

VITAL LACERDA

KANBAN

игра для 1-4 игроков

EV

РУССКИЕ ПРАВИЛА

Канбан (от японского «вывеска») - это название системы планирования, поддерживающей эффективную сборочную линию, своевременное производство и бесперебойный рабочий цикл.

Электромобили (в англ. EVs) стали более распространены с 2014 года. Это будущее всей автомобильной промышленности. Они превосходят обычные автомобили потому, что они более эффективны, проще в своем обслуживании, чище и дешевле в эксплуатации. Это компьютеризированные машины, которые используют ИИ для повышения безопасности и в ближайшем будущем обеспечат автономное вождение. Они получают обновления программного обеспечения в течение всего срока службы и постоянно совершенствуются, в отличие от своих традиционных аналогов на двигателях внутреннего сгорания, которые начинают устаревать сразу же после их покупки.

По ходу игры игроки берут на себя роль новичков, пытаются построить себе карьеру. Вам нужно управлять поставками, обновлять автомобильные детали, а также работать на сборочном конвейере, чтобы увеличить производство и произвести впечатление на менеджера завода.

Вы должны разумно использовать возможности по переработке и ограниченные заводские запасы, чтобы подбирать запчасти, когда у поставщиков не хватает деталей. Т.к. завод должен работать с оптимальной эффективностью, производство не может ждать вас или исправления ошибок в планировании.

Канбан - это игра, в которой основное внимание уделяется управлению ресурсами и временем, в ней вы встаете за руль производственного объекта, вступаете в гонку за целями и будете обучаться новым знаниям. Вы будете зарабатывать очки производства (ПО) за выполнение действий, и игрок с наибольшим числом ПО в конце игры станет победителем.

Сандра, менеджер завода, будет контролировать вашу работу и поддерживать завод в рабочем состоянии.



СОДЕРЖАНИЕ

Компоненты	3	Основные правила	9	Задача: Маркер детали	11	Подсчет ПО в конце недели	19
Подготовка игры	4	Получение книг, деталей, смен	9	Отдел сборки	12	Заседания	19
Подготовка игроков	6	Маркеры встреч	9	Задача: Применение детали	12	Оценка целей производства	20
Новые сотрудники	7	Отделы и задачи	10	Выход автомобиля со сборки	13	Конец заседания	21
Структура игры	7	Отдел дизайна	10	Отдел тестирования	14	Конец игры	21
Фаза Выбор отдела	7	Задача: Выбор дизайна	10	Задача: Получение авто	14	Варианты игры	22
Фаза Работы	8	Задача: Продвинутый дизайн	10	Задача: Обновление дизайна	14	Правила для 2/3 игроков	23
Обучение и сертификация	8	Отдел логистики	11	Отдел управления	16	Изменения в этом издании	23
Домашнее задание	9	Задача: Выпуск деталей	11	Цели завода	16	Советы Сандры	23
Эксперт по отделу	9	Задача: Сбор деталей	11	Сандра - менеджер завода	17	Финальный подсчет ПО	24

«Итак, вы - те, с кем меня послали работать. Я Сандра, менеджер завода, и вы будете передо мной отвечать, пока будете здесь работать. Я ожидаю, что из-за вашего ... некачественного ... образования вы воспользуетесь преимуществами корпоративного обучения без отрыва от производства, чтобы вы могли стать компетентным в работе каждого отдела. Я буду каждый день проверять ваш прогресс в разных отделах. Вы не хотите быть тем, кто не сделал свою домашнюю работу, - и вам лучше не упускать из виду и другие ваши обязанности. Такие нарушения будут зарегистрированы в вашем досье. Считайте это небольшим стимулом». — Сандра



АВТОРЫ

Большое спасибо всем тестерам: 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, Silvío Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires and Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society u Arcádia Lusitana.

Огромное спасибо: Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, David Dagoma, Duarte Concelção, Hélio Andrade, Hugo Elias, João Palmeira, Jorge Graça, Nathan Morse, Paul M. Incao, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Ricardo Almeida, Ricardo Gama. Эти ребята играли во все версии игры долгое время и без них игра была бы невозможна.

С любовью к моим прекрасным дочерям Катарине и Инес, а также к моей музе и лучшему другу, моей жене Сандре за их идеи, терпение, поддержку и вдохновение.

Автор: Vital Lacerda

Художник и дизайнер: Ian O'Toole

Книга правил: Vital Lacerda

Соло-режим: David Turczi

Перевод: Юрий / MiltoLab (instagram.com/Sam_Bounce)

Разработчик: Paul M. Incao

Редакторы: Paul Grogan, Vital Lacerda

Видео-правила: Gaming Rules!

Вычитка: Chris Spath, Ori Avtalion

Менеджеры проекта: Randal Lloyd, Rick Soued

Поддержка: customer-service@eagle-gryphon.com

Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

Twitter: @EagleGryphon

© 2020 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, building #5, Leitchfield, KY 42754, Все права защищены.

www.eagle-gryphon.com



КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



Правила и Справочник



4 планшета



24 диска (6 каждого цвета)



4 мипла рабочих
(1 каждого цвета)



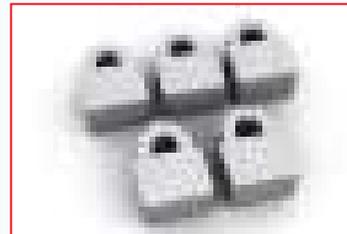
4 маркера сертификации
(1 каждого цвета)



4 маркера смен
(1 каждого цвета)



4 тайла двойного обновления
(1 каждому игроку)



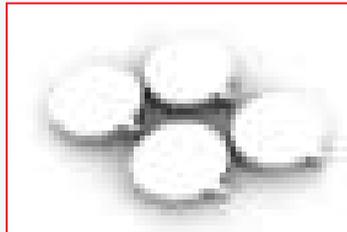
20 маркеров замков
(5 каждому игроку)



4 подсказки
(1 каждому игроку)



20 личных маркеров встреч
(5 каждого цвета)



23 общих маркера встреч



Мипл Сандры и маркер недели



1 маркер производственного цикла и 1 маркер заседания



1 тайл контроля Сандры



Накладка на тестовую трассу и автомобиль безопасности



40 автомобилей
(8 каждого типа)



6 маркеров ценности детали



60 детали авто
(10 каждого типа)



16 маркеров книги,
11 маркеров деталей



20 основных бонусов гаража
(5 каждого цвета)



20 эксперт-бонусов гаража
(5 каждого цвета)



12 карт заказов деталей



32 карт целей производства



35 тайлов дизайна
(7 каждой из 5 моделей)



12 тайлов целей завода
3 типов



5 тайлов спроса



20 тайлов бонусов обучения



11 тайлов целей конца игры



4 тайла смен
(1 каждому игроку)

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Поместите игровое поле в центр стола.
2. Поместите тайл контроля Сандры стороной с красной полосой на соответствующее место.
3. Поместите детали рядом с полем в общий запас. Выберите наугад 3 детали разных типов и поместите их на места в зону Утилизации.
4. Поместите маркеры деталей и маркеры книг рядом с игровым полем в общий запас.
5. Разделите цели завода на 3 стопки по типам. С каждой стопки случайно выберите по 2 цели.



Поместите цели завода по сертификации лицом вверх в соответствующие места с номерами над треком сертификации (5A).



Поместите остальные цели лицом вверх на соответствующие места игрового поля так, чтобы тайл с меньшим числом значков располагался в верхней части, а тайл с большим - внизу (5B/5C).



Верните оставшиеся неиспользованные цели завода в коробку с игрой. Затем поместите по 2 общих маркера встреч на каждую цель завода (всего 12 маркеров).



- 3-игрока:** Поместите 2 общих маркера встреч на цель завода с меньшим числом в каждой паре; Поставьте 1 маркер на цель завода с большим числом.
- 2-игрока:** Поместите 1 общий маркер встреч на каждую цель завода.



отдел ТЕСТИРОВАНИЯ

6. **3-игрока:** Накройте тестовую трассу, напечатанную на поле, накладкой тестовой трассы стороной с 3 персонами.
7. Поместите маркеры ценности деталей автомобиля лицом вверх в крайнее левое место на треке деталей.
8. Поместите автомобиль безопасности на любое из полосатых мест тестовой трассы, повернув его против часовой стрелки.
9. Поместите маркер заседания и маркер производственного цикла в указанные зоны.



Компоненты ограничены



Это правила подготовки для игры на 4 игрока. При необходимости отмечаются изменения для игры на 2 и 3 игрока.



отдел ДИЗАЙНА

10. Перемешайте тайлы дизайна и положите случайным образом по 1 тайлу рисунком вверх в каждое из 8 мест в этой области.
11. Поместите остальные тайлы дизайна лицом вверх в 3 стопки по 9 тайлов. Левая стопка - это **Центральная стопка**, а 2 другие - это **стопки Первого офиса**.



отдел СБОРКИ

12. Поместите по одной машине каждого цвета на соответствующие места, лицом влево.
13. Поместите по одной машине каждого цвета на желтые круги слева от уже размещенных.
14. Поместите все оставшиеся машины рядом с игровым полем около отдела сборки, чтобы игроки могли видеть их оставшееся число.



отдел УПРАВЛЕНИЯ

18. Перетасуйте карты целей производства и положите 4 случайные карты лицом вверх на места в комнате заседаний. Положите остальные цели производства лицом вниз в колоду рядом с игровым полем.
19. Выберите случайный тайл целей конца игры и поместите его на соответствующее место в нижней части отдела. Верните остальные тайлы целей конца игры обратно в коробку.
20. Поместите маркер недели на трек недели.
21. Посадите Сандру за ее стол.

ДЛЯ КАЖДОГО ОТДЕЛА:

22. Перемешайте тайлы бонусов и случайным образом поместите по 3 тайла лицом вниз над последним местом на треках обучения каждого отдела, затем поместите 1 общий маркер встреч поверх каждой стопки тайлов. Уберите ненужные тайлы бонусов в коробку.



