

VITAL LACERDA

KANBAN

Ein Spiel für 1 bis 4 Spieler

EV

SOLO-REGELN

&

REFERENZBUCH

Du bist der Neuzugang in der Firma. Deine Vorgesetzten werden deine Produktivität messen und falls diese zu wünschen übrig lässt, wird deine Anstellung schneller wieder zu Ende sein, als dir lieb ist. Sandra, dein Boss, hat zwei ihrer besten Ingenieure dafür abgestellt, die deine Produktivität während deiner Probezeit bewerten werden.

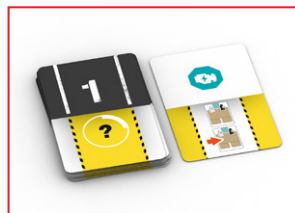
Du wirst es mit Herrn Lacerda zu tun haben, dem dienstältesten Ingenieur, einem Mann von tadellosem Ruf. Er erledigt seine Arbeit äußerst sorgfältig und mit größter Umsicht. Ihm steht Herr Turczi zur Seite, das Nachwuchs-Designtalent. Ein schlauer Kopf, dessen Taten seinen Gedanken manchmal sogar vorausseilen. Was das Ganze für dich nicht unbedingt besser macht: Beide sind bekanntlich der Meinung, dass es ein Fehler war, dich einzustellen. Also pass genau auf, wie du deinen Arbeitstag gestaltest!

SOLO-REGELN

SPIELMATERIAL



11 Plankarten



18 Auswahlkarten



9 Schwierigkeitskarten



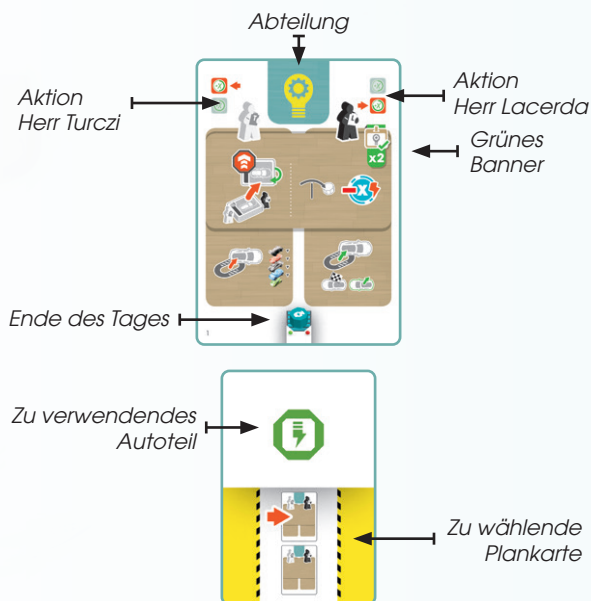
2 Kollegen und 10 Holzscheiben (5 je Farbe des Kollegen)



2 Zertifizierungsmarker (1 je Farbe des Kollegen)



1 Spielerhilfe (Solo-Regeln)



CREDITS

Spielautor: Vital Lacerda

Solo-Regeln: Dávid Turczi

Testspieler & zusätzliche Entwicklung: Gary Perrin, Jonathan Bobal, John Albertson, Xavi Bordes

Übersetzung: Markus Bodenstedt

Lektorat & Bearbeitung: Michael Csorba

Im Folgenden bezieht sich „Du“ immer auf dich, während auf die beiden Bots entweder mit ihren Namen – Herr Lacerda oder Herr Turczi – oder mit „die Kollegen“ Bezug genommen wird.

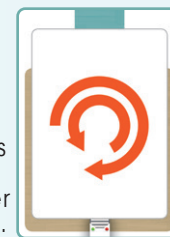
SPIELAUFBAU

Bereite das Spiel wie für eine 3-Spieler-Partie für dich (mit 15 PP zu Spielbeginn) und die beiden Kollegen vor, mit diesen Änderungen:

- Die Kollegen nutzen keine Tableaus, Schlösser, Leistungsziele oder Kanban-Bestellungen. Sie können keine Autoteil-Gutscheine, Bücher oder Vortragsmarker bekommen. Sie haben, eine feste Anzahl an Vortragsmarkern (von denen sie keine abgeben oder dazu bekommen können; siehe „Meetings“). Sie erhalten keine PP und führen kein Zeitkonto.
- Bestimme für beide Kollegen eigene Spielzonen, wo sie Designplättchen, Autos, Autoteile und Karten sammeln. Die Zone von Herrn Turczi sollte sich links neben der von Herrn Lacerda befinden.
- Nimm 4 zufällig bestimmte, verbesserbare Designs vom Zentralstapel und lege sie als Stapel zwischen die Spielzonen der Kollegen. Mische den Stapel. Die Kollegen teilen sich diese Designs untereinander.
- Du ziehst 4 anstelle der üblichen 3 Leistungszielkarten.
- Lege in jeder Kategorie nur 1 zufällig bestimmtes Fabrikziel fest, auf dem sich

jeweils 1 Vortragsmarker befindet. Die Kollegen können keine Fabrikziele erfüllen.

