



VITAL LACERDA

KANBAN

EV

Гра для 1–4 гравців

ПРАВИЛА

Канбан (японське слово, що означає «дошка оголошень») – це назва системи планування, яка забезпечує ефективність роботи складальної лінії, своєчасне виробництво й безперебійний робочий процес.

Електромобілі – це майбутнє автомобільної промисловості. Набувши масового поширення з 2014 року, вони перевершують решту транспортних засобів у ефективності та простоті обслуговування. Також вони дешевші в експлуатації та безпечніші для довкілля. Це комп'ютеризовані машини, що використовують штучний інтелект для підвищеної безпеки. У найближчому майбутньому вони забезпечать автономне водіння. Електромобілі отримують оновлення програмного забезпечення протягом усього терміну служби й постійно вдосконалюються, на відміну від традиційних двигунів внутрішнього згоряння, які починають застарівати з моменту першого використання.

Упродовж гри ви виконуватимете роль працівника-новачка, що прагне добитися кар'єрного зросту. Вам потрібно буде налагоджувати зв'язки з постачальниками, впроваджувати інновації та покращувати автомобільні деталі. Інколи вам також доведеться бруднити руки на складальній лінії, щоб збільшити ефективність виробництва і справити враження на директора заводу.

Ви повинні розумно використовувати переробні потужності й обмежені заводські запаси, щоб мати необхідні деталі, коли постачальники не встигатимуть забезпечити вас необхідним. Завод повинен працювати максимально ефективно, тому процес виробництва не даватиме вам багато часу на роздуми чи виправлення помилок.

«Канбан» – це гра, зосереджена на управлінні ресурсами й організації робочого часу. Ви керуватимете всіма виробничими потужностями, намагаючись якнайшвидше досягти цілей заводу та забезпечити собі кар'єрний злет на найвищий рівень. Ви здобуватимете очки виробництва (ОВ) за виконання різних дій. Той, хто матиме найбільше ОВ наприкінці гри, стане переможцем.

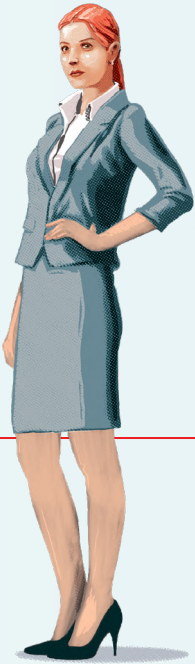
Сандра, директорка заводу, перевірятиме вашу роботу та стежитиме за темпами виробництва.



ЗМІСТ

Компоненти	3	Золоті правила	9	Завдання: отримати ваучер на деталь	11	Наради	19
Загальні приготування	4	Отримання підручників, ваучерів на деталі та накопичення змін	9	Складальний відділ	12	Підрахунок очок за виконання цілей ефективності	20
Приготування гравця	6	Жетони універсальної промови	9	Завдання: доставити потрібну деталь	12	Кінець наради	21
Адаптація нового працівника	7	Відділи та завдання	10	Конструкторський відділ	14	Кінець гри	21
Перебіг гри	7	Дизайнерський відділ	10	Завдання: забрати авто	14	Варіанти	22
Вибір відділу	7	Завдання: вибрати дизайн	10	Завдання: модернізувати дизайн	14	Правила для 2–3 гравців	23
Фаза роботи	8	Завдання: вибрати модернізований дизайн	10	Адміністративний відділ	16	Зміни в цьому виданні	23
Навчання та сертифікація	8	Логістичний відділ	11	Цілі заводу	16	Підказки щодо Сандри	23
Домашнє завдання	9	Завдання: видати канбан-замовлення	11	Сандра, директорка заводу	17	Фінальний підрахунок очок	24
Поглиблене навчання	9	Завдання: зібрати деталі авто	11	Тижневий підрахунок очок	19		

– Отже, ви той, з ким мене відрядили працювати. Я – Сандра, директорка заводу, і ви звітуватимете мені, поки працюватимете тут. Зважаючи на вашу... дещо нестандартну... освіту, я сподіваюся, ви вчитиметесь на робочому місці, щоб розуміти особливості діяльності кожного відділу. Я щодня перевірятиму ваші успіхи в різних відділах. Крім виконання домашніх завдань, вам треба належно ставитися й до інших обов'язків. Усі порушення будуть занесені до вашої службової справи. Можете сприймати це як стимул, — Сандра.



ТВОРЦІ ГРИ

Велика подяка всім тестувальникам гри: 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 Terezo, 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, Sílvia 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 та Arcádia Lusitana.

Також величезна подяка: 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. Ці люди тестували всі версії гри безліч разів і без їхньої допомоги ми б не впоралися.

Надсилаю всю свою любов моїм прекрасним дочкам Катаріні й Інес, а також моїй музі та найбільшій подрузі, моїй дружині Сандрі - за всі їхні ідеї, терпіння, підтримку та натхнення.

У разі потреби пишть нам за адресою: customer-service@eagle-gryphon.com

Вподобайте нас у фейсбуці: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

Читайте нас у твіттері: @EagleGryphon

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



Автор гри: Вітал Ласерда

Ілюстрації: Ієн О'Тул

Графічний дизайн і 3D-ілюстрації: Ієн О'Тул

Правила і 3D-ілюстрації: Вітал Ласерда

Соло-гра: Дейвід Терчі

Розробник гри: Пол М. Інкао

Написання правил англійською: Пол Гроган, Вітал Ласерда

Редагування правил англійською: Пол Гроган

Офіційні відеоправила: Gaming Rules!

Коректура: Кріс Спат, Орі Авталіон

Керівники проєкту: Рендал Ллойд, Пік Соуд

Українська локалізація «Geekach Games»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Перекладач: Святослав Михаць

Редактори: Сергій Лисенко, Поліна Матусевич, Владислав Дубчак

Верстальник: Артур Патрихалко

У разі потреби пишть на: info@geekach.com.ua

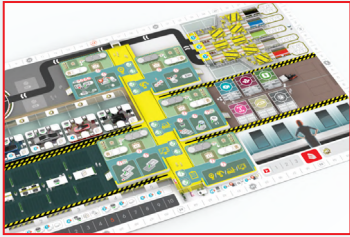
Вподобайте нас у фейсбуці: www.facebook.com/geekach/

Стежте за нами у твіттері: @geekach

www.geekach.com.ua



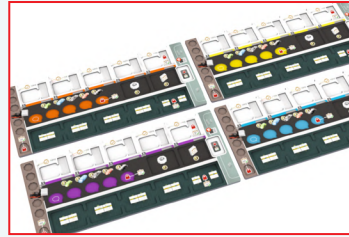
КОМПОНЕНТИ



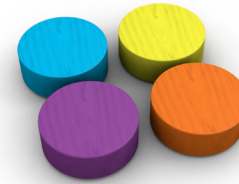
1 ігрове поле



Ці правила, правила соло-гри та довідник



4 планшети гравців



24 диски
(по 6 кожного кольору)



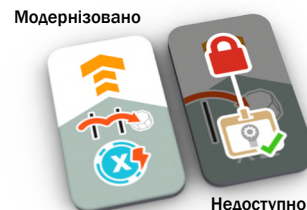
4 робітники
(по 1 кожного кольору)



4 маркери сертифікації
(по 1 кожного кольору)



4 маркери накопичених змін
(по 1 кожного кольору)



4 плитки подвійної модернізації
(по 1 на гравця)



20 замків гравця
(по 5 на гравця)



4 пам'ятки гравця
(по 1 на гравця)



20 жетонів промови
(по 5 на гравця)



23 жетони універсальної
промови



1 фігурка Сандри
1 маркер тижня



1 маркер виробничого циклу
1 маркер наради



1 плитка обов'язків Сандри



1 планшет двосторонньої
тестової траси та 1 пейс-кар



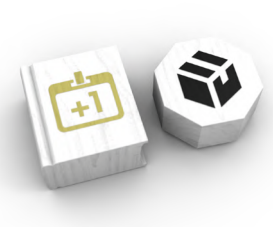
40 авто (по 8 кожного типу)



6 маркерів вартості деталей



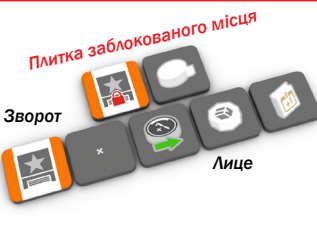
60 деталей авто
(по 10 кожного типу)



16 фішок підручників
11 фішок ваучерів на деталі



20 плиток бонусів звичайного
гаража (по 5 кожного кольору)



20 плиток бонусів вдосконалено-
го гаража (по 5 кожного кольору)



12 карт канбан-замовлень



32 карти цілей ефективності



35 плиток дизайну
(по 7 кожної для 5 моделей авто)



12 плиток цілей заводу (3 групи)



5 плиток запиту



20 плиток нагород



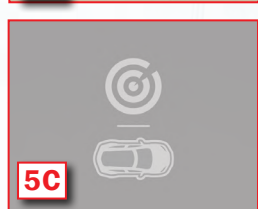
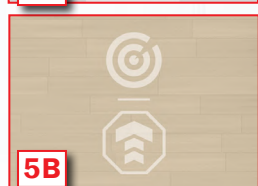
11 плиток кінцевих цілей



4 жетони нагадування про нако-
пичені зміни (по 1 на гравця)

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

1. Покладіть ігрове поле на середину столу.
2. Покладіть плитку обов'язків Сандри на відповідне місце. Використовуйте сторону з червоною смугою.
3. Покладіть деталі авто біля ігрового поля, утворюючи запас. Виберіть навмання 3 різні типи й покладіть їх на відповідні місця переробки.
4. Покладіть біля ігрового поля ваучери на деталі й підручники, утворюючи запас.
5. Розділіть цілі заводу на 3 стопи залежно від їхнього типу. З кожного стопу навмання виберіть 2 цілі заводу. Покладіть горілиць цілі сертифікації на відповідно пронумеровані місця над треком сертифікації (5A). Покладіть горілиць решту цілей заводу на відповідні місця ігрового поля так, щоб жетон з меншим числом опинився на верхньому місці, а інший на нижньому (5B/5C). Поверніть невикористані цілі заводу в коробку. Потім покладіть два жетони універсальної промови на кожну ціль заводу (всього є 12 жетонів промови).



Для 3 гравців. Покладіть 2 жетони універсальної промови на ціль заводу з меншим числом кожної пари; покладіть 1 жетон на ціль заводу з більшим числом.

Для 2 гравців. Покладіть по 1 жетону універсальної промови на кожну ціль заводу.

КОНСТРУКТОРСЬКИЙ ВІДДІЛ:

6. Для 3 гравців. Покладіть на тестову трасу, надруковану на ігровому полі, планшет тестової траси із зображенням 3 осіб.



Для 2 гравців. Так само як і для 3 гравців, але використайте сторону із зображенням 2 осіб.



7. Покладіть горілиць маркери вартості деталей авто на крайнє ліве місце на треку підвищення вартості.
8. Розмістіть пейс-кар на будь-яку зі смугастих ділянок на треку, передом проти годинникової стрілки.
9. Покладіть маркер наради та маркер виробничого циклу на вказані місця.

Примітка. Усі компоненти в грі обмежені.



Це правила приготування до гри для 4 гравців. Зміни для гри з 2 і 3 гравцями за потреби вказуються окремо.



ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ ВІДДІЛ:

11. Перемішайте плити дизайнів й покладіть по 1 випадковій плитці (стороною з дизайном договору) на кожне з 8 крайніх правих місць.
12. Покладіть горілиць решту плиток дизайнів трьома стопами по 9 плиток на крайні ліві місця. Крайній лівий стос – **Центральний**, а два інші називають стопами **Головного офісу**.

СКЛАДАЛЬНИЙ ВІДДІЛ:

13. Розмістіть по 1 авто кожного кольору (передом ліворуч) на місця відповідних кольорів.
14. Розмістіть ще по 1 авто того ж кольору на жовту комірку ліворуч щойно розміщеного авто.
15. Поставте решту авто біля ігрового поля навпроти Складального відділу так, щоб усі гравці могли чітко бачити, скільки яких авто залишається.



16. Перетасуйте 5 плиток запиту й покладіть по 1 випадковій плитці горілиць на кожне з 2 місць біля кінця лінії. Покладіть ту кількість жетонів універсальної промови біля кожної плити, яка вказана в нижньому правому куті плити.
17. Покладіть долілиць решту плиток стосом біля ігрового поля навпроти Складального відділу.



ЛОГІСТИЧНИЙ ВІДДІЛ:

18. Перетасуйте карти канбан-замовлень і покладіть їх долілиць біля ігрового поля. Відкрийте верхню карту колоди й покладіть усі 6 зображених деталей авто на відповідні місця складів. Потім покладіть цю карту долілиць під низ колоди.