2-3 игрока: лишь по 2 тайла бонусов на отдел

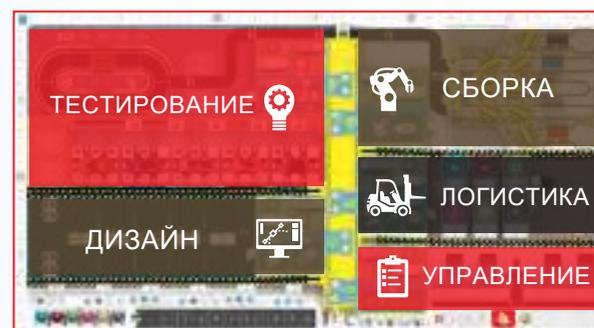
ДЕТАЛИ АВТОМОБИЛЕЙ

Двигатель, Автопилот, Аккумулятор



Кузов, Электроника, Трансмиссия

НАЗВАНИЯ И СИМВОЛЫ ОТДЕЛОВ



отдел ЛОГИСТИКИ

15. Перемешайте 5 тайлов спроса и положите по 1 случайному тайлу спроса лицом вверх в каждую из 2 клеток в конце линий сборки. Поместите рядом с каждым тайлом число общих маркеров встреч, указанное на тайле.
16. Положите оставшиеся тайлы спроса лицом вниз в стопку рядом с полем около отдела.
17. Перетасуйте карты заказов деталей и положите их лицом вниз рядом с полем. Откройте верхнюю карту из колоды и поместите все 6 изображенных деталей на соответствующие места склада. Затем верните карту лицом вниз под низ колоды.



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выполняет следующие действия для подготовки к игре:

- a. Выберите цвет и возьмите соответствующие цвету планшет игрока, тайлы основного бонуса гаража, мипл рабочего, маркеры встреч, диски, маркер сертификации, тайл и маркер смены.
- b. Поместите 1 маркер встречи на пустую ячейку на планшет игрока, а остальные - рядом с ним.
- c. Разместите в гараже тайлы основных бонусов гаража лицом вверх. Порядок любой, кроме тайла, на котором изображен замок - он должен быть помещен в крайнем правом гараже.
- d. Поместите тайл двойного обновления на соответствующее место на планшете.
- e. Поместите маркеры замков на 5 символов замков на планшете и на тайл двойного обновления.
- f. Возьмите 1 маркер детали и поместите его на соответствующее место планшета.
- g. Возьмите 3 карты целей производства в руку.
- h. Возьмите 2 карты заказов деталей в руку.
- i. Поместите 1 из ваших дисков на начало каждого из 5 треков обучения в отделах.
- j. Поместите маркер смен в крайнее левое место на треке смен.
- k. Поместите ваш маркер ПО (последний диск) на деление "15" трека очков производства (ПО). Каждый раз, когда набираете ПО, перемещайте маркер вперед по треку. Если теряете ПО, перемещайте назад.



НОВЫЕ СОТРУДНИКИ

После подготовки, но до начала игры, выполните следующие действия:

1. Случайным образом выберите первого игрока. Начиная с него, и по часовой стрелке, каждый игрок помещает свой маркер сертификации на пустое место в крайней левой зоне трека сертификации. Когда помещаете маркер сертификации на место с изображением бонуса, вы немедленно получаете этот бонус.

Порядок маркеров справа налево важен для следующего шага игры, а также является порядком хода для первого раунда игры.

2. По порядку на треке сертификации (**справа налево**) каждый игрок берет 1 деталь из отдела логистики и 1 тайл дизайна из отдела дизайна.

Можно взять любой из отдельных тайлов дизайна, в том числе и с одной из стопок. Поместите каждый взятый компонент в соответствующее место на планшете.

Во время игры получение тайла дизайна из крайних правых 4 клеток дает вам бонус. Это не относится к текущему шагу.

3. После того, как все игроки взяли тайлы, заполните пустые места, сдвинув другие тайлы вправо, а затем заполните все оставшиеся пустые места тайлами из соответствующей стопки (верхняя стопка первого офиса для верхнего ряда; нижняя стопка первого офиса для нижнего ряда). Не пополняйте детали автомобиля.



Выберите место



Получите бонус



Синий ходит первым и т.д.



Возьмите 1 дизайн и 1 деталь



Разместите их на планшет



Когда все игроки всё взяли, заново выложите тайлы.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Игра состоит из серии раундов, **каждый раунд представляет 1 рабочий день** на заводе. Каждый день состоит из 2 фаз:

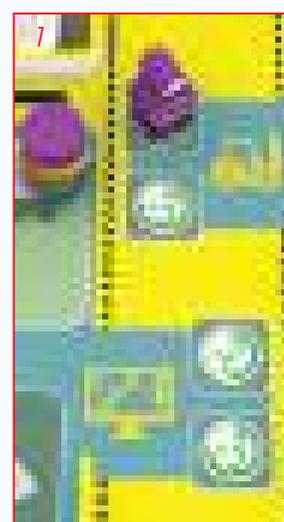
- **Выбор отдела:** Все игроки по очереди выбирают рабочее место в отделе, в котором они хотят работать.
- **Фаза работы:** По порядку рабочих мест все игроки используют свои смены для работы и / или обучения в выбранном отделе. После окончания этой фазы, до конца дня, может быть встреча.

Этот процесс продолжается до тех пор, пока не пройдет определенное число **недель и встреч**, и после финального подсчета очков, игрок с наибольшим числом ПО станет победителем.

1. ФАЗА ВЫБОРА ОТДЕЛА

В первый день игры каждый игрок в порядке с трека сертификации (**справа налево**) выбирает пустое рабочее место в любом из отделов и вертикально ставит на него своего рабочего. Сандра сидит за своим столом в управлении.

В следующих раундах все игроки **сверху вниз**, выбирают отдел, отличный от того, в котором они сейчас находятся, а затем помещают своего рабочего на пустое рабочее место в новом отделе. Поэтому, выбор, сделанный вами в один день, влияет на ваш порядок выбора на следующий день.



Рабочие места отделов логистики и дизайна.



Оранжевый имеет 3 смены для работы в отделе сборки



Оранжевый - первый игрок, Фиолетовый - второй, Желтый - третий игрок, Синий - последний.



Сандра за своим столом

«Политика компании по перекрестному обучению запрещает сотрудникам работать в одном отделе в течение двух рабочих дней подряд.» — Сандра

Важно: в игре на 2 игрока нельзя переходить в отдел, где находится Сандра. Это действует даже для отдела Управления.

Сандра по очереди ходит вместе с игроками, перемещаясь между рабочими местами и работая на них в соответствии со своими особыми правилами, описанными на стр. 17.





Синий имеет 2 смены в отделе дизайна.



Синий тратит 1 смену по треку смен.

2. ФАЗА РАБОТЫ

Все игроки выполняют задачи отдела в порядке очереди **сверху вниз**. Количество смен, нужных для решения задач, определяется выбранным вами рабочим местом (2 или 3 во всех отделах, кроме Управления, где 1 или 2). И еще, если у вас есть какие-либо смены на треке смен, вы можете потратить часть из них (переместив маркер влево по треку смен), чтобы работать больше; однако **вам никогда не разрешается работать более 4 смен за 1 день**.

Большинство задач можно сделать за 1 смену; но для завершения других требуется несколько.

После того, как вы завершили свои смены, положите своего рабочего на его рабочее место, чтобы указать окончание хода.

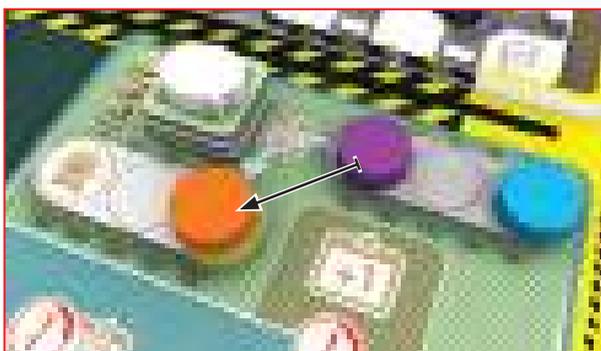


Когда приходит очередь Сандры, она оценивает отдел, в котором находится, и выполняет в нем свои задачи (см. стр. 17). **Исключением является первый день** игры, когда Сандра сидит за своим столом и занимается оформлением документов.

После того, как игроки отработали свои смены, **проверьте, не назначена ли встреча или не закончена ли неделя**, а затем начинается следующий день. Это объяснено на стр. 19.

Пример:

Синий игрок работает в отделе дизайна и имеет 2 смены для выполнения задач. У него также есть 3 смены на треке, поэтому он может потратить до 2 из них и работать больше. Он решает потратить 1 смену с трека и отработать в этот день 3 смены.



Игрок тратит смену на обучение и сертифицируется



Оранжевый переходит в раздел 1 и берет маркер детали



ОБУЧЕНИЕ И СЕРТИФИКАЦИЯ

Прежде чем объяснять, как работает каждый отдел, стоит выделить что-то общее у всех.

В каждом отделе есть свой трек обучения, который указывает текущий уровень знаний каждого игрока. Когда вы работаете в отделе, одна из задач, которую вы можете выполнить - пройти обучение в этом отделе. **Для каждой смены, которую вы тратите на данную задачу**, переместите свой маркер на следующее место, помещая его поверх любых других маркеров, которые уже были там до этого.

Если вы пересечете стрелку на треке обучения в отделе, вы будете сертифицированы в этом отделе. Обычно это открывает что-то на вашем планшете и дает некоторый бонус в отделе (описанный в правилах для каждого отдела).

