

VITAL LACERDA

# KANBAN

Гра для 1-4 гравців

# EV

## ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

&

## ДОВІДНИК

Вас щойно найняли на роботу. Якість вашої праці перевірятимуть, і якщо ви не справлятиметесь, вас негайно звільнять. Сандра, ваш керівник, доручила двом своїм найкращим інженерам оцінювати вашу продуктивність упродовж випробувального терміну.

Отже, знайомтеся з паном Ласердою, старшим інженером і людиною з високою репутацією. Він добре виконує свої завдання, і лише після ретельного обдумування. Також познайомтеся з молодшим дизайнером паном Терчі. Він швидко міркує і ще швидше діє. Найгірше те, що вони обидва офіційно заявили, що, на їхню думку, вас взагалі не варто було наймати, тому намагайтеся уникати помилок!



# ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

## ВМІСТ ГРИ



11 карт планів



18 карт вибору



9 карт складності



2 колеги й 10 дисків  
(по 5 в кольорі кожного колеги)



2 маркери сертифікації  
(по 1 в кольорі кожного колеги)



1 пам'ятка для соло-гри

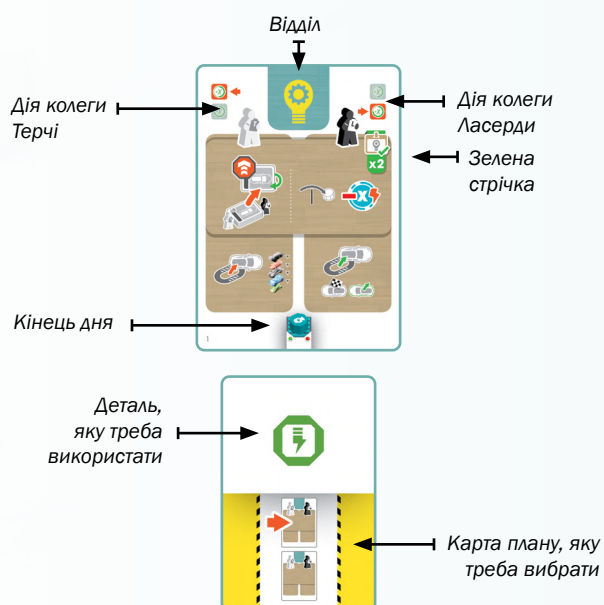
У цих правилах слово «ви» стосується гравця-людини, тоді як 2 боти матимуть імена – Ласерда й Терчі, а разом ми їх називатимемо «колеги».

## ПРИГОТУВАННЯ

Виконайте звичайне приготування до гри для 3 гравців для вас (починаючи з 15 ОВ) і колег, але з такими змінами:

- Колеги не використовують планшети, замки, цілі ефективності й карти канбан-замовлення. Вони не збирають ваучери на деталі, підручники й жетони універсальної промови. Вони мають фіксовану кількість жетонів промови (які вони ніколи не витрачають і не накопичують), як пояснюється в розділі «Нарада». Вони не набирають ОВ й не накопичують зміни.
- Визначте ігрову зону для кожного з колег, де вони будуть збирати плитки дизайну, авто, деталі авто й карти. Ігрова зона Терчі повинна бути ліворуч від зони Ласерди.
- Візьміть 4 випадкові дизайни з Центрального стосу, які можна модернізувати, й покладіть їх стосом між ігровими зонами двох колег. Перемішайте ці дизайни. Вони належать обом колегам.
- Ви берете 4 карти цілей ефективності під час приготування, а не 3.

- Підготуйте по одній випадковій цілі заводу кожного типу, поклавши на кожен по 1 жетону універсальної промови. Колеги ніколи не досягають ніяких цілей заводу.
- Розмістіть долілиць лише по одній випадковій плитці нагороди над фінальною позицією кожного треку навчання, поклавши по одному жетону універсальної промови на кожен плитку нагороди.
- Ласерда починає з другої позиції на треках навчання. Терчі й ви починаєте з першої позиції, як у базових правилах.
- Відділіть карту плану «Перетасувати» і перетасуйте решту карт, сформувавши колоду й поклавши її долілиць. Біля ігрового поля викладіть стовпчиком горілиць 3 верхні карти з колоди. Потім додайте карту «Перетасувати» під низ колоди.
- Перетасуйте карти вибору й покладіть їх долілиць біля колоди карт планів.