АДМІНІСТРАТИВНИЙ ВІДДІЛ:

19. Перетасуйте карти цілей ефективності й покладіть горілиць 4 випадкові карти на місця зали для нарад. Покладіть колодою долілиць решту карт цілей ефективності біля ігрового поля.
20. Виберіть випадкову плитку кінцевої цілі й покладіть її на відповідне місце в нижній частині зали. Поверніть решту плиток кінцевих цілей у коробку.
21. Покладіть маркер тижня на поділку «0» треку тижня.
22. Розмістіть Сандру за її столом.

ДЛЯ КОЖНОГО ВІДДІЛУ:

23. Перемішайте плитки нагород і навчання покладіть долілиць 3 з них над верхнім місцем треку навчання в кожному відділі, потім покладіть 1 жетон універсальної промови поверх кожного стосу плиток нагород. Поверніть решту плиток нагород у коробку.



- 2-3 гравці. Покладіть лише 2 плити нагород для кожного відділу.

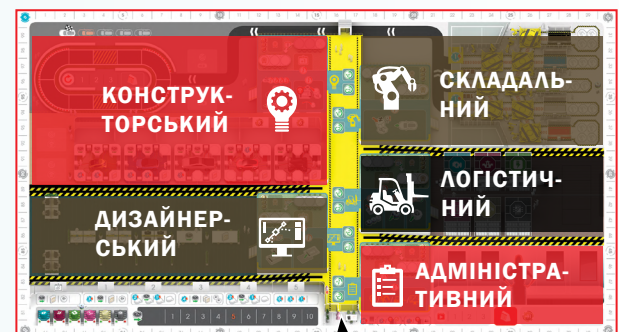
ДЕТАЛІ АВТО

Двигун, система автопілота, акумулятор.

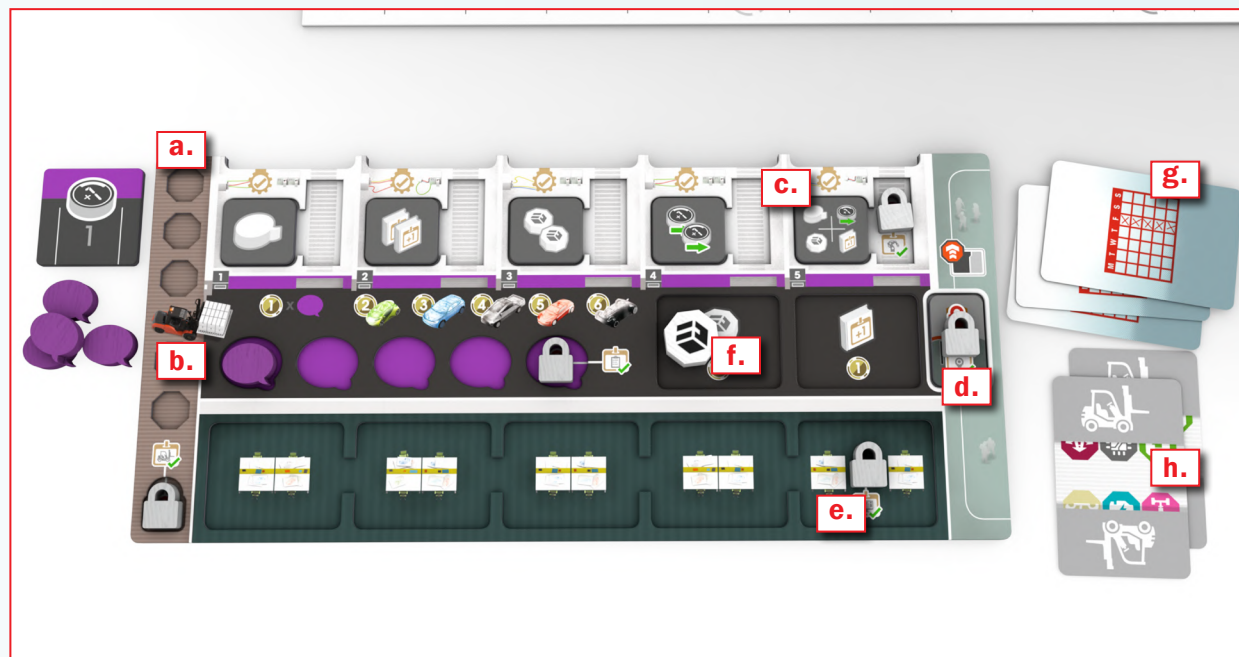
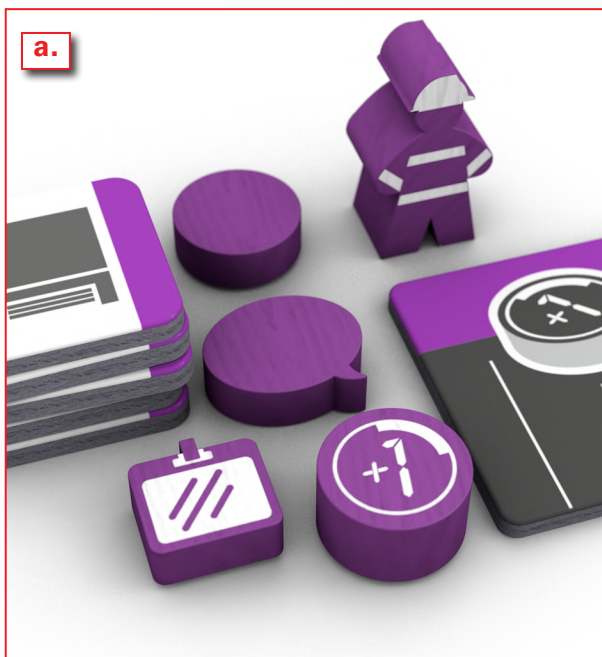


Кузов, електроніка, трансмісія.

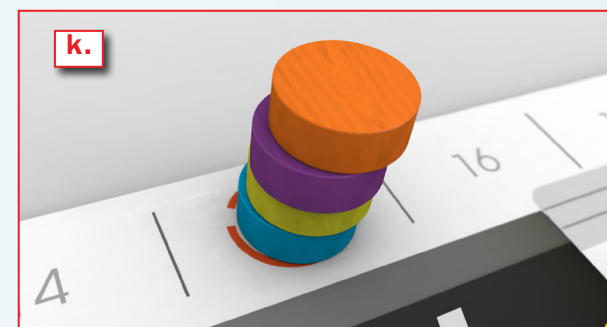
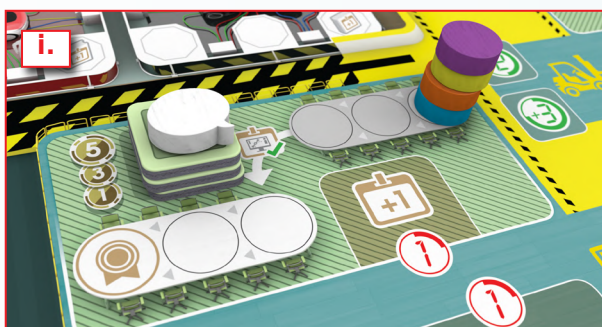
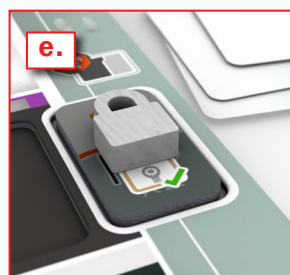
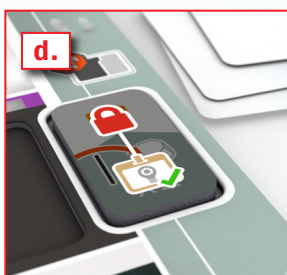
НАЗВИ ВІДДІЛІВ І СИМВОЛИ



Доріжка робочих місць



ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ



Кожен гравець виконує такі кроки:

- Виберіть колір і візьміть: планшет гравця, плитки бонусів звичайного гаража, 1 робітника, жетони промови, жетон нагадування про накопичені зміни, маркер накопичених змін, диски та маркер сертифікації вибраного кольору.
- Покладіть 1 з ваших жетонів промов на вільне місце на вашому планшеті, а решту – біля планшета.
- Покладіть горілиць ваші плитки бонусів звичайного гаража на ваші гаражі. Порядок не має значення, за винятком того, що плитку з зображенням замка треба покласти на крайній правий гараж.
- Покладіть плитку подвійної модернізації на відповідне місце на вашому планшеті.
- Покладіть по 1 замку на кожен із 5 символів замків, зображених на вашому планшеті й на плитці подвійної модернізації.
- Візьміть жетон ваучера на деталі й покладіть його на відповідне місце на вашому планшеті.
- Візьміть на руку 3 карти цілей ефективності.
- Візьміть на руку 2 карти канбан-замовлень.
- Покладіть 1 з ваших дисків на початкове місце **кожного з 5 треків навчання у відділах**.
- Покладіть маркер накопичених змін на крайню ліву позицію фонду змін.
- Покладіть свій маркер ОВ (ваш останній диск) на поділку «15» треку очок виробництва (ОВ). Щоразу отримуючи ОВ, ви переміщуєте свій маркер вперед на цьому треку. Якщо ви втрачаєте ОВ, переміщуєте його назад.

АДАПТАЦІЯ НОВОГО ПРАЦІВНИКА

Навмання виберіть першого гравця. Після приготування, але до початку гри, виконайте такі дії:

1. Починаючи з цього гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець кладе свій маркер сертифікації на вільне місце в секції «0» треку сертифікації. Коли ви розміщуєте свій маркер сертифікації на місце із зображенням вигоди, ви відразу ж отримуєте цю вигоду.

Примітка. Порядок маркерів справа наліво важливий для наступного кроку, але він також визначає черговість ходів у першому раунді гри.

2. За черговістю на треку сертифікації (справа наліво) кожен гравець бере 1 деталь авто з Логістичного відділу й 1 плитку дизайну з Дизайнерського відділу.

Можна взяти будь-яку плитку дизайну, що лежить горілиць, зокрема верхню плитку кожного зі стосів. Покладіть кожен взятий предмет на відповідне місце на вашому планшеті.

Примітка. Коли під час гри ви берете плитку дизайну з 4 крайніх правих місць, то отримуєте вигоду. Це не стосується цього кроку.

3. Після того як усі гравці візьмуть по плитці, поповніть вільні місця плиток дизайну, зсунувши плитку вправо, а потім заповніть усі вільні місця плитками з відповідного стосу (з верхнього стосу Головного офісу до верхнього ряду; з нижнього стосу Головного офісу до нижнього ряду). **Не поповнюйте запас деталей авто.**

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває серію раундів, **кожен з яких – це один день** роботи заводу. Кожен **день** складається з 2 фаз:

- **Фаза вибору відділу.** Гравці по черзі вибирають робоче місце в тому відділі, у якому хочуть працювати.
- **Фаза роботи.** У порядку відділів гравці використовують свої зміни для роботи і/або навчання у вибраному ними відділі. Після закінчення фази роботи, перед завершенням дня, може відбутися нарада.

Цей процес триває, доки не пройде певна кількість **тижнів і нарад**. Після фінального підрахунку очок гравця з найбільшою кількістю ОВ оголошують переможцем.

1. ФАЗА ВИБОРУ ВІДДІЛУ

У перший день гри кожен гравець за черговістю на треку сертифікації (справа наліво) вибирає вільне робоче місце в будь-якому відділі, де розміщує свого робітника стоячи. Сандра вже сидить за своїм столом в Адміністративному відділі.

У наступних раундах кожен гравець, **за порядком згори донизу**, вибирає **інший відділ**, ніж той, в якому він перебуває на цю мить, а потім розміщує свого робітника на вільне робоче місце в цьому відділі. Отже, ваш вибір в один день впливає на ваш пріоритет вибору в наступний день.

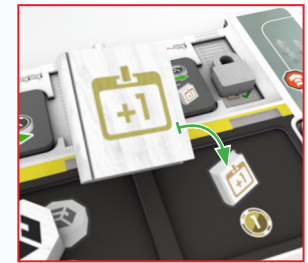
– Політика перехресного навчання компанії забороняє персоналу працювати в тому самому відділі два робочі дні поспіль, — Сандра

Важливо. У грі з 2 гравцями заборонено переміщатися до відділу, де перебуває Сандра. Це стосується навіть Адміністративного відділу.

Сандра також вибирає нове робоче місце відповідно до власних правил, описаних на с.17.



Виберіть місце.



Отримайте вигоду.



Синій ходить перший, оранжевий – останній.



Візьміть 1 плитку дизайну та 1 деталь авто.



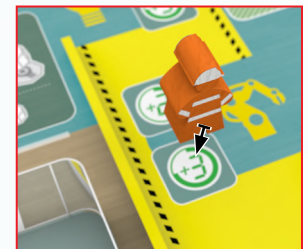
Покладіть їх на свій планшет.