Каждый раз, когда вы сертифицируетесь в отделе, выполняйте следующие шаги:

- Уберите Замок с соответствующего раздела на планшете (см. Справочник).
- Выберите пустое место в следующем разделе трека сертификации, там, где в настоящее время нет чужого маркера сертификации, переместите маркер на это место и примените его бонусы.
- Проверьте, достигли ли вы цели завода (см. стр. 16).

Пример:

Оранжевый только что получил свой первый сертификат. Желтый получил первый сертификат ранее в тот же день, поэтому одно из мест в этом разделе уже выбрано. Оранжевый выбирает место с изображением детали, помещает туда свой маркер сертификации и получает 1 маркер детали.



ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Работая в отделе, вы также можете обучаться, читая книги в свободное время, даже если вы не проходили обучение за счет рабочих смен.

В свой ход, работая в отделе, **до или после расходования смен**, вы можете вернуть 1 или несколько книг в запас, чтобы переместить свой маркер на 1 деление вперед на треке обучения этого отдела за каждую книгу. Это не требует расходования смен, и это можно сделать, даже если вы уже потратили все свои смены на текущий день.

Пример:

Фиолетовый работает в отделе дизайна и у него в общей сложности 3 смены. Он решает потратить 2 смены на выполнение задач этого отдела, а затем 1 смену на обучение. Затем он также использует 2 книги, чтобы пройти обучение еще 2 раза.



ЭКСПЕРТ ПО ОТДЕЛУ

Даже после того, как вы прошли сертификацию в этом отделе, вы можете продолжить обучение, пока не достигнете последнего места на треке обучения, когда вас классифицируют экспертом.

Первый игрок, ставший экспертом, получает общий маркер встреч с верха стопки бонусов.

Когда вы станете экспертом, скрыто от других просмотрите все оставшиеся тайлы бонусов в этом отделе, **выберите 1 и верните остальные лицом вниз** обратно в то место, откуда взяли.

Тайлы бонусов дают вам мгновенную выгоду, а затем убираются в коробку (см. Справочник).

Все игроки, достигшие последнего места, могут выбрать 1 тайл бонуса, если он еще остался.

В конце игры вы получите ПО в зависимости от вашего относительного положения на каждом треке обучения. Финальная оценка на стр. 24.



Фиолетовый возвращает в запас 2 книги с планшета для обучения на 2 позиции по треку.



Поскольку он первым достиг зоны Эксперта, Фиолетовый получает общий маркер встречи. Затем он выбирает 1 тайл бонуса из имеющихся и получает с него бонус.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ПОЛУЧЕНИЕ КНИГ, ДЕТАЛЕЙ И СМЕН

В ходе игры вы можете получать книги и детали разными способами.

Каждый раз, когда вы получаете один из них, поместите соответствующие маркеры сбоку от вашего планшета; **вы не можете использовать их в тот же ход, в который их получили**. В конце своего хода переместите их на свой планшет.

Есть также несколько способов получить смены. Когда вы получаете смены, переместите маркер смен вправо по треку смен. Как маркеры книг и маркеры деталей, смены нельзя использовать в тот же ход, когда вы их получили.



Используйте свой тайл смен, если вам нужно помнить, сколько смен у вас было на начало текущего хода.



МАРКЕРЫ ВСТРЕЧ

В игре есть несколько способов получить общий маркер встреч.

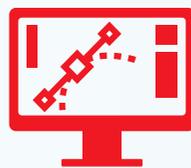
Всегда, когда вы его получаете, возвратите общий маркер встреч в запас и переместите маркер встреч своего цвета на пустое место на планшете. Если все места уже заполнены, вместо этого поместите общий маркер встреч рядом с планшетом (вы сможете обменять общие маркеры встреч на маркеры встреч своего цвета после каждого заседания; см. подробнее на стр. 19).



Желтый получает общий маркер встреч. Желтый возвращает общий маркер и кладет 1 маркер встреч своего цвета на пустое место на своем планшете.

Если у Желтого не было свободных мест, он оставил бы общий маркер встреч рядом со своим планшетом.

ОТДЕЛЫ И ЗАДАЧИ



ОТДЕЛ ДИЗАЙНА

Здесь создаются дизайны, которые можно использовать в тестировании для обновления деталей и перемещения автомобиля в гараж



Оранжевый не может брать дизайны из 3 крайне левых стопок. Для этого ему нужно пройти сертификацию и выполнить задачу **Выбор продвинутого дизайна**.

Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить 2 задачи по выбору дизайна.

Эта задача перемещает дизайн из отдела дизайна на ваш планшет. Дизайн нужен для выполнения задач в отделе тестирования.



ЗАДАЧА: ВЫБОР ДИЗАЙНА

Чтобы перенести дизайн на планшет, потратьте 1 смену и выполните эти действия:

1. Выберите 1 из 8 открытых дизайнов на каждую потраченную смену. Дизайны в стопках Первого офиса и Центральной стопки недоступны для этой задачи.
2. Переместите выбранный дизайн в одно из доступных мест на вашем планшете, укладывая его стороной дизайна вверх. Если у вас нет пустого места, вы не можете взять тайл Дизайна.

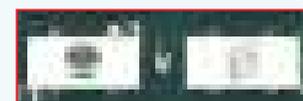


Оранжевый размещает 3 дизайна в нужных местах своего планшета. На каждом месте можно разместить 1 дизайн.

После того, как вы закончите тратить смены, сдвиньте все дизайны в обеих строках вправо, чтобы заполнить все пробелы. Затем в каждой строке заполните все пустые места (справа налево) тайлами из стопок первого офиса из соответствующей строки для каждого пустого места. Если соответствующая стопка первого офиса исчерпана, заполните пустые места дизайнами из центральной стопки. Если обе стопки пусты, сначала заполните верхний ряд.

Вы пополняете дизайны только в конце своего хода, после того как вы выбрали все дизайны, которые хотите взять.

ПРОВЕРЕННЫЕ ДИЗАЙНЫ



Если вы возьмете дизайн из 1 из 4 крайне правых мест, вы получите бонус, указанный между 2 дизайнами этого столбца. Это **1 смена на треке или 1 книга**. Если вы возьмете все 4 дизайна из этих ячеек, вы получите 2 смены и 2 книги. Помните, что любые бонусы, которые вы получаете, не могут быть использованы в тот же ход.

Пример:

Оранжевый тратит 3 смены, чтобы взять 3 Дизайна и разместить их на планшете. Затем дизайны сдвигаются вправо, чтобы закрыть пробелы, и пустые места снова заполняются новыми тайлами дизайна из соответствующих стопок.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в этом отделе дает вам 2 бонуса:

- Вы можете хранить 1 дополнительный дизайн на своем планшете.
- Вы можете выполнить новую задачу:



ЗАДАЧА: ВЫБОР ПРОДВИНУТОГО ДИЗАЙНА

Эта задача работает так же, как и обычная задача «**Выбор дизайна**», за исключением того, что вы можете выбрать верхние тайлы из Центральной стопки и из стопок в Первом офисе. Если вы берете последний дизайн из стопки в Первом офисе, сразу же замените его тайлом дизайна из Центральной стопки.



В конце своего хода *Оранжевый* сдвигает все дизайны вправо и заполняет пустые места новыми из стопок.



ОТДЕЛ ЛОГИСТИКИ

Заполните склады заказами деталей и соберите необходимые автомобильные детали

Кроме обучения, в этом отделе можно сделать еще 3 задачи. Эти задачи связаны с покупкой автомобильных деталей, которые вы будете использовать при сборке и тестировании.

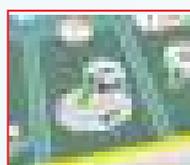


ЗАДАЧА: ПОСТАВКА ДЕТАЛЕЙ

Для выполнения этой задачи потратьте 1 смену и выполните следующие действия **по порядку**:

1. Получите 1 смену по треку смен.
Помните, что любые полученные смены нельзя использовать в том же ходу.
2. Выберите карту заказа деталей из своей руки и поместите ее в область заказов вертикально, чтобы 4 ее символа были на одной стороне линии, а 2 - на другой. Вы выбираете, будут ли 4 символа попадать в верхнюю или в нижнюю части. Карты можно поворачивать на 180 градусов.
3. Для каждого символа, соответствующего складу на его стороне линии, добавьте 1 автомобильную деталь из общего запаса на соответствующий склад.
4. Верните карту заказа деталей вниз колоды.
5. Возьмите верхнюю карту с колоды заказов.

Вы можете выполнить эту задачу только 1 раз в ход.



ЗАДАЧА: ПОЛУЧЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

Чтобы выполнить эту задачу, потратьте 1 смену, возьмите любое число автомобильных деталей с любого 1 склада и поместите их на складские места на вашем планшете. У вас должно быть свободное место на планшете для каждой взятой автомобильной детали.



Маркер деталей можно использовать для получения любой нужной вам детали из общего запаса, но только тогда, когда она вам нужна. Маркер можно использовать лишь при выполнении задач «Применение детали» при Сборке или «Обновление дизайна» при Тестировании, как указано в правилах этих задач. Вы не можете вернуть маркер деталей и поместить деталь из запаса на планшет. Вы не можете использовать маркер для взятия деталей, которых сейчас нет в запасе.



2 аккумулятора, 1 электроника, 1 корпус и 1 трансмиссия на карте заказа деталей находятся на той же стороне линии, что и соответствующие склады, и поэтому эти детали добавляются на свои склады. Автопилот на карте находится на другой стороне линии от склада автопилотов поэтому его деталь не добавляется.



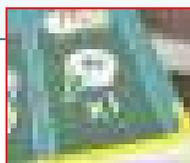
Синий тратит 1 смену, чтобы взять все аккумуляторы со склада и разместить их на своем планшете.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в этом отделе дает вам 2 бонуса:

- Вы можете хранить 1 дополнительную деталь авто на своем планшете.
- Вы можете выполнить новую **задачу**:



ЗАДАЧА: ПОЛУЧЕНИЕ МАРКЕРА ДЕТАЛЕЙ

Для выполнения этой задачи вы должны быть сертифицированы в этом отделе. Потратьте 1 смену и возьмите 1 маркер деталей из общего запаса и положите его рядом с планшетом. В конце хода переместите маркер на планшет.

