ВИТАЛ ЛАСЕРДА

КАНБАН ЭЛЕКТРО

Игра для 1–4 участников

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И СПРАВОЧНИК

Вас только что приняли на работу. Ваши результаты будут оценивать, и если вы не справитесь, то будете немедленно уволены. Директор завода Сандра поручила двум своим лучшим инженерам оценить производительность вашего труда во время испытательного срока.

Один из них — господин Ласерда, старший инженер и уважаемый сотрудник. Он хорошо справляется со своими обязанностями, кропотливо и вдумчиво исполняя их. Другой — господин Турци, младший дизайнер. Он быстро соображает и ещё быстрее торопится взяться за дело. Но хуже всего то, что оба уже успели высказаться против вашего назначения, так что не зевайте!

EAGLE-GRYPHON GAMES

LAVKA GAMES

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

11 карт назначений

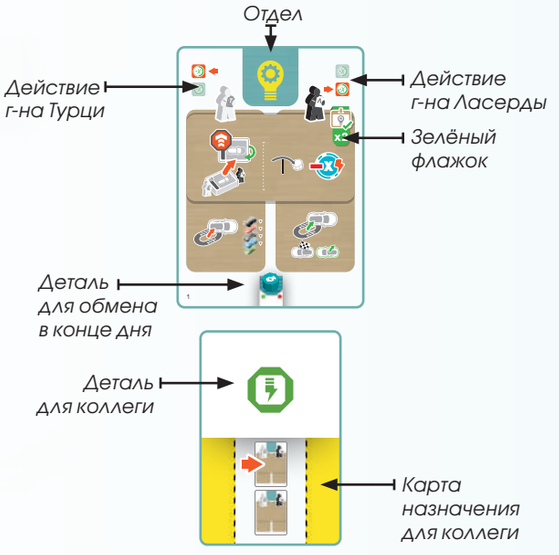
18 карт выбора

9 карт повышения сложности

2 фигурки коллег и 10 дисков (по 5 каждого цвета)

2 фишки сертификации (по 1 каждого цвета)

Памятка одиночной игры



СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Витал Ласерда
Автор одиночной игры: Давид Турци
Дополнительная разработка и тестирование:
Гэри Перрин, Джонатан Бобал,
Джон Альбертсон, Шави Бордес

Вы играете в одиночку против двух ботов, которых зовут «г-н Ласерда» и «г-н Турци» или «коллеги», если речь идёт сразу про обоих.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре с коллегами по обычным правилам для 3 участников (начиная с 15 ПО) со следующими изменениями:

- Коллеги не используют планшеты игроков, фишки замков, карты плановых показателей и карты заказов деталей. Они не получают фишки книг, квитанций на детали и обычных докладов. У них есть фиксированное количество фишек докладов (которое не уменьшается и не увеличивается), как указано на стр. 4. Они не получают ПО и не накапливают смены.
- Выделите каждому коллеге по игровой зоне, где будут располагаться их жетоны проектов, автомобили, фишки деталей и карты. Игровая зона г-на Турци должна находиться левее зоны г-на Ласерды.
- Случайным образом возьмите из центральной стопки 4 жетона проектов (с изображением детали), перемешайте и поместите стопкой между игровыми зонами коллег. Эти проекты — общие для обоих коллег.
- Возьмите в руку 4 карты плановых показателей вместо 3.
- Случайным образом поместите по 1 жетону цели завода каждого типа и положите на каждый по 1 фишке обычного доклада. Коллеги не могут выполнять цели завода.
- Случайным образом поместите по 1 жетону бонуса лицевой стороной вниз над последней клеткой каждой шкалы обучения и положите на каждый по 1 фишке обычного доклада.
- Г-н Ласерда начинает игру на второй клетке на всех шкалах обучения, вы и г-н Турци — на первой, как обычно.
- Отложите карту назначения «Перемешайте» в сторону, перемешайте оставшиеся карты назначений и положите стопкой лицевой стороной вниз. Откройте 3 карты и поместите в столбец одну над другой рядом с полем. Затем положите карту «Перемешайте» под низ стопки.

- Перемешайте карты выбора и положите стопкой лицевой стороной вниз рядом со стопкой карт назначений.

