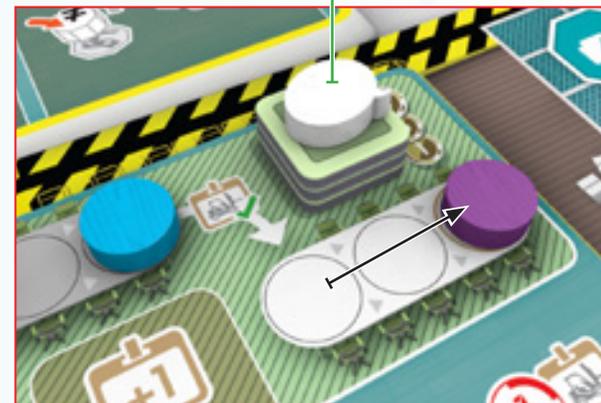
Auszeichnungsplättchen geben euch einen sofortigen Vorteil und werden danach zurück in die Schachtel gelegt (siehe Referenzbuch).

Jeder Spieler, der das letzte Feld der Leiste erreicht, kann sich ein Plättchen aussuchen, sofern vorhanden.

Bei Spielende erhaltet ihr PP entsprechend eurer Position auf jeder Fortbildungsleiste (siehe Seite 24, Schlusswertung).



Lila macht zweimal Heimarbeit und legt dafür 2 Bücher von seinem Tableau in den Vorrat zurück.



Lila erreicht als Erster das letzte Feld der Leiste und erhält den Generischen Vortragsmarker. Dann wählt er 1 Auszeichnungsplättchen aus und erhält den Vorteil.

GOLDENE REGELN

BÜCHER, AUTOTEIL-GUTSCHEINE UND EUER ZEITKONTO

Während des Spiels erhaltet ihr auf mehreren Wegen Bücher und Autoteil-Gutscheine.

Immer wenn ihr Bücher oder Gutscheine erhaltet, legt ihr die entsprechenden Plättchen neben euer Spielertableau; **ihr könnt sie nicht in der Runde einsetzen, in der ihr sie erhalten habt**. Legt sie erst am Ende der Runde auf euer Tableau.

Ihr könnt auch auf mehrere Weisen zusätzliche Schichten auf euer Zeitkonto gutgeschrieben bekommen. Wenn euch eine Schicht gutgeschrieben wird, zieht euren Marker auf der Zeitkontoleiste weiter. Wie Bücher und Gutscheine könnt ihr auch sie erst ab der nächsten Runde einsetzen.



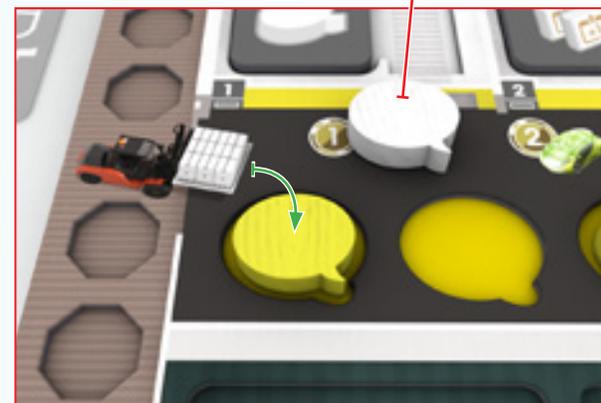
Benutzt euer Zeitkonto-Erinnerungsplättchen, um anzuzeigen, wie viele Schichten ihr zu Beginn der Runde hattet.



GENERISCHE VORTRAGSMARKER

Während des Spiels erhaltet ihr auf verschiedene Arten einen Generischen Vortragsmarker.

Immer wenn ihr einen erhaltet, legt ihr ihn in den Vorrat zurück und legt dafür einen der Vortragsmarker in eurer Farbe, die sich neben eurem Tableau befinden, auf ein leeres Feld auf eurem Tableau. Falls alle Felder auf eurem Tableau schon belegt sind, legt stattdessen den Generischen Vortragsmarker neben euer Tableau (ihr könnt ihn nach jedem Meeting durch einen der Marker in eurer Farbe ersetzen; siehe Seite 19).



Gelb erhält einen Generischen Vortragsmarker. Er legt ihn in den Vorrat zurück und stellt dafür einen Marker in seiner Farbe auf ein leeres Feld seines Tableaus.

Hätte *Gelb* kein freies Feld mehr gehabt, hätte er den Generischen Vortragsmarker behalten und neben seinem Tableau abgelegt.

ABTEILUNGEN UND AUFGABEN



DESIGN

Hier werden die Designs angefertigt, auf deren Grundlage die Forschungs- und Entwicklungsabteilung Autoteile weiterentwickelt, bevor die fertiggestellten Autos getestet werden.



Orange darf kein Design von den 3 Stapeln ganz links wählen. Dafür müsste sie zertifiziert sein und die Aufgabe Design weiterentwickeln wählen.



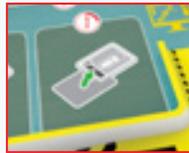
Orange legt die 3 Designs auf die entsprechenden Felder ihres Spielertableau. Auf jedem Feld kann ein Design liegen.



Am Ende ihres Zugs schiebt Orange die übrigen Designs nach rechts und füllt die leeren Felder wieder auf.

Neben einer Fortbildung kannst du in dieser Abteilung nur eine Aufgabe erfüllen: **Designs wählen**.

Damit bewegst du ein Design von der Designabteilung auf dein Tableau. Du benötigst Designs, um Aufträge in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung zu erfüllen.



AUFGABE: DESIGN WÄHLEN

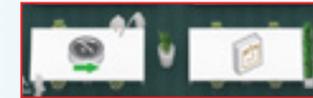
Um ein Design auf dein Tableau zu legen, wendest du 1 Schicht auf und führst die folgenden Schritte durch:

1. Wähle eines der Designs auf den 8 Feldern im Abschnitt rechts für jede Schicht, die du aus gibst. Die Designs im Hauptbüro- und Zentralstapel sind für diese Aufgabe nicht verfügbar.
2. Lege das gewählte Design auf ein freies Feld des Schreibtischs deines Tableaus, mit der Entwurfsseite nach oben. Falls du kein freies Feld mehr hast, kannst du keine weiteren Designs wählen.

Nachdem du hier keine weiteren Schichten mehr ausgeben möchtest, rückst du alle Designs in beiden Reihen nach rechts, um sämtliche Lücken zu füllen. Anschließend füllst du die leeren Plätze (von rechts nach links) mit Plättchen vom Hauptbürostapel links der Reihe auf. Falls einer der Stapel erschöpft ist, füllst du die leeren Felder mit Designs vom Zentralstapel auf. Falls beide Stapel erschöpft sind, füllst du zuerst die obere Reihe auf.

Hinweis: Die Designs werden erst am Ende deines Zugs wieder aufgefüllt, nachdem du dir alle gewünschten Designs genommen hast.

AUSGEREIFTE DESIGNS



Wer ein Design von einem der vier Felder der beiden Spalten ganz rechts nimmt, erhält den Vorteil der jeweiligen Spalte: entweder **1 Schicht auf sein Zeitkonto** oder **1 Buch**. Wer alle vier Designs in diesen Spalten nimmt, erhält 2 Schichten und 2 Bücher.

Vergiss nicht, dass du erhaltene Vorteile nicht in derselben Runde einsetzen darfst.

BEISPIEL:

Orange gibt 3 Schichten aus, um 3 Designs zu nehmen, und legt sie auf ihr Spielertableau. Anschließend werden die verbleibenden Designs nach rechts geschoben, um die Lücken zu füllen. Die leeren Felder werden ebenfalls aufgefüllt.



ZERTIFIZIERUNGS- VORTEILE

Wer in dieser Abteilung zertifiziert ist, erhält zwei Vorteile:

- Du kannst 1 zusätzliches Design auf deinem Spielertableau ablegen.
- Du kannst 1 neue **Aufgabe** erfüllen (siehe rechts):



AUFGABE: FORTGESCHRITTENES DESIGN WÄHLEN

Diese Aufgabe funktioniert genau wie **Design wählen**, nur kannst du jetzt auch die obersten Designs des Zentralstapels und der Hauptbürostapel wählen. Wer das letzte Designplättchen eines Stapels im Hauptbüro nimmt, ersetzt es sofort mit dem obersten Plättchen des Zentralstapels.



LOGISTIK

Füllt die Lager mithilfe von Kanban-Bestellungen und besorgt euch die Autoteile, die ihr braucht.

Neben einer Fortbildung kannst du in dieser Abteilung drei Aufgaben erfüllen, die alle mit der Beschaffung von Autoteilen zu tun haben. Diese werden später in der Fertigung und der Forschung und Entwicklung benötigt.



AUFGABE: KANBAN-BESTELLUNG AUFGEBEN

Um diese Aufgabe zu erfüllen, wendest du 1 Schicht auf und führst die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Schreibe dir 1 Schicht auf deinem Zeitkonto gut. **Denke daran**, dass du sie erst in der nächsten Runde einsetzen darfst.
2. Wähle 1 Kanban-Bestellungskarte aus deiner Hand und lege sie senkrecht auf das Kanban-Feld, so dass sich 4 der Symbole auf einer Seite der Linie und 2 auf der anderen Seite befinden. Du kannst auswählen, ob die 4 Symbole auf der oberen oder der unteren Seite liegen. Kanban-Bestellungskarten dürfen um 180° gedreht werden.
3. Für jedes Symbol, das auf seiner Seite der Linie zu einem Lager passt, fügst du dem entsprechenden Lager 1 Autoteil aus dem allgemeinen Vorrat hinzu.
4. Lege die Kanban-Bestellungskarte verdeckt unter den Stapel zurück.
5. Nimm die oberste Karte vom Stapel mit den Kanban-Bestellungskarten auf deine Hand.

Hinweis: Du kannst diese Aufgabe nur einmal pro Zug erfüllen.