- Lege 1 zufällig bestimmtes Auszeichnungsplättchen verdeckt auf das letzte Feld jeder Fortbildungsleiste und auf jedes dieser Plättchen 1 Generischen Vortragsmarker.
- Herr Lacerda beginnt das Spiel auf dem jeweils 2. Feld der Fortbildungsleisten. Herr Turczi und du starten auf dem jeweils 1. Feld, gemäß den üblichen Regeln.
- Mische alle Plankarten ohne die „Neu mischen“-Karte zusammen und lege sie verdeckt als Nachziehstapel beiseite. Lege die 3 obersten Karten des Stapels aufgedeckt neben das Spielfeld, so dass sie in einer Spalte übereinander liegen. Lege anschließend die „Neu mischen“-Karte unter den Nachziehstapel.
- Mische die Auswahlkarten und lege sie als verdeckten Stapel neben den Stapel mit den Plankarten.



SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt statt mit den im Abschnitt „Einweisung für neue Mitarbeiter“ vorgestellten Schritten nun wie folgt:

- Lege das oberste Designplättchen vom Zentralstapel und ein Autoteil, welches nicht in der Logistikabteilung vorhanden ist, aus dem Vorrat auf dein Tableau.
- Setze deinen Zertifizierungsmarker auf eines der vier Felder im Abschnitt der Zertifizierungsleiste, der sich ganz links befindet, und erhalte den dort abgebildeten Vorteil (sofern vorhanden).
- Setze Herrn Turczis Zertifizierungsmarker auf das 3. Feld der Leiste (oder auf das 4., falls du dich für das 3. entschieden hast).
- Setze Herrn Lacerdas Zertifizierungsmarker auf das 1. Feld der Leiste (oder auf das 2., falls du dich für das 1. entschieden hast).

Hinweis: Die Kollegen erhalten nicht die auf den Feldern abgebildeten Vorteile.

PRODUKTIONSPUNKTE

Immer, wenn einer der Kollegen PP erhalten würde, verlierst du stattdessen entsprechend viele PP. Es ist möglich, dass du weniger als 0 PP besitzt.

DEIN ZUG

Führe deinen Zug ganz normal durch. Du darfst allerdings – so wie in einer 2-Spieler-Partie auch – **nicht in die Abteilung ziehen, in der sich Sandra aufhält**. Für die Kollegen gilt diese Einschränkung nicht.

DIE ZÜGE DER KOLLEGEN

Immer, wenn der Stapel mit den Auswahlkarten erschöpft ist, mische alle abgeworfenen Auswahlkarten zusammen und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel, von dem du anschließend weiter Karten nachziehen kannst.

Diese Regeln können mit allen Spielvarianten kombiniert werden.

AUSWAHLPHASE ARBEITSPHASE

SCHRITT 1: PLANKARTEN AUFFÜLLEN

Überspringe diesen Schritt in der **1. Auswahlphase des Spiels**, da beim Spielaufbau bereits 3 Plankarten ausgelegt worden sind.

Lege zu Beginn der **Auswahlphase** 2 neue Plankarten unter die aus der vorherigen Runde übrig gebliebene Plankarte.

Falls eine „Neu mischen“-Karte gezogen wird, lege sie auf den Ablagestapel und ziehe weiter Karten nach. Wenn sich 3 Karten in der Auslage befinden und die „Neu mischen“-Karte oben auf dem Ablagestapel liegt, mische für die nächste Auswahlphase Ablage- und Nachziehstapel zusammen, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Falls der Nachziehstapel leer ist, bevor die Auslage wieder aufgefüllt werden kann, mische sofort alle Karten aus dem Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden; ziehe dann davon Karten nach.

BEISPIEL:

Die Arbeiter befinden sich in den folgenden Abteilungen: Herr Turczi befindet sich in der F&E (oben); Sandra ist in der Fertigung; du befindest dich im Design (oben); Herr Lacerda ist in der Verwaltung (unten). In der Auslage liegen die 3 Plankarten „Design“, „Logistik“ und „Verwaltung“.

Zuerst wählt Herr Turczi eine Abteilung aus. Der aufgedeckten Auswahlkarte zufolge muss er die oberste Karte der Auslage wählen; Herr Turczi soll also in die Designabteilung versetzt werden, aber dies ist nicht möglich (da der obere Arbeitsplatz dort von dir besetzt ist). Er wird stattdessen auf den oberen Arbeitsplatz in der Verwaltung (die nächste Abteilung) versetzt. Danach ist Sandra an der Reihe. Sie begibt sich in die Logistik, auf den oberen Arbeitsplatz, da dies für sie der nächste verfügbare Platz ist.

Nun bist du an der Reihe. Du kannst eine beliebige andere Abteilung wählen, außer die Logistik (weil Sandra dort ist) und die Verwaltung (weil sie voll besetzt ist).

Schließlich ist Herr Lacerda am Zug und die nächste aufgedeckte Auswahlkarte zeigt, dass wieder die oberste Plankarte gewählt werden muss. Herr Lacerda wählt von den beiden, nach Herrn Turczis Zug verbliebenen Plankarten die Logistik. Sandra befindet sich dort (und blockiert damit die Logistik für dich), aber die Kollegen haben keine Angst vor ihr und Herr Lacerda wird auf den unteren Arbeitsplatz der Logistikabteilung gesetzt.

SCHRITT 2: KOLLEGEN WÄHLEN AUS

Dann sind die Kollegen an der Reihe, ihre Abteilung auszuwählen:

1. Decke die oberste Auswahlkarte auf;
2. Nimm die angezeigte Plankarte (die oberste oder die unterste der Auslage);
3. Lege beide Karten in die Spielzone des Kollegen;
4. Setze den Arbeiter des Kollegen auf den auf der Plankarte angegebenen Arbeitsplatz in der Abteilung (Herr Lacerda auf den **unteren**, Herr Turczi auf den **oberen** Arbeitsplatz).