ХОД ИГРЫ

После подготовки выполните следующие шаги, заменяющие этап «Адаптация новых сотрудников»:

- Возьмите и поместите на свой планшет 1 жетон проекта с верха центральной стопки и 1 фишку детали из общего запаса того типа, которого нет в отделе логистики.
- Поместите свою фишку сертификации на одну из 4 клеток на первом делении шкалы сертификации и получите бонус, указанный на этой клетке (если есть).
- Поместите фишку сертификации г-на Ласерды на 1-ю клетку справа либо на 2-ю, если вы выбрали 1-ю.
- Поместите фишку сертификации г-на Турци на 3-ю клетку справа, либо на 4-ю, если вы выбрали 3-ю.

Важно: коллеги не получают бонусы, изображённые на шкале сертификации.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ОЧКИ

Каждый раз, когда коллега должен получить ПО, вместо этого вы теряете ПО. Вы можете иметь меньше 0 ПО.

В СВОЙ ХОД

Выполняйте свой ход как обычно, но с учётом правила для 2 игроков: вы не можете перемещаться в отдел, где находится Сандра. На коллег это ограничение не действует.

В ХОД КОЛЛЕГ

Если стопка карт выбора закончилась, перемешайте все карты из сброса, сформируйте новую колоду и продолжайте брать карты, если требуется.

Эти правила совместимы со всеми вариантами игры.

ВЫБОР ОТДЕЛА

ДОБАВЬТЕ КАРТЫ НАЗНАЧЕНИЙ

Пропустите этот шаг во время этапа выбора отдела в первый ход, поскольку при подготовке вы уже положили 3 карты назначений в столбец.

В начале этапа выбора отдела откройте и положите 2 новые карты назначений в столбец под оставшейся с прошлого хода картой.

Если вы открываете карту «Перемешайте», положите её в стопку сброса и продолжите открывать карты. Когда в столбце окажется 3 карты назначений, а карта «Перемешайте» лежит на верху стопки сброса, замешайте стопку сброса в колоду. Используйте эту колоду во время выбора отдела в следующий ход.

Если стопка карт опустеет прежде, чем вы заполните столбец, немедленно перемешайте все карты в стопке сброса, сформируйте новую колоду и продолжите открывать карты.

ВЫБЕРИТЕ ОТДЕЛЫ ДЛЯ КОЛЛЕГ

Когда наступает очередь коллеги выбирать отдел:

1. Откройте верхнюю карту выбора. 2. Возьмите указанную карту назначения (верхнюю или нижнюю в столбце). 3. Поместите обе карты в игровую зону этого коллеги. 4. Переместите фигурку коллеги в отдел, указанный на карте назначения, на верхнее или нижнее рабочее место (нижнее для г-на Лаверды, верхнее для г-на Турци).

Если выбранный отдел не подходит (например, предпочитаемое рабочее место занято либо коллега уже находится в этом отделе), он выбирает следующий подходящий отдел в порядке сверху вниз (администрация после отдела проектирования, отдел исследований после администрации и т. д.).

Пример

Фигурки работников находятся в следующих отделах: г-н Турци в отделе исследований (верхнее рабочее место); Сандра в отделе сборки; вы в отделе проектирования (верхнее), а г-н Лаверда — в администрации (нижнее). В столбце 3 карты назначений: «Отдел проектирования», «Отдел логистики» и «Администрация».

Сейчас первым отдел выбирает г-н Турци. Согласно открытой карте выбора г-н Турци выбирает отдел на верхней карте назначения. Он хочет переместиться в отдел проектирования, но не может (поскольку вы занимаете верхнее рабочее место), поэтому он перемещается на верхнее рабочее место в администрации (следующий отдел ниже). Теперь очередь Сандры выбирать отдел — она перемещается в отдел логистики на верхнее рабочее место (ближайшее доступное для неё место).

Теперь ваша очередь — вы можете переместиться в любой отдел, кроме отдела логистики (потому что там Сандра) и администрации (потому что там нет мест).

Наконец, отдел выбирает г-н Лаверда. Следующая карта выбора снова указывает на верхнюю карту назначения в столбце, поэтому из двух оставшихся он выбирает отдел логистики. В этом отделе находится Сандра (и вы не можете перемещаться туда), но коллеги не опасаются её, поэтому г-н Лаверда занимает нижнее рабочее место в отделе логистики.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ

Когда коллега выполняет задачи в отделе:

1. Сначала он перемещает свой диск на одну клетку по шкале обучения в том отделе, где находится.
2. Затем он выполняет задачи в зависимости от отдела. Задачи указаны на карте назначения, которую коллега получил при выборе отдела.