ZERTIFIZIERUNGS-VORTEILE

Wer in dieser Abteilung zertifiziert ist, erhält zwei Vorteile:

- Du kannst 1 zusätzliches Autoteil auf deinem Spielertableau ablegen.
- Du kannst 1 neue **Aufgabe** erfüllen (siehe rechts):



AUFGABE: AUTOTEILE ABHOLEN

Um diese Aufgabe zu erfüllen, wendest du 1 Schicht auf, nimmst eine beliebige Anzahl Autoteile aus einem Lager und legst sie auf Lagerplätze auf deinem Spielertableau. Für jedes Teil, das du nimmst, musst du einen freien Lagerplatz auf deinem Tableau haben.



Ein Autoteil-Gutschein kann eingelöst werden, um ein Teil eurer Wahl aus dem Vorrat zu nehmen, aber nur dann, wenn ihr es gerade braucht. Er kann nur benutzt werden, um der Fertigung ein benötigtes Teil bereitzustellen oder um ein Design in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung zu verbessern, so wie es die Regeln für diese Aufgaben vorsehen. Ihr könnt einen Gutschein nicht verwenden, um ein Autoteil aus dem Vorrat auf euer Tableau zu legen. Und ihr könnt ihn auch nicht als Autoteil einsetzen, der gerade nicht vorrätig ist.



Die Symbole für 2 Batterien, 1 Elektronik, 1 Karosserie und 1 Antrieb auf der Karte liegen auf derselben Seite der Linie wie ihre jeweiligen Lager, wodurch sie den Lagern hinzugefügt werden. Das Symbol für das Fahrerassistenz-System auf der Karte liegt auf der anderen Seite der Linie und wird deshalb nicht dem Lager hinzugefügt.



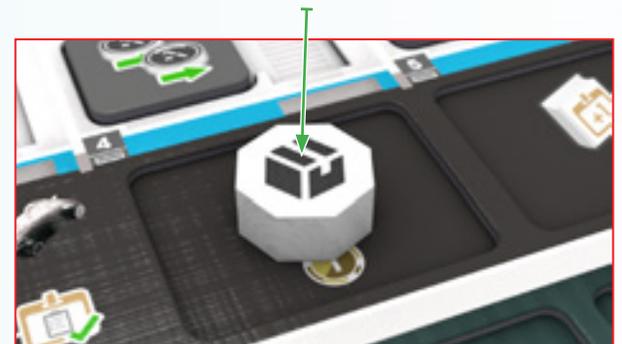
Blau wendet 1 Schicht auf, um alle Batterien aus dem Lager zu nehmen und auf ihr Tableau zu legen.



AUFGABE: AUTOTEIL-GUTSCHEIN ERHALTEN

Um diese Aufgabe zu erfüllen, musst du in dieser Abteilung zertifiziert sein. Gib 1 Schicht aus, um 1 Autoteil-Gutschein aus dem Vorrat zu nehmen und lege ihn neben dein Tableau. Am Ende deines Zugs legst du den Gutschein auf dein Tableau.

Hinweis: Du kannst diese Aufgabe nur einmal pro Zug erfüllen.



Blau wendet 1 Schicht auf, erhält 1 Gutscheinmarker und legt ihn auf ihr Tableau. Sie würde gerne noch einen nehmen, aber diese Aufgabe darf nur einmal pro Zug erfüllt werden.



FERTIGUNG

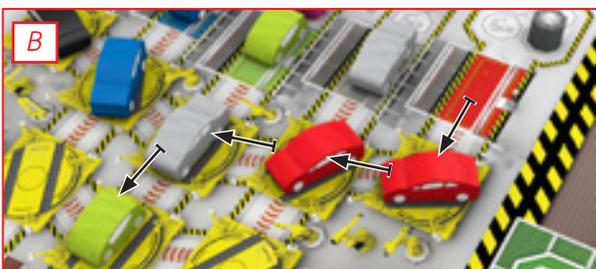
Aus den bereitgestellten Teilen werden hier die Fahrzeuge zusammgebaut. Schau zu, wie sie vom Fließband rollen!



Bevor er anfängt, in der Fertigung zu arbeiten, räumt Lila die vollen Montageplätze an der Kleinwagen-Linie auf.



Lila kann keine Karosserie bereitstellen, da sich in der Linie bereits eine befindet. Er kann auch kein Fahrerassistenz-System bereitstellen, da er vorher noch die verbesserten Teile besorgen muss. In diesem Fall kann er also lediglich die Elektronik bereitstellen.



Indem er der Sportwagen-Linie ein Elektronik-Teil bereitstellt, löst Lila eine ganze Kette von Bewegungen aus.

Die Fertigungslinie besteht aus Montageplätzen für die Autoteile und Förderbändern, die die Autos weiterbewegen, während sie zusammengebaut werden. Am Ende rollen sie auf die Teststrecke der Forschungs- und Entwicklungsabteilung.

ZUNÄCHST: MONTAGEPLÄTZE AUFRÄUMEN



Lege zu Beginn deines Zugs in dieser Abteilung (oder falls du dich dazu entscheidest, von der Verwaltung aus hier zu arbeiten) alle Autoteile zurück in den Vorrat, falls alle Montageplätze eines Modells mit

Autoteilen belegt sind. Modelle, die nicht auf allen Montageplätzen Autoteile liegen haben, sind hiervon nicht betroffen.

Neben einer Fortbildung kannst du in dieser Abteilung eine Aufgabe erfüllen.

RECYCLINGVORRAT

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs kannst du ein Autoteil aus deinem Lager mit einem aus dem Recyclingvorrat tauschen. Es können sich maximal 3 unterschiedlich Autoteile im Recyclingvorrat befinden. Recycling kostet nichts und kann während eines Zugs beliebig oft durchgeführt werden, außer während eines Meetings.

BEISPIEL:

Gelb wendet in der Logistikabteilung 1 Schicht auf, um 3 Karosserien aus dem Lager zu holen. Er weiß, dass er in der nächsten Runde einen Antrieb benötigen wird. Momentan hat er noch keinen, aber im Recyclingvorrat gibt es einen. Er tauscht eine seiner Karosserien gegen einen Antrieb aus dem Recyclingvorrat.



AUFGABE: BENÖTIGTES AUTOTEIL BEREITSTELLEN

Um diese Aufgabe zu erfüllen, wendest du 1 Schicht auf und führst die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Lege ein Autoteil von deinem Tableau auf einen freien Montageplatz eines beliebigen Modells.
 - Statt ein Autoteil von deinem Tableau zu nutzen, kannst du auch einen Autoteil-Gutschein ausgeben. Falls du das machst, nimm ein beliebiges Autoteil aus dem Vorrat und lege es auf einen freien Montageplatz.
 - Das Autoteil darf in dem Moment nicht schon auf einem der Montageplätze des Modells liegen. **Zur Erinnerung:** Du kannst Teile auch recyceln.
 - Falls das Modell verbesserte Teile enthält (siehe Seite 14), musst du zuerst verbesserte Teile für das Modell bereitstellen. Du kannst erst dann ein nicht verbessertes Teil bereitstellen, nachdem alle verbesserten Teile bereitgestellt wurden. Die Reihenfolge der Teile spielt dabei keine Rolle. Wichtig ist nur, dass einem Modell zuerst alle verbesserten Teile vor den Standardteilen hinzugefügt werden.
2. Bewege das Auto, das sich auf dem vordersten Platz des Fließbands dieses Modells befindet, um ein Feld in Pfeilrichtung weiter.
 - Falls die Position, zu der es hinbewegt werden soll, von einem anderen Auto besetzt ist, wird es entlang der Linie auf die nächste gelbe Bühne bewegt bzw. vom Fließband genommen.
 - Gibt es mehrere mögliche Pfade, kannst du frei wählen, welchen du nutzt. Setze dies fort, bis keine Autos mehr versetzt werden müssen.
 - Prüfe, ob ein Auto vom Fließband rollt: siehe Seite 13.
3. Setze ein neues Auto dieses Modells aus dem Vorrat an den Anfang der Fertigungslinie für dieses Modell. Überspringe diesen Schritt, falls sich keine Autos dieses Modells mehr im Vorrat befinden.

Wichtig: Bewege die Autos auf dem Fließband jedes Mal weiter, wenn du ein Teil hinzufügst, nicht nur dann, wenn alle Montageplätze belegt sind.



VOM BAND ROLLEN BEDARF ERFÜLLEN

Sobald ein Auto am Ende der Fertigungslinie vom Fließband rollt, kommt es auf die Teststrecke der Forschungs- und Entwicklungsabteilung.

Falls **am Ende deines Zugs** in dieser Abteilung keine Vortragsmarker mehr neben einem der beiden Bedarfsplättchen liegen, ist der aktuelle Bedarf erfüllt worden. Lege das Plättchen zur Seite, ziehe ein neues vom Stapel der Bedarfsplättchen und lege Generische Vortragsmarker entsprechend der auf dem neuen Plättchen angegebenen Anzahl daneben. Nachdem ein oder mehrere erfüllte Bedarfsplättchen ersetzt wurden, mische die beiseitegelegten Plättchen zurück in den Stapel.

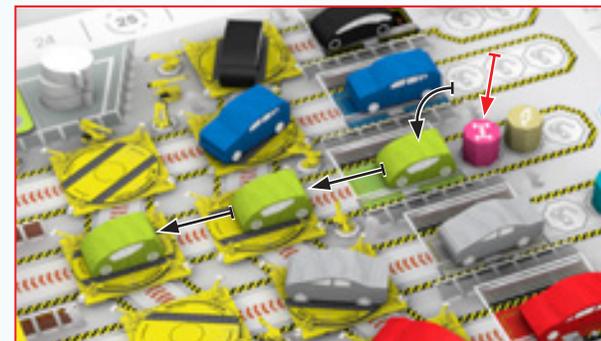
Führe die folgenden Schritte durch:

- Erhalte 1 oder 2 PP, je nachdem, von welchem Fließband das Auto gerollt ist.
- Falls das Auto einem der beiden Modelle entspricht, die auf den Bedarfsplättchen abgebildet sind, nimm einen der dazugehörigen Generischen Vortragsmarker vom Feld daneben, sofern noch welche vorhanden sind.
- Stelle das Auto auf die Teststrecke, auf das erste freie Feld hinter dem Safety Car.