Falls die ausgewählte Abteilung ungültig ist (z. B. weil der bevorzugte Arbeitsplatz des Kollegen schon besetzt ist oder weil der Kollege sich schon dort befindet), wird die nächste freie, gültige Abteilung ausgewählt (in der Reihenfolge von oben nach unten). (Verwaltung kommt nach Design, F&E kommt nach Verwaltung usw.)

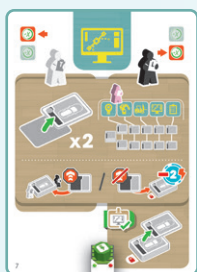
So durchlaufen die Kollegen ihre Arbeitsphase:

1. Bewege zuerst ihren Marker einen Schritt auf der Fortbildungsleiste der Abteilung weiter, in der sie sich aktuell befinden;
 2. Anschließend führen sie die zusätzlichen Aktionen durch, die von ihrer momentanen Abteilung abhängen. Diese Aktionen sind auf der Plankarte vermerkt, die sie zuvor in der Auswahlphase genommen haben.
- **Falls Herr Lacerda in einer Abteilung zertifiziert ist:** Falls Herr Lacerda in einer Abteilung arbeitet, in der er zertifiziert ist (dies gilt auch, wenn er die Zertifizierung erst im aktuellen Zug erhalten hat), wird er zusätzlich die auf dem **grünen Banner** angegebenen Effekte auslösen, die auf der Karte abgebildet sind. Sofern dies nicht möglich ist, werden diese zusätzlichen Effekte ignoriert.
 - **Autoteile wählen:** Bestimmte Aktionen werden erfordern, dass du für die Kollegen ein Autoteil auswählst.
 - Wenn ein Kollege zum 1. Mal in seinem Zug ein Autoteil auswählen muss, nimm dasjenige Teil auf der Auswahlkarte, mit dem er seine Plankarte ausgewählt hat.
 - Ist dies ein 2. Mal nötig, nimm dasjenige Teil auf der Auswahlkarte, mit dem die Plankarte des anderen Kollegen ausgewählt wurde.
 - Ab dem 3. Autoteil wird einfach jedes Mal die nächste Auswahlkarte aufgedeckt und das darauf abgebildete Autoteil gewählt. Anschließend wird die Karte abgeworfen.



Sobald die Kollegen ihre Arbeitsphase beendet haben, legst du die Plan- und Auswahlkarten, die sich in ihren Spielzonen befinden, auf die jeweiligen Ablagestapel.

ABTEILUNGEN



DESIGN

Nimm die 2 Plättchen, die Sandras Aufenthaltsort entsprechen (F&E: 1. Spalte von links, Fertigung: 2. Spalte, Logistik: 3. Spalte, Design: 4. Spalte, Verwaltung: 5. Spalte).

Herr Lacerda nimmt sich, falls er zertifiziert ist, zusätzlich das oberste Plättchen vom **Zentralstapel** (sofern dieser nicht leer ist).

Lege verbesserbare Designplättchen, die von einem der Kollegen genommen werden, unter ihren gemeinsamen Designplättchenstapel.

Lege nicht verbesserbare Plättchen sofort zurück unter den Zentralstapel. Die Kollegen erzielen für jedes auf diese Weise zurück gelegte Plättchen 2 PP.



LOGISTIK

Herr Lacerda gibt hier 1 Kanban-Bestellung auf und holt dann 1 Autoteil ab (2, falls er zertifiziert ist).

Herr Turczi holt nur 1 Autoteil ab.

Kanban-Bestellung aufgeben

Decke die oberste Kanban-Bestellungskarte vom Nachziehstapel auf und lege sie so ausgerichtet auf das Kanban-Feld, dass die 2 Symbole für dasselbe Autoteil mit dem entsprechenden Lager zusammen passen (d.h. eine doppelte Batterie oder ein doppeltes Fahrerassistenz-System zeigen nach oben; eine doppelte Karosserie oder eine doppelte Elektronik zeigen nach unten). Falls Sandra dann in der F&E, Fertigung oder Logistik ist, drehe die Karte so herum, dass sich 4 Symbole oberhalb

der Linie befinden; falls sie sich in Design oder Verwaltung befindet, drehe die Karte so, dass sich 4 Symbole unterhalb der Linie befinden. Fülle die Autoteile, wie auf der Kanban-Bestellung angezeigt und entsprechend der normalen Regeln, wieder auf und lege die Karte danach unter den Stapel mit den Kanban-Bestellungen.

Autoteile abholen

Wähle mittels der Auswahlkarten ein bestimmtes Autoteil aus: der Kollege entfernt alle Teile dieser Sorte aus dem Lager, nimmt sich eines davon und legt die restlichen ab. Falls keines der entsprechenden Autoteile für ihn verfügbar ist, wähle eine andere Sorte. Die Kollegen dürfen zusammen maximal 6 Autoteile besitzen; falls sie ein 7. Autoteil erhalten würden, wird sofort dasjenige aus ihrem Vorrat abgeworfen, das auf der Upgradewerteiste den geringsten Wert besitzt (bei Gleichstand: wirf ein zufällig gewähltes Teil ab). Für die Autoteile, die die Kollegen bei Spielende besitzen, erhalten sie zusätzliche PP.