Вы можете выполнить задачу только 1 раз в ход



Синий тратит 1 смену, получает 1 маркер деталей и кладет его на свой планшет. Он хотел бы взять еще 1, но на каждого игрока в его ход доступен только 1 маркер.



ОТДЕЛ СБОРКИ

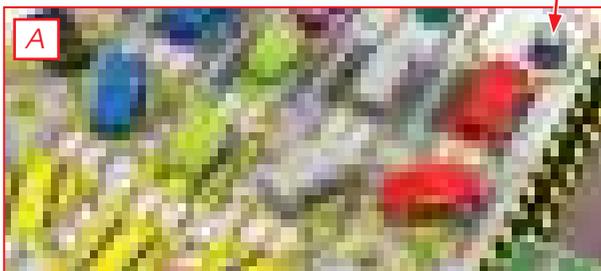
Предоставьте детали, необходимые для завершения сборки автомобилей, и наблюдайте, как они продвигаются по конвейеру



Прежде чем тратить смены на сборочном конвейере, Фиолетовый убирает с конвейера городской автомобиль, т.к. весь конвейер заполнен автомобильными деталями.



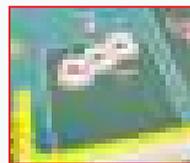
Фиолетовый не может разместить кузов, т.к. оно уже находится в очереди на линии городского авто. Он также не может разместить автопилот, т.к. сначала ему надо предоставить обновленные детали. В этом случае его единственным вариантом остается электроника.



Предлагая уникальную электронику линейке спортивных автомобилей, Фиолетовый запускает цепочку движений.

Сборочная линия состоит из разных сборочных площадок, в которых хранятся автомобильные детали, и конвейеров, которые перемещают автомобили по мере их сборки на тестовую трассу в отдел тестирования.

ПЕРВОЕ: ОЧИСТКА МЕСТ СБОРКИ



В начале вашего хода в этом отделе (или в выборе работы здесь из Управления), если все места сборки заполнены деталями, верните все эти детали в общий запас.

Модели, у которых есть автомобильные детали только на некоторых местах сборки, не затронуты действием.

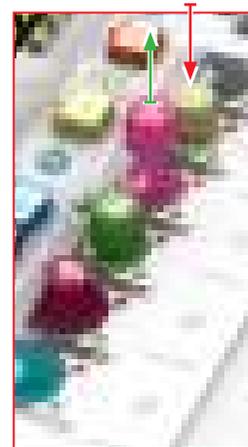
Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить только 1 задачу.

УТИЛИЗАЦИЯ

В любое время в течение своего хода вы можете обменять деталь со своего склада на деталь из зоны утилизации. В этой зоне может быть только 3 детали, и каждая из них должна быть разной. Использование зоны утилизации бесплатно и может быть выполнено столько раз, сколько вы хотите в течение вашего хода. Но утилизацию нельзя использовать во время встреч.

Пример:

Желтый тратит 1 смену при работе в отделе логистики, чтобы забрать 3 детали кузова со склада. Думая о его следующем ходе, он понимает, что ему нужна трансмиссия. У него ее нет, но она есть в утилизации. Он обменивает одну из своих деталей кузова автомобиля на трансмиссию в зоне утилизации.



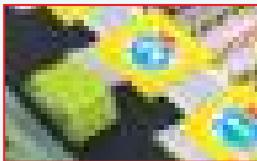
ЗАДАЧА:

ПРИМЕНЕНИЕ ДЕТАЛИ

Для выполнения этой задачи потратьте 1 смену и выполните эти действия по порядку:

1. Переместите деталь со своего планшета в пустое место сборки для любой модели.
 - Вместо взятия деталей с планшета вы можете потратить маркер деталей. Если да, возьмите любую деталь из общего запаса и поместите ее на пустое место для сборки.
 - Деталь должна отличаться от любых других, находящихся в настоящее время на местах сборки модели. Вы можете использовать утилизацию.
 - Если в модели были обновлены детали («отдел Тестирования» стр. 14), вам необходимо сначала предоставить обновленные детали для модели. Вы можете предоставить необновленную деталь только после того, как будут предоставлены все обновленные детали. Порядок деталей не имеет значения, важно только то, что в модель должны быть добавлены все обновленные детали перед любыми необновленными деталями.
2. Переместите автомобиль с верхней части сборочной линии этой модели на одно место по стрелкам.
 - Если место, в которое движется авто, занято другим авто, этот другой авто перемещается по пути, указанному стрелками, к следующему желтому месту или покидает конвейер.
 - Если есть несколько путей, **вы можете свободно выбирать**. Это продолжается до тех пор, пока все автомобили не перестанут перемещаться.
 - См. следующую страницу, если Автомобиль покидает конвейер.
3. Поместите новый авто этой модели из запаса в начало конвейера этой модели. Пропустите это, если в запасе нет авто.

Важно: Машины перемещаются по сборочной линии **каждый раз, когда добавляется 1 деталь**, а не только когда все места сборки заполнены.



ВЫХОД АВТОМОБИЛЯ С КОНВЕЙЕРА

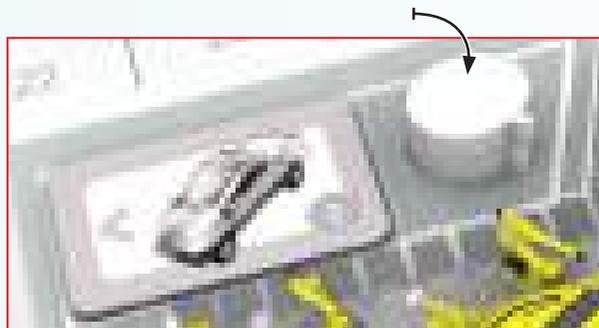
Когда автомобиль покидает конвейер, он уходит на тестовую трассу отдела тестирования. Выполните следующие действия:

- Получите 1-2 ПО, в зависимости от того, какой конвейер покинул автомобиль.
- Если модель автомобиля совпадает с указанной на любом из тайлов спроса, возьмите общий маркер встреч рядом с тайлом спроса, если он еще остался.
- Переместите авто в конец очереди сзади автомобиля безопасности на трассе.

За автомобилем безопасности одновременно может находиться не более 4 автомобилей. Если 5-ая автомобиль должен был выехать на тестовую трассу, уберите автомобиль, стоящий сразу за автомобилем безопасности, продвиньте другие машины, чтобы закрыть зазор, а затем поместите новый автомобиль позади очереди. Верните снятый автомобиль в общий запас.

УДОВЛЕТВОРЕННЫЙ СПРОС

В конце вашего хода, если рядом с одним из тайлов спроса в этом отделе больше нет маркеров встреч, текущий спрос был удовлетворен. Отложите пустой тайл спроса в сторону и возьмите новый из стопки тайлов спроса, поместив рядом с ним число общих маркеров встреч, как указано на тайле. После замены пустых тайлов, замешайте отложенные тайлы обратно в стопку.



Положите 2 общих маркера встреч сбоку от тайла спроса



Фиолетовый добавляет трансмиссию, которая толкает все городские автомобили по конвейеру. В начало очереди помещается новый городской автомобиль из запаса.



Фиолетовому нужен аккумулятор или автопилот. Поэтому он использует зону утилизации, чтобы обменять одну из своих деталей.

Пример:

Фиолетовый тратит 2 смены на сборку: использует 2 на применение нужных деталей. Сначала он выбирает добавить деталь в городской автомобиль (зеленый), который в настоящее время не имеет обновленных деталей, поэтому он может добавить любую деталь, за исключением уже добавленного кузова. Фиолетовый добавляет трансмиссию, перемещая деталь со своего планшета в одно из пустых мест сборки городского авто.

Это перемещает зеленый автомобиль по конвейеру, а он толкает остальные, как указано в примере справа. В начало конвейера добавляется еще одна зеленая машина.

Далее, игрок хочет добавить деталь в концепт-кар (черный). Проверяет обновленные детали в отделе тестирования - там аккумулятор и автопилот уже были обновлены. Поэтому, обе эти детали должны быть добавлены перед добавлением любых других необновленных деталей. К сожалению, у него на планшете нет ни одной из этих обновленных деталей, но аккумулятор есть в зоне утилизации. Он меняет свою трансмиссию на аккумулятор из утилизации и использует ее для сборки авто.

Черный автомобиль движется по конвейеру, толкая остальные, как показано справа. Это заставляет зеленый автомобиль покинуть конвейер и уйти на тестовую трассу.



Поместив аккумулятор в линейку концепт-каров, Фиолетовому удалось вывести городской автомобиль с линии и получить 2 ПО. Автомобиль готов к тестам.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

Получение сертификата в отделе сборки открывает 5-е место в гараже на планшете. Хотя оно открывается после сертификации в отделе сборки, вы получаете этот бонус, только когда паркуете там автомобиль, что уже является частью следующего отдела, который будет описан далее...



Городские автомобили пользовались спросом и игрок получает 1 общий маркер встреч из ячейки около тайла. Затем он перемещает автомобиль на тестовую трассу.

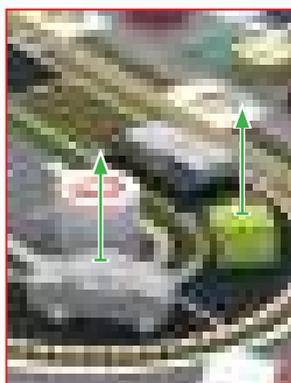


ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

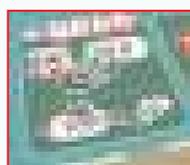
Забираете автомобили с тестовой трассы и паркуете их в гараже для окончательной проверки, а также обновляете детали различных моделей



Фиолетовый отправляет дизайн городского автомобиля и дизайн грузовика под низ центральной стопки, тратит 3 смены (1 за 1ый авто, 2 за 2ой авто) и забирает 2 авто.