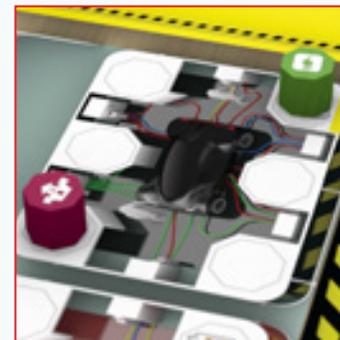
Es können sich maximal 4 Autos zur selben Zeit hinter dem Safety Car befinden. Falls ein 5. Auto auf die Teststrecke fahren würde, entferne das Auto, das direkt hinter dem Safety Car steht, und rücke die anderen Autos vorwärts, um die entstandenen Lücken zu schließen. Setze dann das neue Auto ans Ende der Teststrecke. Lege das entfernte Auto zurück in den Vorrat.



Lege 2 Generische Vortragsmarker neben das Plättchen.



Lila stellt einen Antrieb bereit und schiebt dadurch alle Kleinwagen weiter. Ein neuer Kleinwagen wird auf das erste Feld der Fertigungslinie gestellt.



Lila benötigt eine Batterie und ein Fahrerassistenz-System. Er greift auf den Recyclingvorrat zurück, um Teile zu tauschen.

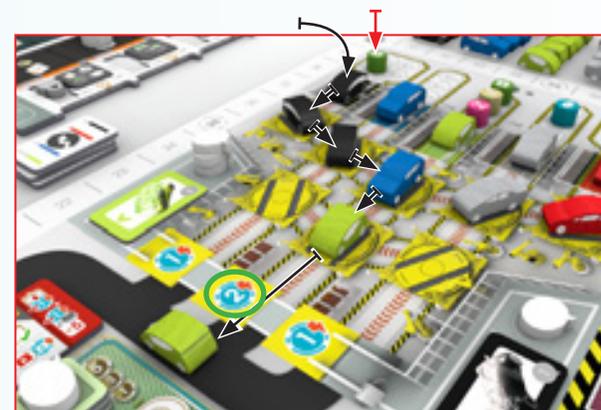
BEISPIEL:

Lila arbeitet 2 Schichten in der Fertigung und verwendet beide, um benötigte Autoteile bereitzustellen. Zuerst fügt er dem Kleinwagen (grünes Modell) ein Teil hinzu. Es hat momentan keine verbesserten Komponenten; er kann also frei entscheiden, welches Teil er hinzufügen möchte, außer der Karosserie, die dem Modell bereits hinzugefügt wurde. Er entscheidet sich, den Antrieb hinzuzufügen, und legt ihn von seinem Tableau auf einen der freien Montageplätze für Kleinwagen.

Das grüne Auto wird auf dem Fließband weiter bewegt, wodurch auch die anderen weiter geschoben werden (siehe Bild rechts). Danach wird ein neues grünes Auto auf das erste Feld der Fertigungslinie für Kleinwagen gestellt.

Als zweites möchte Lila dem Konzeptfahrzeug (schwarzes Modell) ein Teil hinzufügen. Er überprüft zunächst die verbesserten Komponenten in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung und stellt fest, dass die Batterie und das Fahrerassistenz-System schon verbessert wurden. Daher müssen diese beiden Teile vor allen Standardteilen hinzugefügt werden. Unglücklicherweise hat er selbst keines dieser Teile, aber im Recyclingvorrat befindet sich eine Batterie. Er tauscht seinen Antrieb gegen die Batterie aus und benutzt sie dann, um das Auto zu montieren.

Das schwarze Auto wird entlang des Fließbands weiter bewegt und schiebt die anderen Autos ebenfalls weiter. Dadurch rollt das grüne Auto vom Band auf die Teststrecke.



Lila stellt die Batterie in der Konzeptfahrzeug-Linie bereit, lässt dadurch den Kleinwagen vom Band rollen und erhält 2 PP. Der Kleinwagen kann nun getestet werden.

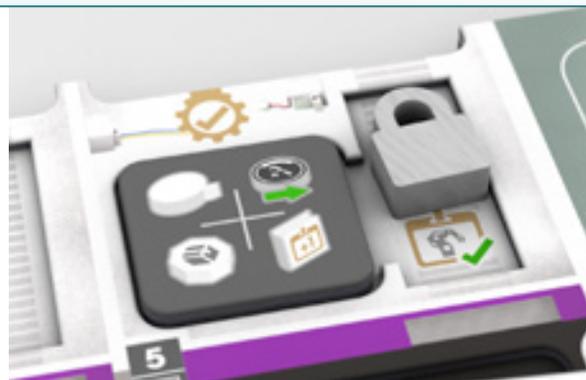


Da Kleinwagen nachgefragt waren, erhält Lila auch 1 Generischen Vortragsmarker. Dann stellt er den Wagen auf die Teststrecke.



ZERTIFIZIERUNGS-VORTEILE

Wer in der Fertigung zertifiziert ist, **schaltet das 5. Werkstattfeld auf seinem Tableau frei**. Obwohl diese Werkstatt durch die Zertifizierung in der Fertigung freigeschaltet wird, erhältst du ihren Vorteil nur dann, wenn dort ein Auto parkt; warum das so ist, erfährst du in der nächsten Abteilung ...



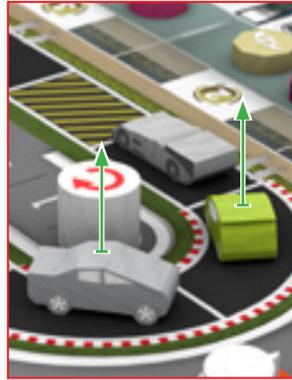


FORSCHUNG & ENTWICKLUNG

Hier kannst du Autos von der Teststrecke beanspruchen und sie für abschließende Tests in deiner Werkstatt parken sowie die Komponenten der verschiedenen Modelle verbessern.



Lila legt die Designs für einen Kleinwagen und für einen Pick-up unter den Zentralstapel, wendet 3 Schichten auf und beansprucht die beiden Autos.



Lila stellt die beiden Autos in je eine Werkstatt, erhält die abgebildeten Vorteile und dreht dann die Werkstattplättchen um.



Lila zieht das Safety Car auf der Teststrecke um 2 Felder weiter. Es überquert das schraffierte Feld, wodurch es am Ende des Tages zu einem Meeting kommen wird.

Neben einer Fortbildung kannst du in dieser Abteilung zwei Aufgaben erfüllen. Damit du ein Auto beanspruchen kannst, muss sich auf der Teststrecke ein Auto befinden, das mit einem der Designs übereinstimmt, die du besitzt. Die Verbesserung eines Teils setzt voraus, dass du sowohl ein passendes Design als auch ein entsprechendes Autoteil besitzt.



AUFGABE: AUTO BEANSPRUCHEN

Um ein Auto zu beanspruchen, muss sich **auf deinem Schreibtisch ein Design befinden, das zu einem Auto auf der Teststrecke passt**. Um diese Aufgabe zu erfüllen, führe die folgenden Schritte durch:

1. Wähle, welche Autos du von der Teststrecke beanspruchen willst. Für jedes Auto, das du beanspruchen willst, lege ein passendes Design (eines, das das Modell des Autos zeigt, welches du nehmen möchtest) von deinem Tableau unter den Zentralstapel. Für jedes Auto, das du nehmen möchtest, musst du außerdem ein freies Werkstattfeld auf deinem Tableau haben.
2. Wende die entsprechende Anzahl an Schichten auf, um ein Auto hinter dem Safety Car zu nehmen:
 - Das 1. Auto hinter dem Safety Car benötigt 1 Schicht
 - Das 2. Auto: 2 Schichten
 - Das 3. Auto: 2 Schichten
 - Das 4. Auto: 3 Schichten
3. Nachdem du die gewünschten Autos beansprucht hast, ziehe das Safety Car für jedes genommene Auto um ein Feld auf der Teststrecke weiter. Falls das Safety Car ein schraffiertes Feld erreicht oder überquert, bewege den Meeting-Marker auf das passende Feld in der Verwaltungsabteilung. Dies zeigt an, dass am Ende dieser Runde eine Vorstandssitzung stattfinden wird (siehe Seite 19). Ziehe anschließend die übrigen Autos vorwärts, um die Lücken zu schließen.
4. Stelle jedes der Autos auf eine freie Werkstatt auf deinem Tableau, drehe das Werkstattplättchen daneben um und erhalte den Vorteil der besetzten Werkstatt (siehe Referenzbuch).
5. Überprüfe, ob du ein Fabrikziel erreicht hast (siehe Seite 16).

Hinweis: Das Safety Car wird erst am Ende deines Zugs weiter gezogen, nachdem du alle gewünschten Autos beansprucht hast.

Hinweis: Um das Spiel zu beschleunigen und weil es eine gewisse Zeit dauern kann, um eine Werkstatt auszuwählen, empfehlen wir, dass du das bzw. die beanspruchte(n) Auto(s) bis zum Ende deines Zugs neben deinem Tableau aufbewahrst. Fahre erst dann mit den letzten beiden Schritten fort und setze die Autos in deine Werkstätten.



AUFGABE: DESIGN VERBESSERN

Um diese Aufgabe zu erfüllen, musst du auf deinem Tableau ein Design liegen haben, das sowohl das Modell zeigt, das du verbessern möchtest, als auch das Autoteil, das du verbesserst; außerdem musst du das Teil selbst natürlich auch besitzen.