- «Сертификат Лаверды»: когда г-н Лаверда выполняет задачи в отделе, в котором у него есть сертификат (включая сертификат, который он получил в этот ход), он дополнительно применяет эффекты, изображённые на зелёном флажке на карте. Иначе игнорируйте эффекты на зелёном флажке.

- Выбор деталей: некоторые действия требуют от вас выбрать фишку детали для коллеги. Выполните следующее:
  - Когда коллеге в первый раз за ход нужно выбрать деталь, используйте деталь, изображённую на карте выбора в его игровой зоне.
  - Во второй раз используйте деталь, изображённую на карте выбора в игровой зоне другого коллеги.
  - В третий раз откройте следующую карту выбора, используйте изображённую деталь и немедленно сбросьте эту карту.

Когда оба коллеги заканчивают выполнять задачи в этот день, сбросьте все карты из их игровых зон в соответствующие стопки сброса.

ОТДЕЛЫ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Возьмите 2 жетона проектов в соответствии с положением фигурки Сандры (отдел исследований — 1-й столбец слева, отдел сборки — 2-й, отдел логистики — 3-й, отдел проектирования — 4-й, администрация — 5-й).

Если у г-на Лаверды есть сертификат, он также получает верхний жетон из центральной стопки (если возможно).

Если любой из коллег получает жетон проекта с изображением детали, поместите его под низ их общей стопки проектов. Жетоны без изображения детали немедленно верните под низ центральной стопки. Коллега получает 2 ПО за каждый возвращённый жетон.

ЛОГИСТИКА

Г-н Лаверда заказывает детали и затем получает 1 деталь (2 детали, если у него есть сертификат).

Г-н Турци получает 1 деталь.

Заказать детали

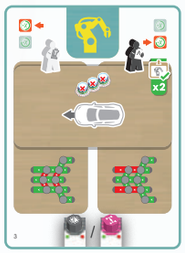
Откройте верхнюю карту заказа деталей и положите на клетку заказа так, чтобы 2 одинаковых символа деталей оказались по одну сторону линии с соответствующим складом (например, 2 аккумулятора или автопилота сверху, 2 кузова или электроники снизу). Затем, если Сандра в отделе исследований, сборки или логистики, сдвиньте карту так, чтобы 4 символа оказались над линией.

Если Сандра в отделе проектирования или администрации, сдвиньте карту так, чтобы 4 символа оказались под линией. Добавьте фишки деталей на склады по обычным правилам, затем уберите карту под низ стопки.

Получить детали

Выберите деталь (согласно карте выбора): коллега сбрасывает все фишки деталей этого типа со склада и оставляет себе 1 фишку. Если деталей этого типа нет, выберите другой. Совместно у коллег может быть не больше 6 фишек деталей: если они получают 7-ю, оставьте 6 фишек и сбросьте деталь наименьшей ценности согласно шкале улучшения (при одинаковой ценности нескольких деталей сбросьте любую из них). Оставшиеся у коллег фишки деталей принесут им ПО в конце игры.

СБОРКА



Г-н Ласерда ставит 1 деталь (2 детали, если у него есть сертификат).

Г-н Турци ставит 1 деталь.

Прежде чем выполнять задачи, уберите фишки деталей рядом с автомобилями, чьи клетки сборки полностью заполнены. Затем используйте карту выбора, чтобы выбрать деталь для коллеги. Если в запасе нет такой фишки, выберите другую.

Выберите автомобиль в зависимости от положения фигурки Сандры (отдел исследований — концепт-кар, отдел сборки — внедорожник, отдел логистики — легковой, отдел проектирования — грузовик, администрация — спорткар).

Если можно поставить эту деталь на выбранный автомобиль согласно обычным правилам, поставьте одну фишку детали из запаса. Если нет, то выберите следующий автомобиль (следующий после спорткара — концепт-кар). Если согласно правилам нельзя поставить деталь ни на один автомобиль, ничего не делайте.

Важно: поскольку коллеги также должны сначала поставить все улучшенные детали, размещение некоторых деталей может быть невозможным.