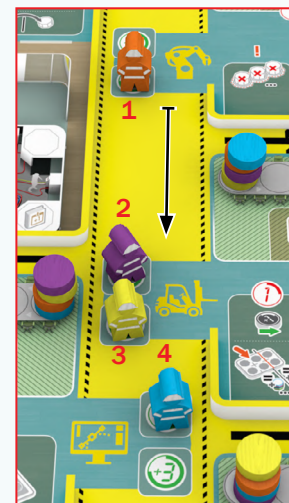
Коли всі гравці візьмуть по плитці, поповніть ділянку.



Робочі місця Логістичного відділу й Дизайнерського відділу.



Оранжевий має 3 зміни для роботи у Складальному відділі.



Оранжевий – перший гравець, пурпуровий – другий, жовтий – третій, а синій – останній.



Сандра за своїм столом.





Синій має 2 зміни, які може витратити в Дизайнерському відділі.



Синій витрачає 1 накопичену зміну.

2. ФАЗА РОБОТИ

У порядку черговості робітників згори донизу кожен гравець по черзі виконує завдання. Кількість змін, які ви маєте для виконання завдань, визначається вибраним робочим місцем (2 або 3 у всіх відділах, крім Адміністративного, де їх 1 або 2). Крім того, якщо ви маєте накопичені зміни, то можете витратити деякі з них (перемістивши свій маркер назад на треку фонду змін), щоб працювати більше. **Однак ніколи не можна працювати більше ніж 4 зміни за один день.**

Більшість завдань можна виконати за одну зміну, однак для виконання деяких треба кілька змін.

Завершивши свої зміни, покладіть свого робітника на його робочому місці, щоб показати, що ваш хід завершений.



Коли настає черга Сандри, вона перевіряє відділ, у якому перебуває, і виконує свої завдання (див. с. 17). **Виняток становить перший день гри, коли Сандра сидить за своїм столом і займається паперовою роботою.**

Після того як усі гравці відпрацюють свої зміни, **перевірте, чи немає наради та чи не настав кінець тижня. Потім починається наступний день.** Докладніше див. с. 19.

ПРИКЛАД

Синій працює в Дизайнерському відділі, і має 2 зміни для виконання завдань. Він також має 3 накопичені зміни, тому він може витратити 1-2 з них, щоб працювати більше. Він вирішує витратити 1 накопичену зміну й попрацювати загалом 3 зміни в цей день.



НАВЧАННЯ І СЕРТИФІКАЦІЯ

Перш ніж пояснити, як працює кожен окремих відділ, зазначимо, що між ними є одна спільна річ.

Кожен відділ має свій власний трек навчання, який показує поточний рівень навчання кожного гравця. Коли ви працюєте у відділі, одне із завдань, яке ви можете там виконати – це пройти навчання в цьому відділі. **За кожну витрачену на це завдання зміну** перемістіть свій маркер на наступну поділку, помістивши його поверх будь-яких інших маркерів, якщо вони там є.

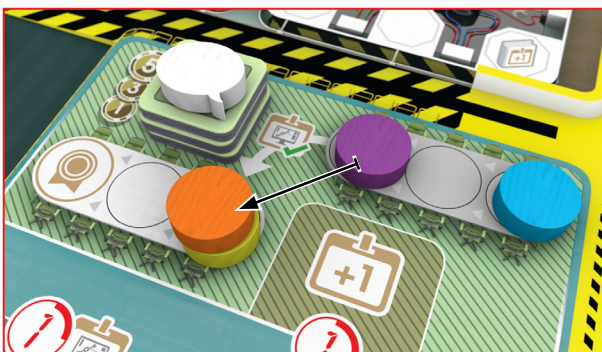
Щойно ви перетнете стрілку на треку навчання відділу, ви вважатиметеся сертифікованим у цьому відділі. Це зазвичай розблоковує щось на вашому планшеті й дає певні вигоди всередині самого відділу (описані в правилах кожного відділу).

Щоразу, коли ви отримуєте сертифікацію у відділі, виконайте такі дії:

- Скиньте замок з відповідної секції вашого планшета (див. «Довідник»).
- Виберіть вільне місце в наступній секції треку сертифікації біля того місця, де на цей момент розміщений маркер сертифікації. Перемістіть туди маркер та отримайте вигоду від цього місця.
- Перевірте, чи ви не досягли цілі заводу (див. с. 16).

ПРИКЛАД

Оранжевий щойно пройшов свою першу сертифікацію. **Жовтий** пройшов свою першу сертифікацію раніше того ж дня, тому одне з місць у наступній секції вже вибране. **Оранжевий** вибирає місце із зображенням ваучера на деталі, поміщає туди свій маркер сертифікації й отримує 1 ваучер на деталі.



Оранжевий витрачає зміну на навчання та проходить сертифікацію.



Оранжевий переміщається із секції «0» в секцію «1» й отримує ваучер на деталі.



ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Працюючи у відділі, ви також можете навчатися, читаючи на дозвіллі підручники, навіть якщо ви не витрачали змін на навчання.

У свій хід, коли ви працюєте у відділі, **до чи після витрат змін**, ви можете повернути 1 чи більше підручників у запас, щоб перемістити свій маркер на одне місце вперед на треку навчання цього відділу за кожен використаний підручник. Це не коштує ніяких змін, і це можна зробити, навіть якщо ви вже витратили всі свої зміни за день.



ПОГЛИБЛЕНЕ НАВЧАННЯ

Навіть після того як ви пройшли сертифікацію у відділі, ви можете далі навчатися, поки не досягнете кінцевого місця на треку, коли вас класифікують як експерта в цьому відділі. Перший гравець, який стане експертом у кожному відділі, отримує жетон універсальної промови, що лежить на стосі нагород.

Також, коли ви станете експертом, таємно перегляньте всі плитки нагород, що залишилися в цьому відділі, **виберіть одну, а решту покладіть долілиць туди**, звідки ви їх узяли.

Плитки нагород дають вам негайну вигоду, а потім їх треба покласти назад у коробку (докладніше про вигоди див. «Довідник»).

Кожен гравець, який досягнув фінального місця, може вибрати одну плитку нагороди, якщо така ще залишилася.

Наприкінці гри ви отримаєте ОВ відповідно до вашої позиції на кожному з треків навчання.

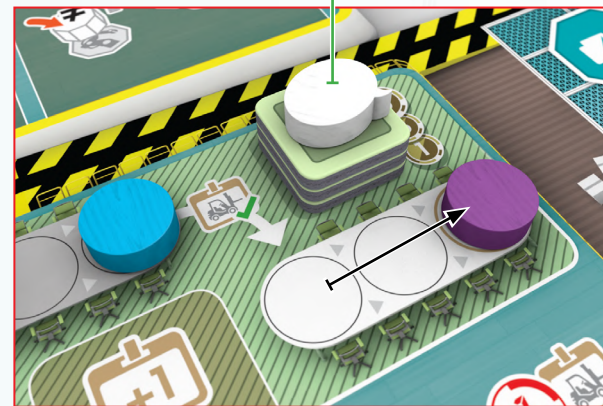
Докладніше про фінальний підрахунок очок читайте на сторінці 24.

ПРИКЛАД

Пурпуровий працює в Дизайнерському відділі й має загалом 3 зміни, які може витратити. Він вирішує витратити 2 зміни, щоб виконати завдання цього відділу, а потім 1 зміну на навчання. Потім він також використовує 2 підручники, щоб навчатися ще 2 рази.



Пурпуровий повертає до запасу 2 підручники зі свого планшета, щоб ще двічі навчатися.



Бувши першим, хто досяг місця експерта на треку, **пурпуровий** отримує жетон універсальної промови. Потім він вибирає 1 плитку нагороди з доступних та отримує її вигоду.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

ОТРИМАННЯ ПІДРУЧНИКІВ, ВАУЧЕРІВ НА ДЕТАЛІ ТА НАКОПИЧЕННЯ ЗМІН

Упродовж гри є кілька способів отримання підручників і ваучерів на деталі.

Щоразу, коли ви отримуєте будь-що з них, покладіть відповідні плитки на край вашого планшета. **Ви не можете використовувати їх у той же хід, коли їх отримали**. Завершивши свій хід, перемістіть їх на свій планшет.

Також є кілька способів отримання накопичених змін. Коли ви отримуєте накопичену зміну, перемістіть свій маркер вперед по треку фонду змін. Як і підручники чи ваучери на деталі, їх не можна використовувати в той же хід, коли ви їх отримуєте.

Використовуйте свій маркер нагадування про накопичені зміни, щоб пам'ятати, скільки змін ви мали на початку ходу, та щоб переконатися, що ви помилково не використовуєте жодної зміни в той самий хід, коли їх отримуєте. У цьому є потреба лише тоді, коли на початку вашого ходу ви маєте лише 1 чи 2 накопичені зміни, адже за хід можна використати не більше ніж 3 зміни

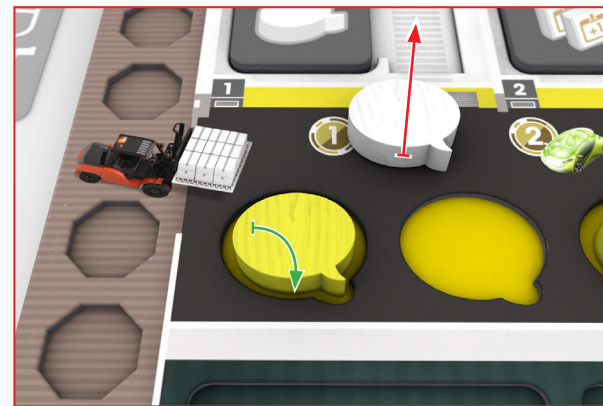


ЖЕТОНИ УНІВЕРСАЛЬНОЇ ПРОМОВИ

Упродовж гри є кілька способів отримати жетон універсальної промови.



Щоразу, коли це стається, поверніть жетон універсальної промови до запасу й перемістіть один з ваших власних жетонів промови з краю вашого планшета на вільне місце на вашому планшеті. Якщо всі місця вже заповнені, покладіть жетон універсальної промови на край планшета (ви зможете обмінювати їх на власні жетони промов після кожної наради; див. с. 19).



Жовтий отримує жетон універсальної промови. Він повертає цей жетон і кладе один жетон промови свого кольору на вільне місце на своєму планшеті.

Якщо **жовтий** не матиме вільних місць, то покладе жетон універсальної промови біля свого планшета.

ВІДДІЛИ Й ЗАВДАННЯ



ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ ВІДДІЛ

Тут створюються дизайни, які потім можна використати у Конструкторському відділі для модернізації конкретних деталей і переміщення авто до вашого гаражу для тестування.



Оранжевому не можна брати будь-які дизайни з 3 крайніх лівих стосів. Для цього йому треба бути сертифікованим і вибрати завдання модернізованого дизайну.



Оранжевий кладе 3 дизайни на відповідні місця на своєму планшеті. На кожному місці може лежати лише один дизайн.



Наприкінці свого ходу Оранжевий пересуває всі дизайни праворуч і заповнює вільні місця новими плитками зі стосів.

Крім навчання, у цьому відділі можна виконати лише одне завдання: **вибрати дизайн**.

Виконавши це завдання, ви переміщуєте дизайн з Дизайнерського відділу на ваш планшет. Вам знадобляться дизайни для виконання завдань у Конструкторському відділі.



ЗАВДАННЯ: ВИБРАТИ ДИЗАЙН

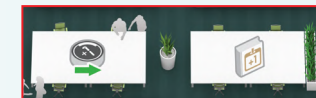
Щоб перемістити дизайн на свій планшет, заплатіть 1 зміну й виконайте наступні кроки:

1. За кожну витрачену зміну виберіть один з дизайнів на крайніх правих 8 місцях. Дизайни з Центрального стосу та стосів Головного офісу недоступні під час виконання цього завдання.
2. Перемістіть вибраний дизайн на одне з доступних місць вашого стола на вашому планшеті. Покладіть його стороною з кресленням догори. Якщо ви не маєте вільного місця, ви не можете взяти дизайн.

Після того як ви закінчите витратити тут свої зміни, посуньте всі дизайни в обох рядах праворуч, щоб заповнити будь-які проміжки між плитками. Якщо в рядах залишилися вільні місця, заповніть їх (справа наліво) плитками з відповідних стосів Головного офісу, розміщених ліворуч від кожного ряду. Якщо відповідний стос Головного офісу вичерпаний, заповніть вільні місця плитками з Центрального стосу. Якщо вичерпалися обидва стоси, заповніть спершу верхній ряд.

Примітка. Ви поповнюєте дизайни лише наприкінці свого ходу, після того як виберете всі дизайни, які хочете.