Wende 1 Schicht auf und führe die folgenden Schritte durch:

1. Lege das Autoteil, das du benutzt, von deinem Tableau auf ein beliebiges Upgrade-Feld des Modells, das du verbessern willst. Statt eines deiner eigenen Autoteile zu verwenden, kannst du einen Autoteil-Gutschein einlösen, um ein beliebiges Teil aus dem Vorrat zu nehmen und auf das Upgrade-Feld zu legen. **Zur Erinnerung:** Du kannst Teile auch recyceln.
2. Erhalte den auf dem von dir gefüllten Upgrade-Feld abgebildeten Vorteil (falls einer abgebildet ist).
3. Ziehe den Marker für das von dir verwendete Autoteil auf der Upgradewert-Leiste ein Feld nach rechts (falls möglich).
4. Drehe das von dir verwendete Design auf seine Rückseite, so dass es das verbesserte Design zeigt, und lege es **rechts neben dein Tableau**.
5. Erhalte 2 PP (wie auf der Seite mit dem verbesserten Design angezeigt).
6. Überprüfe, ob du ein Fabrikziel erreicht hast (siehe Seite 16).

Hinweis: Zu jedem Automodell gibt es ein Designplättchen für jedes Autoteil sowie ein Designplättchen, das kein Autoteil anzeigt und nicht für ein Upgrade verwendet werden kann.

GETESTETE DESIGNS

Jedes verbesserte Design, das du besitzt und für das du außerdem ein passendes Auto in einer oder mehreren deiner Werkstätten hast, gilt als **Getestetes Design**. Wenn du ein Design hast, das getestet wurde (was direkt nach seiner Verbesserung sein kann oder direkt nachdem du ein Auto beansprucht hast), lege es von der Seite deines Tableaus an die obere Seite des Tableaus, direkt über das passende Auto.

Getestete Designs bringen dir am Ende jeder Woche (siehe Seite 19) und am Ende des Spiels (siehe Seite 24) Punkte.

Hinweis: Falls du mehr als ein passendes Auto hast, spielt es keine Rolle, über welchem sich das verbesserte Design befindet. Wenn das Design oben an deinem Tableau anliegt, wird angezeigt, dass es getestet wurde. Du kannst mehr als ein Getestetes Design über jedem Auto liegen haben.

BEISPIEL:

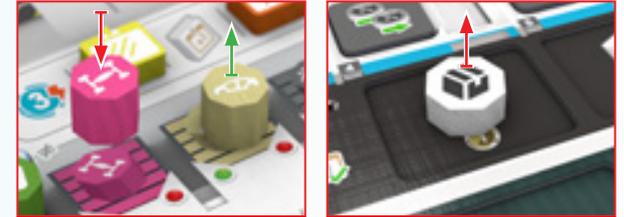
Blau hat 3 Verbesserte Designs: eines für SUVs, eines für Sportwagen und eines für Konzeptfahrzeuge. In ihren Werkstätten stehen ein SUV und ein Sportwagen. Ihre beiden verbesserten Designs für die beiden Fahrzeuge gelten als Getestete Designs.



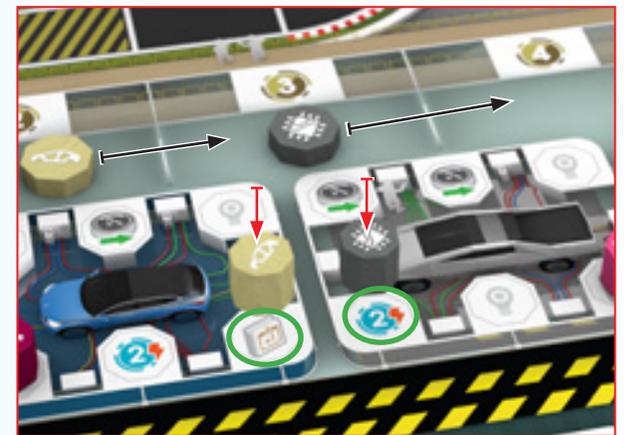
Blau legt die Designplättchen für SUV und Sportwagen oberhalb der Werkstätten ab. Das Design für das Konzeptfahrzeug ist nicht getestet, daher lässt sie es neben ihrem Tableau liegen.



Blau will die Karosserie ihres SUVs und die Elektronik eines Pick-ups verbessern.



Um die benötigten Teile zu bekommen, tauscht sie ihren Antrieb mit einer Karosserie aus dem Recyclingvorrat und löst einen Autoteil-Gutschein für das andere Teil ein.



Sie stellt die Teile auf die entsprechenden Upgrade-Felder der Modelle und erhält 1 Buch und 2 PP.

Dann schiebt sie die entsprechenden Autoteilmarker je ein Feld weiter.



Blau erhält 2 PP für jedes Plättchen. Da sie ein SUV in ihrer Werkstatt stehen hat, gilt das Karosserie-Design als getestet und sie verschiebt es ans obere Ende ihrer SUV-Werkstatt. Das ungetestete Elektronik-Design für den Pick-up legt sie an die Seite ihres Tableaus.



ZERTIFIZIERUNGS-VORTEILE

Wer in der Forschung und Entwicklung zertifiziert ist, entfernt das Schloss vom Doppel-Upgradeplättchen auf seinem Tableau. Du kannst nun immer, wenn du die Aufgabe **Design verbessern** erfüllst, **einmalig ein Design zweifach verbessern**.

Führe dafür die folgenden Schritte durch:

1. Erhöhe den Wert des entsprechenden Autoteils um 2 Stufen statt nur um 1 Stufe (falls möglich) und drehe den Autoteilmarker auf die Doppel-Upgrade-Seite.
2. Erhalte PP entsprechend des neuen Werts des Autoteils.
3. Drehe dein Doppel-Upgradeplättchen (Tableau) auf die andere Seite.

Hinweis: Jeder Autoteiltyp kann im gesamten Spiel nur ein einziges Doppel-Upgrade erhalten. Das gleiche Autoteil kann also nicht von mehreren Spielern zweifach verbessert werden.

BEISPIEL:

*Blau ist in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung zertifiziert und erfüllt gerade die Aufgabe **Design verbessern**. Da der Wert des Autoteils, das sie dafür verwenden möchte, bereits sehr hoch ist, scheint dies eine günstige Gelegenheit zu sein.*

Sie will das Design für den Antrieb ihres SUVs verbessern. Blau besitzt momentan keinen Antrieb und im Recyclingvorrat befindet sich ebenfalls keiner. Zum Glück hat sie einen Autoteil-Gutschein, den sie einlösen kann. Sie nimmt sich dafür einen Antrieb aus dem Vorrat und legt ihn auf ein leeres Upgrade-Feld des SUVs.

Sie setzt ihre Doppel-Upgradefähigkeit ein und dreht das Plättchen um. Der Wert des Antriebs erhöht sich damit von 3 auf 5 (2 Stufen statt 1) und sie erhält 5 PP. Danach erhält sie noch 2 PP für ihr Designplättchen.



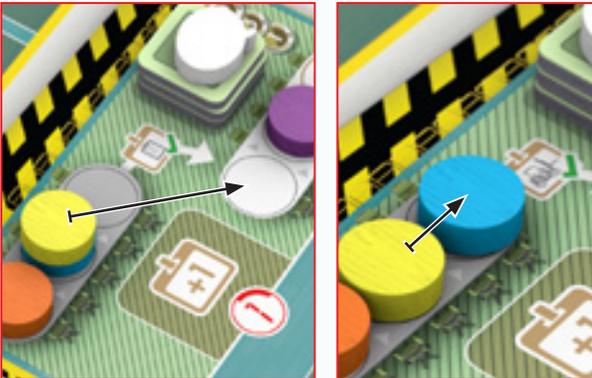


VERWALTUNG

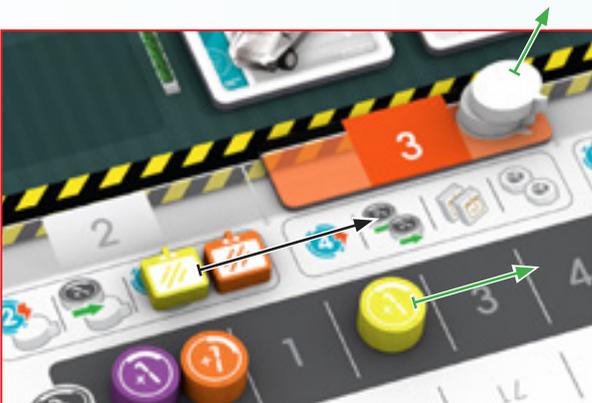
Von hier aus könnt ihr eine andere Abteilung steuern.



Gelb nutzt 2 Schichten vom Zeitkonto und 1 weitere aus der Verwaltung, um 3 Schichten in der Logistik zu arbeiten.



Gelb nutzt 2 Bücher für die Fortbildung in der Verwaltung und 1 Buch die Fortbildung in der Logistik.



Gelb macht seine 3. Zertifizierung und erfüllt damit das Fabrikziel für Zertifizierungen. Er nimmt sich einen Vortragsmarker vom Fabrikzielplättchen.

Wenn du in der Verwaltung arbeitest, kannst du eine andere Abteilung wählen, in der du arbeiten möchtest. Du kannst deine Schichten und Bücher zwischen der Verwaltung und der gewählten Abteilung aufteilen und einsetzen, wie du möchtest: Nur in der Verwaltung, nur in der gewählten Abteilung oder in beiden zugleich.

Da es in der Verwaltung keine spezielle Aufgabe gibt, können die Schichten hier nur zur Fortbildung genutzt werden.

Hinweis: Die Arbeitsplätze dürfen hier nur für 1-2 Schichten genutzt werden statt der üblichen 2-3 Schichten; daher ist hier ein guter Ort, um eure Schichten einzusetzen, die ihr auf eurem Zeitkonto angesammelt habt.