Затем, когда автомобили перемещаются по линии сборки и необходимо выбрать направление, г-н Ласерда перемещает автомобили сначала сверху вниз или снизу вверх, а потом влево, а г-н Турци всегда перемещает автомобили влево (если есть выбор).

Когда автомобиль выпускается с конвейера, коллега получает за него ПО, и, если автомобиль соответствует жетону спроса, получает ещё 1 ПО и сбрасывает фишку обычного доклада с соответствующего жетона спроса.

ИССЛЕДОВАНИЯ

Г-н Ласерда улучшает 1 проект (2 проекта, если у него есть сертификат), затем получает автомобиль непосредственно за машиной безопасности (если есть).

Г-н Турци улучшает 1 проект, затем получает автомобиль наибольшей ценности в ПО (концепт-кар > спорткар > грузовик > внедорожник > легковой) независимо от его позиции.

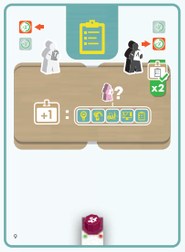
Улучшить проект

Коллега улучшает верхний жетон проекта в общей стопке проектов и для этого берёт фишку детали из запаса. Поместите деталь в порядке приоритета, если возможно: сперва на клетку, дающую наибольшее количество ПО; затем — накопленную смену; затем — фишку книги; наконец — без бонуса. Коллеги не получают бонусы клеток улучшений. Потом переверните этот жетон на сторону с улучшенным проектом и поместите его в игровую зону коллеги. Затем переместите соответствующую фишку ценности детали на 1 деление вправо по шкале улучшения. Коллега получает ПО согласно новой ценности детали (или 6 ПО, если её ценность уже составляет 6 ПО).

Получить автомобили

Коллега получает выбранный автомобиль. Жетон проекта для этого ему не нужен. Если на тестовой трассе нет автомобилей, ничего не делайте.

АДМИНИСТРАЦИЯ



Г-н Турци перемещает свой диск на 1 клетку по шкале обучения в отделе, соответствующем положению фигурки Сандры (таким образом, если Сандра тоже находится в администрации, он перемещает диск в администрации 2 раза).

Г-н Ласерда выполняет то же самое (переместите диск на 2 клетки, если у него есть сертификат).

Получение сертификата и повышение квалификации

Следующие правила касаются обучения коллег:

- Если коллега получает сертификат, переместите его фишку по шкале сертификации.

Г-н Ласерда помещает свою фишку сертификации на 1-ю клетку следующего деления либо на 2-ю клетку, если ваша фишка уже занимает 1-ю.

Г-н Турци помещает свою фишку сертификации на 3-ю клетку следующего деления либо на 4-ю клетку, если ваша фишка уже занимает 3-ю.

Коллеги не получают бонусы на шкале сертификации.

- Если коллега достигает последней клетки шкалы обучения в отделе раньше вас, он сбрасывает фишку доклада с жетона бонуса и получает 1 ПО. Коллеги не получают бонусы обучения, поэтому вы сможете их получить.

Получение очков за положение на шкале обучения

- Игрок (вы или коллега), который первым получит сертификат отдела, получает 2 ПО.
- Игрок (вы или коллега), который первым достигнет последней клетки шкалы обучения, получает 3 ПО.
- Правила итогового подсчёта ПО за положение на шкалах обучения также меняются (см. стр. 5).

КОНЕЦ ДНЯ

Только в том случае, если в нижней части оставшейся карты назначения изображена одна или несколько деталей, откройте карту выбора, чтобы выбрать ещё одну деталь. Если детали на обеих картах образуют подходящую пару для обмена в зоне вторичного использования (то есть одна есть в зоне вторичного использования, а другой там нет), поменяйте их местами.
В ином случае не меняйте фишки деталей в зоне вторичного использования. Если подходящих пар деталей несколько, выберите любую из них.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПО ИТОГАМ НЕДЕЛИ

Коллеги получают 2 ПО за каждый свой жетон улучшенного проекта. Затем уберите эти жетоны из игры (таким образом, в конце следующей недели коллеги не получат за них ПО).

СОВЕЩАНИЕ

В порядке фишек на шкале сертификации (справа налево) проведите совещание по обычным правилам со следующими изменениями: коллеги не разыгрывают карты плановых показателей и не взаимодействуют с вашими картами.