FERTIGUNG

Herr Lacerda stellt 1 benötigtes Autoteil bereit (2, falls er zertifiziert ist).

Herr Turczi stellt 1 benötigtes Autoteil bereit.

Wenn die Kollegen ein benötigtes Autoteil bereitstellen, werden zuerst alle komplett gefüllten Montageplätze geleert und anschließend wird mittels der Auswahlkarten 1 Autoteil ausgewählt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass sich kein passendes Autoteil im Vorrat befindet, wähle eine andere Sorte.

Das Auto wird entsprechend **Sandras** Position ausgewählt (**F&E**: Konzeptwagen, **Fertigung**: SUV, **Logistik**: Kleinwagen, **Design**: Pick-up, **Verwaltung**: Sportwagen).

Falls es nach den normalen Regeln erlaubt ist, für das gewählte Auto ein solches Teil bereitzustellen, nimm das Teil aus dem Vorrat. Falls es nach den normalen Regeln nicht erlaubt ist, füge es dem nächsten Auto zu, in der üblichen Reihenfolge von links nach rechts (Konzeptwagen folgt auf Sportwagen, usw.). Falls es keine legalen Ziele für das bereitgestellte Autoteil gibt, geht die Aktion verloren.

Wichtig: Die Kollegen müssen immer zuerst *Verbesserte Autoteile bereitstellen, was die Möglichkeiten einschränken kann.*

Wenn sich dann die Autos auf dem Fließband vorwärts bewegen und eine Auswahl zwischen den Pfeilrichtungen getroffen werden muss, bewegt Herr Lacerda sie immer falls möglich zuerst von oben nach unten oder von unten nach oben, bevor er sie nach links bewegt, während Herr Turczi die Autos immer gleich nach links bewegen lässt (sofern möglich).

Wenn ein Auto vom Fließband rollt, erhält der Kollege die entsprechenden PP und 1 PP zusätzlich, sofern das Auto einem Bedarfsplättchen entsprach, und wirft 1 Generischen Vortragsmarker vom entsprechenden Bedarfsplättchen ab.



F&E

Herr Lacerda verbessert 1 Design (2, falls er zertifiziert ist) und beansprucht dann das Auto, das sich hinter dem Safety Car befindet, sofern vorhanden.

Herr Turczi verbessert 1 Design und beansprucht dann das Auto mit dem höchsten PP-

Wert (Konzeptwagen > Sportwagen > Pick-up > SUV > Kleinwagen), unabhängig von dessen Position.

Design verbessern

Es wird immer das Design für das oberste Plättchen des gemeinsamen Stapels der Kollegen verbessert (für die Verbesserung wird ein Autoteil aus dem Vorrat verwendet). Es wird mit

folgender Priorität auf ein Feld mit den folgenden Eigenschaften gelegt: höchster PP-Wert > Schicht auf Zeitkonto > Buch > leeres Feld. Abgebildete Vorteile werden ignoriert. Drehe das Plättchen auf die Seite mit dem verbesserten Design und lege es in die Spielzone des entsprechenden Kollegen. Erhöhe wie üblich den Wert des Autoteils. Der Kollege erhält PP in Höhe des neuen Werts des Autoteils (oder 6 PP, falls der Wert bereits vorher bei 6 PP lag).

Auto beanspruchen

Der Kollege nimmt sich einfach das gewählte Auto und behält es. Er benötigt dafür keine Designs. Falls sich keine Autos auf der Teststrecke befinden, geht die Aktion verloren.



VERWALTUNG

Herr Turczi zieht auf der Fortbildungsleiste der Abteilung, in der **Sandra** ist, 1 Feld weiter (falls **Sandra** auch in der Verwaltung ist, zieht er 2 Felder weiter).

Herr Lacerda macht dasselbe. Falls er zertifiziert ist, zieht er 2 Felder auf der Fortbildungsleiste weiter.

Zertifizierungen und Expertenstatus

Die folgenden Regeln gelten, wenn die Kollegen auf Fortbildungsleisten weiter ziehen:

- Falls ein Kollege in einer Abteilung zertifiziert wird, ziehe seinen Zertifizierungsmarker auf der Zertifizierungsleiste wie folgt weiter:

Herr Lacerda setzt seinen Marker auf das 1. Feld im nächsten Abschnitt oder, falls sich dort bereits dein Marker befindet, auf das 2. Feld.

Herr Turczi setzt seinen Marker auf das 3. Feld im nächsten Abschnitt oder, falls sich dort bereits dein Marker befindet, auf das 4. Feld.

Die Kollegen ignorieren sämtliche abgebildeten Vorteile auf der Zertifizierungsleiste.

- Falls einer der Kollegen vor dir das Ende einer Leiste erreicht, wird der Vortragsmarker abgelegt und der Kollege erhält 1 PP. Auszeichnungen werden von den Kollegen ignoriert; du kannst sie später immer noch erhalten.

Wertung der Fortbildungsleisten

- Wer zuerst in einer Abteilung zertifiziert wird (du oder Kollege), erhält 2 PP.
- Wer zuerst das letzte Feld einer Leiste erreicht (du oder Kollege), erhält 3 PP.
- Die Schlusswertung für die Leisten ändert sich ebenfalls (siehe nächste Seite).