BEISPIEL:

Gelb befindet sich an dem Arbeitsplatz für 2 Schichten, aber er wendet 2 weitere Schichten von seinem Zeitkonto auf, um insgesamt 4 Schichten zu arbeiten. Außerdem hat er 3 Bücher. Er wählt die Logistik als Abteilung und arbeitet dort 3 Schichten. In der 4. Schicht bildet er sich in der Verwaltung fort. Dann gibt er 2 Bücher aus, um sich in der Verwaltung weiter fortzubilden, und das 3. Buch, um sich in der Logistikabteilung fortzubilden.



ZERTIFIZIERUNGS- VORTEILE

Wer in der Verwaltung zertifiziert ist, erhält auf seinem Tableau einen zusätzlichen Platz für 1 Vortragsmarker.



FABRIKZIELE

Während des Spielaufbaus wurden drei Paar Fabrikzielplättchen in die Abteilungen gelegt, in denen der Vorstand Verbesserungen sehen möchte:

- Autos beanspruchen für Tests durch F&E
- Designs in der F&E verbessern
- Zertifizierungen

Sobald du ein Ziel erfüllst, nimm 1 der Generischen Vortragsmarker vom entsprechenden Plättchen. Sobald alle Vortragsmarker von einem Ziel entfernt wurden, nimm das Plättchen vom Spielbrett und lege es zurück in die

Schachtel. Es ist möglich, dass derselbe Spieler beide Ziele innerhalb einer Abteilung erfüllt.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE ZIELE:

- **Autos beanspruchen:** Besitze die angezeigte Anzahl Autos in deinen Werkstätten.
- **Designs verbessern:** Besitze die angezeigte Anzahl an verbesserten Designs.
- **Zertifizierungen:** Besitze die angezeigte Anzahl an Zertifizierungen.



SANDRA, DIE WERKSLEITERIN

„Ich bin für die Produktion verantwortlich und werde deine Leistungen bewerten.“



Wie die Spieler führt auch **Sandra** die Auswahl- und Arbeitsphase durch, wobei für sie besondere Regeln gelten:

Am **ersten Tag** sitzt Sandra an ihrem Schreibtisch in der Verwaltung, erledigt Papierkram und **erfüllt keine Aufgaben**. Zu Beginn jedes folgenden Tages wählt Sandra entsprechend der normalen Reihenfolge in der ersten Phase eine neue Abteilung aus. Zu Beginn des 2. Tages wird sie als Letzte ziehen.

Wenn sie an der Reihe ist, setzt ihr ihre Spielfigur auf den nächsten freien Arbeitsplatz in der nächsten Abteilung (in der Reihenfolge von oben nach unten). Falls alle Arbeitsplätze in der Abteilung besetzt sind, überspringt sie diese Abteilung und geht weiter zur nächsten usw. **Zieht sie in die Verwaltung, setzt sie sich nicht an einen der Arbeitsplätze, sondern an ihren Schreibtisch**. In den folgenden Runden, nachdem sie wieder an ihrem Schreibtisch angekommen ist, bewegt sie sich wieder von oben nach unten durch die Abteilung.



Beide Arbeitsplätze in der F&E sind belegt. **Sandra** geht zum nächsten freien Arbeitsplatz von oben nach unten.



Orange und **Lila** sind zuerst an der Reihe und beide gehen in die Logistik. **Sandra** geht danach zum nächsten freien Arbeitsplatz von oben nach unten.



Lila, **Blau** und **Gelb** befinden sich alle auf dem letzten Feld der Fortbildungsleiste.

BEISPIEL:

Zu Beginn der 2. Runde befinden sich die Arbeiter inaktiv an ihren Arbeitsplätzen der vorangegangenen Runde und Sandra sitzt an ihrem Schreibtisch. Der Reihenfolge entsprechend wählt jeder Spieler einen neuen Arbeitsplatz. Zuletzt wählt Sandra ihren neuen Platz. Beide Arbeitsplätze in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung sind besetzt, also wird ihre Spielfigur auf den obersten Arbeitsplatz in der Fertigung gesetzt.

BEISPIEL:

Zu Beginn der 3. Runde wählen die Spieler in der F&E einen neuen Arbeitsplatz, gefolgt von **Sandra** und den anderen Spielern. Falls sich **Orange** und **Lila** entschließen, in der 3. Runde in der Logistik zu arbeiten, wird **Sandra** auf den freien Arbeitsplatz in der Designabteilung gesetzt.

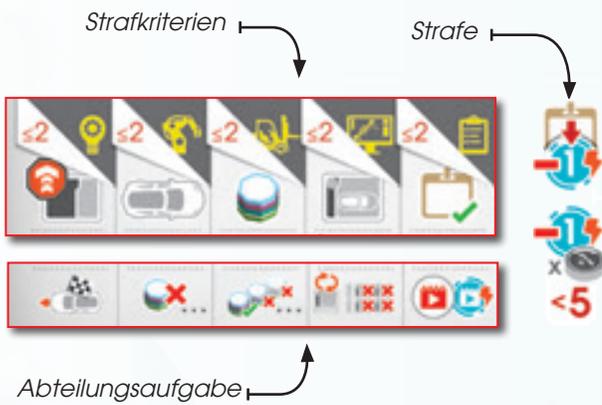
BEURTEILUNG

Beginnend mit der 2. Runde beurteilt Sandra, wenn sie in Phase 2 an der Reihe ist, die Abteilung, in der sie sich gerade befindet. Sie bewertet den oder die Spieler, die sich in dieser Abteilung **am wenigsten fortgebildet haben**.

Wenn du beurteilt wirst, überprüfe die Strafkriterien in der Tabelle auf Seite 18. Falls du diese Kriterien erfüllst, verlierst du 1 PP und zusätzlich 1 PP für jede Schicht weniger als 5, die du auf deinem Zeitkonto hast.

BEISPIEL:

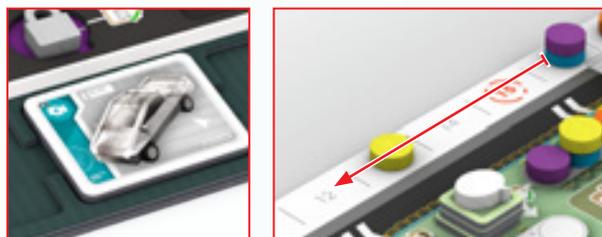
Sandra beurteilt die Designabteilung. **Lila**, **Blau** und **Gelb** haben allesamt den kleinsten Wert auf der Fortbildungsleiste und werden daher beurteilt. **Blau** hat 4 Designs auf dem Tableau liegen und besteht die Beurteilung ohne Strafe. **Lila** hat nur 1 Design vorzuweisen und erhält eine Strafe. Er hat nur 2 Schichten auf seinem Zeitkonto und verliert deshalb insgesamt 4 PP (1+5-2 PP). **Gelb** hat keine Designs und wird ebenfalls bestraft. Er hat allerdings 4 Schichten auf dem Zeitkonto und verliert daher nur 2 PP.



Blau hat 4 Designs. Sie erhält keine Strafe.



Gelb hat keine Designs, aber 4 Schichten auf dem Zeitkonto. Er verliert 2 PP (1+5-4).



Lila hat nur 1 Design und wird bestraft. Er hat 2 Schichten auf dem Zeitkonto. Er verliert 4 PP (1+5-2).

ABTEILUNG	STRAFKRITERIEN
Forschung & Entwicklung	Du hast 2 oder weniger Verbesserte Designs
Fertigung	Du hast 2 oder weniger Autos in deinen Werkstätten
Logistik	Du hast 2 oder weniger Autoteile auf deinem Tableau
Design	Du hast 2 oder weniger Designs auf deinem Tableau
Verwaltung	Du bist in 2 oder weniger Abteilungen zertifiziert

ABTEILUNGSAUFGABEN

Nachdem sie die Abteilung beurteilt hat, in der sie sich gerade befindet, erfüllt Sandra dort eine bestimmte Aufgabe. **Denkt daran**, dass Sandra in der 1. Spielrunde keine Abteilungsaufgabe durchführt.

ABTEILUNG	ABTEILUNGSAUFGABEN
Forschung & Entwicklung	Ziehe das Safety Car 1 Feld weiter. Ziehe alle Autos dahinter vorwärts, um die Lücke(n) zu füllen. Falls das Safety Car auf ein schraffiertes Feld zieht, löst dies ein Meeting aus.
Fertigung	Entferne sämtliche Autoteile von allen Montageplätzen.
Logistik	Entferne aus jedem Lager alle Autoteile bis auf 1.
Design	Mische und lege die 4 Designplättchen ganz rechts unter den Zentralstapel. In einer 2-Spieler-Partie entferne stattdessen die 8 Plättchen ganz rechts. Anschließend schiebe wie üblich die Designs weiter, um sämtliche Lücken zu füllen.
Verwaltung	Führe die Wochenwertung durch.



WOCHENWERTUNG

Wenn Sandra ihre Abteilungsaufgabe in der Verwaltung durchführt, endet die Woche und alle Spieler erzielen PP wie folgt:

Für jedes Auto in deiner Werkstatt:

- Erhalte 1 PP für jede Verbesserung an diesem Modell (durch jeden Spieler). Zähle hierfür die Anzahl der Autoteile, die sich auf den Upgradefeldern dieses Modells befinden.
- Erhalte 1 PP für jedes Getestete Design, das du von diesem Modell besitzt.



- Ziehe dann den Wochenmarker um 1 Feld weiter,

BEISPIEL:

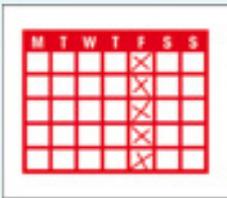
In den Werkstätten von Orange stehen 3 Kleinwagen und 1 Sportwagen. Der Kleinwagen hat 3 Upgrades erhalten, davon sind 2 Getestete Designs. Damit ist jeder ihrer Kleinwagen 5 PP wert; insgesamt erhält sie 15 PP.