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Після приготування виконайте такі кроки замість звичайної процедури «Адаптація нового працівника»:

- Візьміть верхню плитку дизайну з Центрального стосу й одну деталь авто із запасу, що відповідає типу, якого немає в Логістичному відділі. Покладіть ці компоненти на свій планшет.
- Покладіть свій маркер сертифікації на одне з чотирьох місць у крайній лівій частині треку сертифікації та отримайте вигоду, зображену на цьому місці (якщо така є).
- Покладіть маркер сертифікації колеги Терчі на 3-тю стартову позицію (2 місце ліворуч) або на 4 позицію, якщо ви вибрали 3-тє місце.
- Маркер сертифікації Ласерди покладіть на 1-шу стартову позицію або на 2-гу, якщо ви вибрали 1-ше місце.

*Примітка.* Колеги ігнорують вигоди, зображені на треку сертифікації.

## ОЧКИ ВИРОБНИЦТВА

Щоразу, коли один з колег повинен набрати ОВ, цього не стається, а натомість ви втрачаєте ОВ. Ви можете мати менше ОВ, ніж 0.

## ВАШ ХІД

Ви виконуете свій хід як у звичайній грі, проте ви повинні дотримуватися правила гри з 2 гравцями, що забороняє вам **переміщатися у відділ, де перебуває Сандра**. Ця заборона не стосується колег.

## ХІД КОЛЕГ

Коли колода вибору вичерпається, просто перетасуйте всі скинуті карти вибору, сформуєте нову колоду й можете далі брати звідти карти.

## ТВОРЦІ

Автор гри: Вітал Ласерда

Автор соло-гри: Давид Терчі

Допомога й тестування: Гері Перрін, Джонатан Бобал, Джон Албертсон, Хаві Бордес

# ФАЗА ВИБОРУ ВІДДІЛУ

## ОНОВЛЕННЯ ПЛАНІВ

Пропустіть цей етап під час першої фази вибору відділу, адже протягом приготування ви вже заповнили стовпець до трьох карт.

На початку фази вибору відділу візьміть 2 карти планів і додайте в стовпець під останню карту, що там залишилася.

Якщо взяли карту «Перетасувати», покладіть її у скид і далі добирайте карти. Після того як стовпець буде заповнений 3 картами, якщо карта «Перетасувати» лежатиме зверху скиду, перетасуйте разом скид та колоду. Так ви сформуєте нову колоду для наступної фази вибору відділу.

Якщо колода вичерпається до того, як заповниться стовпець, негайно перетасуйте всі карти зі скиду. Сформуєте нову колоду й далі добирайте карти.

## Приклад

Робітники перебувають у таких відділах: Терчі у Конструкторському (вгорі); Сандра у Складальному; ви в Дизайнерському (вгорі); Ласерда в Адміністративному (внизу). У стовпці є три карти планів: «Дизайнерський», «Логістичний» та «Адміністративний».

Тепер черга колеги Терчі першим вибрати відділ. На перевернутій карті вибору зображено «верхній» план. Отже, Терчі хоче переміститися в Дизайнерський відділ, але не може (верхнє робоче місце зайняте вами), тому він натомість переміщається на верхнє робоче місце в Адміністративному відділі (наступний відділ). Далі хід Сандри, і вона переміщається в Логістичний відділ, на верхнє робоче місце (це перше доступне для неї місце).

Тепер ваш хід, і ви можете переміститися в будь-який відділ, крім Логістичного (бо там Сандра) та Адміністративного (бо він уже зайнятий).

Нарешті, настає хід колеги Ласерди, і наступна перевернута карта вибору знову показує «верх», тому з решти двох карт плану треба вибрати Логістичний відділ. Попри те, що там уже є Сандра (і блокує для вас Логістичний відділ), колеги не бояться Сандри, і Ласерда переміщається на нижнє робоче місце в Логістичному відділі.

## ВИБІР КОЛЕГИ

Коли настає черга колеги вибрати відділ:

1. Переверніть верхню карту вибору;
2. Візьміть вказану карту плану (зверху чи знизу стовпця);
3. Покладіть обидві карти в ігрову зону цього колеги;
4. Перемістіть робітника колеги на локацію, вказану на карті плану, на верхнє чи нижнє робоче місце (нижнє для Ласерди; верхнє для Терчі).

Якщо вибраний відділ недоступний (наприклад, пріоритетне робоче місце колеги зайняте або якщо колега вже є в цьому відділі), треба вибрати наступний допустимий відділ, циклічно рухаючись зверху вниз. (Адміністративний відділ після Дизайнерського, Конструкторський після Адміністративного тощо).