ENDE DES TAGES

Falls auf der letzten Plankarte unten ein Autoteil abgebildet ist, bestimme ein neues, indem du die nächste Auswahlkarte umdrehst. Falls die beiden Teile ein gültiges Recyclingpaar ergeben (d. h. eines der Teile ist im Recyclingvorrat vorhanden, das andere nicht), tausche die beiden Teile. Anderenfalls wird nicht getauscht. Falls es mehr als ein gültiges Paar gibt, entscheidest du, welches davon getauscht wird.

WOCHENWERTUNG

Die Kollegen erhalten 2 PP für jedes verbesserte Design, das sie besitzen. Die Plättchen werden danach aus dem Spiel entfernt (und somit am Ende der nächsten Woche nicht noch einmal gewertet).

MEETING

In der Reihenfolge eurer Marker auf der Zertifizierungsleiste führt ihr das Meeting wie gewohnt durch, mit den folgenden Änderungen:

Die Kollegen spielen keine Leistungszielkarten aus und interagieren nicht mit deinen. Stattdessen verwenden sie Generische Vortragsmarker.

Herr Lacerda hat Vortragsmarker, deren Anzahl der Meetingnummer entspricht (1, 2, 3 oder 4). Er wählt die Karten, auf die er seine Marker legt, von links nach rechts. Er beginnt immer mit der Karte ganz links und überspringt Karten, auf denen bereits Marker liegen. Er erhält für jede markierte Karte PP in Höhe des größten darauf abgebildeten Multiplikators.

Herr Turczi hat immer 3 Vortragsmarker. Er wählt die Karten, auf die er seine Marker legt, von rechts nach links, und beginnt immer ganz rechts. Auch er überspringt bereits belegte Karten und erzielt für jede markierte Karte PP, als hätte sie einen 1x-Multiplikator.

Falls die Kollegen nicht alle ihre Marker legen können (da alle Karten belegt sind), lege die übrigen Marker in den Vorrat.

Nach dem Meeting musst du 2 deiner 3 verbleibenden Leistungszielkarten wählen, ziehst dann 2 zufällige neue Ziele, mischst sie zusammen und legst sie in zufälliger Reihenfolge aus, um neue Ziele für das nächste Meeting festzulegen; anschließend ziehst du Karten nach, bis du wieder 4 Stück auf der Hand hast.

ENTLASSUNG

Falls du nach einer Wochenwertung, einem Meeting oder der Schlusswertung 0 PP oder weniger hast, wirst du gefeuert und verlierst das Spiel sofort! Falls das zu keinem dieser Zeitpunkte vorkommt, gewinnst du das Spiel und erfährst, wie du abgeschnitten hast. Schreibe dein Ergebnis auf, um deine Leistungen im Überblick zu behalten!

SPIELENDEN & SCHLUSSWERTUNG

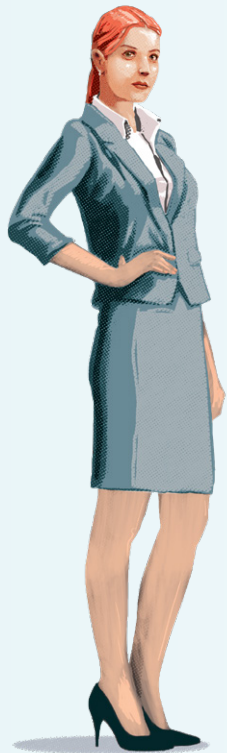
Am Ende des Spiels berechnest du zuerst dein eigenes Ergebnis genau wie in einer Mehrspieler-Partie, wobei du auch hier natürlich noch deine übrigen Vortragsmarker für besondere Erfolge ausgeben kannst. Für den 5. Wertungsschritt gilt aber die folgende Änderung:

- Du erhältst 5 PP für jede Fortbildungsleiste, auf der du dich an vorderster Stelle befindest (Gleichstände werden wie üblich durch die Reihenfolge der Marker von oben nach unten aufgehoben).

Die Kollegen erhalten dann Punkte wie folgt:

- 5 PP für jede Fortbildungsleiste, auf der sich einer von beiden an vorderster Stelle befindet;
- 2 PP für jedes Designplättchen, das sie besitzen (sowohl als Verbessertes Design in ihrer Spielzone wie auch in ihrem gemeinsamen Designplättchenstapel);
- 2 bis 6 PP für jedes Auto, das sie noch besitzen (je nachdem, welchen Wert die Autos zum Spielende haben);
- 2 bis 6 PP für jedes Autoteil, welches sie besitzen, je nach Wert des Autoteils.

Für jeden PP, den sie erzielen, verringerst du deine PP, wie üblich. Wenn sich dein Ergebnis nach Abzug der Punkte der Kollegen immer noch im positiven Bereich befindet, hast du das Spiel gewonnen! Überprüfe in der Spalte nebenan, welches der höchste Rang ist, für den du alle Mindestanforderungen erfüllt hast.



RÄNGE

1. HELD/IN DER ARBEIT

- Du besitzt entweder 5 Autos eines bestimmten Modells und 6 Getestete Designs für dasselbe Modell **ODER** 5 verschiedene Autos und mindestens 1 Getestetes Design für jedes Modell.
- Während des Spiels bist du immer unter 20 PP geblieben, hattest aber nach der Schlusswertung 50 PP oder mehr.

