

ABTEILUNGEN UND AUFGABEN



Lege passende Designs unter den Zentralstapel • Wende die Schichtkosten auf • Stelle Autos auf freie Werkstätten • Erhalte Vorteile der besetzten Werkstätten • Drehe Werkstattplättchen um • Überprüfe die Fabriksziele • Am Zugende: Ziehe das Safety Car für jedes genommene Auto um 1 Feld vor und ziehe die übrigen Autos vorwärts, um die Lücken zu schließen • Überprüfe den Meeting-Marker.



Lege 1 Autoteil auf ein beliebiges Upgrade-Feld • Erhalte den Vorteil • Ziehe den Marker auf der Upgradewert-Leiste ein Feld nach rechts • Lege das verwendete Design mit dem Verbesserten Design nach oben neben dein Tableau oder auf eine Werkstätte, wenn du ein passendes Auto besitzt (= Getestetes Design) • Erhalte 2 PP • Überprüfe die Fabriksziele.



Zu Beginn deines Zugs: Lege alle Autoteile zurück in den Vorrat, falls alle Montageplätze eines Modells mit Autoteilen belegt sind.



Lege 1 Autoteil auf 1 freien Montageplatz eines beliebigen Modells • **Stelle zuerst verbesserte Teile bereit** • Die Autoteile dürfen nicht gleich sein • Bewege das vorderste Auto auf dem Fließband des Modells um 1 Feld vor und bewege bzw. entferne andere Fahrzeuge entlang der Pfeilrichtung • Setze ein neues Auto dieses Modells aus dem Vorrat an den Anfang der Fertigungslinie • Erhalte PP, wenn das Auto vom Fließband rollt • Überprüfe Bedarfsplättchen • Bewege das Auto auf die Teststrecke • Falls sich mehr als 4 Autos hinter dem Safety Car befinden, entferne die Autos direkt hinter dem Safety Car bis es 4 sind.



Nur einmal pro Zug: Erhalte 1 Schicht auf deinem Zeitkonto • Lege 1 Kanban-Bestellungskartenauf das Kanban-Feld mit 4 der Symbole auf einer Seite der Linie und 2 auf der anderen Seite • Füge für jedes passende Symbol 1 Autoteil hinzu • Lege die Karte verdeckt unter den Stapel zurück • Nimm die oberste Karte vom Stapel auf deine Hand.



Nimm eine beliebige Anzahl Autoteile aus einem Lager



Einmal pro Zug: Nimm 1 Autoteil-Gutschein aus dem Vorrat



Wähle eines der Designs auf den 8 Feldern im Abschnitt rechts • Erhalte einen Vorteil (falls vorhanden) • Lege das gewählte Design auf ein freies Feld des Schreibtischs deines Tableaus mit der Entwurfsseite nach oben • Am Zugende: Rücke alle Designs in beiden Reihen nach rechts, um sämtliche Lücken zu füllen.



Du kannst jetzt auch die obersten Designs des Zentralstapels und der Hauptbürostapel wählen.



Wähle **eine** andere Abteilung zum Arbeiten • Teile deine Schichten und Bücher zwischen der Verwaltung und der gewählten Abteilung auf, wie du möchtest: nur in der Verwaltung oder nur in der gewählten Abteilung oder in beiden • Schichten in der Verwaltung können nur zur Fortbildung genutzt werden.

GETESTETES DESIGN



Verbesserte Designs, die du besitzt und für die du ein

passendes Auto in einer oder mehrerer deiner Werkstätten hast, gelten als Getestete Designs (GD). GDs bringen dir am Ende jeder Woche und am Spielende Produktionspunkte.

MEETING-MARKER



Sobald das Safety Car ein schraffiertes Feld erreicht oder überquert,

stelle den Meeting-Marker auf das entsprechende Feld in der Verwaltung. Dies zeigt an, dass am Rundenende eine Vorstandssitzung stattfindet.

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:



1 PP für jede Verbesserung an diesem Modell (durch jeden Spieler).

1 PP für jedes Getestete Design, das du von diesem Modell besitzt.

SPIELENDE

Produktionszyklus-Marker und Wochen-Marker zeigen an, wann das Spiel endet.

Sobald sich einer von beiden mindestens auf dem 2. und der andere auf dem 3. Feld befindet, wird das Spielende eingeleitet. Beendet die Runde, inklusive einer möglichen Wochenwertung, einem Meeting oder beidem, und geht zur Schlusswertung.

BEURTEILUNG: Wenn du in Sandra's aktueller Abteilung **am wenigsten fortgebildet** bist und die Strafkriterien erfüllst, **verliere 1 PP plus 1 PP für jede Schicht weniger als 5 auf deinem Zeitkonto**. Dann führt Sandra ihre Abteilungsaufgaben durch.

STRAFKRITERIEN

SANDRA'S ABTEILUNGSAUFGABEN

		Du hast 2 oder weniger Verbesserte Designs
		Du hast 2 oder weniger Autos in deinen Werkstätten
		Du hast 2 oder weniger Autoteile auf deinem Tableau
		Du hast 2 oder weniger Designs auf deinem Tableau
		Du bist in 2 oder weniger Abteilungen zertifiziert

	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.
	Entferne sämtliche Autoteile von allen Montageplätzen.
	Entferne aus jedem Lager alle Autoteile bis auf 1.
	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.
	Führe die Wochenwertung durch.

SCHLUSSWERTUNG

- 1 Abschlussziplättchen werten (Generische Vortragsmarker einsetzen)
- 2 1 PP pro Schicht auf deinem Zeitkonto
- 3 1 PP für jeden Vortragsmarker, jedes Buch und jeden Autoteil-Gutschein
- 4 PP für jedes Auto in deinen Werkstätten
- 5 PP entsprechend deiner relativen Position auf der Fortbildungsleiste jeder Abteilung
- 6 PP für jedes Getestete Design, basierend auf der Position des entsprechenden Autoteilmarkers