РЕТЕЛЬНО ПРОДУМАНИЙ ДИЗАЙН



Якщо ви візьмете дизайн з одного з чотирьох крайніх правих місць, ви отримуєте вигоду, зображену між двома дизайнами цього стовпця. Це **або 1 накопичена зміна, або 1 підручник**. Якщо ви візьмете чотири дизайни з цих місць, ви отримаєте 2 накопичені зміни та 2 підручники. Пам'ятайте, що будь-які отримані вигоди не можна використати в той самий хід.

Приклад

Оранжевий витрачає 3 зміни, щоб взяти 3 дизайни та кладе їх на свій планшет. Потім дизайни в Дизайнерському відділі зсувають праворуч, щоб заповнити проміжки, а вільні місця заповнюють знову.



ВИГОДИ ВІД СЕРТИФІКАЦІЇ

Пройшовши сертифікацію в цьому відділі, ви здобуваєте дві вигоди:

- Ви можете зберігати 1 додатковий дизайн на вашому планшеті.
- Ви можете виконати нове **завдання**:



ЗАВДАННЯ: ВИБРАТИ МОДЕРНІЗОВАНИЙ ДИЗАЙН

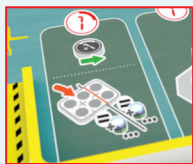
Це завдання виконується так само, як і звичайне завдання «Вибір дизайну», за винятком того, що ви можете вибрати верхні дизайни з Центрального стосу та стосів Головного офісу. Якщо ви берете останній дизайн зі стосу Головного офісу, негайно замініть його верхнім дизайном Центрального стосу.



ЛОГІСТИЧНИЙ ВІДДІЛ

Заповняйте склади канбан-замовленнями та збирайте потрібні вам деталі для авто.

Крім навчання, є ще три завдання, які можна виконувати в цьому відділі. Ці завдання пов'язані з отриманням деталей авто, які ви будете використовувати у Складальному й Конструкторському відділах.



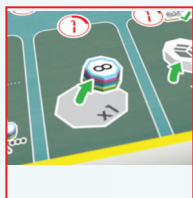
ЗАВДАННЯ: ВИДАТИ КАНБАН-ЗАМОВЛЕННЯ

Щоб виконати це завдання, витратьте 1 зміну й виконайте ці кроки в такому порядку:

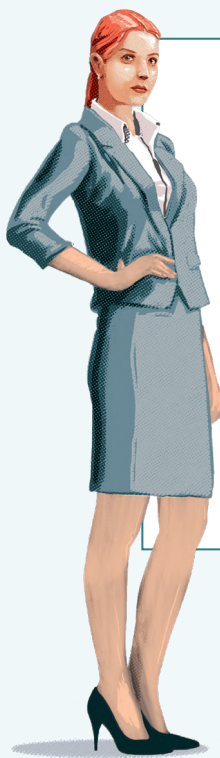
1. Візьміть 1 накопичену зміну. **Пам'ятайте**, що будь-які накопичені зміни не можна використовувати в той самий хід, коли ви їх отримали.
2. Виберіть карту канбан-замовлення зі своєї руки й покладіть її вертикально на місце для канбана так, щоб 4 її символи розташувалися з одного боку лінії, а 2 – з іншого. Ви вибираєте, яка з частин – верхня чи нижня – отримує 4 символи. Карти канбан можна розвертати на 180 градусів.
3. Для кожного символу, що відповідає складу з його боку лінії, додайте 1 деталь авто із загального запасу на відповідний склад.
4. Поверніть карту канбан-замовлення долілиць під низ колоди.
5. Візьміть на руку верхню карту з колоди канбан-замовлень.

Примітка. Ви можете виконати це завдання лише раз за хід.

ЗАВДАННЯ: ЗІБРАТИ ДЕТАЛІ АВТО



Щоб виконати це завдання, витратьте 1 зміну, візьміть будь-яку кількість деталей авто з будь-якого складу й розмістіть їх на складських місцях на вашому планшеті. У вас повинно бути вільне місце на вашому планшеті для кожної деталі авто, яку ви берете.



Ваучер на деталі можна використовувати для отримання будь-якої потрібної вам деталі із запасу, але тільки в той момент, коли вона вам потрібна. Ваучер можна використати лише під час виконання завдань «Доставити потрібну деталь» у Складальному відділі або «Модернізувати дизайн» у Конструкторському відділі, як зазначено в правилах для цих завдань. Ви не можете повернути ваучер на деталі й розмістити деталь авто із запасу на свій планшет. Ви не можете використовувати ваучер для отримання деталі авто, якої на ту мить нема в запасі.



2 акумулятори, 1 електроніка, 1 кузов і 1 трансмісія на карті перебувають по той же бік лінії, що й відповідні склади, і тому ці деталі додаються до їхніх складів. Система автопілота на карті перебуває по інший бік лінії від складу автопілота, і тому не додається.



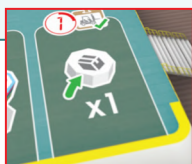
Синій витрачає 1 зміну, щоб забрати всі акумулятори зі складу й розмістити їх на своєму планшеті.



ВИГОДИ ВІД СЕРТИФІКАЦІЇ

Пройшовши сертифікацію в цьому відділі, ви здобуваєте дві вигоди:

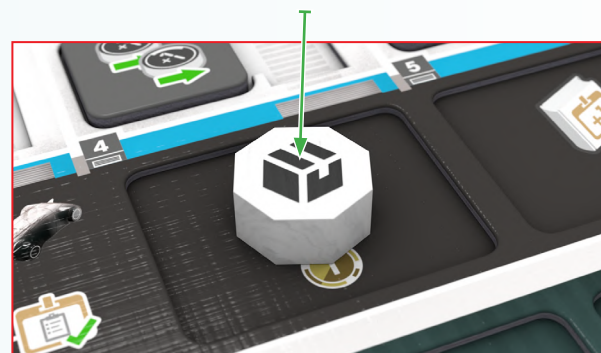
- Ви можете зберігати 1 додаткову деталь авто на вашому планшеті.
- Ви можете виконати нове завдання:



ЗАВДАННЯ: ОТРИМАТИ ВАУЧЕР НА ДЕТАЛІ

Щоб виконати це завдання, ви повинні бути сертифіковані в цьому відділі. Витратьте 1 зміну, щоб узяти 1 ваучер на деталі із запасу й помістити її біля вашого планшета. Наприкінці свого ходу перемістіть ваучер на деталі на свій планшет.

Примітка. Ви можете виконати це завдання лише раз за хід.



Синій витрачає 1 зміну, отримує один ваучер і поміщає його на свій планшет. Він хотів би взяти ще один, але за хід гравець може взяти лише один.



СКЛАДАЛЬНИЙ ВІДДІЛ

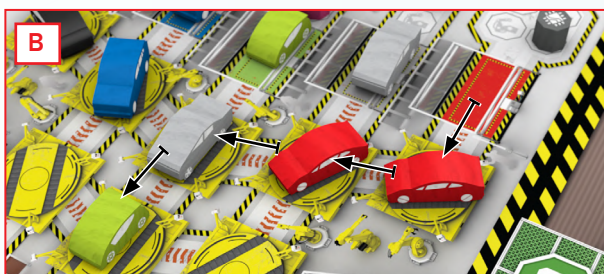
Доставляйте деталі, потрібні для завершення складання авто, і дивіться, як вони сходять із конвеєра!



Перш ніж почати витрачати зміни на складальній лінії, **Пурпуровий** очищає лінію легковиків, адже вона заповнена деталями.



Пурпуровий не може розмістити кузов, бо він уже є на лінії легковиків. Він також не може розмістити систему автопілота, бо йому треба спершу доставити модернізовані деталі. У його випадку єдиним варіантом буде електроніка.



Доставляючи унікальну електроніку на лінію спорт-карів, **Пурпуровий** активує низку переміщень.

Складальна лінія – це складальні місця, де зберігаються деталі авто, і конвеєри, якими переміщуються авто в міру їхнього складання. Зрештою, вони потрапляють на тестову трасу в Конструкторському відділі.

ПЕРШЕ: ОЧИСТИТИ СКЛАДАЛЬНІ МІСЦЯ



Якщо на початку вашого ходу в цьому відділі (або коли ви вибираєте працювати тут з Адміністративного відділу), усі складальні місця певної моделі заповнені деталями авто, поверніть ці всі деталі до запасу. Це не стосується моделей, що мають деталі авто лише на деяких складальних місцях.

Крім навчання, у цьому відділі можна виконати лише одне завдання.

ПЕРЕРобКА

У будь-який момент свого ходу ви можете обміняти деталь авто зі свого сховища на ту, яка є у фонді переробки. У фонді переробки може бути тільки 3 деталі авто, і кожна з них повинна бути різною. Використання переробки безплатне, і ви можете виконати переробку скільки завгодно разів. Однак переробку не можна використовувати під час нарад.

Приклад

Під час роботи у Логістичному відділі **Жовтий** витрачає 1 зміну на те, щоб забрати зі складу 3 кузова (деталі авто). Думаючи про свій наступний хід, він розуміє, що йому знадобиться трансмісія. **Жовтий** її не має, але ця деталь є у фонді переробки. Він міняє свою деталь (кузов) на трансмісію у фонді переробки.



ЗАВДАННЯ: ДОСТАВИТИ ПОТРІБНУ ДЕТАЛЬ

Щоб виконати це завдання, витратьте 1 зміну й виконайте ці кроки в такому порядку:

1. Перемістіть деталь авто зі свого планшета гравця на вільне складальне місце будь-якої моделі.
 - Ви можете не використовувати деталь авто зі свого планшета, а можете натомість витратити ваучер на деталь. Якщо ви це зробите, візьміть будь-яку деталь авто з запасу й покладіть її на вільне складальне місце.
 - Деталь авто повинна відрізнятися від решти деталей, що на цю мить є на складальних місцях цієї моделі. **Нагадування:** ви можете використати переробку.
 - Якщо будь-яка деталь моделі була модернізована (див. «Конструкторський відділ» на с. 14), ви повинні спершу доставити для цієї моделі модернізовані деталі. Ви можете доставити не модернізовану деталь, щойно будуть доставлені всі модернізовані деталі. Точний порядок деталей не має значення. Важливо тільки те, що модель повинна мати всі модернізовані деталі перед доставкою будь-яких не модернізованих деталей.
2. Перемістіть авто з початку складальної лінії цієї моделі на одну позицію вперед уздовж стрілок.
 - Коли позиція, на яку переміщається авто, зайнята іншим авто, то це інше авто треба переставити вздовж напрямку стрілок на наступну жовту комірку або зняти з конвеєра.
 - Якщо є кілька варіантів переставлення, то **вибирайте будь-який**. Так триває, поки більше не буде авто для переставлення.
 - Дивіться наступну сторінку, якщо автомобіль сходиться із конвеєра.
3. Розмістіть нове авто цієї моделі із запасу на початок складальної лінії цієї моделі. Пропустіть цей крок, якщо в запасі більше немає авто цієї моделі.

Важливо. Авто переміщуються по складальній лінії щоразу, коли додається одна деталь, а не лише тоді, коли всі складальні місця заповнені.



АВТО СХОДИТЬ ІЗ КОНВЕЄРА

Коли авто сходить із конвеєра, воно потрапляє на тестову трасу в Конструкторському відділі. Виконайте такі кроки:

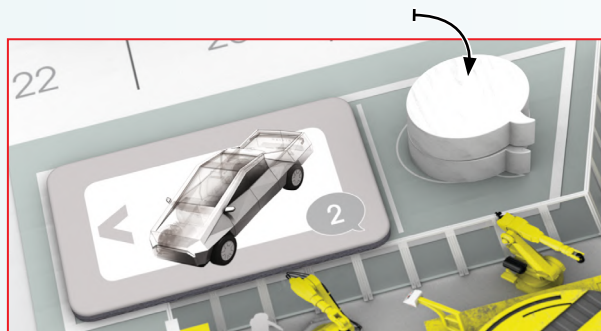
торському відділі. Виконайте такі кроки:

- Отримайте 1 або 2 ОВ, залежно від того, з якого конвеєра сходить авто.
- Якщо модель авто збігається з моделлю, зображеною на будь-якій з плиток запиту, візьміть жетон універсальної промови з сусідньої плитки запиту, якщо він там ще є.
- Перемістіть авто в кінець ряду авто позаду пейс-кара на тестовій трасі.

За пейс-каром одночасно може перебувати не більше ніж 4 авто. Якщо 5-те авто повинно заїхати на тестову трасу, приберіть авто, розміщене безпосередньо за пейс-каром. Посуньте вперед інші авто, щоб закрити проміжки позаду нього, а потім розмістіть у кінці ряду нове авто. Поверніть прибране авто до запасу.