2. GESCHÄFTSFÜHRER/IN

- 50 PP nach der Schlusswertung
- 5 verschiedene Autos
- Getestete Designs im Gesamtwert von 30 PP
- 8 Schichten auf dem Zeitkonto
- 5 Zertifizierungen

3. WERKSLEITER/IN

- 30 PP nach der Schlusswertung
- 3 verschiedene Autos
- Getestete Designs im Gesamtwert von 12 PP
- 5 Schichten auf dem Zeitkonto
- 4 Zertifizierungen

4. STELLVERTRETENDE/R ABTEILUNGSLEITER/IN

- 30 PP nach der Schlusswertung
- 2 Getestete Designs
- 2 Schichten auf dem Zeitkonto
- 2 Zertifizierungen

5. PRAKTIKANT/IN

- Du hattest zu Spielende mindestens 1 PP
- 2 Getestete Designs

SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Bevor du das Spiel beginnst, mische die 9 Schwierigkeitskarten und suche dir davon zufällig oder gezielt 2 aus, mit denen du spielen willst. Alternativ kannst du natürlich auch eine beliebige andere Anzahl verwenden.



1. **Herr Lacerda ist zertifiziert:** Herr Lacerda löst den Zusatzeffekt für seine Zertifizierungen schon aus, bevor er diese im Spiel erhalten hat.



2. **Beeindruckender Vortrag:** Die Vortragsmarker, die die Kollegen (in der Fertigung und am Ende der Fortbildungsleisten) erhalten, sind 2 PP wert statt 1 PP.



3. **Zertifizierungsvorteil:** Die Kollegen erhalten die auf der Zertifizierungsleiste angegebenen PP PLUS 1 PP für jeden ihrer Vortragsmarker (bzw. PLUS 2 PP, falls du mit „Beeindruckender Vortrag“ spielst).



4. **Produktive Upgrades:** Falls ein Kollege ein Autoteil einsetzt und damit ein PP-Bonusfeld abdeckt, erhält er die Punkte dafür (weitere Boni werden ignoriert).



5. **Optimierte Upgrades:** Falls ein Kollege ein Autoteil einsetzt und damit ein Nicht-PP-Bonusfeld abdeckt, erzielt er dafür 1 PP.



6. **Erhöhtes Pensum:** Die Kollegen erzielen 1 zusätzlichen PP (insgesamt 3 PP) pro Verbessertem Design, das sie bei der Wochenwertung besitzen.



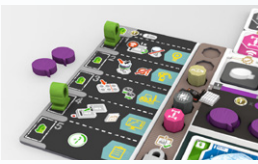
7. **Erzwungene Überstunden:** Immer wenn ein Kollege auf einer Fortbildungsleiste, deren letztes Feld er schon erreicht hat, weiter ziehen würde, streichst du stattdessen 1 Schicht von deinem Zeitkonto.



8. **Mit den Kollegen mithalten:** Während der Wochenwertung erzielen die Kollegen nicht nur PP für ihre Designs, sondern zusätzlich noch 2/4/6/8 PP (am Ende der 1./2./3./4. Woche).



9. **Fristlose Kündigung:** Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt 0 oder weniger PP hast (nicht nur nach einem Meeting oder der Wochenwertung), wird dir fristlos gekündigt und du verlierst das Spiel sofort.



SPEEDCHARGER ERWEITERUNG

Diese Erweiterung bietet euch eine Reihe von dauerhaften Sonderfähigkeiten, die ihr durch die Nutzung eurer Zeitkonten freischalten könnt.

Legt während des Aufbaus 2 Speedcharger-Marker und zusätzlich 3 Speedcharger-Marker pro Spieler in einen Vorrat neben das Spielfeld (4 Spieler: 14 Marker, 3 Spieler: 11 Marker, 2 Spieler: 8 Marker).

Jeder Spieler erhält eine zusätzliche Tafel, seine persönliche „Ladestation“, die er neben sein Spielertableau legt.

Wenn ihr in der Verwaltung arbeitet, dürft ihr 1 Schicht ausgeben, um euch 1 Speedcharger-Marker aus dem Vorrat zu nehmen und ihn auf ein freies Feld eurer Wahl auf eurer Ladestation zu legen. Ihr dürft euch nur 1 Marker pro Zug nehmen. Ihr könnt diese Aktion nicht auswählen, falls eure Ladestation vollständig belegt ist.

Am Ende des Spiels ist jeder Marker auf eurer Ladestation 1 PP für jedes Auto in euren Werkstätten wert.

BEISPIEL:

Für 3 Autos und 4 Speedcharger-Marker erhältst du 12 PP.

Verfügbare Sonderfähigkeiten:

	1	Immer wenn du in der F&E arbeitest: Du darfst 1 Design mit einem Autoteil aus dem Vorrat verbessern.
	2	Immer wenn du in der Fertigung arbeitest: Du darfst die Einschränkung ignorieren, zuerst Verbesserte Autoteile bereitstellen zu müssen.
	3	Immer wenn du in der Logistik arbeitest: Anstatt 1 darfst du dir 2 Schichten auf deinem Zeitkonto gutschreiben, wenn du eine Kanban-Bestellungskarte ausspielst.
	4	Immer wenn du im Design arbeitest: Du erhältst 1 Buch, wenn du ein Designplättchen vom Zentralstapel nimmst.
	5	Immer wenn du in der Verwaltung arbeitest: Du darfst 1 zusätzliche Schicht arbeiten.