Der Sportwagen wurde nur einmal verbessert (und nicht durch sie selbst) und bringt ihr daher nur 1 PP ein.

sofern er sich nicht schon auf Position 3 befindet (in dem Fall: ignoriere diesen Schritt).



Orange erhält 3+2 PP für die Upgrades ihres Kleinwagens. Sie bekommt 15 PP für 3 Kleinwagen (5 PP für jeden).



MEETINGS

Sobald uns genügend Testdaten vorliegen, ist es Zeit für ein Meeting, bei dem alle Spieler ihre Ergebnisse diskutieren. Dies ist eine gute Gelegenheit, um Sandra mit dem, was ihr erreicht habt, zu beeindrucken.



Wie oben erwähnt, wird der Meeting-Marker auf das entsprechende Feld in der Verwaltung gestellt, sobald das Safety Car ein schraffiertes Feld erreicht oder überquert.

Am Ende dieser Arbeitsphase, nachdem alle Spieler und Sandra ihre Züge beendet haben, beginnt das Meeting.

Hinweis: Während eines Meetings kann der Recyclingvorrat nicht verwendet werden.

Im Meeting wirst du deine Vortragsmarker verwenden, um Leistungsziele zu besprechen und PP zu verdienen.

Vergiss nicht: Es gibt mehrere Möglichkeiten, Vortragsmarker zu erhalten:

1. Indem du als erster Spieler das letzte Feld einer Fortbildungsleiste erreichst.
2. Indem du den 2. oder 4. Abschnitt der Zertifizierungsleiste erreichst.
3. Indem du Fabriksziele erfüllst.
4. Indem du ein Auto fertigstellst, für das Bedarf besteht.
5. Indem du ein Auto in eine Werkstatt stellst, die dich mit einem Marker belohnt.

Zu Beginn des Meetings liegen 4 Leistungsziele auf dem Tisch. Alle Spieler haben außerdem noch 3 Leistungsziele auf der Hand, von denen 1 (und nur 1) während des Meetings ausgespielt werden muss.

In einem Meeting führt ihr nacheinander eure Züge durch, in Reihenfolge der Zertifizierungsleiste von rechts nach links. Nachdem jeder einmal an der Reihe war, geht es wieder in derselben Reihenfolge in die nächste Runde. Falls Spieler passen, können sie später im Meeting noch weitere Züge durchführen, aber sobald alle nacheinander gepasst haben, ist das Meeting beendet.



Sie hat keine Teile ihres Sportwagens verbessert und erhält Punkte für die Anzahl Upgrades durch andere Spieler: 1 PP.



Die 4 Leistungsziele zu Beginn des Meetings.



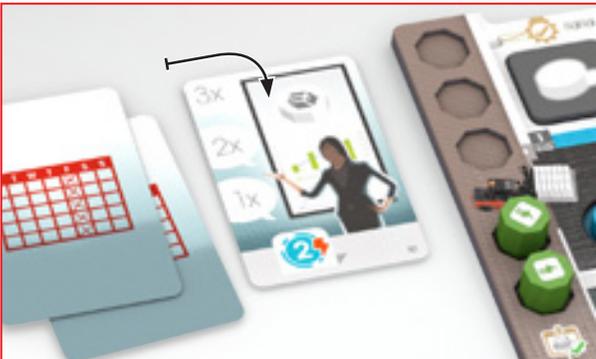
Die Reihenfolge im Meeting wird durch die Position der Spieler auf der Zertifizierungsleiste vorgegeben.

BEISPIEL:

Die Spieler führen ihre Züge in diesem Meeting (Beispiel rechts) in der folgenden Reihenfolge durch: Lila, Orange, Gelb, Blau, danach wieder Lila usw.



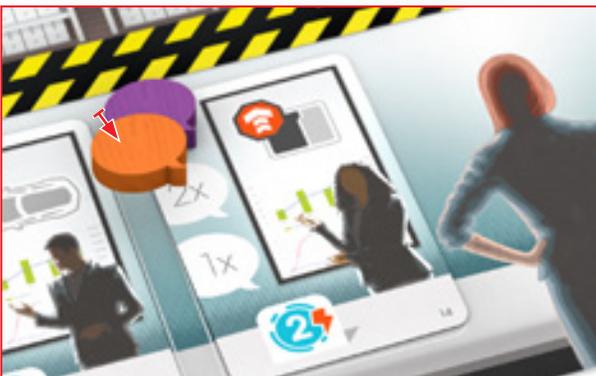
Blau legt einen Vortragsmarker auf den 3x-Multiplikator. Sie erhält 2 PP je Auto für bis zu 3 Autos. Sie hat mehr als 3 Autos und erhält die maximal möglichen 6 PP.



In einem späteren Zug spielt Blau eine ihrer Leistungszielkarten aus. Sie legt keinen Vortragsmarker darauf. Ab sofort darf sie **passen**.



Lila hat 5 Verbesserte Designs, kann aber nur 3 davon werten. Er legt einen Vortragsmarker auf den 3x-Multiplikator und erhält 6 PP (3 x 2 PP je Verbessertem Design).



Orange hat nur 1 Verbessertes Design. Sie legt einen Vortragsmarker auf den 2x-Multiplikator und erhält 2 PP. Sie hätte 2 Designs werten können, hätte sie mehr gehabt.

In deinem Zug musst du **eine** der beiden folgenden Optionen wählen:

A) **Vortrag halten**. Führe die folgenden Schritte durch:

1. Du kannst 1 der Leistungsziele aus deiner Hand ausspielen. Lege das Ziel aufgedeckt in die Nähe des Konferenzraums.

Hinweis: Du musst dies mindestens einmal pro Meeting tun, bevor du **passen** kannst.

2. Lege 1 deiner Vortragsmarker auf das leere Vortragssymbol mit der höchsten Nummerierung eines Leistungsziels deiner Wahl, **auf dem du nicht bereits einen Vortragsmarker liegen hast**. Erziele PP gemäß der Vorgabe des Leistungsziels (siehe unten)

Hinweis: Falls du dein Leistungsziel in dieser Runde gespielt hast und du auch einen Vortragsmarker einsetzen willst, musst du ihn auf das Leistungsziel legen.

ODER

B) **Passen**. Du kannst nur **passen**, wenn du **bereits eines deiner Leistungsziele ausgespielt hast**.

Denke daran: Du kannst immer noch in einem späteren Zug im Verlauf desselben Meetings weiter daran teilnehmen.

Hinweis zu den Leistungszielen:

- Du musst in jedem Meeting 1 der Leistungsziele aus deiner Hand ausspielen, selbst wenn du dafür keine PP erzielst.
- Es ist nicht zwingend erforderlich, dass du einen Vortragsmarker auf das von dir selbst ausgespielte Leistungsziel legst.
- Du kannst einen Vortragsmarker auch auf ein Leistungsziel legen, selbst wenn du damit 0 PP erzielst.

WERTUNG DER LEISTUNGSZIELE

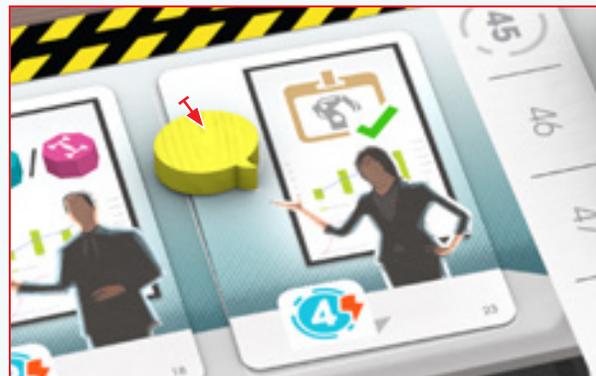
Sandra legt zwar großen Wert auf die Leistungsziele, aber je mehr über eines geredet wird, desto weniger interessiert sie sich dafür.

Die Anzahl an Vortragssymbolen auf einem Ziel zeigt an, wie viele Spieler in einem Meeting einen Vortrag zu diesem Ziel halten können. Auf jedem Leistungsziel ist unten eine Anzahl an PP abgebildet sowie ein Multiplikator in jedem Vortragssymbol angegeben.

Wenn du einen Vortragsmarker auf eine Karte legst, erhältst du die abgebildeten PP, so oft du dieses Ziel erfüllen kannst, maximal aber so oft, wie der Multiplikator auf dem Symbol, auf das du den Vortragsmarker gelegt hast, anzeigt. (Erläuterungen zu den Leistungszielkarten findet ihr im Referenzbuch.)

BEISPIEL 1:

Lila würde sehr gerne mit seinen 5 Verbesserten Designs angeben, aber der größte Multiplikator ist 3, daher interessiert sich Sandra auch nur für 3 davon. Er legt seinen Vortragsmarker auf die Karte und erzielt 6 PP (3 Verbesserte Designs, die je 2 PP wert sind). Orange hat sich schlecht auf dieses Meeting vorbereitet und dies ist das einzige Leistungsziel, das ihr überhaupt Punkte einbringt. Sie legt ihren Vortragsmarker auf das Feld mit 2x-Multiplikator, aber da sie nur 1 Verbessertes Design hat, erzielt sie 2 PP (1 Design, das 2 PP wert ist). Hätte sie 2 oder mehr Verbesserte Designs gehabt, hätte sie 4 PP erzielt. Diese Aktion ärgert Gelb sehr, der 3 Verbesserte Designs besitzt; da Sandra aber langsam nichts mehr über dieses Ziel hören möchte, ist nur noch das Feld mit dem einfachen Multiplikator frei. Trotz der 3 Verbesserten Designs kann er nur für eines davon Punkte erzielen. Gelb entscheidet sich daher für ein anderes Ziel. Blau hat 1 Verbessertes Design, legt seinen Vortragsmarker auf die Karte und bekommt dafür 2 PP.