Г-н Ласерда берёт количество фишек обычных докладов, равное порядковому номеру совещания (1, 2, 3 или 4). Он выбирает карты для своих фишек докладов в порядке слева направо, начиная с крайней левой карты (пропуская уже заполненные), и помещает фишки на символы докладов с самым высоким значением множителя.

Г-н Турци всегда берёт ровно 3 фишки обычных докладов. Он выбирает карты для своих фишек докладов справа налево, начиная с крайней правой карты (пропуская уже заполненные), и помещает фишки на символы докладов с множителем «1×».

Если коллеги не могут разместить все свои фишки докладов (поскольку карты заполнены), верните оставшиеся фишки в общий запас.

После совещания вы должны разыграть 2 из 3 оставшихся у вас карт плановых показателей. Добавьте к ним 2 карты из стопки, перемешайте вместе и положите все карты в комнату совещаний. Это новые плановые показатели для следующего совещания. Затем возьмите в руку 3 новые карты плановых показателей, чтобы в руке их было 4.

УВОЛЬНЕНИЕ

Если после подсчёта очков по итогам недели, совещания или итогового подсчёта у вас оказывается меньше 0 ПО, то вы уволены и немедленно проигрываете! В ином случае вы побеждаете в конце игры — узнайте, какую квалификацию вам присвоили. Запишите свой итоговый результат, чтобы вести учёт своих достижений!

КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

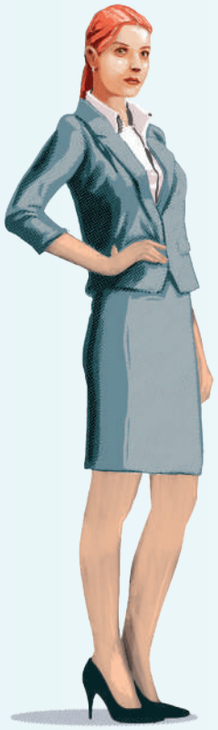
В конце игры сначала проведите итоговый подсчёт своих очков по обычным правилам. Как обычно, используйте фишки докладов для получения очков за достижения, но со следующим изменением вместо шага 5:

- Получите 5 ПО за каждый отдел, в котором вы дальше всех продвинулись по шкале обучения (ничья разрешается в пользу того, чей диск лежит выше).

Затем коллеги получают ПО за следующее:

- 5 ПО за отдел, в котором любой из них дальше всех продвинулся по шкале обучения;
- 2 ПО за каждый жетон проекта (как за улучшенные проекты в игровых зонах, так и за общую стопку проектов);
- от 2 до 6 ПО за каждый имеющийся у них автомобиль (согласно ценности типов автомобилей);
- от 2 до 6 ПО за каждую фишку детали согласно её ценности на шкале улучшения деталей.

За каждое ПО, которое получают коллеги, отнимите ПО у себя. Если после этого у вас больше 0 ПО, вы победили! Сравните свой результат с критериями квалификаций в соседнем разделе, чтобы узнать, какую должность вы получили.



КВАЛИФИКАЦИИ

1. ГЕРОЙ В МАСК-Е

- 5 автомобилей одного типа и 6 испытанных проектов того же типа ИЛИ 5 автомобилей разных типов и не менее 1 испытанного проекта каждого типа автомобилей,
- в ходе игры ваша производительность никогда не достигала 20 ПО, но после финального подсчёта она превысила 50 ПО.

2. ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР

- 50 ПО или больше после итогового подсчёта,
- 5 автомобилей разных типов,
- испытанные проекты общей ценностью 30 ПО или больше,
- 8 накопленных смен или больше,
- 5 сертификатов.

3. ДИРЕКТОР ЗАВОДА

- 30 ПО или больше после итогового подсчёта,
- 3 автомобиля или больше,
- испытанные проекты общей ценностью 12 ПО или больше,
- 5 накопленных смен или больше,
- 4 сертификата или больше.

4. ЗАМЕСТИТЕЛЬ РУКОВОДИТЕЛЯ

- 15 ПО или больше после итогового подсчёта,
- 2 испытанных проекта или больше,
- 2 накопленные смены или больше,
- 2 сертификата или больше.

5. СТАЖЁР

- Продержались до конца игры, набрав как минимум 1 ПО!
- 2 испытанных проекта или больше.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Перед игрой перемешайте 9 карт повышения сложности и случайным образом выберите 2 либо выберите те карты и в том количестве, в котором захотите.