Помимо обучения, в этом отделе можно выполнить еще 2 задачи. Для получения автомобиля требуется, чтобы на тестовой трассе был автомобиль, соответствующий одному из ваших дизайнов, а для обновления детали необходимо иметь подходящий дизайн и соответствующую автомобильную деталь.



ЗАДАЧА: ПОЛУЧЕНИЕ АВТО

Чтобы получить автомобиль, у вас на планшете должен быть дизайн, соответствующий этому автомобилю на тестовой трассе.

Чтобы выполнить задачу, сделайте эти действия:

1. Выберите на тестовой трассе автомобили, которые вы хотите получить. Для каждого автомобиля, который вы хотите получить, верните соответствующий автомобилю дизайн (содержащий модель желаемого автомобиля) со своего планшета под низ центральной стопки. У вас на планшете также должен быть пустой гараж для каждого авто, который вы хотите взять.
2. Потратьте нужное число смен, чтобы взять машины сзади автомобиля безопасности.
 - за 1-й автомобиль сзади автомобиля безопасности требуется 1 смена
 - за 2-ой автомобиль - 2 смены
 - за 3-ий автомобиль - 2 смены
 - за 4-ый автомобиль - 3 смены.
3. После того, как вы закончите забирать автомобили, продвиньте автомобиль безопасности на число делений вдоль тестовой трассы, равное числу авто, которые вы взяли. Если автомобиль безопасности достигает или пересекает полосатую клетку, переместите маркер заседания на нужное место в отделе управления. Это означает, что в конце текущего дня состоится заседание правления (см. стр. 19). Продвиньте другие авто, чтобы закрыть зазоры.
4. Поместите каждый из полученных авто в любой пустой гараж у вас на планшете. За каждый размещенный вами авто получите бонус, указанный на тайле гаража рядом с ним (см. Справочник) и переверните тайл.
5. Проверьте цели завода (см. на стр. 16).

Важно: Вы двигаете автомобиль безопасности только в конце своего хода, после того, как заберете все желаемые автомобили.

Чтобы ускорить игру, а выбор гаража может занять некоторое время, рекомендуется держать заявленные автомобили рядом с планшетом до конца вашего хода. Только после этого переходите к последним шагам.



ЗАДАЧА: ОБНОВЛЕНИЕ ДИЗАЙНА

Для выполнения этой задачи у вас на планшете должен быть дизайн с моделью и деталью,

которые требуется обновить, плюс сама деталь.

Потратьте 1 смену и выполните эти действия:

1. Переместите используемую деталь автомобиля с вашего планшета в любую пустую ячейку обновления для модели, которую вы обновляете. Вместо взятия одной из ваших автомобильных деталей, вы можете потратить маркер деталей, чтобы взять любую деталь из запаса и поместить ее в ячейку обновления. **Помните:** можно посетить утилизацию.
2. Получите бонус, указанный в закрытой вами ячейке обновления (если он есть).
3. На треке деталей, переместите маркер ценности детали авто на 1 место вправо.
4. Переверните использованный дизайн лицом вниз, чтобы увидеть обновленный дизайн, и **поместите его около планшета.**
5. Получите 2 ПО (это указано на обратной стороне тайла с обновленным дизайном).
6. Проверьте цели завода (см. на стр. 16).

У каждой модели автомобиля есть 1 тайл дизайна для каждой детали, а также 1 тайл дизайна без детали, который нельзя использовать для обновления дизайна.



Фиолетовый помещает оба автомобиля в свои гаражи, получает указанные бонусы, а затем переворачивает тайлы бонусов гаража.



Фиолетовый продвигает автомобиль безопасности на 2 деления по трассе. Он достигает (проходя) полосатую клетку, поэтому заседание начнется в конце этого дня.

ПРОВЕРЕННЫЕ ДИЗАЙНЫ

Любой обновленный дизайн, для которого у вас также есть соответствующий автомобиль в одном или нескольких гаражах, считается проверенным дизайном. Если у вас есть проверенный дизайн (может быть сразу после его обновления или сразу после получения автомобиля), переместите его сверху гаража над соответствующим авто.

Проверенные дизайны дают ПО в конце каждой недели (стр.19) и конце игры (стр.24).

Важно: Если у вас несколько подходящих авто, не имеет значения, какой из обновленных дизайнов находится над авто. Тот факт, что дизайн находится над планшетом, означает, что он проверен. Вы можете иметь несколько проверенных дизайнов над каждым автомобилем.

Пример:

Синий имеет 3 обновленных дизайна: 1-ый спортивного автомобиля, 2-ой внедорожника, а 3-ий концепт-кара. В его гаражах есть только спорт-кар и внедорожник. Обновленные дизайны для спорт-кара и для внедорожника считаются проверенными.



Синий размещает дизайн внедорожника и спорт-кара над гаражами. Дизайн концепт-кара не был проверен, поэтому он хранит около планшета.



Синий хочет обновить детали: кузов внедорожника и электронику грузовика.



Чтобы получить нужные детали, он обменивает трансмиссию на кузов в утилизации и сбрасывает маркер детали для получения детали электроники.



Синий помещает детали в ячейки для обновления соответствующих моделей, получая 1 книгу+2 ПО.

Затем он перемещает каждый из связанных маркеров ценности деталей на 1 позицию вправо.



Синий получает 2 ПО за каждый тайл. Т.к. у него в гараже есть внедорожник, дизайн кузова считаем проверенным, и он перемещает его сверху своего гаража над внедорожником, а свой непроверенный дизайн электроники грузовика кладет у планшета.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

После того, как вы пройдете сертификацию в этом отделе, снимите замок с тайла двойного обновления на планшете. Теперь у вас есть **разовая возможность дважды увеличить ценность детали** при выполнении задачи «Обновление дизайна».

Когда вы это сделаете, выполните эти шаги:

1. Увеличьте ценность детали авто на 2 шага вместо 1 (если возможно) и переверните его маркер ценности на сторону с двойным обновлением.
2. Получите ПО, равные новой ценности детали автомобиля.
3. Переверните тайл двойного обновления на планшете.

Важно: Дважды увеличить ценность каждого типа детали можно лишь 1 раз за игру. Т.е. нельзя 2 раза на 2 шага увеличить ценность одной и той же детали авто.

Пример:

Синий сертифицирован в отделе тестирования и собирается выполнить задачу обновления дизайна. Ценность детали, которую он хочет применить, высока, сейчас для этого самое время.

Дизайн, который он хочет обновить, это трансмиссия от внедорожника. **Синий** сейчас не имеет трансмиссии и ее нет в зоне утилизации. Однако у него есть маркер детали, поэтому он возвращает его в запас и кладет трансмиссию из запаса на пустую ячейку обновления внедорожника.

Он переворачивает тайл двойного обновления, чтобы использовать его способность. Ценность трансмиссии растет с 3 до 5 (2 места вместо 1). Он переворачивает маркер ценности и получает 5 ПО. Затем он получает еще 2 ПО с тайла дизайна.





ОТДЕЛ УПРАВЛЕНИЯ

Отсюда вы можете управлять другим отделом на микроуровне



Желтый тратит 2 смены с трека смен и еще 1 смену из отдела управления для работы с 3 сменами в логистике.

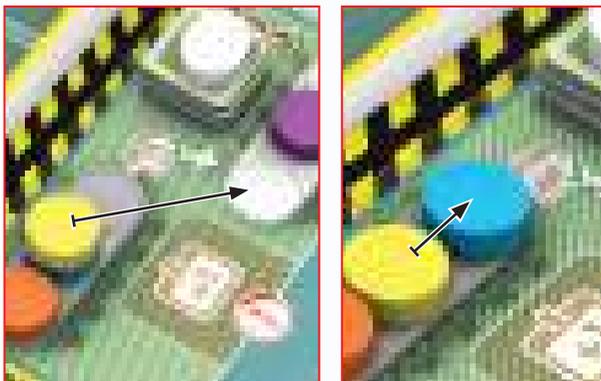
Когда вы работаете в отделе управления, вы также можете выбрать еще отдел для работы. Вы можете разделять свои смены и книги по своему желанию между отделом управления и выбранным отделом: только в один или в оба.

На рабочих местах в отделе управления предлагаются только 1-2 смены вместо обычных 2-3 смен, однако это делает его хорошим местом для использования тех смен, которые вы накопили на треке смен.

Т.к. в отделе управления нет четкой задачи, то смены можно использовать лишь для обучения.

Пример:

Желтый находится на рабочем месте, которое дает 2 смены, но он тратит 2 смены с трека смен, чтобы отработать в общей сложности 4 смены в этот ход. У него также есть 3 книги. Он выбирает логистику в роли другого отдела и решает потратить 3 смены, работая в логистике, а оставшуюся 1 смену на обучение в отделе управления. Затем он тратит 2 книги на обучение в управлении и 1 книгу на обучение в логистике.



Желтый также тратит 2 книги на обучение в отделе управления и еще 1 книгу на обучение в логистике.



БОНУСЫ СЕРТИФИКАЦИИ

Сертификации в отделе управления позволяет вам иметь 1 дополнительный маркер встреч на своем планшете.



Желтый получает свою 3-ью сертификацию и теперь соответствует требованиям цели завода. Он получает один из общих маркеров встреч с тайла цели завода.

ЦЕЛИ ЗАВОДА

Во время подготовки к игре 3 пары тайлов целей завода были размещены в отделах завода, где совет директоров хочет видеть результаты:

- Получение автомобилей в Тестировании
- Обновление дизайнов в Тестировании
- Сертификация на треке сертификации

Когда игрок выполняет требования тайла цели, то сразу берет 1 общий маркер встреч с тайла цели. Если все маркеры встреч взяты с тайла, уберите тайл с поля и поместите его в коробку. Один игрок может достичь обеих целей в отделе.