ЗАДОВОЛЕНИЙ ЗАПИТ

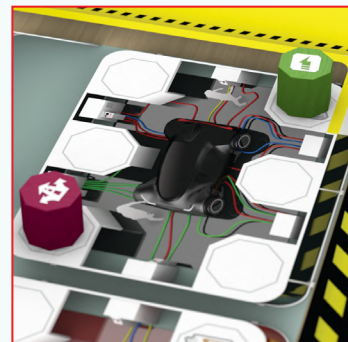
У кінці вашого ходу, якщо біля жодної з двох плиток попиту в цьому відділі більше немає жетонів промов, то поточний попит був задоволений. Відкладіть порожню плитку запиту на один бік і візьміть нову зі стосу плиток запиту, поклавши поруч неї кількість жетонів універсальної промови, вказану на плитці. Після заміни порожніх плиток (чи плиток) запиту перетасуйте відкладені плитки та знову сформуєте стос.



Покладіть 2 жетони універсальної промови збоку плитки.



Пурпуровий доставляє трансмісію і таким чином штовхає вперед усі легковики в черзі. На початку черги з'являється новий легковик.



Пурпуровому потрібен акумулятор або система автопілота. Тому він використовує переробку, щоб поміняти одну зі своїх деталей.

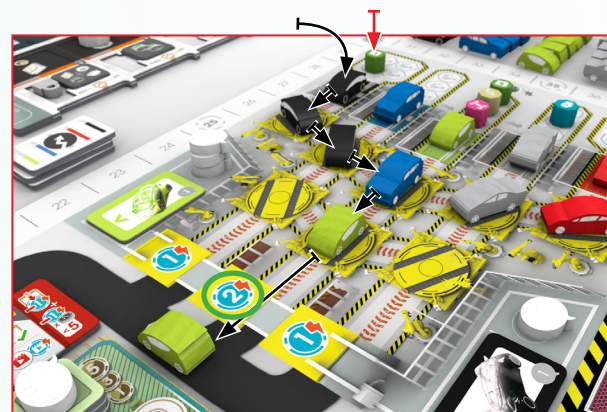
Приклад

Пурпуровий витрачає 2 зміни на роботу в Складальному відділі й використовує обидві з них, щоб доставити потрібні деталі. Спершу він вибирає додати деталь до легковика (зелена модель), який на цю мить не має модернізованих компонентів, тому **Пурпуровий** може додати будь-яку деталь авто за винятком кузова, який уже був доданий. Він вирішує додати трансмісію, переміщуючи деталь авто зі свого планшета на одне з вільних складальних місць для легковика.

Отже, зелене авто переміщується вздовж конвеєра та штовхає інші авто, як показано на малюнку праворуч. Щоб завершити завдання, на початок конвеєра додається ще одне зелене авто.

По-друге, **Пурпуровий** хоче додати деталь до концепт-кара (чорна модель). Перевірка модернізованих компонентів у Конструкторському відділі показує, що батарея і система автопілота вже були модернізовані. Тому ці обидві деталі треба додати перед додаванням будь-яких не модернізованих деталей. На жаль, **Пурпуровий** не має жодної з цих деталей, але в переробці є акумулятор. Він обмінює свою трансмісію на акумулятор в процесі переробки, а потім використовує його для складання авто.

Чорне авто рухається вздовж конвеєра, штовхаючи інші, як показано на малюнку. Це приводить до того, що зелене авто сходить із конвеєра й потрапляє на тестову трасу.



Розмістивши акумулятор на лінію концепт-кара, **Пурпуровий** тепер може забрати легковик з лінії та отримати 2 ОВ. Авто готове до тестування.



ВИГОДИ ВІД СЕРТИФІКАЦІЇ

Пройшовши сертифікацію у Складальному відділі, ви розблокуєте 5-те місце в гаражі на своєму планшеті. Хоча цей гараж розблоковується після проходження сертифікації у Складальному відділі, ви здобуваєте від неї вигоду лише тоді, коли паркуєте там авто. А це вже стосується наступного відділу, про який ми розповімо згодом...



Через те, що був запит на легковики, **Пурпуровий** отримує жетон універсальної промови. Потім він переміщує авто на тестову трасу.

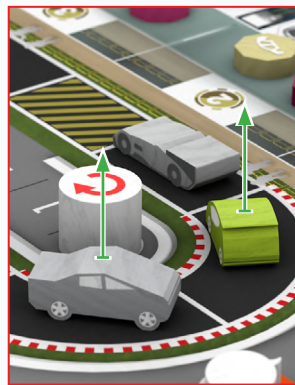


КОНСТРУКТОРСЬКИЙ ВІДДІЛ

Забирайте авто з тестової траси й паркуйте їх у своєму гаражі для фінального тестування і/або модернізації деталей авто різних моделей.



Пурпуровий відправляє дизайн легковика й дизайн вантажівки під низ Центрального стосу, витрачає 3 зміни та забирає обидва авто.



Пурпуровий розміщує кожне з авто в один зі своїх гаражів, отримує зображені бонуси, а потім перевертає плитку гаражу.



Пурпуровий просуває вперед пейс-кар на 2 позиції вздовж траси. Пейс-кар досягає смугастої ділянки та проходить її, тому нарада відбудеться наприкінці дня.

Крім навчання, у цьому відділі можна виконувати ще два завдання. Отримання авто вимагає, щоб на тестовій трасі було авто, що відповідає одному з ваших дизайнів. Модернізація деталей вимагає, щоб ви мали як відповідний дизайн, так і відповідну деталь авто.



ЗАВДАННЯ: ЗАБРАТИ АВТО

Щоб забрати авто, ви повинні мати на своєму столі дизайн, що відповідає авто на тестовій трасі. Щоб виконати це завдання, виконайте

такі кроки:

1. Виберіть, які авто ви хочете забрати з тестової траси. За кожне авто, яке ви хочете забрати, поверніть відповідний дизайн (із зображенням моделі авто) з вашого планшета під низ Центрального стосу. Ви також повинні мати вільний гараж на своєму планшеті для кожного авто, яке хочете забрати.
2. Витратьте відповідну кількість змін, щоб забрати авто позаду пейс-кара.
 - 1-ше авто позаду пейс-кара вимагає 1 зміни.
 - 2-ге авто: 2 зміни.
 - 3-тє авто: 2 зміни.
 - 4-е авто: 3 зміни.
3. Забравши авто, посуňte пейс-кар уздовж тестової траси вперед на кількість місць, рівну кількості авто, які ви взяли. Якщо пейс-кар досягає або перетинає смугасту ділянку, перемістіть маркер наради на відповідне місце в Адміністративному відділі. Це означає, що наприкінці поточного дня відбудеться нарада Ради директорів (див. с. 19). Потім посуňte вперед інші авто, щоб закрити проміжки ззаду нього.
4. Розмістіть кожне авто в будь-якому вільному гаражі на своєму планшеті. За кожне розміщене авто ви отримуєте вигоду, зображену на плитці гаража поруч з ним (див. «Довідник»), а потім перевертаєте плитку гаража.

Дивіться «Довідник» для опису символів вигод на плитках. Зауважте, що місце із замком для плитку бонусу звичайного гаража зображає 4 окремі вигоди; у цьому разі виберіть будь-які 2 різні.

5. Перевірте, чи ви не досягли цілі заводу (див. с. 16).

Примітка. Ви посуваєте вперед пейс-кар наприкінці вашого ходу після того, як заберете всі авто, які хотіли.

Примітка. Щоб прискорити гру, а також тому, що вибір гаража може зайняти деякий час, ми радимо тримати заборані авто біля вашого планшета до кінця вашого ходу. Лише після цього приступайте до останніх кроків.



ЗАВДАННЯ: МОДЕРНІЗУВАТИ ДИЗАЙН

Щоб виконати це завдання, ви повинні мати на своєму планшеті дизайн, де зображена модель, яку ви хочете модернізувати, і деталь, яку ви модернізуєте, а також саму деталь авто.

Витратьте 1 зміну й виконайте такі кроки:

1. Перемістіть використовувану вами деталь авто з вашого планшета на будь-яке вільне місце модернізації для моделі, яку ви модернізуєте. Замість використання вашої власної деталі авто ви можете витратити ваучер на деталі, щоб взяти будь-яку деталь авто із запасу й покласти її на місце модернізації. **Пам'ятайте**, що ви також можете використовувати переробку.
2. Отримайте вигоду, зображену в заповненому вами місці модернізації (якщо така є).
3. На треку підвищення вартості перемістіть маркер для деталі авто, яку ви використовували, на одну позицію праворуч (якщо це можливо).
4. Переверніть використану плитку дизайну долиць, щоб показати модернізований дизайн, і помістіть її **праворуч свого планшета**.
5. Отримайте 2 ОВ (зображені на боці плитку з модернізованим дизайном).
6. Перевірте, чи ви не досягли цілі заводу (див. с. 16).

Примітка. Кожна модель авто має одну плитку дизайну для кожної деталі авто, а також одну плитку дизайну без деталі (її не можна використовувати для модернізації).

ПРОТЕСТОВАНІ ДИЗАЙНИ

Будь-які ваші модернізовані дизайни, до яких ви також маєте відповідні авто в одному чи кількох ваших гаражах, вважають **протестованими дизайнами**. Коли ви маєте протестований дизайн (це можна зробити відразу після його модернізації чи відразу після забирання авто), візьміть його з боку вашого планшета й покладіть над планшетом, прямо над відповідним авто.

Протестовані дизайни приносять вам ОВ наприкінці кожного тижня (див. с. 19) і наприкінці гри (див. с. 24).

Примітка. Якщо ви маєте більше ніж одне відповідне авто, не має значення, який модернізований дизайн розташовується вище. Розташування дизайну над вашим планшетом вказує на те, що він протестований. Ви можете мати більше ніж один протестований дизайн над кожним авто.

Приклад

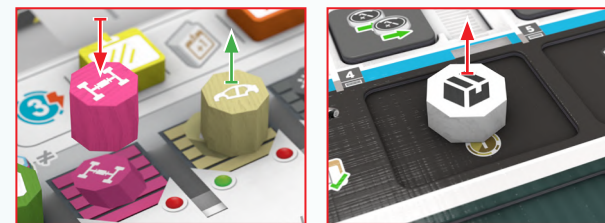
Синій має 3 модернізовані дизайни, один для позашляховика, один для спорт-кара й ще один для концепт-кара. У нього в гаражі тільки позашляховик і спорт-кар. Модернізовані дизайни його позашляховика й спорт-кара вважають протестованими дизайнами.



Синій переміщує дизайн позашляховика та спорт-кара над гаражами. Дизайн концепт-кара не протестований, тому він тримає його біля свого планшета.



Синій хоче модернізувати кузов для свого позашляховика та електроніку для вантажівки.



Щоб отримати потрібні деталі, він міняє свою трансмісію на кузов за допомогою переробки та скидає ваучер на деталі заради іншої деталі.



Він розміщує деталі на місцях модернізації відповідних моделей, отримуючи 1 підручник та 2 ОВ.

Потім він переміщує кожен з пов'язаних маркерів вартості на одну позицію праворуч.



Синій набирає 2 ОВ за кожну плитку. Він має позашляховик у своєму гаражі, тому дизайн кузова вважають протестованим. **Синій** переміщує кузов зверху гаража для позашляховика, а непротестований дизайн електроніки для вантажівки – поруч планшета.



ВИГОДИ ВІД СЕРТИФІКАЦІЇ

Пройшовши сертифікацію в цьому відділі, приберіть замок з вашої плитки подвоєння-модернізації на вашому планшеті. Ви тепер маєте **одноразову** можливість виконати **подвійну модернізацію дизайну**, коли виконаєте **завдання «Модернізувати дизайн»**.

Для цього треба виконати такі кроки:

1. Збільште на 2 (а не на 1) позиції вартість деталі авто, якщо можливо. Потім переверніть її маркер вартості стороною подвоєної модернізації догори.
2. Отримайте ОВ, рівне новому значенню вартості деталі авто.
3. Переверніть плитку подвійної модернізації на своєму планшеті.

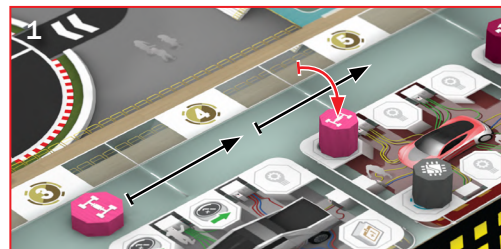
Примітка. Кожен тип деталі авто можна подвійно модернізувати лише один раз за гру. Тобто, якщо ви подвійно модернізували якусь деталь, то жоден із суперників уже не може її подвійно модернізувати.

Приклад

Синій пройшов сертифікацію у Конструкторський відділі і збирається завершити **завдання «Модернізувати дизайн»**. Вартість цієї деталі авто, яку він хоче використовувати, уже підвищена, тож зараз дуже вдалий час для цього.

Дизайн, який він хоче використати – це трансмісія від його позашляховика. **Синій** зараз не має трансмісії, і її немає в переробці. Однак він має ваучер на деталі, тому повертає його в запас і кладе трансмісію із запасу на вільне місце модернізації позашляховика.