# ФАЗА РОБОТИ

Коли настає черга колеги працювати:

1. Насамперед, вони просуваються вперед на одну позицію на треку навчання у відділі, де перебувають;
2. Потім виконайте деякі додаткові дії залежно від конкретного відділу. Ці дії вказані на карті плану, вибраної під час фази вибору відділу.

- **Правило сертифікації Ласерди:** коли Ласерда працює у відділі, де він сертифікований (навіть якщо він пройшов сертифікацію в цей хід), він також виконає ефекти, зображені на **зеленій стрічці** на карті. В іншому разі ігноруйте ефекти **зеленої стрічки**.
- **Вибір деталей:** кілька дій вкажуть вам вибрати деталь авто від імені колеги.
  - Коли колега під час ходу має вперше вибрати деталь авто, використайте деталь на карті вибору, використаній для вибору його карти плану.
  - Коли колега під час ходу має вдруге вибрати деталь авто, використовуйте деталь на карті вибору, використовуваної для вибору карти плану іншого колеги.
  - За третім разом і далі просто переверніть наступну карту вибору, використайте її деталь, а потім негайно скиньте карту.

Щойно обидва колеги завершать свою фазу роботи на цей день, скиньте обидві карти плану й обидві карти вибору з їхніх ігрових зон до відповідних скидів.



# ВІДДІЛИ



## ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ

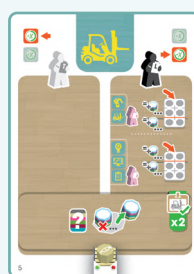
Візьміть 2 плитку, що відповідають відділу, де перебуває Сандра (Конструкторський: 1-й стовпець ліворуч, Складальний: 2-й стовпець, Логістичний: 3-й стовпець, Дизайнерський: 4-й стовпець, Адміністративний: 5-й стовпець).



Якщо Ласерда пройшов сертифікацію, він також бере верхню плитку з Центрального стосу (якщо той не вичерпаний).

Узяті будь-яким колегою плитки дизайну, які можна модернізувати, кладуть під низ їхнього спільного стосу дизайнів.

Плитки, які не можна модернізувати, натомість негайно повертають під низ Центрального стосу, і колеги набирають по 2 ОВ за кожну повернену плитку.



## ЛОГІСТИЧНИЙ

Ласерда видасть канбан-замовлення, а потім один раз збере деталі (двічі, якщо пройшов сертифікацію).

Терчі просто збере деталі один раз.

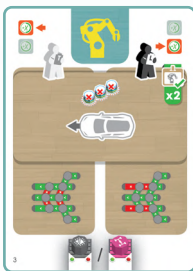
### Видати канбан-замовлення

Переверніть верхню карту колоди канбан-замовлень. Покладіть карту на її місце так, щоб 2 символи однієї і тієї ж деталі були спрямовані й вирівняні на відповідний склад (наприклад, 2 батареї чи 2 система автопілота вгорі; 2 кузови чи 2 електроніки внизу). Далі, якщо Сандра перебуває в Конструкторському, Складальному чи Логістичному відділі, посуньте карту так, щоб 4 символи були вище лінії. Якщо Сандра в Дизайнерському чи Адміністративному відділі, посуньте карту так, щоб

4 символи опинилися нижче лінії. Поповніть деталі, як показано на карті канбан відповідно до звичайних правил, а потім поверніть карту під низ колоди канбан-замовлень.

### Зібрати деталі авто

Виберіть деталь (використовуючи карти вибору): колега видаляє всі деталі цього типу зі складу, залишає 1, а решту скидає. Якщо деталі цього типу недоступні, виберіть інший тип. Колеги можуть залишити собі щонайбільше 6 деталей на двох. Якщо вони отримують 7-у деталь, то повинні скинути надлишкові деталі, щоб мати щонайбільше 6. Треба скинути той тип деталі, що займає найнижчу позицію на треку підвищення вартості (у разі нічиєї виберіть будь-яку деталь). Деталі, які колеги залишають собі, принесуть їм ОВ під час фінального підрахунку.



## СКЛАДАЛЬНИЙ

Ласерда один раз доставить потрібну деталь (двічі, якщо пройшов сертифікацію).

Терчі доставить потрібну деталь лише раз.

Доставляючи потрібну деталь, спершу звільніть будь-які скла-

дальні місця, а потім використовуйте карти вибору визначення деталі авто. Якщо такої деталі немає в запасі (малоймовірно, але можливо), виберіть іншу.

Виберіть авто, що відповідає відділу, де перебуває **Сандра** (Конструкторський: концепт-кар; Складальний: позашляховик; Логістичний: легковик; Дизайнерський: вантажівка; Адміністративний: спорт-кар).