ТРЕБОВАНИЯ ЦЕЛЕЙ:

- **Получение авто:** иметь указанное число автомобилей в гаражах.
- **Обновление дизайнов:** иметь указанное число обновленных дизайнов.
- **Сертификаты:** иметь указанное число сертификатов в отделах.



САНДРА - МЕНЕДЖЕР ЗАВОДА

Я отвечаю за производство на заводе, и я здесь, чтобы оценить вашу работу



Как и все игроки, **Сандра** участвует в фазах выбора рабочего места и работы, соблюдая свои правила:

В первый день игры Сандра сидит за столом в управлении, занимаясь документами; в этот день **она не будет выполнять никаких задач**. В начале каждого следующего дня во время фазы выбора рабочего места Сандра по очереди выбирает новый отдел как и другие. Следовательно, в начале второго дня она будет двигаться последней.

Когда она двигается, ее ставят на следующее пустое рабочее место следующего отдела сверху вниз. Если рабочие места в следующем отделе все заполнены, она пропускает данный отдел и вместо него переходит к следующему. **При переходе в отдел управления Сандра игнорирует рабочие места и садится за стол**. На следующий день после того, как она села за стол в управлении, она снова начинает перемещаться по отделам сверху вниз.



Оба рабочих места в тесте заняты. **Сандра** переходит к следующему доступному рабочему месту сверху вниз.

Пример:

В начале второго дня рабочие лежат, а Сандра сидит за своим столом. Каждый игрок по порядку выбирает новое рабочее место для работы, а затем последней выбирает Сандра. Оба рабочих места в отделе тестирования заняты, поэтому она переходит на самое верхнее рабочее место в отделе сборки.

Пример:

В начале 3 дня игроки из отдела тестирования выбирают новый отдел для работы. Если **Оранжевый** и **Фиолетовый** оба решат работать на третий день в логистике, **Сандра** перейдет на пустое рабочее место в отделе дизайна.



Оранжевый и **Фиолетовый** ходят первыми, и оба переходят в логистику. **Сандра** играет следующей и снова переходит к следующему доступному рабочему месту сверху вниз и это будет место отдела дизайна.

ОЦЕНКА РАБОТЫ

Начиная со 2-го дня, когда наступает очередь Сандры действовать во время второй фазы, она оценивает отдел, в котором находится в данный момент. Она оценивает игрока или игроков, **с меньшим знанием этого отдела**.

Если вас оценивают, проверьте критерии штрафа в таблице, которую вы можете найти на следующей странице. Если соответствуете этим критериям, вы теряете 1 ПО и еще 1 ПО за каждую смену по треку, если их меньше 5.

Пример:

Сандра оценивает отдел дизайна. **Фиолетовый**, **Желтый** и **Синий** ниже всего по треку обучения и все они подлежат оценке. **Синий** имеет 4 дизайна и проходит оценку без штрафа. **Фиолетовый** имеет только 1 дизайн и наказывается. У него только 2 смены на треке и поэтому он теряет в общей сложности 4 ПО (1+5-2). **Желтый** без дизайнов также наказывается. Однако у него 4 смены на треке, значит он теряет 2 ПО (1+5-4).



Фиолетовый, **Желтый** и **Синий** - все стоят в нижней части трека обучения и оцениваются.

Критерий штрафа

Штраф



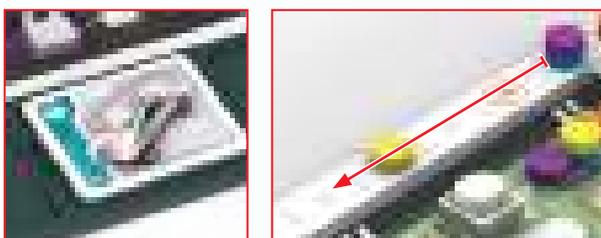
Задачи в отделе



Синий имеет 4 дизайна и не получает никаких штрафов.



Желтый не имеет дизайнов, но имеет 4 смены на треке. Он теряет 2 ПО (1+5-4).



Фиолетовый имеет лишь 1 дизайн, поэтому он получает штраф. У него есть 2 смены. Он теряет 4 ПО (1+5-2).

ОТДЕЛ

КРИТЕРИИ ШТРАФА

	Тестирование		Иметь 2 или меньше обновленных дизайнов
	Сборка		Иметь 2 или меньше автомобилей в гаражах
	Логистика		Иметь 2 или меньше деталей на планшете
	Дизайн		Иметь 2 или меньше дизайнов на планшете
	Управление		Иметь 2 или меньше отделов с сертификацией

ЗАДАЧИ ОТДЕЛА

После оценки отдела, в котором работает, Сандра выполняет конкретную задачу в этом отделе. **Помните**, что Сандра не выполняет задачи в первый день игры.

ОТДЕЛ

ЗАДАЧА ОТДЕЛА

	Тестирование		Переместите автомобиль безопасности на 1 позицию. Продвиньте все авто позади него, чтобы заполнить пробелы. Если автомобиль безопасности перемещается на полосатую клетку, это вызывает заседание в конце дня.
	Сборка		Уберите все детали из всех мест сборки.
	Логистика		Уберите со всех складов детали, кроме одной.
	Дизайн		Перемешайте и верните 4 крайних правых тайла дизайна под низ центральной стопки. В игре на 2 игрока , вместо этого уберите 8 крайних правых тайлов. Затем сдвиньте дизайны вниз и заполните все пробелы.
	Управление		Выполните подсчет очков в конце недели.



ПОДСЧЕТ ПО В КОНЦЕ НЕДЕЛИ

Когда Сандра выполняет свою задачу в отделе управления, неделя подходит к концу, и все игроки получают ПО следующим образом:

Для каждого автомобиля в гараже:

- Получите 1 ПО за каждое обновление, сделанное для модели (всеми игроками). Для этого посчитайте число деталей на ячейках обновления этой модели.
- Получите 1 ПО за каждый проверенный дизайн этой модели.



- Затем переместите маркер недели на 1 место, если он уже не находится на позиции 3 (тогда пропустите шаг).

Пример:

Оранжевый имеет в гаражах 3 городских автомобиля и 1 спортивный (спорт-кар). Модель городского авто была обновлена 3 раза и у игрока 2 проверенных дизайна для городской модели. Поэтому, каждая из его городских авто дает 5ПО. Всего 15ПО.

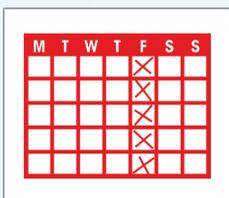
Спорт-кар был обновлен только 1 раз и другим игроком, так что дает всего 1ПО.



Оранжевый получает 3+2 ПО (3 за детали и 2 за дизайны) за обновления для городских автомобилей. Он получает 15 ПО т.к. у него 3 городских автомобиля (5 ПО с каждого)



Оранжевый не обновлял деталей для своего спорт-кара. Он подсчитывает количество обновлений, сделанных другими игроками, за 1 ПО.



ЗАСЕДАНИЯ

Когда у нас будет достаточно тестовых данных, пора всем встретиться в комнате для заседаний, обсудить выводы и показать Сандре достижения.



Как писали ранее, когда автомобиль безопасности встает или проезжает через полосатую клетку, переместите маркер заседания на область встреч в управлении.

В конце текущей фазы работы, после ходов всех игроков (включая Сандру), начнется заседание.

Важно: Утилизацию нельзя посещать при заседании.

На заседании вы будете использовать маркеры встреч вашего цвета для выполнения целей производства и получения ПО.

Помните, что есть несколько способов получить маркеры встреч:

1. За достижение последнего места на треке обучения раньше всех остальных.
2. За позиции 2 и 4 на треке сертификации.
3. За выполнение целей завода.
4. За окончание сборки нужного авто.
5. За парковку автомобиля в гараже, где маркер встреч достается в виде бонуса.

В начале заседания на столе имеются 4 цели производства. У каждого игрока также есть по 3 цели на руке, из которых 1 (и только 1) должна быть разыграна во время этого заседания.

Заседание выполняется игроками по очереди в порядке с трека сертификации (справа налево). После того, как все игроки сделали ход, процесс начинается снова в том же порядке. Если игрок пасует (см. следующую страницу), он все еще может делать другие ходы во время заседания, но когда все игроки последовательно спасуют, заседание заканчивается.

Пример:

На изображении справа во время заседания игроки по очереди ходят в таком порядке: Фиолетовый, Оранжевый, Желтый, Синий и затем снова Фиолетовый, и так далее.



В начале заседания имеется 4 цели производства.



Порядок заседаний определяется положением игроков на треке сертификации справа налево.



Синий помещает 1 маркер встреч на значок 3х. Он может получить 2 ПО за каждый автомобиль вплоть до 3 авто. Но у него более 3 авто и он получает 6 ПО (за 3 авто).



Позже **Синий** играет 1 из своих целей производства. Он решает не размещать на нем маркер встреч. С этого момента ему разрешено **Пасовать**.



Фиолетовый имеет 5 обновленных дизайнов, но может оценить только 3. Он кладет маркер встречи на значок 3х и получает 6 ПО (3 шт. x 2 ПО за обновленный дизайн).



Оранжевый имеет лишь 1 обновленный дизайн. Он кладет маркер встречи на значок 2х и получает 2 ПО. Он мог бы оценить 2 обновленных дизайна, если бы они у него были.

В свой ход вам нужно выбрать **1 из 2** вариантов:

I) ЦЕЛЬ. Выполните 1 или 2 следующих шага:

1. Сыграйте 1 из своих целей производства с руки лицом вверх около зоны заседаний.

Важно: Вы должны сделать это только 1 раз за все заседание в определенный момент до паса.