Він перевертає плитку подвійної модернізації, щоб використати можливість подвійної модернізації. Вартість трансмісії збільшується з 3 до 5 (два кроки замість одного). Він перевертає маркер вартості й **набирає 5 ОВ**. Потім він набирає 2 ОВ за свою плитку дизайну.



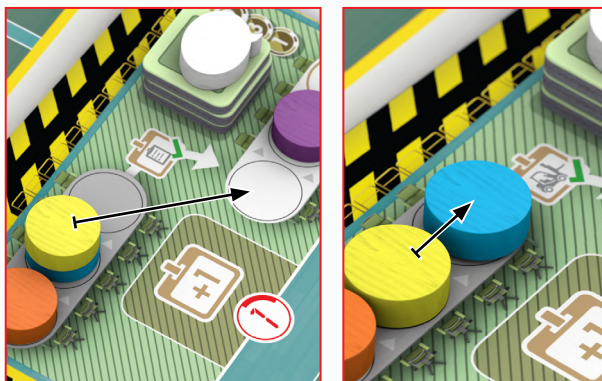


АДМІНІСТРАТИВНИЙ ВІДДІЛ

Звідси ви можете частково керувати іншими відділами.



Жовтий витрачає 2 зміни із фонду змін і ще 1 зміну з Адміністративного відділу, щоб працювати 3 зміни у Логістичному відділі.



Жовтий також витрачає 2 підручники на навчання в Адміністративному відділі та 1 в Логістичному відділі.

Коли ви працюєте в цьому відділі, ви також можете вибрати один інший відділ для роботи. Ви можете як заводно розділити свої зміни й підручники між Адміністративним і вибраним відділами – або лише в Адміністрації, або лише у вибраному відділі, або в обох.

В Адміністративному відділі немає конкретного завдання, тому витрачені тут зміни можна використовувати лише для навчання.

Примітка. Робочі місця в Адміністративному відділі пропонують тільки 1-2 зміни замість звичайних 2-3. Однак це добре підходить для використання тих змін, які ви накопили у фонді змін.

Приклад

Жовтий перебуває на робочому місці, яке дає 1 зміну, але він витрачає 2 зміни з фонду змін, щоб у цей хід працювати загалом 3 зміни. Він також має 3 підручники. Він вибирає Логістичний відділ як свій інший відділ і вирішує витратити там 2 зміни на роботу, а останню зміну на навчання в Адміністративному відділі. Потім він витрачає 2 підручники на навчання в Адміністративному відділі, а 3-й підручник на навчання у Логістичному відділі.



ВИГОДИ ВІД СЕРТИФІКАЦІЇ

Пройшовши сертифікацію в Адміністративному відділі, ви можете мати 1 додатковий жетон промови на своєму планшеті.



Жовтий проходить свою 3-тю сертифікацію і, отже, виконує умови цілі заводу «Сертифікації». Він отримує один жетон промови, що є на цілі.

ЦІЛІ ЗАВОДУ

Під час приготування ви розмістили три пари цілей заводу у тих відділах, де Рада директорів сподівається на поліпшення:

- Забрати авто для фінального тестування в Конструкторському відділі;
- Модернізація дизайнів у Конструкторському відділі;
- Сертифікації.

Коли гравець виконує умови цілі, він негайно бере 1 із жетонів універсальної промови з відповідної плитки. Щойно всі жетони промови будуть вилучені з цілі, вилучіть ціль з поля і покладіть її назад

у коробку. Один гравець може досягти обох цілей у межах будь-якого відділу.

УМОВИ ДЛЯ ВИКОНАННЯ ЦІЛЕЙ:

- **Забрати авто:** мати вказану кількість авто у своїх гаражах.
- **Модернізовані дизайни:** мати вказану кількість модернізованих дизайнів.
- **Сертифікації:** пройти вказану кількість сертифікацій.



САНДРА, ДИРЕКТОРКА ЗАВОДУ

Я відповідаю за виробництво на заводі, і я тут, щоб перевірити вашу роботу.



Як і інші гравці, **Сандра** бере участь у виборі робочого місця і фазах роботи, дотримуючись спеціальних правил.

У перший день гри Сандра сидить за своїм столом в Адміністративному відділі й займається паперовою роботою; цього дня вона не виконуватиме ніяких завдань. На початку кожного наступного дня, на етапі вибору робочого місця, Сандра виконує свій хід, вибираючи новий відділ у звичайному порядку. Тому на початку другого дня вона перемішуватиметься останньою.

Приклад

На початку другого дня фігурки робітників лежать на доріжці робочих місць, а Сандра сидить за своїм столом. Кожен гравець по порядку вибирає для роботи нове робоче місце, а Сандра вибирає останньою. Обидва робочих місця в Конструкторському відділі зайняті, тому Сандру розміщують на найвищому робочому місці в Складальному відділі.

Приклад

На початку третього дня гравці в Конструкторському відділі першими вибирають новий відділ для роботи, потім **Сандра**, а потім решта гравців. Якщо **Оранжевий** і **Пурпуровий** обидва вирішують у третій день працювати в Логістичному відділі, **Сандра** переміщується на вільне робоче місце в Дизайнерському відділі.

ПЕРЕВІРКА

Починаючи з 2-го дня, коли настає черга Сандри діяти під час фази 2, вона перевіряє відділ, у якому перебуває на цю мить. Вона перевіряє гравця чи гравців, що **найменше проходили навчання** у відділі, де вона перебуває.

Якщо вас перевіряють, перегляньте критерії для штрафу в таблиці на наступній сторінці цих правил. Якщо ви відповідаєте цьому критерію, ви втрачаєте 1 ОВ плюс ще 1 ОВ за кожну накопичену зміну, якої вам бракує до 5.

Приклад

Сандра займається перевіркою в Дизайнерському відділі. **Пурпуровий**, **Синій** і **Жовтий** займають однакову найнижчу позицію на треку навчання, тому їх перевірятимуть. **Синій** має 4 дизайни на своїх столах, і проходить перевірку без штрафів. **Пурпуровий** має лише 1 дизайн на своєму столі, й тому його штрафують. Крім того, він має 2 накопичені зміни, а це означає, що він втрачає разом 4 ОВ ($1 + 5 - 2$). **Жовтий** не має дизайнів на своїх столах, і його також штрафують. Однак він має 4 накопичені зміни, тому втрачає лише 2 ОВ.



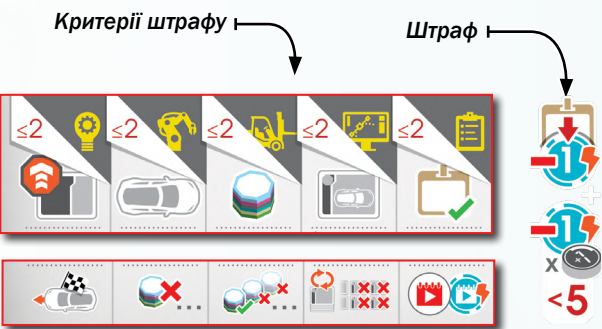
Обидва робочі місця в Конструкторському відділі зайняті. **Сандра** переміщується на наступне вільне робоче місце згори донизу.



Оранжевий і **Пурпуровий** ходять першими й обидва переміщуються в Логістичний відділ. Далі хід виконує **Сандра**, і знову переміщується на наступне вільне робоче місце згори донизу.



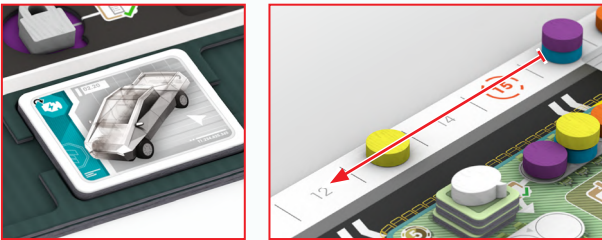
Пурпуровий, **Синій** і **Жовтий** займають ту саму останню позицію на треку.



Синій має 4 дизайни. Його не штрафують.



Жовтий не має дизайнів, але має 4 накопичені зміни. Він втрачає 2 ОВ (1 + 5 - 4).



Пурпуровий має лише 1 дизайн, тож отримує штраф. Він має 2 накопичені зміни. Він втрачає 4 ОВ (1 + 5 - 2).

ВІДДІЛ		КРИТЕРІЇ ШТРАФУ	
	Конструкторський		Мати 2 чи менше модернізованих дизайни
	Складальний		Мати 2 чи менше авто у своїх гаражах
	Логістичний		Мати 2 чи менше деталей авто на своєму планшеті
	Дизайнерський		Мати 2 чи менше дизайни на своєму планшеті
	Адміністративний		Бути сертифікованим у 2 чи менше відділах

ЗАВДАННЯ ВІДДІЛУ

Після перевірки відділу, в якому вона перебуває, **Сандра** виконує певне завдання в цьому відділі. **Пам'ятайте**, що **Сандра** не виконує своє завдання у відділі в перший день гри.

ВІДДІЛ		ЗАВДАННЯ ВІДДІЛУ	
	Конструкторський		Перемістити пейс-кар на 1 позицію вперед. Посунути решту авто за ним, щоб заповнити проміжки. Якщо пейс-кар переміщається на смугу ділянку, це активує проведення наради.
	Складальний		Прибрати усі деталі авто з усіх складальних місць.
	Логістичний		Прибрати всі, крім 1, деталі авто з кожного складу.
	Дизайнерський		Перетасувати й повернути 4 крайні праві плити дизайнів під низ Центрального стосу. У грі ВДВОХ натомість приберіть 8 плиток. Потім посуньте плити й заповніть проміжки (якщо такі будуть) між ними як завжди.
	Адміністративний		Виконайте тижневий підрахунок очок.



ТИЖНЕВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Коли Сандра виконує своє завдання в Адміністративному відділі, тиждень добігає кінця, і всі гравці підраховують свої ОВ таким способом:

За кожне авто у своєму гаражі:

- Отримайте 1 ОВ за кожну модернізацію, виконану для цієї моделі (всіма гравцями). Для цього підрахуйте кількість деталей авто на місцях модернізації моделі.
- Отримайте 1 ОВ за кожен ваш протестований дизайн цієї моделі.



Потім посуньте вперед маркер тижня на 1 позицію. Якщо він уже на позиції «3», ігноруйте цей крок.

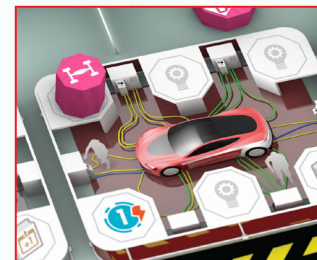
Приклад

Оранжевий має у своїх гаражах 3 легковики та 1 спорт-кар. Модель легковика була модернізована 3 рази, й **Оранжевий** має 2 протестовані дизайни для моделі легковика. Отже, кожен з його легковиків дає 5 ОВ; загалом 15 ОВ.

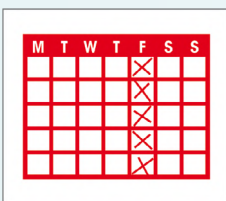
Спорт-кар був модернізований тільки один раз, але іншим гравцем, тому він дає лише 1 ОВ.



Оранжевий набирає 3 + 2 ОВ за модернізацію свого легковика. Він набирає 15 ОВ, бо має 3 легковики (по 5 ОВ за кожен).



Він не модернізував жодної деталі свого спорт-кара, тому набирає очки за модернізації, виконані іншими гравцями, по 1 ОВ за кожен.



НАРАДИ

Щойно ми матимемо достатньо тестових даних, настає час усім зібратися в Залі для нарад та обговорити наші результати. Це нагода похвалитися своїми досягненнями перед Сандрою.



Як згадувалося раніше, коли пейс-кар досягає чи проходить через смугасту ділянку, перемістіть маркер наради на місце для нарад в Адміністративному відділі. Наприкінці цієї фази роботи, після того як всі по черзі виконали свої ходи (включаючи Сандру), починається нарада.

Примітка. Під час нарад не можна використовувати переробку.

На нараді ви будете використовувати свої жетони промов, щоб обговорити цілі ефективності й заробити ОВ.

Пам'ятайте, що є кілька способів отримання жетонів промови:

- Стати першим, хто досяг фінального місця на треку навчання.
- Досягнути 2-ї та 4-ї позицій треку сертифікації.
- Виконати ціль заводу.
- Завершити складання авто, на яке є запит.
- Запаркувати авто в гаражі, що нагороджує вас жетоном промови.

На початку наради на столі є 4 цілі ефективності. Кожен гравець також має 3 цілі ефективності на руці, з яких 1 (і лише 1) повинна бути зіграна під час наради.

Під час наради гравці виконують індивідуальні ходи за порядком на треку сертифікації (справа наліво). Після того як всі гравці виконають по ходу, процес починається знову в тому ж порядку. Якщо гравець пасує (див. наступну сторінку), то все ще може потім виконувати ходи під час наради. Нарада закінчується, коли всі гравці один за одним пасують.