Якщо відповідно до звичайних правил дозволяється доставити цю деталь для вибраного авто, візьміть одну деталь **із запасу**. Якщо не дозволяється, виберіть наступне авто праворуч, і в разі потреби знову з початку (після спорт-кара йде концепт-кар). Якщо не дозволяється доставити деталь для будь-якого авто, дія втрачається.

**Важливо.** Колеги все одно повинні спершу доставити будь-які модернізовані деталі для даного авто, тому це може означати, що певні місця для розміщення не дозволені.

Потім, коли авто рухатимуться складальною лінією й доведеться зробити вибір між стрілками, Ласерда переміщує авто зверху вниз чи знизу вгору, перш ніж рухатися ліворуч. Терчі завжди рухається ліворуч (там, де можна вибирати).

Якщо авто сходить із конвеєра, колега отримує ОВ, а якщо авто ще й відповідає плитці запиту, колега отримує ще 1 ОВ і скидає жетон універсальної промови з відповідної плиткі запиту.



## КОНСТРУКТОРСЬКИЙ

Ласерда модернізує дизайн один раз (двічі, якщо пройшов сертифікацію), а потім бере авто, розташоване відразу ж за пейс-каром, якщо таке є.

Терчі модернізує дизайн один раз, а потім візьме авто з найбільшим значенням ОВ (концепт-кар > спорт-кар > вантажівка > позашляховик > легковик), незалежно від його позиції.



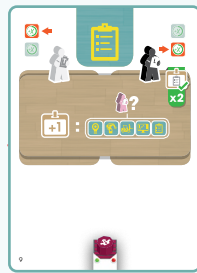
### Модернізувати дизайн

Колега виконує модернізацію, що відповідає верхній плитці їхнього спільного стосу дизайнів (використовуючи деталь авто із запасу). Вони розміщують його за таким порядком: вільне місце з більшою

кількістю ОВ, потім місце накопичення змін, місце підручника і, нарешті, вільне місце. Колеги ігнорують будь-які вигоди, зображені на місцях модернізації. Вони перевертають ту плитку модернізованою стороною догори та кладуть її у свою ігрову зону. Потім треба збільшити вартість деталі авто (як завжди), і колега отримує ОВ, рівні новій вартості деталі (або 6 ОВ, якщо вартість уже дорівнювала 6 ОВ).

### Забрати авто

Колега просто бере (і залишає собі) вибране авто. Для цього не треба ніяких дизайнів. Якщо на тестовій трасі немає авто, дія втрачається.



## АДМІНІСТРАТИВНИЙ

Терчі просувається по треку навчання певного відділу: того, що відповідає локації **Сандри** (коли **Сандра** також перебуває в Адміністративному відділі, Терчі просувається в ньому двічі).

Ласерда робить те саме, але якщо він пройшов сертифікацію, то робить це двічі.

### Сертифікація та поглиблене навчання

Ці правила застосовуються щоразу, коли колеги просуваються по треках навчання:

- Якщо колега проходить сертифікацію у відділі, посуньте вперед його маркер сертифікації на треку сертифікації:



Ласерда розміщує свій маркер сертифікації на 1-е місце в наступній частині або на 2-е, якщо ваш маркер уже є на 1-му місці.



Терчі поміщає свій маркер сертифікації на 3-е місце в наступній частині або на 4-е, якщо ваш маркер уже є на 3-му місці.

Колеги ігнорують будь-які вигоди, зображені на треку сертифікації.

- Якщо один з колег досягає фінального місця на треку навчання будь-якого відділу раніше вас, жетон промови скидається, і вони набирають 1 ОВ. Колеги ігнорують нагороду, і ви все ще можете отримати її.

### Підрахунок очок на треках навчання

- Перший гравець (ви чи ваш колега), який пройшов сертифікацію у відділі, отримує 2 ОВ.
- Перший гравець (ви чи ваш колега), який досяг фінального місця на треку навчання, отримує 3 ОВ.
- Фінальний підрахунок очок на треках навчання також змінюється (див. наступну сторінку).

## КІНЕЦЬ ДНЯ

Якщо (і лише якщо) залишилася одна карта плану, і на ній внизу зображено одну чи кілька деталей, виберіть іншу деталь, повернувши карту вибору. Якщо деталь на карті вибору утворює з деталлю на карті плану допустиму пару для переробки (тобто одна є в переробці, а інша – ні), поміняйте їх. Інакше переробка не зміниться. Якщо є більше як одна допустима пара для переробки, ви самі вибираєте, яку з них поміняти місцями.