1. Сертификат Ласерды: г-н Ласерда выполняет задачи с пометкой «если у него есть сертификат» даже до получения сертификата.

2. Успешный доклад: коллеги получают 2 ПО вместо 1 ПО за фишки докладов, которые они сбрасывают в отделе сборки и за завершение обучения.

3. Сертифицированное преимущество: коллеги получают ПО на шкале сертификации, когда перемещаются на клетки с ПО, и 1 ПО (или 2 ПО с вариантом «Успешный доклад») за каждую фишку обычного доклада, которую сбрасывают.

4. Эффективные улучшения: при улучшении проектов коллеги получают очки за клетки с ПО, на которые они помещают фишки деталей (прочие бонусы игнорируются).

5. Оптимизированные улучшения: при улучшении проектов коллеги получают 1 ПО за клетки с бонусами, не дающими ПО, на которые они помещают фишки деталей.

6. Повышение квот: коллеги получают 1 ПО дополнительно (всего 3 ПО) за каждый свой жетон улучшенного проекта при подсчёте очков по итогам недели.

7. Вынужденная переработка: если коллега должен переместить свой диск по шкале обучения в отделе, где он уже завершил обучение, вместо этого вы теряете одну накопленную смену, если возможно.

8. Соревнование: при подсчёте очков по итогам недели помимо ПО за имеющиеся у них жетоны проектов коллеги также получают 2/4/6/8 ПО (в конце 1-й/2-й/3-й/4-й недели).

9. Моментальное расторжение контракта: если в любой момент игры у вас будет 0 ПО (не только после совещания или подсчёта ПО по итогам недели), вас немедленно увольняют и вы проигрываете.

ДОПОЛНЕНИЕ «БЫСТРАЯ ЗАРЯДКА»

Это дополнение добавляет в игру набор постоянных особых способностей. Игроки могут получить их за смены в администрации.

Во время подготовки к игре положите по 3 фишки зарядных станций за каждого участника + ещё 2 фишки в общий запас рядом с полем (14 фишек в партии на 4 игроков, 11 фишек — на 3, 8 фишек — на 2).

Каждый игрок берёт 1 планшет зарядки и помещает его рядом со своим планшетом игрока.

При выполнении задач в администрации вы можете потратить 1 смену, чтобы взять 1 фишку зарядной станции из запаса и поместить её на любую свободную клетку на своём планшете зарядки. Вы можете взять только 1 фишку за ход. Вы не можете выполнить это действие, если на вашем планшете зарядки нет свободных клеток.

В конце игры каждая фишка зарядной станции на вашем планшете зарядки приносит вам 1 ПО за каждый автомобиль на вашем планшете игрока.

Пример

3 автомобиля и 4 фишки зарядных станций принесут вам 12 ПО.

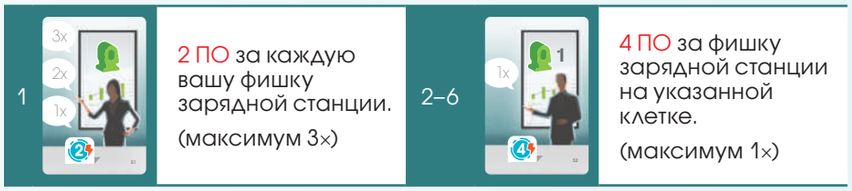
Особые способности:

1. При работе в отделе исследований: можете улучшить 1 проект. Фишку детали для улучшения возьмите из запаса.
2. При работе в отделе сборки: можете ставить обычные детали на автомобили до того, как поставите улучшенные.
3. При работе в отделе логистики: накопите 2 смены (вместо 1), когда разыгрываете карту заказа деталей.
4. При работе в отделе проектирования: получите 1 фишку книги, когда берёте жетон проекта из центральной стопки.
5. При работе в администрации: можете потратить 1 дополнительную смену.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

6 карт плановых показателей

Замешайте новые карты в колоду плановых показателей.



4 жетона целей игры

При желании используйте один жетон цели из дополнения вместо одного жетона из базовой игры.

- 6 ПО, если у вас накоплено хотя бы 7 смен.
- 8 ПО, если у вас есть хотя бы 4 фишки зарядных станций.
- 7 ПО, если вы завершили обучение хотя бы в 2 отделах.
- 8 ПО, если у вас есть хотя бы 4 автомобиля разных типов.
- 7 ПО, если у вас есть хотя бы 3 жетона улучшенных проектов с изображением одной и той же детали.
- 6 ПО, если у вас есть сертификат отдела логистики и фишка зарядной станции на клетке «1».