4 цілі ефективності на початку наради.



Порядок виконання ходів на нараді визначається позиціями гравців на треку сертифікації.

Приклад

На малюнку праворуч під час наради гравці виконують ходи в такому: **Пурпуровий**, **Оранжевий**, **Жовтий**, **Синій**, а потім знову **Пурпуровий**, і так далі.



Синій розміщує 1 жетон промови на символ «3х». Він може набрати 2 ОВ за авто максимум за 3 авто. Маючи більше ніж 3 авто, він набирає 6 ОВ.



Своїм подальшим ходом **Синій** грає одну зі своїх цілей ефективності. Він вирішує не ставити на неї жетон промови. Відтепер йому дозволено **спасувати**.



Пурпуровий має 5 модернізованих дизайнів, але він може набрати ОВ тільки за 3. Він розміщує жетон промови на символ «3х» і набирає 6 ОВ (3 x 2 ОВ за модернізований дизайн).



Оранжевий має лише 1 модернізований дизайн. Він розміщує жетон промови на символ «2х» і набирає 2 ОВ. Він міг би набрати очки за 2 модернізовані дизайни, якби їх мав.

У свій хід ви повинні вибрати **один** з двох варіантів:

А) Виступити. Виконайте один або обидва з таких кроків:

1. зіграйте горілиць 1 з ваших цілей ефективності з руки на стіл біля Зали для нарад.

Примітка. Ви повинні зробити це раз і тільки раз у будь-який момент наради перед тим як спасувати.

2. Помістіть 1 з ваших жетонів промови на незайнятий символ промови з найбільшим числом, що зображений на вибраній вами цілі ефективності без вашого жетона промови. Наберіть ОВ залежно від цілі (див. нижче).

Примітка. Якщо ви зіграли свою ціль ефективності в цей хід, і якщо ви вирішили розмістити жетон промови, то повинні помістити його на цю ціль.

АБО

В) Пасувати. Ви можете спасувати лише тоді, коли вже зіграли одну зі своїх цілей ефективності.

Пам'ятайте, що ви все ще можете взяти участь у нараді, якщо на тій самій нараді до вас пізніше дійде хід.

Важливі зауваження щодо цілей ефективності.

- Ви повинні зіграти 1 з ваших цілей ефективності з руки на кожній нараді, навіть якщо ви не наберете жодного ОВ цією дією.
- Ви не зобов'язані грати жетон промови на свою зіграну ціль ефективності. Ви можете класти жетон промови на цілі ефективності інших гравців.
- Ви можете помістити жетон промови на цілі ефективності, навіть якщо він не принесе вам ОВ.

ПІДРАХУНОК ОЧОК ЗА ВИКОНАННЯ ЦІЛЕЙ ЕФЕКТИВНОСТІ

Сандра дуже цікавиться цілями ефективності, але що більше вона про них чує, то її цікавість починає згасати.

Кількість символів промови на цілі вказує на кількість гравців, які можуть обговорювати цю ціль на нараді. Внизу кожної цілі ефективності зображена кількість ОВ, а також множник усередині кожного символу промови.

Розміщуючи жетон промови на карті, ви набираєте зображені ОВ щоразу, коли досягаєте цієї цілі. Кількість разів досягання цілі обмежена множником, зображеним на символі, де ви розміщуєте жетон промови. (Див. «Довідник» для опису карт цілей ефективності).

Приклад 1

Пурпуровий радий похвалитися своїми 5 модернізованими дизайнами, але найбільший множник – «3х», тож **Сандру** цікавлять лише 3 із них. Він кладе жетон промови на карту й набирає 6 ОВ (3 модернізовані дизайни, по 2 ОВ кожен). **Оранжевий** дуже погано підготувався до наради, і це єдина ціль ефективності, яка чогось варта для нього. Він кладе жетон промови на місце з множником «2х», але маючи лише 1 модернізований дизайн, він набирає 2 ОВ (1 Дизайн, по 2 ОВ за кожен). Якби він мав 2 чи більше, то набрав би 4 ОВ. Цей хід дратує **Жовтого** гравця, що має 3 модернізовані дизайни, адже **Сандра** вже втомилася слухати про них, і залишилося єдине вільне місце – «1х». Попри наявність 3 модернізованих дизайнів, він може набрати очки лише за 1 з них. Тому **Жовтий** вирішує набрати очки за іншу ціль. **Синій** має 1 модернізований Дизайн, він хоче скористатися цією можливістю і розміщує жетон промови на карту, щоб набрати 2 ОВ.



Жовтий має лише 1 модернізований дизайн. Однак ця ціль принесе йому лише 2 ОВ, тому він вирішує набрати очки за цілі ефективності «Сертифікація у складальному відділі». Отже, він натомість набирає 4 ОВ.

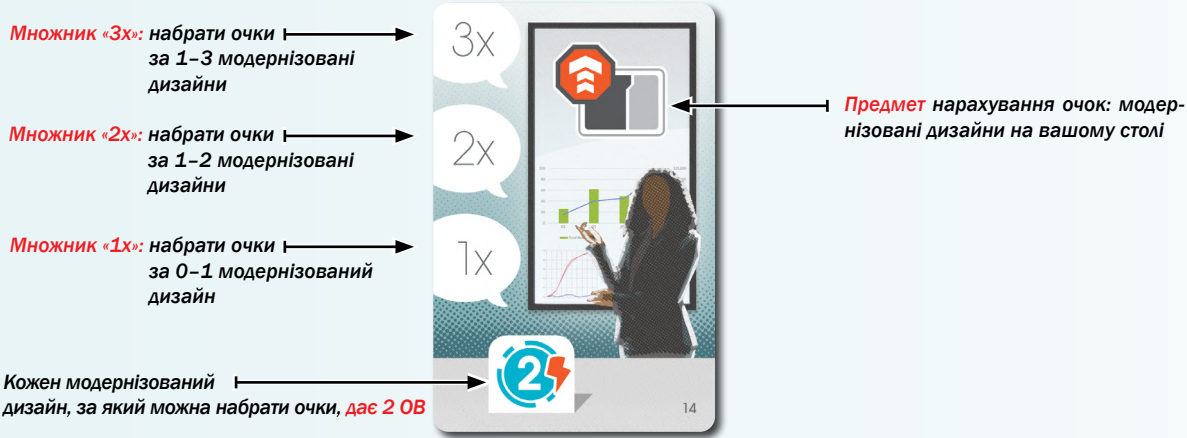


Синій має 1 модернізований дизайн і користується нагодою. Він набирає 2 ОВ.

Приклад 2

Під час подальших ходів не залишилося цілей ефективності, які цікавлять **Синього**, тому він грає з руки власну карту цілі ефективності. **Пурпуровий** зосереджений на іншій цілі ефективності, яка дасть йому багато ОВ, і кладе на неї жетон промови. **Оранжевий** досі роздратований тим, що погано підготувався до наради, і йому набридло дивитися, як решта гравців набирають багато очок. Побачивши, що **Пурпуровий** зможе набрати багато ОВ за цілі ефективності, зіграє **Синім**, **Оранжевий** кладе жетон промови на цю цілі ефективності й набирає 0 ОВ, тим самим зменшуючи кількість ОВ, які зможе набрати **Пурпуровий**.

Синій тепер може пасувати протягом своїх подальших ходів і чекати нових можливостей набрати очки завдяки цілям ефективності інших гравців.



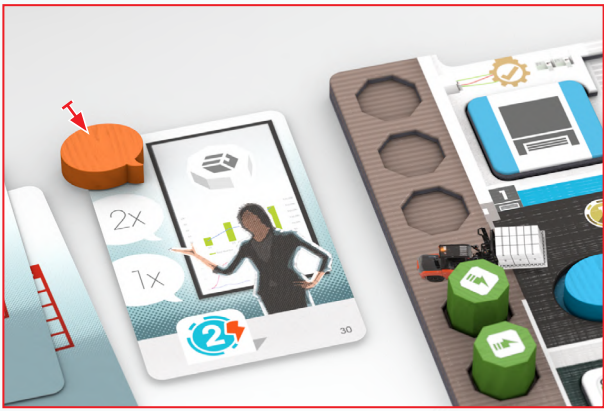
КІНЕЦЬ НАРАДИ

Після того як всі гравці послідовно спасують, виконайте такі кроки:

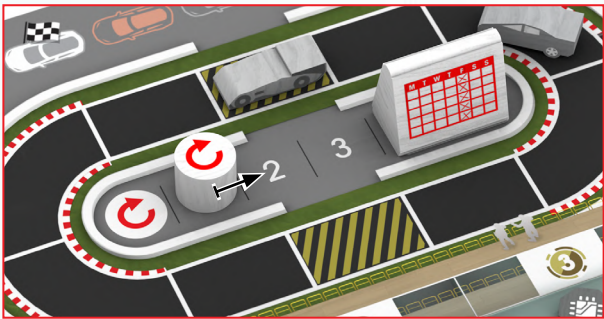
1. Гравці забирають використані під час наради свої жетони промови та кладуть їх поруч своїх планшетів. Невикористані жетони промови (ті, що залишилися на вашому планшеті) не переміщуються.
2. Кожен гравець, який має будь-які жетони універсальної промови біля свого планшета, може повернути ці жетони в запас. За кожен повернутий жетон гравець переміщає один зі своїх власних жетонів промови, що лежить біля планшета, на вільну комірку на своєму планшеті.
3. Скиньте всі відкриті карти цілей ефективності, що залишилися.

4. Визначте цілі ефективності наступної наради:

- a. Кожен гравець кладе долілиць 1 з 2 карт, що лишилися на руці, на вільне місце в Залі для нарад.
 - b. Відкрийте всі зіграні карти.
 - c. Якщо в грі менше ніж 4 гравці, заповніть решту вільних місць картами з колоди.
5. Кожен гравець бере 2 нові цілі ефективності з колоди й додає їх собі на руку.
 6. Поверніть маркер наради на тестову трасу.
 7. Посуньте вперед маркер виробничого циклу на одну позицію, але якщо він уже не на позиції «3».



Синій може спасувати й чекати на цілі ефективності, зіграні іншими гравцями. **Оранжевий** набирає 0 ОВ від цілі ефективності **Синього** гравця.



Маркер нарад повертається на тестову трасу.
Маркер виробничого циклу просувається вперед.



Після розміщення однієї карти зі своєї руки в Залі для нарад гравці поповнюють свою руку до 3 карт цілей ефективності.

КІНЕЦЬ ГРИ

За допомогою **маркера виробничого циклу** й **маркера тижнів** відстежують закінчення гри. Коли один з них перебуває принаймні на 2-й позиції, а інший – принаймні на 3-й, активується кінець гри. **Завершіть день**, виконавши можливий **тижневий підрахунок очок, нараду або і те, й інше**, а потім переходьте до фінального підрахунку очок (Див. останню сторінку цих правил).

Примітка. Можливо, що відбудеться більше ніж 3 наради до того, як пройде 2 тижні, і навпаки. Нарада завжди відбувається наприкінці робочого дня.



Нарада щойно завершилася. Гра відразу ж закінчується, бо нарада завершує день.

ВАРІАНТ 1



Оранжевий і Пурпуровий здобувають по 2 ОВ.

ВАРІАНТ 2



Синій повинен розмістити своє авто в крайньому лівому вільному гаражі.

ВАРІАНТ 3



Пурпуровий – досвідчений гравець, на відміну від решти гравців. Пурпуровий вирішує грати з плитками вдосконаленого гаража, щоб зробити партію цікавішою для себе.

ВАРІАНТ 4

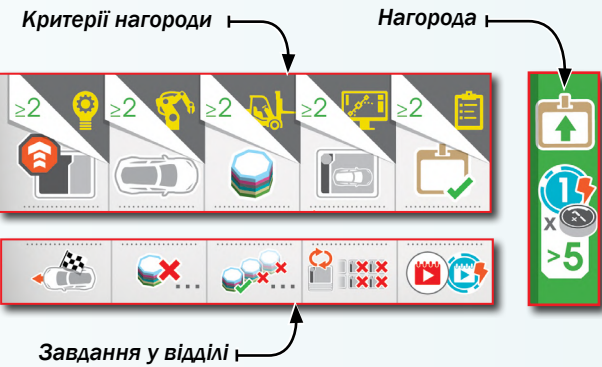


Жовтий вирішує розмістити плитку гаража, що дає йому 2 підручники. Однак йому треба почекати наступного дня, щоб він зміг перевернути цю плитку й отримати підручники. Це означає, що йому доведеться чекати 2 дні, перш ніж їх можна буде використати.

ВАРІАНТИ

ВАРІАНТ 1 – ДОБРА САНДРА

Сандра має хороший настрій. Вона не штрафуватиме вас за те, що ви не виявилися вмілим працівником, а натомість винагороджуватиме вас за виконану роботу!