## КІНЕЦЬ ТИЖНЯ

Колеги набирають по 2 ОВ за кожен їхню модернізовану плитку дизайну. Ці плиткі потім вилучають із гри (і тому наприкінці наступного тижня за них не можна буде набрати очки).

## НАРАДА

За порядком на треку сертифікації проведіть нараду як завжди, але з такими змінами:

Колеги не розігрують карт цілей ефективності та не впливають на ваші карти цілей.



Ласерда має кількість жетонів універсальної промови, рівну кількості нарад (1, 2, 3 чи 4). Він вибирає карти, на які покладе жетони промови зліва направо, починаючи з крайньої лівої карти (і пропускаючи вже заповнені карти). Ласерда набирає очки, вибираючи найбільший доступний множник для кожної такої карти.



Терчі завжди бере рівно 3 жетони універсальних промов. Він вибирає карти для розміщення жетонів промови справа наліво, починаючи з крайньої правої карти (і пропускаючи вже заповнені карти). Терчі набирає очки, ніби він має один множник для кожної такої карти.

Якщо колеги не змогли розмістити всі свої жетони промови (через те, що карти були заповнені), поверніть решту жетонів у запас.

Після наради ви повинні розіграти 2 з решти 3 карт цілей ефективності, додати 2 випадково взяті карти з колоди, перетасувати їх разом і викласти навмання так, щоб мати нові цілі для наступної наради. Потім доберіть до 4 карт цілей ефективності.

## ЗВІЛЬНЕННЯ

Якщо після підрахунку очок наприкінці тижня, на ради чи фінального підрахунку очок ви маєте 0 ОВ чи менше, вас звільняють, і ви негайно програєте! Якщо цього не відбувається в жодному з цих випадків, ви перемагаєте й можете довідатися, якого результату ви досягли. Запишіть свої результати, щоб відстежувати свої досягнення!

# КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

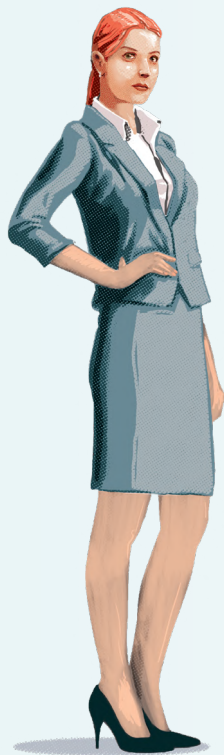
Наприкінці гри спершу виконайте власний фінальний підрахунок очок так само, як і в грі з гравцями-людьми. Зокрема можна витратити ті жетони промови, які у вас залишилися, на досягнення наприкінці гри. Однак замість кроку 5 виконайте таке:

- Ви набираєте по 5 ОВ за трек навчання у кожному відділі, де ви займаєте якнайдалшу позицію (нічия, як завжди, розв'язується в порядку розміщення маркерів у стосі згори донизу).

Колеги набирають очки за таке:

- 5 ОВ за кожен трек навчання, на якому принаймні один з них попереду;
- 2 ОВ за кожен плитку дизайну (як модернізовані плитки в їхніх ігрових зонах, так і в їхньому спільному стосі);
- Від 2 до 6 ОВ за кожне авто, яке вони залишили собі (залежно від кінцевої вартості авто);
- Від 2 до 6 ОВ за кожен отриману ними деталь авто, рівну вартості цієї деталі авто.

За кожне отримане ними ОВ, як завжди, натомість зменште свої ОВ. Якщо після цього ваш рахунок буде додатний, ви перемагаєте! Зверніться до списку результатів у стовпці поруч, щоб дізнатися, умови якого з них ви виконали.



## РЕЗУЛЬТАТИ

### 1. МУШКЕТЕР МАСКА

- 5 авто однієї моделі й 6 протестованих дизайнів тієї самої моделі авто АБО 5 різних авто й принаймні 1 протестований дизайн для кожної моделі авто.
- Під час гри ви ніколи не мали більше як 20 ОВ, але після фінального підрахунку ви закінчили гру з 50 ОВ чи більше.