ZUSATZMATERIAL FÜR DIE SPEEDCHARGER ERWEITERUNG

6 Leistungszielkarten:

Mische die Karten in den Stapel mit den anderen Leistungszielkarten.

	2 PP je Speedcharger-Marker, den du besitzt (kann bis zu 3x gewertet werden)		4 PP für Speedcharger-Marker auf der angegebenen Position (kann 1x gewertet werden)
--	---	--	---

4 Abschlussziele:

Ersetze optional 1 Abschlussziel aus dem Grundspiel mit einem dieser Ziele.

	6 PP für mindestens 7 Schichten auf deinem Zeitkonto.		8 PP für 4 Autos unterschiedlicher Modelle.
	8 PP falls du mind. 4 Speedcharger-Marker besitzt.		7 PP für mind. 3 Verbesserte Designs für dasselbe Autoteil.
	7 PP falls du in mind. 2 Abteilungen das Ende der Fortbildungsleiste erreicht hast.		6 PP falls du in der Logistik zertifiziert bist und 1 Speedcharger-Marker auf Position 1 hast.
	7 PP falls du mind. 2 Autoteil-Gutschein-Marker besitzt.		7 PP für mindestens 2 Bücher auf deinem Tableau.
	6 PP falls du Speedcharger-Marker auf den Positionen 2 und 4 hast.		6 PP falls du Speedcharger-Marker auf den Positionen 3 und 5 hast.
	8 PP falls du in allen 5 Abteilungen zertifiziert bist.		8 PP für mind. 2 Vortragsmarker auf deinem Tableau.

SPEZIALWERKSTATTBONUS ERWEITERUNG



In dieser Variante beginnt jeder von euch mit einem unterschiedlichen Bonus in seiner 5. Werkstatt. Während des Aufbaus wählt jeder in Zugreihenfolge beginnend beim letzten Spieler auf der Zertifizierungsleiste 1 Spezialwerkstattplättchen.

Legt die Plättchen anstelle der normalen Werkstattbonusplättchen in eure 5. Werkstatt. Sobald ihr ein Auto in eure 5. Werkstatt stellt, könnt ihr das Plättchen aktivieren und umdrehen. Die Effekte der Plättchen werden unten beschrieben.

Falls ihr diese Variante mit der Variante „Die Planer“ (Variante 2 im Regelheft des Grundspiels) kombiniert, dürft ihr nur die Reihenfolge der 4 regulären Werkstattbonusplättchen aussuchen.

	Du darfst in einem späteren Zug 1 Design von deinem Schreibtisch mit einem Autoteil aus dem Vorrat verbessern.		Du darfst dich in einem späteren Zug einmal in 2 verschiedenen Abteilungen fortbilden. (Zertifizierung wie gehabt.)		Du darfst in einem späteren Zug bis zu 5 (statt 4) Schichten von deinem Zeitkonto ausgeben.		Entgehe einer Strafe (entfernt dieses Plättchen während des Aufbaus, falls ihr die Variante „Gut gelaunte Sandra“ spielt).
	Du darfst in einem späteren Zug 1 Designplättchen nehmen. Erhalte dessen Vorteil, sofern vorhanden.		Erhalte den Schlusswertungs-Wert des Autos, das in dieser Werkstatt steht.		Lege sofort 1 Vortragsmarker (oder 1 Generischen Vortragsmarker, falls du keinen eigenen besitzt) auf dieses Plättchen. Sobald du ihn in einem Meeting einsetzt, drehe dieses Plättchen um.		



ABSCHLUSSZIELE

Für jeden Erfolg, den du auf einem Abschlusszielplättchen werten möchtest, musst du 1 Vortragsmarker ausgeben. Jeder Spieler darf jeden Erfolg auf dem Plättchen genau 1x werten (es können mehrere Spieler denselben Erfolg werten). Ihr könnt hierfür auch Generische Vortragsmarker einsetzen.



- 7 PP falls du mindestens 3 Autos desselben Modells besitzt.
- 6 PP falls du Verbesserte Designs für mindestens 3 verschiedene Autoteile besitzt.
- 8 PP falls du in allen 5 Abteilungen zertifiziert bist.



- 8 PP falls du 5 Autos besitzt.
- 6 PP falls du mindestens 4 Verbesserte Designs besitzt.
- 7 PP falls du in 4 Abteilungen zertifiziert bist.



- 8 PP falls du mindestens 4 verschiedene Modelle besitzt.
- 7 PP falls du mindestens 3 Verbesserte Designs für dasselbe Autoteil besitzt.
- 6 PP falls du in Logistik und Fertigung zertifiziert bist.



- 6 PP für mindestens 7 Schichten auf deinem Zeitkonto.
- 8 PP für mindestens 3 Bücher auf deinem Tableau.
- 7 PP falls du in mind. 2 Abteilungen das Ende der Fortbildungsleiste erreicht hast.



- 8 PP falls du mindestens 2 Kleinwagen besitzt.
- 7 PP falls du mindestens 2 Verbesserte Designs für die Batterie hast.
- 6 PP falls du in F&E und Fertigung zertifiziert bist.



- 8 PP falls du mindestens 2 SUVs besitzt.
- 7 PP falls du mindestens 2 Verbesserte Designs für den Antrieb hast.
- 6 PP falls du in Logistik und Design zertifiziert bist.