Gelb hat nur 1 Verbessertes Design. Da ihm dieses Ziel nur 2 PP eingebracht hätte, wertet er das Zertifizierungsziel für die Fertigung und erhält stattdessen 4 PP.



Blau hat 1 Verbessertes Design und ergreift die Gelegenheit: Sie erhält 2 PP.

BEISPIEL 2:

Später im Spiel sind keine Ziele mehr übrig, die **Blau** interessieren, also spielt sie ihr eigenes Leistungsziel aus und legt einen Vortragsmarker darauf. **Lila** konzentriert sich lieber auf ein anderes Ziel, das ihm viele Punkte verspricht, und legt seinen Vortragsmarker darauf. **Orange** ärgert sich immer noch über ihre schlechte Planung für dieses Meeting und hat es satt, dass die anderen Spieler so viele Punkte bekommen. Da sieht sie, dass **Lila** durch das Ziel, das **Blau** von ihrer Hand ausgespielt hat, sehr viele Punkte bekäme. **Orange** legt daher ihren Vortragsmarker für 0 PP auf dieses Ziel, um die möglichen Punkte für **Lila** zu reduzieren.

Da **Blau** in ihren nächsten Zügen passen kann, wartet sie eine neue Gelegenheit ab, um Punkte für die Leistungszielkarten der anderen Spieler zu bekommen.

3x-Multiplikator: Wertet bis zu 3 Verbesserte Designs

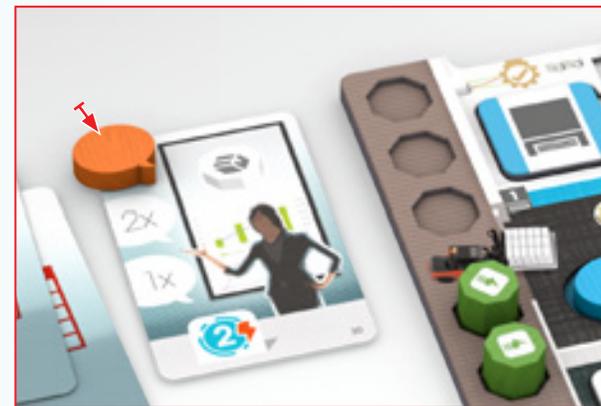
2x-Multiplikator: Wertet bis zu 2 Verbesserte Designs

1x-Multiplikator: Wertet bis zu 1 Verbessertes Design

Jedes gewertete Verbesserte Design ist 2 PP wert



Wertungsgegenstand: Verbesserte Designs auf deinem Schreibtisch (Tableau)



Blau kann passen und auf Leistungsziele der anderen Spieler warten. **Orange** erhält 0 PP für das Leistungsziel von **Blau**.

ENDE DES MEETINGS

Sobald jeder von euch nacheinander gepasst hat, führt ihr die folgenden Schritte durch:

1. Gebt die Vortragsmarker, die ihr während des Meetings eingesetzt habt, an die jeweiligen Spieler zurück und legt sie neben ihre Tableaus. Die Vortragsmarker, die ihr nicht eingesetzt habt, bleiben auf euren Tableaus liegen.
2. Jeder von euch, der Generische Vortragsmarker neben seinem Tableau liegen hat, kann sie zurück in den Vorrat legen. Für jeden zurückgelegten Marker setzt ihr einen eurer eigenen Vortragsmarker, der sich neben eurem Tableau befindet, auf eine freie Position eures Tableaus.
3. Legt alle übrigen, aufgedeckten Leistungszielkarten auf den Ablagestapel.
4. Bestimmt die Leistungsziele für das nächste Meeting:
 - a. Jeder Spieler legt 1 seiner 2 verbleibenden Handkarten verdeckt auf ein freies Feld im Konferenzraum.
 - b. Deckt alle ausgespielten Karten auf.
 - c. Falls ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, füllt die restlichen Felder mit Karten aus dem Stapel auf.
5. Jeder Spieler zieht 2 neue Leistungszielkarten vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.
6. Legt den Meeting-Marker zurück auf die Teststrecke.
7. Zieht den Produktionszyklus-Marker ein Feld weiter, sofern er sich nicht schon auf Position 3 befindet.



Der Meeting-Marker wird auf die Teststrecke zurück gelegt. Der Produktionszyklus-Marker wird weiter gezogen.



Nachdem ihr eine Leistungszielkarte aus eurer Hand gespielt habt, zieht ihr wieder auf 3 Karten nach.

SPIELENDE

Produktionszyklus-Marker und **Wochen-Marker** zeigen auch an, wann das Spiel endet. Sobald sich einer von beiden mindestens auf dem zweiten und der andere auf dem dritten Feld befindet, wird das Ende des Spiels eingeleitet. **Beendet die Runde**, inklusive einer möglichen **Wochenwertung**, einem **Meeting** oder

beidem, und geht dann zur Schlusswertung über. (Siehe Rückseite dieser Spielregel.)

Hinweis: Es ist möglich, dass mehr als 3 Meetings stattfinden, bevor 2 Wochen vergangen sind, und umgekehrt. Meetings finden immer am Ende eines Tages statt.



Das Meeting wurde soeben beendet. Das Spiel endet sofort, da mit dem Meeting auch der Tag zu Ende ging.

VARIANTE 1



Orange und Lila erhalten jeweils 2 PP.

VARIANTE 2



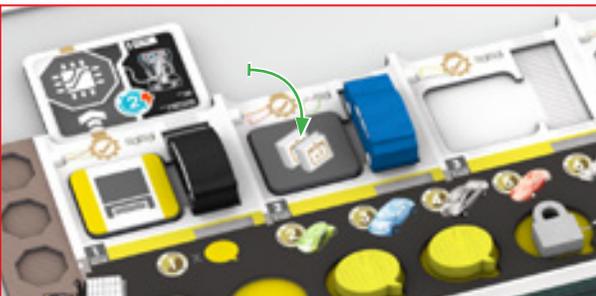
Blau muss ihr Auto in der nächsten freien Werkstatt von links abstellen.

VARIANTE 3



Lila hat das Spiel schon einige Male gespielt, seine Mitspieler noch nicht. Lila spielt daher dieses Mal mit den Expertenplättchen, um die Schwierigkeit für sich zu erhöhen.

VARIANTE 4

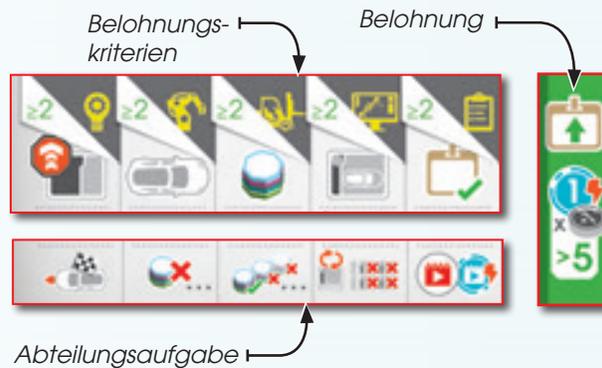


Gelb wählt das Werkstattplättchen, durch das er 2 Bücher erhält. Er muss aber zunächst den nächsten Tag abwarten, um es umzudrehen zu können und noch einen Tag, um die Bücher einsetzen zu können.

SPIELVARIANTEN

VARIANTE 1 — GUT GELAUNTE SANDRA

Sandra ist in weitaus besserer Stimmung als sonst. Statt euch für schlechte Arbeit zu bestrafen, belohnt sie euch, wenn ihr euch besonders gut anstellt!



Legt während der Spielvorbereitung euren PP-Marker auf Position 0 der PP-Leiste statt auf Position 15. Verwendet außerdem die Seite von Sandras Übersichtsplättchen mit dem grünen Rand.

Wenn Sandra eine Abteilung beurteilt, bewertet sie den oder die Spieler mit der höchsten Fortbildungsstufe in dieser Abteilung und nicht mit der geringsten.

Sobald du von ihr beurteilt wirst, sieh dir die Tabelle unten an. Falls du die aufgeführten Kriterien erfüllst, erhältst du 1 PP für jede Schicht über 5, die du auf deinem Zeitkonto hast.

Beispiel: Du erhältst 2 PP, falls du 7 Schichten auf dem Zeitkonto hast.

ABTEILUNG	BELOHNUNGSKRITERIEN
 Forschung & Entwicklung	 Du hast mindestens 2 Verbesserte Designs
 Fertigung	 Du hast mindestens 2 Autos in deinen Werkstätten
 Logistik	 Du hast mindestens 2 Autoteile auf deinem Tableau
 Design	 Du hast mindestens 2 Designs auf deinem Tableau
 Verwaltung	 Du bist in mindestens 2 Abteilungen zertifiziert

VARIANTE 2 — DIE PLANER

(Für fortgeschrittene Spieler)

Platziere deine 5 Werkstattbonusplättchen in der Reihenfolge deiner Wahl. Jedoch muss während des Spiels ein Auto, das du für dich beanspruchst, in deine nächste freie Werkstatt von links gestellt werden.

VARIANTE 3 — DIE PROFI-TUNER

(Für Experten)

Während der Spielvorbereitung benutzt ihr die Werkstatt-Expertenplättchen anstelle der Basisplättchen. Ihr könnt selbstverständlich auch einige Spieler mit den Basisplättchen und andere mit den Expertenplättchen spielen lassen (falls erfahrene und neue Spieler zusammenspielen).

VARIANTE 4 — VERZÖGERTE BELOHNUNGEN

In dieser Variante legst du die 4 Werkstattbonusplättchen vorerst ganz links neben dein Tableau. Nur das Plättchen mit dem Schloss auf der Rückseite wird auf das Feld ganz rechts gelegt. Wenn du ein Auto in eine Werkstatt stellst, wählst du eines der Plättchen und legst es auf das entsprechende Feld in der Werkstatt des Autos, das du gerade gewählt hast. Du kannst nun den Bonus zu einem beliebigen Zeitpunkt in einer späteren Runde einlösen, indem du das Plättchen umdrehst; jedoch nicht in der Runde, in der du es erhalten hast. Da du neue Bücher, Gutscheine und Schichten auf dem Zeitkonto erst eine Runde später einsetzen kannst, musst du in diesem Fall zwei Runden abwarten.