### 2. ВИКОНАВЧИЙ ДИРЕКТОР

- 50 ОВ чи більше після фінального підрахунку
- 5 різних авто
- Протестовані дизайни, що дають загалом 30 ОВ чи більше
- 8 чи більше накопичених змін
- 5 сертифікацій

### 3. МЕНЕДЖЕР

- 30 ОВ чи більше після фінального підрахунку
- 3 чи більше авто
- Протестовані дизайни, що дають загалом 12 ОВ чи більше
- 5 чи більше накопичених змін
- 4 чи більше сертифікацій

### 4. ПОМІЧНИК КЕРІВНИКА

- 15 ОВ чи більше після фінального підрахунку
- 2 чи більше протестовані дизайни
- 2 чи більше накопичені зміни
- 2 чи більше сертифікацій

### 5. ІНТЕРН

- Наприкінці гри наберіть 1 ОВ чи більше!
- 2 чи більше протестовані дизайни

## ЗБІЛЬШЕННЯ СКЛАДНОСТІ

Перед початком гри перетасуйте 9 карт складності й виберіть 2 з них для гри. Як варіант, ви можете вибрати будь-яку кількість карт складності, а не вибирати навмання.



**1. Сертифікований Ласерда.** Колега Ласерда використовує опції «якщо пройшов сертифікацію» для своїх дій ще до того, як пройде сертифікацію.



**2. Дотепна промова.** Жетони промови, отримані колегами (у Складальному відділі та у верхній частині треку навчання), набирають 2 ОВ, а не 1 ОВ.



**3. Вигода від сертифікації.** Колеги набирають ОВ, зображені на треку сертифікації, плюс 1 ОВ (чи 2 ОВ, якщо в грі також є «Дотепна промова») за кожен жетон універсальної промови, який вони повинні отримати.



**4. Модернізація виробництва.** Якщо один з колег розміщує деталь, і вона накриває місце бонусних ОВ, колега набирає їх (будь-які інші бонуси як і раніше ігноруються).



**5. Оптимізована модернізація.** Якщо один з колег розміщує деталь, і вона накриває місце без бонусних ОВ, колега набирає 1 ОВ.



**6. Збільшення квот.** Колеги набирають одне додаткове ОВ (всього 3 ОВ) за кожен модернізований дизайн, який вони мають під час тижневого підрахунку очок.



**7. Понаднормова робота.** Щоразу, коли колега має просунутися по треку навчання, на якому він уже займає якнайдалшу позицію, він натомість скасовує одну з ваших накопичених змін (якщо ви їх маєте).



**8. Нарівні з колегами.** Під час підрахунку очок наприкінці тижня колеги, крім набирання очок за свої дизайни, також набирають 2/4/6/8 ОВ (наприкінці 1-о/2-о/3-о/4-о тижня).



**9. Негайне скасування контракту.** Якщо ваші ОВ дорівнюють 0 в будь-яку мить гри (а не лише після наради чи щотижневого підрахунку очок), вас негайно звільняють, і ви програєте.



# ДОПОВНЕННЯ «ШВИДКІСНИЙ ЗАРЯДЖУВАЧ»

Це доповнення надає гравцям цілу низку постійних спеціальних можливостей, які вони можуть розблокувати, заплативши за це змінами.

Під час приготування покладіть до запасу біля ігрового поля по 3 жетони заряджувача на гравця + 2. (14 жетонів заряджувача для 4 гравців, 11 жетонів заряджувача для 3 гравців та 8 жетонів для двох.)

Кожен гравець отримує 1 з 4 планшетів заряджувача, які він кладе поруч свого планшета.

Виконуючи роботу в Адміністративному відділі, ви можете витратити 1 зміну на те, щоб взяти жетон заряджувача із запасу й розмістити його на будь-яке вільне місце на вашому планшеті заряджувача. Під час свого ходу ви можете взяти лише один жетон заряджувача. Ви не можете виконати цю дію, якщо ваш планшет заряджувача вже заповнений.

Наприкінці гри кожен жетон заряджувача на вашому планшеті заряджувача дає 1 ОВ за кожне авто в ваших гаражах.

## Приклад

Якщо ви маєте 3 авто й 4 жетони заряджувача, ви набираєте 12 ОВ.

Доступні спеціальні можливості.

	1	<b>Щоразу, працюючи в Конструкторському відділі:</b> ви можете модернізувати 1 Дизайн за допомогою деталі авто із запасу.
	2	<b>Щоразу, працюючи у Складальному відділі:</b> вам не потрібно доставляти модернізовані деталі перед не модернізованими деталями.
	3	<b>Щоразу, працюючи в Логістичному відділі:</b> ви накопичуєте 2 зміни замість 1 під час розміщення карти канбану.
	4	<b>Щоразу, працюючи у Дизайнерському відділі:</b> коли ви берете дизайн із Центрального стосу, ви отримуєте 1 підручник.
	5	<b>Щоразу, працюючи в Адміністративному відділі:</b> ви можете працювати 1 додаткову зміну.