- 8 PP falls du mindestens 2 Pickups besitzt.
- 7 PP falls du mindestens 2 Verbesserte Designs für die Elektronik hast.
- 6 PP falls du in Fertigung und Design zertifiziert bist.



- 7 PP falls du mindestens 2 Sportwagen besitzt.
- 8 PP falls du mindestens 5 Verbesserte Designs hast.
- 6 PP falls du in der Verwaltung zertifiziert bist.



- 8 PP falls du mindestens 2 Konzeptfahrzeuge besitzt.
- 7 PP falls du mindestens 2 Verbesserte Designs für die Karosserie hast.
- 6 PP falls du in F&E und Design zertifiziert bist.



- 7 PP falls du mindestens 3 Autos desselben Modells besitzt.
- 7 PP falls du mindestens 5 Getestete Designs hast.
- 7 PP falls du in höchstens 3 Abteilungen zertifiziert bist.



- 8 PP falls du Autos von 5 versch. Modellen besitzt.
- 8 PP falls du Getestete Designs für mind. 5 verschiedene Autoteile hast.
- 8 PP falls du in höchstens 1 Abteilung das Ende der Fortbildungsleiste erreicht hast.



WICHTIGE SYMBOLE



Erhalte sofort 1 PP



Erhalte 1 PP während der Schlusswertung



+3 Schichten an diesem Arbeitsplatz



+1 Schicht auf dein Zeitkonto



Bestimmte Abteilung



Zertifizierung



Wende 1 Schicht auf



Nimm 1 Auto von der Teststrecke



Design



Verbessertes Design



Getestetes Design



Nimm 1 Design vom Zentralstapel



Generischer Vortragsmarker



Autoteil



Autoteil-Gutschein



Buch

LEISTUNGSZIELE



Du musst während eines Meetings Leistungszielkarten von deiner Hand ausspielen. Du musst keinen Vortragsmarker darauf legen, aber falls du beides im selben Zug tust, muss der Vortragsmarker auf dein ausgespieltes Leistungsziel gelegt werden. Erst nachdem du eine Leistungszielkarte gespielt hast, kannst du in den späteren Zügen des Meetings passen. Das Meeting endet, sobald alle Spieler nacheinander gepasst haben.

KARTE	BESCHREIBUNG	KARTE	BESCHREIBUNG	KARTE	BESCHREIBUNG
1	2 PP für jedes Auto in deinen Werkstätten (kann bis zu 3x gewertet werden)	15	4 PP für jedes Getestete Design, das du besitzt (kann bis zu 2x gewertet werden)	28	2 PP für jedes Buch, das du besitzt (kann bis zu 3x gewertet werden)
2	3 PP für jedes unterschiedliche Modell in deinen Werkstätten (kann bis zu 3x gewertet werden)	16-18	2 PP für jedes Autoteil dieser beiden Typen, das du besitzt (kann bis zu 3x gewertet werden)	29	3 PP für jede Abteilung, in der du zertifiziert bist (kann bis zu 3x gewertet werden)
3-7	4 PP für jedes Auto dieses Modells in deinen Werkstätten (kann bis zu 2x gewertet werden)	19-21	4 PP für jedes Auto, das du in diesen beiden Werkstätten besitzt (kann bis zu 2x gewertet werden)	30	2 PP für jedes Autoteil, das du besitzt (kann bis zu 3x gewertet werden)
8-13	4 PP für jedes Verbesserte Design, das du für dieses Autoteil besitzt (kann bis zu 2x gewertet werden)	22-26	4 PP falls du in der abgebildeten Abteilung zertifiziert bist (kann bis zu 1x gewertet werden)	31	2 PP für jede Schicht auf deinem Zeitkonto (kann bis zu 3x gewertet werden)
14	2 PP für jedes Verbesserte Design, das du besitzt (kann bis zu 3x gewertet werden)	27	2 PP für jedes Design auf deinem Tableau (kann bis zu 3x gewertet werden)	32	3 PP für jeden Vortragsmarker, den du noch auf deinem Tableau hast (kann bis zu 3x gewertet werden)

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE



FORSCHUNG & ENTWICKLUNG (F&E)

Wenn du hier zertifiziert bist, entferne das Schloss vom Doppel-Upgradeplättchen auf deinem Tableau. Du kannst **einmal ein Design doppelt verbessern**, jedes Mal, wenn du die **Aufgabe Design verbessern** erfüllst (Spielregel, S. 15).



FERTIGUNG

Wenn du hier zertifiziert bist, **schaltest du die 5. Werkstatt auf deinem Tableau frei**. Obwohl die Werkstatt durch die Zertifizierung in der Fertigung freigeschaltet wurde, erhältst du ihren Vorteil nur, wenn du dort ein Auto hinein stellst.



LOGISTIK

- Du kannst 1 zusätzliches Autoteil auf deinem Tableau lagern.
- Du kannst die **Aufgabe Autoteil-Gutschein erhalten** erfüllen (Spielregel, S. 11).



DESIGN

- Du kannst 1 zusätzliches Designplättchen auf deinem Tableau lagern.
- Du kannst die **Aufgabe Fortgeschrittenes Design wählen** erfüllen (Spielregel, S. 10).



VERWALTUNG

Wenn du hier zertifiziert bist, kannst du 1 zusätzlichen Vortragsmarker auf deinem Tableau lagern.