2. Поместите 1 из маркеров встреч вашего цвета на пустой значок с самым большим номером на выбранной цели производства, на которой еще нет вашего маркера встреч. Получение ПО зависит от цели (см. ниже).

Важно: Если вы разыграли свою цель производства в этом ходу и решили играть маркер встреч, вы должны поместить маркер на эту цель.

ИЛИ

II) ПАСС. Вы можете пасовать, только если вы уже выполнили 1 из своих целей с руки.

Помните, что вы сможете принять участие в заседании, если у вас будет более поздняя очередь хода на этом же заседании.

Важные примечания по целям производства:

- Вы должны играть 1 из ваших целей с руки на каждом заседании, даже если вы не получите за эту цель ПО.
- От вас не требуется играть маркер встреч на личную цель с вашей руки.
- Вы можете поместить маркер встреч на цель производства, даже если он не принесет вам ПО (в итоге 0 ПО).

ОЦЕНКА ЦЕЛЕЙ ПРОИЗВОДСТВА

Сандра очень увлечена целями производства, но чем больше она слышит о какой-то одной, тем меньше она интересуется именно ей.

Число маркеров встреч на цели указывает число игроков, которые могут претендовать на нее на заседании. Каждая цель внизу имеет число ПО, а также множитель внутри каждого значка.

Когда вы кладете маркер встреч на карту, вы получаете указанные ПО, за каждый раз, когда достигаете этой цели, до максимального числа раз, равного множителю, указанному в значке, на котором вы разместили маркер встречи.

(см. описание карт с целями в Справочнике).

Пример 1:

Фиолетовый рад показать свои 5 обновленных дизайнов, но максимальный множитель 3х, поэтому Сандре интересны только 3 из них. Он размещает свой маркер встреч на карту и получает 6 ПО (3 обновленных дизайна по 2 ПО каждый). **Оранжевый** плохо спланировал это заседание, и это единственная результативная цель, которая чего-то стоит для него. Он кладет маркер встречи на значок с множителем 2, но т.к. у него только 1 обновленный дизайн, она получает 2 ПО (1 дизайн по 2 ПО каждый). Если бы у него было 2 или больше, он бы набрал 4 ПО. Этот ход раздражает **Желтого** игрока, у которого есть 3 обновленных дизайна, но, т.к. Сандра уже устала слышать об этой цели, остается только множитель 1х. Несмотря на наличие 3 обновленных дизайнов, он может оценить только 1 из них. Итак, **Желтый** решает оценить другую цель. **Синий** имеет 1 обновленный дизайн, поэтому он пользуется возможностью поместить маркер встречи на карту, чтобы получить 2 ПО.



Желтый имеет 1 обновленный дизайн. Но эта цель дала бы ему лишь 2 ПО, поэтому он решает оценить другую цель по сертификации в отделе сборки и получает за нее уже 4 ПО.

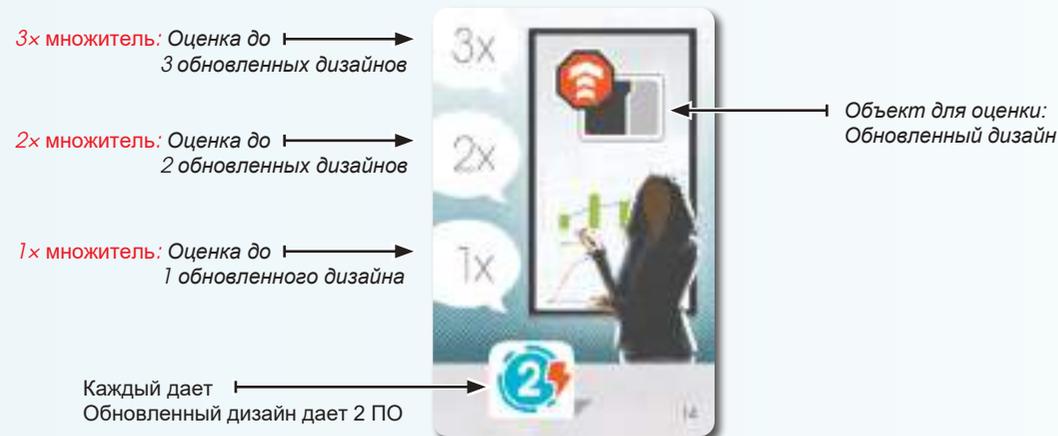


Синий имеет 1 обновленный дизайн и пользуется этим. Он получает 2 ПО.

Пример 2:

На более позднем ходу не остается целей производства, которые интересуют **Синего**, поэтому он играет свою цель с руки и размещает на нее маркер встречи. **Фиолетовый** сосредоточен на другой цели производства, которая даст ему хорошие ПО и помещает на нее маркер встречи. **Оранжевого** еще раздражает, что он плохо спланировал встречу, и ему надоело, что другие игроки получают так много ПО. Видя, что **Фиолетовый** сможет набрать много ПО по цели, сыгранной **Синим**, **Оранжевый** помещает маркер встречи на эту цель за 0 ПО, чтобы уменьшить число ПО, которое может получить **Фиолетовый**.

Поскольку **Синий** может пасовать в следующие ходы, он будет ждать новых возможностей для набора ПО с целей производства других игроков.



КОНЕЦ ЗАСЕДАНИЯ

Как только все последовательно спасуют, выполните следующие действия:

1. Верните маркеры встреч, использованные во время заседания, соответствующим игрокам, положив их около их планшетов. Неиспользованные маркеры (оставшиеся на вашем планшете) не перемещаются.
2. Каждый игрок, у которого есть общие маркеры встреч рядом с его планшетом, может вернуть эти маркеры в общий запас. За каждый возвращенный общий маркер встреч он перемещает один из маркеров встреч своего цвета к себе на планшет.
3. Сбросьте все оставшиеся лежать лицом вверх карты целей производства.
4. Определите цели производства следующего собрания:
 - a. Каждый игрок выкладывает 1 из 2 оставшихся карт с руки лицом вниз на пустое место в комнате заседаний.
 - b. Откройте все выложенные карты.
 - c. Если игроков меньше 4, заполните остальные поля картами из колоды.
5. Каждый игрок берет из колоды 2 новые цели производства и добавляет их в руку.
6. Верните маркер заседания на трассу.
7. Переместите маркер производственного цикла на одно деление вправо, если он уже не находится на позиции 3.

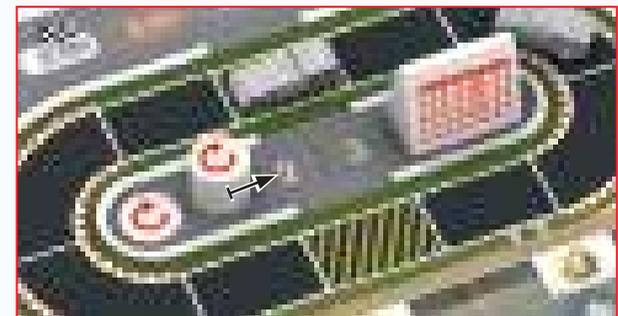
КОНЕЦ ИГРЫ

Маркеры производственного цикла и маркер недели отмечают конец игры. Когда один из них находится как минимум на 2-й позиции, а другой как минимум на 3-й, игра завершается. Закончите день, включая возможный подсчет очков в конце недели, заседание или оба, а затем перейдите к финальному подсчету очков (см. последнюю страницу правил).

Важно: Возможно проведение более 3 заседаний до того, как пройдут 2 недели, и наоборот. Заседание всегда бывает в конце дня.



Синий может пасовать и ждать, пока остальные игроки не сыграют какие-то другие цели производства. **Оранжевый** получает 0 ПО на цели **Синего**.



Маркер заседания возвращается на тестовую трассу. Маркер производственного цикла движется вправо.



Сыграв 1 карту со своей руки в комнату заседаний, игроки пополняют свою руку до 3 карт целей производства.



Заседание закончилось. Игра немедленно заканчивается, т.к. заседание завершает этот день и третью неделю.

ВАРИАНТ 1



Оранжевый и Фиолетовый получают по 2 ПО.

ВАРИАНТ 2



Синий должна поставить свой автомобиль в крайний левый пустой гараж.

ВАРИАНТ 3



Фиолетовый имеет опыт игры, но другие игроки новички. Он решает играть с тайлами эксперт-бонусов гаража, чтобы сделать свою игру немного более сложной.

ВАРИАНТ 4

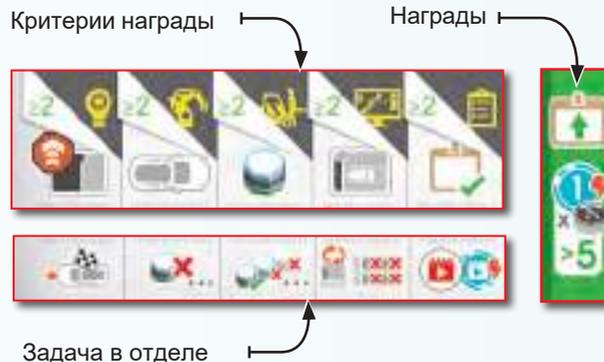


Желтый решил разместить тайл гаража, который даст ему 2 книги. Но ему нужно дождаться следующего дня, чтобы перевернуть тайл и получить эти книги. Это означает, что он сможет их использовать за 2 дня.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ВАРИАНТ 1 — Добрая Сандра

Сандра в гораздо лучшем настроении. Вместо того, чтобы наказывать вас за плохую работу, она награждает вас за хорошую работу.



Во время подготовки к игре поместите маркер ПО на позицию 0 вместо позиции 15 на треке ПО. Также используйте сторону с зеленой полосой тайла контроля Сандры.

Когда Сандра оценивает отдел, она оценивает игрока или игроков, которые имеют наибольшие знания в этом отделе (т.е. положение на треке обучения), а не игроков с худшими знаниями.