## МАТЕРІАЛИ ДОПОВНЕННЯ «ШВИДКІСНИЙ ЗАРЯДЖУВАЧ»

6 карт цілей ефективності:

затасуйте нові карти в колоду цілей ефективності, а далі все як завжди.

	1	2 ОВ за кожен ваш жетон заряджувача. (найбільший множник 3x)		2-6	4 ОВ за те, що жетон заряджувача лежить у зображеній позиції. (найбільший множник 1x)
--	---	--	--	-----	---

4 кінцеві цілі.

Якщо хочете, можете використати одну з них замість плитки кінцевої цілі з базової гри.

	6 ОВ, якщо ви маєте принаймні 7 накопичених змін.		8 ОВ, якщо ви маєте 4 авто різних моделей.
	8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 4 жетони заряджувача.		7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 3 модернізовані дизайни для однієї деталі.
	7 ОВ, якщо ви завершили навчання принаймні у 2 відділах.		6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Логістичному відділі та маєте жетон заряджувача на позиції «1».
	7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 жетони ваучерів на деталі.		7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 підручники.
	6 ОВ, якщо ви маєте жетони заряджувача на позиціях «2» і «4».		6 ОВ, якщо ви маєте жетони заряджувача на позиціях «3» і «5».
	8 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в усіх 5 відділах.		8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 жетони промови на вашому планшеті.

# ПЛИТКИ ДОПОВНЕННЯ «ОСОБЛИВИЙ ГАРАЖ»

У цьому варіанті кожен гравець починає з іншим бонусом у своєму 5-му гаражі. Під час приготування, в порядку черговості, починаючи з останнього гравця на треку сертифікації, кожен гравець вибирає одну бонусну плитку особливого гаража.

Помістіть цю плитку у свій 5-й гараж замість плитки бонусу звичайного 5-го гаража. Щойно ви матимете авто у 5-му гаражі, ви зможете активувати плитку, а потім перевернути її. Плитки описані нижче.

Поєднуючи ці плитку у варіанті «Планувальник» (варіант 2 з базових правил), ви можете вибрати лише порядок 4 звичайних бонусів гаражів. Плитку бонусу особливого гаража треба розмістити в 5-й гараж.

	У наступний хід модернізуйте один дизайн з вашого столу за допомогою деталі із запасу.		У наступний хід один раз навчайтеся у 2 різних відділах одночасно. Якщо ви проходите сертифікацію, продовжуйте як завжди.		У пізніший хід ви можете витратити до 5 змін (замість звичних 4).		Уникнути одного зі штрафів Сандри (видаліть цю плитку під час приготування, коли ви граєте варіант «Добра Сандра»).
	У наступний хід візьміть плитку дизайну. Отримайте вигоду, якщо така є.		Отримайте очки за кінцеву вартість авто, розміщеного в цьому гаражі.		Негайно розмістіть один з ваших жетонів промови (або універсальний жетон, якщо не маєте його) поверх цієї плитки. Щойно ви використаєте його на нараді, переверніть плитку.		



## КІНЦЕВІ ЦІЛІ

Витратьте 1 жетон промови на досягнення на плитці кінцевої цілі, за яке ви хочете набрати очки. Кожен гравець може один раз набрати очки за кожне досягнення на плитці (однак кілька гравців можуть набрати очки за те саме досягнення). Ви можете використовувати жетони універсальної промови.



7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 3 авто тієї самої моделі.

6 ОВ, якщо ви маєте модернізовані дизайни принаймні 3 різних деталей.

8 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в усіх 5 відділах.



8 ОВ, якщо ви маєте 5 авто.

6 ОВ, якщо ви маєте принаймні 4 модернізовані дизайни.

7 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в 4 відділах.



8 ОВ, якщо ви маєте 4 авто різних моделей.

7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 3 модернізовані дизайни тієї самої деталі.

6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Логістичному та Складальному відділах.



7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 спорткари.

8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 5 модернізованих дизайнів.

6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Адміністративному відділі.



8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 концепт-кари.

7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 модернізовані дизайни кузова.

6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Конструкторському та Дизайнерському відділах.



6 ОВ, якщо ви маєте принаймні 7 накопичених змін.

8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 3 підручники на вашому планшеті.

7 ОВ, якщо ви завершили навчання принаймні у 2 відділах.



8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 легковики.

7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 модернізовані дизайни акумулятора.

6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Конструкторському та Складальному відділах.



8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 позашляховики.