- 7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 фишки квитанций на детали.
- 6 ПО, если у вас есть фишки зарядных станций на клетках «2» и «4».
- 8 ПО, если вы получили сертификаты во всех 5 отделах.
- 7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 фишки книг.
- 6 ПО, если у вас есть фишки зарядных станций на клетках «3» и «5».
- 8 ПО, если у вас есть хотя бы 2 фишки докладов на планшете.

ДОПОЛНЕНИЕ «ОСОБЫЕ БОНУСЫ ГАРАЖЕЙ»

В этом варианте участники начинают игру с разными жетонами бонусов гаражей на 5-й клетке. При подготовке в порядке фишек сертификации (справа налево) каждый игрок выбирает 1 жетон особого бонуса гаража.

Поместите выбранный жетон на крайнюю справа клетку гаража вместо жетона бонуса из базовой игры. Когда у вас будет автомобиль на этой клетке, вы сможете получить бонус и перевернуть жетон. Подробнее о бонусах см. ниже.

При игре с вариантом «Планирование» из базовых правил вы размещаете в любом порядке только 4 жетона базовых бонусов гаражей. Вы должны поместить жетон особого бонуса гаража именно на 5-ю клетку.

В один из будущих ходов улучшите 1 жетон проекта. Фишку детали для улучшения возьмите из запаса.

В один из будущих ходов возьмите 1 жетон проекта и получите бонус, если возможно.

В один из будущих ходов пройдите обучение по 1 разу в 2 разных отделах; если вы при этом получили сертификат, следуйте обычным правилам.

Немедленно получите ПО за автомобиль на этой клетке в зависимости от типа.

В один из будущих ходов можете потратить до 5 смен (вместо обычных 4).

Отмените 1 штраф, когда Сандра вас штрафует (уберите этот жетон при игре с вариантом «Добрая Сандра»).

Немедленно поместите на этот жетон 1 фишку доклада своего цвета (или обычного, если у вас нет доступных фишек вашего цвета). Как только вы используете эту фишку доклада на совещании, переверните жетон.

ЦЕЛИ ИГРЫ

Потратьте 1 фишку доклада за каждое достижение на жетоне цели игры, за которое хотите получить очки. Каждый игрок может 1 раз получить очки за каждое достижение (одно и то же достижение могут выбирать несколько игроков). Вы можете использовать жетоны обычных докладов.

7 ПО, если у вас есть хотя бы 3 автомобиля одного типа.
6 ПО, если у вас есть жетоны улучшенных проектов с изображениями хотя бы 3 разных деталей.
8 ПО, если у вас есть сертификаты в 5 отделах.

8 ПО, если у вас есть 5 автомобилей.
6 ПО, если у вас есть хотя бы 4 жетона улучшенных проектов.
7 ПО, если у вас есть сертификаты в 4 отделах.

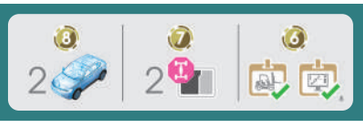
8 ПО, если у вас есть хотя бы 4 автомобиля разных типов.
7 ПО, если у вас есть хотя бы 3 жетона улучшенных проектов с изображением одной и той же детали.
6 ПО, если у вас есть сертификаты в отделах логистики и сборки.

7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 спорткара.
8 ПО, если у вас есть хотя бы 5 жетонов улучшенных проектов.
6 ПО, если у вас есть сертификат в администрации.

8 ПО, если у вас есть хотя бы 2 концепт-кара.
7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 жетона улучшенных проектов с изображением кузова.
6 ПО, если у вас есть сертификаты в отделах исследований и проектирования.

6 ПО, если вы накопили хотя бы 7 смен.
8 ПО, если у вас есть хотя бы 3 фишки книг на планшете.
7 ПО, если вы завершили обучение хотя бы в 2 отделах.

8 ПО, если у вас есть хотя бы 2 легковых автомобиля.
7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 жетона улучшенных проектов с изображением аккумулятора.
6 ПО, если у вас есть сертификаты в отделах исследований и сборки.