Если вас оценивают, проверьте таблицу ниже. Если вы соответствуете всем перечисленным требованиям, то вы получаете 1 ПО за каждую смену на треке смен, которых у вас больше 5.

Например, если у вас есть 7 смен на треке смен, вы получаете 2 ПО (7 смен - 5 позиций = 2 ПО).

ОТДЕЛ	КРИТЕРИИ НАГРАДЫ
 Тестирование	 Иметь 2 или более обновленных дизайнов
 Сборка	 Иметь 2 или более автомобилей в гаражах
 Логистика	 Иметь 2 или более деталей авто на планшете
 Дизайн	 Иметь 2 или более дизайнов на планшете
 Управление	 Иметь 2 или более отделов с сертификацией

ВАРИАНТ 2 — ПЛАНИРОВАНИЕ

Как обычно разместите 4 тайла бонуса гаража в любом порядке и тайл с замком в крайне правый гараж. Но в ходе игры, когда вы забираете авто, он помещается в крайний левый пустой гараж.

ВАРИАНТ 4 — ТЮНИНГ

В этом варианте вы держите 4 крайне левых тайла бонусов гаража рядом с планшетом. Только тайл с замком на обратной стороне помещается в крайнее правое место. Помещая автомобиль в один из гаражей, вы выбираете один из тайлов рядом с планшетом и кладете его в гараж только что взятого автомобиля. Вы можете получить бонус в любое время в следующем ходу, перевернув тайл. Вы не можете перевернуть тайл в тот же ход, когда вы его получили. Т.к. вы не можете применять книги, маркеры деталей или смены с трека смен в тот ход, когда вы их получаете, это означает, что пройдет 2 хода, перед их использованием.

ВАРИАНТ 3 — БАЛАНСИРОВКА

Во время подготовки к игре используйте тайлы эксперт-бонусов гаража вместо базовых. Но, у вас могут быть некоторые игроки, использующие базовые тайлы гаража (новые игроки), а другие, берущие тайлы эксперт-бонусов (уже опытные игроки).

Из-за этой задержки автомобили, полученные в последний день игры, не принесут вам бонусов.

Примечание: Можно смешивать разные варианты.

ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



Внесите следующие изменения в подготовку:

- Накройте **тестовую трассу**, напечатанную на игровом поле, накладкой с тестовой трассой, вверх стороной с 3 персонами.
- **Цели завода:** поместите только 1 общий маркер встреч на более сложную цель из каждой пары, всего 9 маркеров встреч на целях завода.
- **Бонусы обучения:** поместите только 2 тайла бонусов на последнее место трека обучения в каждом отделе.

Внесите следующие изменения в ход игры:

- В **конце заседания** вытяните из колоды 1 цель производства, чтобы собрать 4 цели для следующего заседания.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



Внесите следующие изменения в подготовку:

- Накройте **тестовую трассу**, напечатанную на игровом поле, накладкой с тестовой трассой, вверх стороной с 2 персонами.
- **Цели завода:** поместите только 1 общий маркер встреч на каждую цель завода, всего 6 маркеров встреч на целях завода.
- **Бонусы обучения:** поместите только 2 тайла бонусов на последнее место трека обучения в каждом отделе.

Внесите следующие изменения в ход игры:

- В **конце заседания** вытяните из колоды 2 цели производства, чтобы собрать 3 и 4 цели для следующего заседания.
- **Изменение правила:** игроки не могут перейти в отдел, где находится **Сандра**. Однако она может перейти в отдел, где находится игрок. Это верно даже для отдела управления.
- **Изменение правила:** **Сандра** работая в отделе дизайна, убирает 8 крайних правых тайлов вместо обычных 4.

ИЗМЕНЕНИЯ В ЭТОМ ИЗДАНИИ

Если вы знакомы с игрой Kanban: Automotive Revolution или Driver's Edition, вот изменения правил в этом выпуске Kanban EV:

- Вы больше не можете заменять автомобили в своих гаражах новыми.
- Когда **Сандра** наказывает вас, теперь вы теряете 1 ПО в дополнение к ПО за все смены по треку смен, которых менее 5.
- В варианте доброй **Сандры** вы получаете ПО только за смены по треку смен, которых у вас более 5, а не за все ваши смены с трека смен.
- Есть 5 новых тайлов целей конца игры на выбор во время подготовки к игре.

СОВЕТЫ САНДРЫ

- Отслеживайте шаги Сандры и планируйте.
- Помните, если **Сандра** пропускает отдел, игра сокращается на 1 день.
- Избегайте штрафов. Постарайтесь не быть на последней позиции трека обучения, но если это произошло - имейте запас смен.
- Иногда можно потерять немного ПО, чтобы сохранить свою стратегию.
- Следите за тем, какие дизайны берут ваши соперники, т.к. они могут использовать их, чтобы получить авто, который вы хотите!
- Проверенные дизайны ценны. Если вы инвестируете в дизайн конкретной модели, не откладывайте получение автомобиля на последний момент, необходимого для проверки этих обновлений.
- Не бойтесь использовать рабочие места с меньшим числом смен. Это позволит вам выбрать 1-ым следующее рабочее место.
- Используйте сгруппированные смены, чтобы максимально увеличить свой ход.
- В отделе логистики постарайтесь взять хотя бы 1 деталь, которую сможете обменять в утилизации; 1 тип дает доступ к 3 другим.
- Отдел управления - это единственный способ работать в одном отделе 2 хода.
- Если вы теряете «импульс», посещение управления - лучший способ набрать сил.
- Соберите автомобили, которые нужны вам, чтобы получить маркеры встреч.
- Помните о целях завода. Дополнительные маркеры встреч с них очень полезны.
- Помните о целях производства и соберите максимально маркеров встреч. Вы можете набрать ими много ПО во время заседаний.
- Когда вы откроете бонус сертификации, его можно использовать немедленно.
- Следите за маркерами производственного цикла и недели. Конец игры может наступить раньше, чем ожидаете.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ПО

В конце игры каждый игрок выполняет следующие действия:

1. Потратьте 1 маркер встреч за каждое достижение, которое вы хотите посчитать на тайле целей конца игры. Каждый игрок может получить каждое достижение на тайле 1 раз (одно и то же достижение могут получить несколько игроков). Вы можете использовать общие маркеры встреч. Тайлы описаны в Справочнике.



Оранжевый достиг всех целей, но поскольку у него всего 2 маркера встреч - он может оценить только 2 из 3 целей. Он решает оценить цель 1 и 3, что приносит ему 15 ПО.

2. Получите 1 ПО за каждую смену на треке.



Фиолетовый получает 2 ПО, *Желтый* 4 ПО, а другие 0 ПО.

3. Получите 1 ПО за каждый маркер встреч (общий или вашего цвета), маркер книги и маркер деталей на вашем планшете.



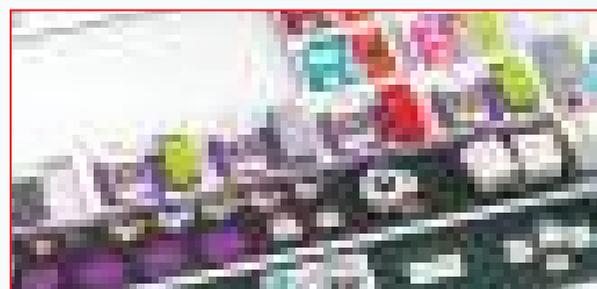
Синий получает 4 ПО.

4. Получите ПО за каждый автомобиль в гаражах. ПО, получаемые за каждый тип, указаны под гаражами у вас на планшете.

ПО за автомобили: городской авто 2 ПО, внедорожник 3 ПО, грузовик 4 ПО, спортивный авто 5 ПО, концепт-кар 6 ПО.

Пример:

Фиолетовый имеет в гараже 2 городских авто, 1 грузовик и 1 спортивный авто. Он получает 13 ПО ($2 \times 2 + 1 \times 4 + 1 \times 5$).



Фиолетовый получает 4 ПО за 2 городских автомобиля, 4 ПО за 1 грузовик и 5 ПО за 1 спортивный автомобиль.

5. Получите ПО относительно позиций на треке обучения в каждом отделе:

- 1 место - 5 ПО
- 2 место - 3 ПО
- 3 место - 1 ПО

Пример:

В этой ситуации *Оранжевый* получает 5 ПО, *Синий* получает 3 ПО, но никто не получает 1 ПО за третье место.



Желтый и *Фиолетовый* не обучались и не получают ПО.

Важно: Если на одной позиции более одного диска, ничья разрешается в порядке расположения дисков сверху вниз. Поэтому, в ничье первый тот, который обучался последний раз. Игрок, который не обучался, не может получить ПО.

6. Получите ПО за каждый из проверенных дизайнов, равные ценности изображенной на нем детали автомобиля. Ценность на детали авто указана над треком деталей. Помните, что проверенный дизайн - это обновленный дизайн автомобиля в гараже над планшетом в цвет самого автомобиля.

Пример:

Фиолетовый имеет обновленные дизайны следующих моделей:

Трансмиссия от городского автомобиля, двигатель и автопилот от спортивного, без обновлений у грузовика и еще один двигатель от концепт-кара.

Дизайны городского и спортивного авто считаются проверенными, т.к. в гаражах игрока есть хотя бы 1 соответствующий автомобиль. Обновленный двигатель от концепт-кара не считается проверенным, т.к. в гаражах игрока нет концепт-каров.

В итоге, считается ценность деталей трансмиссии, автопилота и двигателя, значения которых указаны на треке деталей: $6+5+4=15$ ПО.



Фиолетовый получает ПО за его проверенные дизайны: 6 ПО за трансмиссию, 5 ПО автопилот, 4 ПО двигатель.

Игрок с большим числом ПО - победитель!

В ничье выигрывает тот игрок, у кого:

1. Больше автомобилей
2. Больше проверенных дизайнов
3. Больше смен на треке смен

Если опять ничья - игроки делят позицию.