7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 модернізовані дизайни трансмісії.

6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Логістичному та Дизайнерському відділах.



8 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 вантажівки.

7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 2 модернізовані дизайни електроніки.

6 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію в Складальному й Дизайнерському відділах.



7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 3 авто тієї самої моделі.

7 ОВ, якщо ви маєте принаймні 5 протестованих дизайнів.

7 ОВ, якщо ви пройшли сертифікацію 3 чи менше відділах.



8 ОВ, якщо ви маєте 5 авто різних моделей.

8 ОВ, якщо ви маєте протестовані дизайни принаймні 5 різних деталей.

8 ОВ, якщо ви завершили навчання лише в 0 чи 1 відділі.



## ТЛУМАЧЕННЯ ІГРОВИХ СИМВОЛІВ



1 негайне ОВ



1 ОВ під час фінального підрахунку



3 зміни на робочому місці



Накопичити 1 зміну



Вибрати будь-які 2 різні вигоди з 4 зображених



Сертифікація



Витратити 1 зміну



Взяти авто з траси



Дизайн



Модернізований дизайн



Протестований дизайн



Узяти дизайн Центрального стосу



Універсальна промова



Деталь



Ваучер на деталі



Підручник

# ЦІЛІ ЕФЕКТИВНОСТІ



Ви повинні зіграти одну карту цілі ефективності з руки під час наради. Ви не зобов'язані розмішувати на цю карту жетон промови, але якщо протягом того самого ходу ви робите одне й інше, то жетон промови потрібно покласти на зіграну карту цілі ефективності. Зігравши свою карту цілі ефективності, ви можете пасувати протягом наради, коли інші гравці виконуватимуть ходи. Нарада завершується, коли всі гравці по черзі спасують.

КАРТА	ОПИС	КАРТА	ОПИС	КАРТА	ОПИС
1	2 ОВ за кожне авто у ваших гаражах. (найбільший множник 3x)	15	4 ОВ за кожен ваш протестований дизайн. (найбільший множник 2x)	28	2 ОВ за кожен ваш підручник. (найбільший множник 3x)
2	3 ОВ за кожну інакшу модель авто у ваших гаражах. (найбільший множник 3x)	16-18	2 ОВ за кожну вашу деталь із цих 2 типів деталей. (найбільший множник 3x)	29	3 ОВ за кожен відділ, у якому ви пройшли сертифікацію. (найбільший множник 3x)
3-7	4 ОВ за кожну модель цього типу у ваших гаражах. (найбільший множник 2x)	19-21	4 ОВ за кожне ваше авто в будь-якому з цих двох гаражів. (найбільший множник 2x)	30	2 ОВ за кожен ваш ваучер на деталі. (найбільший множник 3x)
8-13	4 ОВ за кожен ваш модернізований дизайн цієї деталі. (найбільший множник 2x)	22-26	4 ОВ за проходження сертифікації у вказаному відділі. (найбільший множник 1x)	31	2 ОВ за кожну вашу накопичену зміну. (найбільший множник 3x)
14	2 ОВ за кожен ваш модернізований дизайн. (найбільший множник 3x)	27	2 ОВ за кожен дизайн на вашому планшеті. (найбільший множник 3x)	32	3 ОВ за кожен ваш жетон промови, що залишився на вашому планшеті. (найбільший множник 3x)

## СЕРТИФІКАЦІЯ У ВІДДІЛАХ



### КОНСТРУКТОРСЬКИЙ

Щойно ви пройдете сертифікацію в цьому відділі, зніміть замок з плитки подвійної модернізації на вашому планшеті. Тепер ви маєте **одноразову** можливість **двічі модернізувати дизайн**, коли виконаєте **завдання** «Модернізувати дизайн» (с. 15 базових правил).



### СКЛАДАЛЬНИЙ

Пройшовши сертифікацію у Складальному відділі, ви **розблокуєте 5-е гаражне місце** на вашому планшеті. Хоча цей гараж розблоковується завдяки сертифікації в цьому відділі, ви отримуєте від нього вигоду лише тоді, коли паркуєте там авто.



### ЛОГІСТИЧНИЙ

- Ви можете зберігати 1 додаткову деталь авто на вашому планшеті.
- Ви можете виконати **завдання** «Отримати ваучер на деталь» (с. 11 базових правил).



### ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ

- Ви можете зберігати 1 додатковий дизайн на вашому планшеті.
- Ви можете виконати **завдання** «Вибрати модернізований дизайн» (с. 10 базових правил).



### АДМІНІСТРАТИВНИЙ

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