Aufgrund dieser Verzögerung erhältst du keine Vorteile durch Autos, die du am letzten Tag des Spiels erhalten hast.

Hinweis: Ihr dürft Varianten kombinieren.

PARTIEN MIT 3 SPIELERN



Nehmt die folgenden Änderungen am Spiel-
aufbau vor:

- Verwendet die Seite der **Teststrecke**, die 3 Mitarbeiter zeigt.
- **Fabrikziele:** Legt nur 1 Generischen Vortragsmarker auf das schwierigere Ziel aller Paare, so dass insgesamt 9 Vortragsmarker auf den Fabrikzielen liegen.
- **Auszeichnungen für Fortbildungen:** Legt nur 2 Auszeichnungsplättchen auf das letzte Feld der Fortbildungsleiste jeder Abteilung.

Diese Regel ändert sich:

- **Am Ende eines Meetings** zieht ihr 1 Leistungsziel vom Stapel, um das 4. Leistungsziel für das nächste Meeting zu bestimmen.

PARTIEN MIT 2 SPIELERN



Nehmt die folgenden Änderungen am Spiel-
aufbau vor:

- Verwendet die Seite der **Teststrecke**, die 2 Mitarbeiter zeigt.
- **Fabrikziele:** Legt nur 1 Generischen Vortragsmarker auf das schwierigere Ziel aller Paare, so dass insgesamt 6 Vortragsmarker auf den Fabrikzielen liegen.
- **Auszeichnungen für Fortbildungen:** Legt nur 2 Auszeichnungsplättchen auf das letzte Feld der Fortbildungsleiste jeder Abteilung.

Diese Regeln ändern sich:

- **Am Ende eines Meetings** zieht ihr 2 Leistungsziele vom Stapel, um das 3. und 4. Leistungsziel für das nächste Meeting zu bestimmen.
- Die Spieler können sich nicht in eine Abteilung bewegen, in der **Sandra** sich befindet. Jedoch kann sie sich in eine Abteilung bewegen, in der sich ein Spieler befindet. Dies gilt auch für die Verwaltung.
- Wenn **Sandra** in der Designabteilung ist, entfernt sie die 8 Plättchen ganz rechts statt nur 4 Plättchen.

ÄNDERUNGEN IN DIESER AUSGABE

Falls du „Kanban: Automotive Revolution“ oder die „Driver’s Edition“ bereits kennen solltest, findest du hier die Änderungen der Regeln dieser Ausgabe:

- Du kannst Autos in deinen Werkstätten nicht mehr durch neue Autos ersetzen.
- Wenn **Sandra** dich bestraft, verlierst du nun 1 PP zusätzlich zu den PP für jede Schicht unter 5, die du auf deinem Zeitkonto hast.
- In der Variante „Gut gelaunte **Sandra**“ wirst du erst ab der 6. Schicht, die du auf deinem Zeitkonto hast, mit PP belohnt, nicht mehr für alle Schichten auf deinem Zeitkonto.
- Es gibt 5 neue Abschlusszielplättchen, aus denen ihr während des Spielbaus wählen könnt.



TIPPS & TRICKS

- Behalte im Auge, wohin **Sandra** sich als nächstes bewegt, und plane entsprechend.
- Denk daran, dass das Spiel um einen Tag verkürzt wird, falls **Sandra** eine Abteilung überspringt. Eine solcher Zug kann das Spiel sofort beenden!
- Vermeide Strafen durch schlechte Beurteilungen und bleib nicht zu lang an letzter Stelle der Fortbildungsleiste oder habe zumindest ausreichend Schichten auf deinem Zeitkonto, falls du Letzter bist.
- Manchmal ist es OK, PP zu verlieren, wenn dies deiner Strategie dient.
- Achte darauf, welche Designs deine Gegner sich nehmen, denn sie können sie einsetzen, um ein Auto zu beanspruchen, das du auch willst!
- Getestete Designs sind wertvoll. Wenn du in Designs eines bestimmten Modells investierst, warte nicht bis zum letzten Moment, um das Auto zu beanspruchen, das du brauchst, um die Verbesserungen zu testen.
- Scheue dich nicht, Arbeitsplätze mit weniger Schichten zu benutzen. Dies erlaubt dir, deinen Zug vor dem Spieler am anderen Arbeitsplatz durchzuführen.
- Setze die Schichten auf deinem Zeitkonto ein, um deine Züge zu optimieren.
- In der Logistikabteilung solltest du versuchen, zumindest 1 Autoteil zu nehmen, welches du mit dem Recyclingvorrat tauschen kannst. 1 Sorte gibt dir Zugang zu den anderen 3.
- Die einzige Möglichkeit, in aufeinander folgenden Zügen in derselben Abteilung zu arbeiten, besteht darin, die Verwaltung aufzusuchen.
- Falls du das Gefühl hast, hinterher zu hinken, können dich ein paar Schichten in der Verwaltung wieder nach vorne bringen.
- Behalte die Fabrikziele im Blick. Die zusätzlichen Vortragsmarker können sehr nützlich sein.
- Fertige Autos, für die Bedarf besteht, um dir Vortragsmarker zu erspielen.
- Vergiss nicht die Leistungsziele und sammle so viele Vortragsmarker, wie du kannst. In Meetings kannst du jede Menge PP erzielen.
- Wenn du einen Zertifizierungsvorteil freischaltest, kannst du ihn sofort nutzen.
- Behalte die Produktionszyklus- und Wochenmarker im Auge. Das Spiel kann schneller enden, als du erwartest.

SCHLUSSWERTUNG

Bei Spielende führt jeder Spieler die folgenden Schritte durch:

1. Gib für jeden Erfolg, den du auf dem Abschlusszielplättchen werten möchtest, 1 Vortragsmarker ab. Jeder Spieler kann jeden Erfolg auf dem Plättchen genau einmal werten (mehrere Spieler können aber denselben Erfolg werten). Du kannst hierfür auch Generische Vortragsmarker einsetzen. Die Abschlusszielplättchen werden im Referenzbuch erläutert.



Orange hat alle Ziele erfüllt, aber da sie nur 2 Vortragsmarker hat, kann sie nur 2 davon werten. Sie wählt das 1. und das 3. Ziel und erhält insgesamt 15 PP.

2. Du erhältst 1 PP pro Schicht auf deinem Zeitkonto.



Gelb erhält 4 PP, *Lila* 2 PP, *Blau* und *Orange* je 0 PP.

3. Du erhältst 1 PP für jeden Vortragsmarker (deiner eigenen Farbe oder Generische Marker), jedes Buch und jeden Autoteil-Gutschein auf deinem Tableau.



Blau erhält 4 PP.

4. Du erhältst PP für jedes Auto in deinen Werkstätten. Wie viel jeder Fahrzeugtyp wert ist, wird unterhalb der Werkstätten angezeigt.

PP nach Fahrzeugtyp:
Kleinwagen 2 PP, SUV 3 PP, Pick-up 4 PP, Sportwagen 5 PP, Konzeptfahrzeug 6 PP.

BEISPIEL:

In den Werkstätten von *Lila* stehen 2 Kleinwagen, 1 Pick-up und 1 Sportwagen. *Lila* erhält 13 PP.



Lila bekommt 4 PP für den Kleinwagen, 4 PP für den Pick-up und 5 PP für den Sportwagen.

5. Du erhältst PP entsprechend deiner relativen Position auf der Fortbildungsleiste jeder Abteilung:

- 1. Position: 5 PP
- 2. Position: 3 PP
- 3. Position: 1 PP

BEISPIEL:

In dieser Situation erzielt *Orange* 5 PP, *Blau* 3 PP und kein Spieler erhält 1 PP für den dritten Platz.



Gelb und *Lila* lassen sich hier nicht fortbilden und gehen leer aus.

Hinweis: Falls sich mehrere Spieler eine Position teilen, gilt der Spieler, dessen Marker sich weiter oben befindet, als führend. Wer sich später fortbilden ließ, ist im Vorteil. Spieler, die in einer Abteilung gar keine Fortbildungen durchgeführt haben, bekommen in diesem Schritt dafür auch keine PP.

6. Für jedes deiner Getesteten Designs erhältst du PP in Höhe des Werts des Autoteils, das darauf abgebildet ist. Der Wert des jeweiligen Teils wird über der Upgrade-wertleiste angezeigt. Zur Erinnerung: Ein Getestetes Design ist ein Verbessertes Design für ein Auto, das sich in deiner Werkstatt befindet. Dies sind die Designs oberhalb deines Tableaus.

BEISPIEL:

Lila hat Verbesserte Designs für die folgenden Modelle:

Antrieb für den Kleinwagen, Motor und Fahrerassistenz-System für den Sportwagen, keine Upgrades für den Pick-up und einen Motor für das Konzeptfahrzeug.

Die Designs für den Kleinwagen und den Sportwagen gelten als Getestet, da die dazu passenden Autos in seinen Werkstätten stehen. Der verbesserte Motor für das Konzeptfahrzeug gilt nicht als Getestet, weil in keiner Werkstatt ein Konzeptfahrzeug steht.

Für die Teile Antrieb, Motor und Fahrerassistenz-System erhält er insgesamt $6+5+4 = 15$ PP.



Lila erhält 6 PP für den Antrieb, 5 PP für das Fahrerassistenz-System und 4 PP für den Motor.

Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Produktionspunkten (PP) gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand entscheiden:

1. Die meisten Autos
2. Die meisten Getesteten Designs
3. Die meisten Schichten auf dem Zeitkonto

Besteht danach immer noch ein Gleichstand, gewinnen alle daran beteiligten Spieler das Spiel.