Під час приготування розмістіть свій маркер ОВ на позиції «0» на треку очок, а не на позиції «15». Також використайте ту сторону плитки **обов'язків Сандри**, яка має зелену смужку.

Коли **Сандра** перевіряє роботу відділу, вона перевіряє гравця чи гравців, які найбільше проходили навчання в цьому відділі, а не тих, які проходили найменше.

Якщо вас перевіряють, перегляньте таблицю нижче. Якщо ви відповідаєте вказаним критеріям, ви отримуєте 1 ОВ за кожну накопичену зміну понад 5 змін.

Наприклад. Маючи 7 накопичених змін, ви здобуваєте 2 ОВ.

ВІДДІЛ		КРИТЕРІЇ НАГОРОДИ	
	Конструкторський		Мати 2 чи більше модернізовані дизайни
	Складальний		Мати 2 чи більше авто у своїх гаражах
	Логістичний		Мати 2 чи більше деталей авто на своєму планшеті
	Дизайнерський		Мати 2 чи більше дизайни на своєму планшеті
	Адміністративний		Бути сертифікованим у 2 чи більше відділах

ВАРІАНТ 2 – ПЛАНУВАЛЬНИК

Розмістіть свої 4 плитки бонусів гаража в будь-якому вибраному порядку. Плитку із зображенням замка на звороті кладуть на крайнє праве місце. Однак під час гри, коли ви забираєте авто, його треба розмістити в крайній лівий вільний гараж.

ВАРІАНТ 3 – ЕКСПЕРТНЕ ВДОСКОНАЛЕННЯ

Під час приготування використайте плитки вдосконаленого гаража, а не звичайного гаража. Зверніть увагу, що одні гравці можуть використовувати плитки звичайного гаража, а інші – вдосконаленого гаража (якщо досвідчені гравці грають з новачком). Також зверніть увагу, що на одній із плиток вдосконаленого гаража зображено «х», але вона не дає вигоди.

ВАРІАНТ 4 – ТРИВАЛЕ ВДОСКОНАЛЕННЯ

У цьому варіанті ви тримаєте 4 крайні ліві плитки бонусів гаража біля свого планшета. Лише плитку із зображенням замка на звороті кладуть на крайнє праве місце. Розміщуючи авто в одному з ваших гаражів, ви вибираєте одну з плиток біля свого планшета й розміщуєте її на місце в гаражі того типу авто, яке ви щойно взяли. Ви можете отримати бонус в будь-який час під час наступного ходу, повернувши плитку. Ви не можете повернути плитку в той самий хід, коли її отримали. Ви не можете використовувати підручники, ваучери на деталі чи накопичені зміни в той самий хід, коли отримали їх. Це означає, що ви зможете використати їх лише через два ходи.

Через цю затримку авто, отримані протягом останнього дня гри, не дадуть вам ніяких вигод.

Примітка. Ви можете як завгодно комбінувати варіанти.

НАГАДУВАННЯ ПРО ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ



Виконайте такі зміни під час приготування:

- Накрийте зображення **тестової траси** на ігровому полі плиткою тестової траси стороною із зображенням 3 людей.
- **Цілі заводу:** покладіть лише 1 жетон універсальної промови на складнішу ціль кожної пари, загалом виклавши 9 жетонів промови на цілі заводу.
- **Нагороди за навчання:** покладіть лише 2 плитки нагород на фінальне місце треку навчання кожного відділу.

Виконайте такі зміни під час гри:

- **Наприкінці наради** візьміть 1 карту з колоди цілей ефективності, щоб на наступну нараду мати четверту ціль ефективності.

НАГАДУВАННЯ ПРО ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ



Виконайте такі зміни під час приготування:

- Накрийте зображення **тестової траси** на ігровому полі плиткою тестової траси стороною із зображенням 2 людей.
- **Цілі заводу:** покладіть лише 1 жетон універсальної промови на кожну ціль заводу, загалом виклавши 6 жетонів промови на цілі заводу.
- **Нагороди за навчання:** покладіть лише 2 плитки нагород на фінальне місце треку навчання кожного відділу.

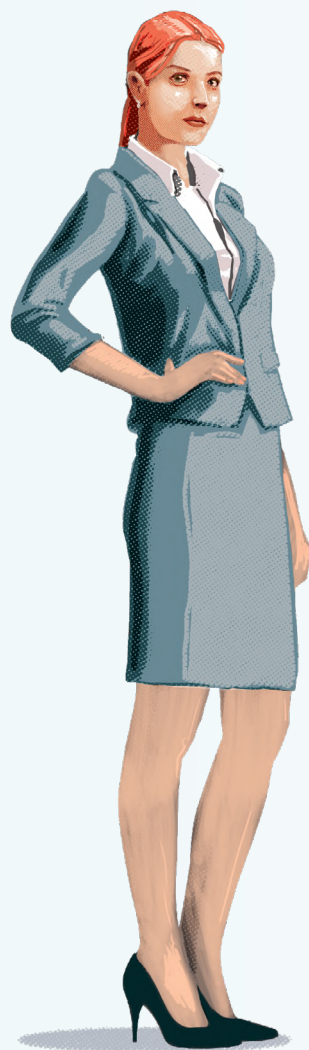
Виконайте такі зміни під час гри:

- **Наприкінці наради** візьміть 2 карти з колоди цілей ефективності, щоб на наступну нараду мати третю і четверту цілі ефективності.
- **Зміна правила:** гравці не можуть переміщатися у відділ, де перебуває **Сандра**. Однак вона може переміщатися у відділ, де є гравець. Це стосується навіть Адміністративного відділу.
- **Зміна правила:** коли **Сандра** перебуває у Дизайнерському відділі, вона прибирає 8 крайніх правих плиток, а не 4.

ЗМІНИ В ЦЬОМУ ВИДАННІ

Якщо ви вже знайомі з Kanban: Automotive Revolution чи Driver's Edition, то ось зміни в правилах цього видання:

- Ви більше не можете замінювати авто у своїх гаражах новими.
- Коли **Сандра** штрафує вас, ви тепер втрачаєте 1 ОВ на додаток до ОВ за будь-які накопичені зміни, яких вам бракує до 5.
- У варіанті «Добра **Сандра**» вас нагороджують ОВ лише за накопичені зміни понад 5 змін, а не за всі ваші накопичені зміни.
- Є 5 нових кінцевих плиток, з яких можна вибирати під час приготування до гри.



ПІДКАЗКИ ЩОДО САНДРИ

- Стежте за наступним кроком **Сандри** й відповідно плануйте.
- Пам'ятайте, що коли **Сандра** пропускає відділ, гра стає на один день коротша. Це переміщення може раптово закінчити гру!
- Уникайте штрафів під час перевірки. Намагайтеся не займати останню позицію на треку навчання і майте багато накопичених змін, якщо інакше не виходить.
- Іноді має сенс втратити деякі ОВ, щоб дотримуватися своєї стратегії.
- Дивіться, які дизайни беруть ваші суперники; вони можуть використати їх, щоб забрати те авто, яке й ви хочете!
- Протестовані дизайни цінні. Якщо ви інвестуєте в дизайн певної моделі, не чекайте до останньої хвилини, щоб забрати авто, яке вам потрібне для тестування цих модернізацій.
- Не бійтеся використовувати робочі місця з меншою кількістю змін. Вони дозволяють вам виконати свій хід перед гравцем на іншому робочому місці.
- Використовуйте накопичені зміни, щоб максимізувати корисність свого ходу.
- У Логістичному відділі постарайтеся взяти принаймні 1 деталь авто, яку ви можете обміняти під час переробки. 1 тип деталі дає вам доступ до 3 інших.
- Відвідування Адміністративного відділу – це єдиний спосіб працювати в тому самому відділі кілька ходів поспіль.
- Якщо ви втрачаєте свій «темп», відвідування Адміністративного відділу – найкращий спосіб повернутися до свого плану.
- Стежте за цілями заводу. Додаткові жетони промови дуже корисні.
- Складайте авто, на які є запит, щоб отримати жетони промови.
- Пам'ятайте про цілі ефективності та зберіть якомога більше жетонів промови. Ви можете набрати багато ОВ під час нарад.
- Коли ви розблокуєте вигоду від сертифікації, нею можна негайно скористатися.
- Стежте за маркером виробничого циклу та маркером тижнів. Кінець гри може настати раніше, ніж ви сподіваєтеся.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці гри кожен гравець виконує такі кроки:

1. Платить 1 жетон промови за досягнення на плитці кінцевої цілі, за яке він хоче набрати очки. Кожен гравець може набрати очки за кожне досягнення на плитці лише раз (кілька гравців можуть набрати очки за одне й те саме досягнення). Гравець може використовувати жетони універсальної промови. Плитки кінцевих цілей описані в «Довіднику».



Оранжевий досягнув усіх цілей, але маючи лише 2 жетони промови, він може набрати очки лише за 2 з них. Оранжевий вирішує набрати очки за 1-у і 3-ю цілі, і набирає 15 ОВ.

2. Отримує 1 ОВ за кожну вашу накопичену зміну.



Пурпуровий отримує 2 ОВ, Жовтий – 4 ОВ, Синій та Оранжевий – 0 ОВ.

3. Отримує 1 ОВ за кожен: жетон промови (свого кольору та універсальний), підручник і ваучер на деталі, що зберігаються на його планшеті.



Синій набирає 4 ОВ.

4. Отримує ОВ за кожне авто у власних гаражах та ОВ за кожний тип авто, вказаний під гаражами на власному планшеті.

Вартість авто така: легковик – 2 ОВ, позашляховик – 3 ОВ, вантажівка – 4 ОВ, спорт-кар – 5 ОВ, концепт-карт – 6 ОВ.

Приклад

Пурпуровий має у своїх гаражах 2 легковики, 1 вантажівку та 1 спорт-кар. Пурпуровий набирає 13 ОВ.



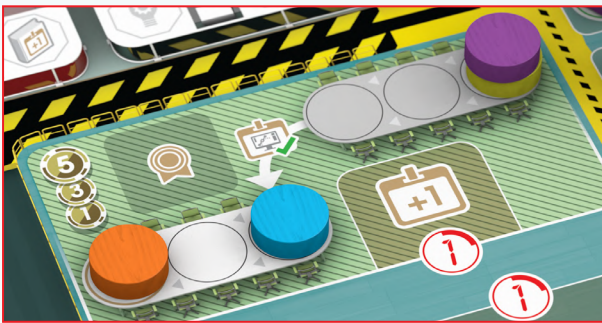
Пурпуровий отримує 4 ОВ за легковики, 4 ОВ за вантажівку та 5 ОВ за спорт-кар.

5. Набирає очки за відповідні позиції на треках навчання в кожному з відділів.

- 1-ша: 5 ОВ
- 2-га: 3 ОВ
- 3-тя: 1 ОВ

Приклад

У цьому прикладі Оранжевий набирає 5 ОВ, Синій – 3 ОВ, і ніхто не набирає 1 ОВ за 3-ю позицію.



Жовтий і Пурпуровий не навчалися, тому не набирають ОВ.

Примітка. Якщо на одній позиції перебувають кілька маркерів, то нічия розв'язується в порядку їхнього розміщення в стосі згори донизу. Отже, нічия розв'язується на користь гравця, що навчався останнім. Гравець, що взагалі не виконував навчання у відділі, не набирає ОВ під час цього кроку.

6. За кожен свій протестований дизайн гравець отримує таку кількість ОВ, яка дорівнює вартості деталі авто, зображеної на цьому дизайні. Вартість деталі вказується над треком підвищення вартості.

Пам'ятайте, що протестований дизайн – це модернізований дизайн для авто у ваших гаражах. Це дизайни, розташовані над вашим планшетом.

Приклад

Пурпуровий має модернізовані дизайни для таких моделей.

Трансмісія для легковика; двигун і система автопілота для спорт-кара; без модернізованих деталей для вантажівки та ще один двигун для концепт-кара.

Дизайни для легковика та спорт-кара вважають протестованими дизайнами, бо Пурпуровий має принаймні 1 відповідне авто у своїх гаражах. Модернізований двигун для концепт-кара не вважають протестованим, бо в його гаражах немає концепт-кара.

Отже, Пурпуровий набирає очки за такі деталі: трансмісію, двигун і систему автопілота, чия вартість показана треку вартості деталей. $6 + 5 + 4 = 15$ ОВ.



Пурпуровий отримує: 6 ОВ за тестування трансмісії, 5 ОВ за протестовану систему автопілота та 4 ОВ за свій протестований двигун.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ОВ.

У разі нічиєї вище місце займає той гравець, у якого найбільше:

1. авто;
2. протестованих дизайнів;
3. накопичених змін.

Якщо нічия зберігається, то гравці ділять певне місце.