8 ПО, если у вас есть хотя бы 2 внедорожника.
7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 жетона улучшенных проектов с изображением трансмиссии.
6 ПО, если у вас есть сертификаты в отделах логистики и проектирования.

8 ПО, если у вас есть хотя бы 2 грузовика.
7 ПО, если у вас есть хотя бы 2 жетона улучшенных проектов с изображением электроники.
6 ПО, если у вас есть сертификаты в отделах сборки и проектирования.

7 ПО, если у вас есть хотя бы 3 автомобиля одного типа.
7 ПО, если у вас есть хотя бы 5 жетонов испытанных проектов.
7 ПО, если у вас есть сертификаты в 3 или менее отделах.

8 ПО, если у вас есть 5 автомобилей разных типов.
8 ПО, если у вас есть жетоны испытанных проектов с изображением хотя бы 5 разных деталей.
8 ПО, если вы завершили обучение только в 1 или менее отделах.

ВАЖНЫЕ СИМВОЛЫ

1 ПО немедленно

1 ПО в конце игры

3 смены

Накопите 1 смену

Выберите 2 любых разных бонуса из 4 изображённых

Сертификат

Потратьте 1 смену

Возьмите автомобиль с трассы

Жетон проекта

Жетон улучшенного проекта

Жетон испытанного проекта

Возьмите жетон проекта из центральной стопки

Фишка обычного доклада

Фишка детали

Фишка квитанции на деталь

Фишка книги

ПЛАНОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Во время совещания вы должны разыграть 1 карту планового показателя из руки. Необязательно помещать на неё фишку доклада, но, если вы хотите положить фишку в тот же ход, когда разыгрываете карту, вы должны поместить её на свою карту. После розыгрыша карты вы можете пропускать ходы на этом совещании. Совещание завершается, когда все игроки последовательно пропустят ход.

КАРТА	ОПИСАНИЕ
1	2 ПО за каждый автомобиль на вашем планшете. (максимум 3×)
2	3 ПО за каждый тип автомобиля на вашем планшете. (максимум 3×)
3–7	4 ПО за каждый автомобиль этого типа на вашем планшете. (максимум 2×)
8–13	4 ПО за каждый ваш жетон улучшенного проекта с изображением этой детали. (максимум 2×)
14	2 ПО за каждый ваш жетон улучшенного проекта. (максимум 3×)
15	4 ПО за каждый ваш жетон испытанного проекта. (максимум 2×)
16–18	2 ПО за каждую вашу фишку детали этих 2 типов. (максимум 3×)
19–21	4 ПО за каждый автомобиль на этих 2 клетках гаражей. (максимум 2×)
22–26	4 ПО за получение сертификата в этом отделе. (максимум 1×)
27	2 ПО за каждый жетон проекта на вашем планшете. (максимум 3×)
28	2 ПО за каждую вашу фишку книги. (максимум 3×)
29	3 ПО за каждый отдел, в котором вы получили сертификат. (максимум 3×)
30	2 ПО за каждую вашу фишку квитанции на деталь. (максимум 3×)
31	2 ПО за каждую вашу накопленную смену. (максимум 3×)
32	3 ПО за каждую фишку доклада, оставшуюся у вас на планшете. (максимум 3×)

СЕРТИФИКАТЫ

ОТДЕЛ ИССЛЕДОВАНИЙ

Вам становится доступен жетон двойного улучшения на планшете. Теперь вы сможете один раз за игру дважды улучшить проект при выполнении задачи «Улучшить проект» (см. стр. 15 правил).

ОТДЕЛ СБОРКИ

Вам становится доступна 5-я клетка гаража на планшете. Обратите внимание, что вы получите бонус клетки, только когда переместите туда автомобиль (см. стр. 13 правил).

ОТДЕЛ ЛОГИСТИКИ

- Вы можете хранить 1 дополнительную фишку детали на своём планшете.
- Вы можете выполнить новую задачу: «Получить фишку квитанции на деталь» (см. стр. 11 правил).

ОТДЕЛ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

- Вы можете хранить 1 дополнительный жетон проекта на своём планшете.
- Вы можете выполнить новую задачу: «Выбрать продвинутый проект» (см. стр. 10 правил).

АДМИНИСТРАЦИЯ

Вы можете хранить 1 дополнительную фишку доклада на своём планшете (см. стр. 16 правил).