**Kezdés:**

Kezdő véletlenszerűen. A HR képzettségsávján a 0 mezőnél lerakja babáját és elveszi a bónuszt. A többiek is. A sorrend fontos lesz később, a legjobb a legjobboldalibbnak lenni. A jobboldalival kezdve mindenki elvesz egy autóalkatrészt és egy design lapkát (most még mind a 11 helyről elveheti, bónusz nem jár most). A kör végén feltöltjük a design-lapkákat balról jobbra. Alsókat alulról, felsőket felülről.

**Köráttekintés:**

Minden kör egy munkanapot jelent. Egy kör két fázisból áll: 1. munkaterület kiválasztása 2. munka végzése.

1. munkaterület kiválasztása

Balról jobbra választ mindenki új helyet, senki nem maradhat ugyanazon a részlegen belül. Sandra mindig jobbra megy, új munkaterületen lévő legelső jobboldali szabad helyre. Kivéve az adminisztrációs részleget. Itt az íróasztalához ül. Az íróasztaltól a lehető legbalrább eső helyre megy.

Kivétel: a **legelső fordulóban** Sandra az íróasztalánál marad és nem csinál semmit. A többiek az alsó babák sorrendjében, jobbról balra haladva választják ki első munkahelyüket.

1. munka végzése

Balról jobbra haladva dolgoznak a megadott műszak-egységeknek megfelelően (max. négy műszakegység lehet egy nap). Ha van plusz műszakegysége, felhasználhatja. Aki megvolt, lefekteti a babáját.

Amikor Sandrára kerül sor, értékeli azt a munkaterületet, ahol van és elvégez egy spéci akciót attól függően, épp hol van. (ld. külön táblázat)

**Bónuszok**

Könyv, plusz műszakegység, joker alkatrész: Csak a következő nap lehet őket felhasználni!!!

Könyv: ha beadjuk, akkor egyet előre mehetünk a továbbképző-sávon időegység felhasználása nélkül

**Recycling**

Bármikor – a meetinget kivéve – bárki, amikor épp soron van, becserélheti egyik alkatrészét egy másik alkatrészre. Ezt bárhányszor megteheti. De minden alkatrészből csak egy lehet max. a recycling raktárban.

**Gyártási célok:**

Sárga szegélyű kártyák: megszerzett oklevelek száma fontos

Kék szegélyű kártyák: hány autó van a játékos garázsában

Zöld szegélyű kártyák: az alkatrészek továbbfejlesztése, azaz hány design lapkát fordított meg

Jutalom: egy piros ülés, amit azonnal beválthat egy saját ülésre a meeting-teremben.

**Műszakegység-elszámolás**

Alul levő műszakegység-elszámoló táblázaton mozgatjuk a korongot.

**Továbbképzés**

Mindenki használhatja arra az időegységeit, hogy feljebb tornássza magát az adott munkaterület oszlopán. Ha van ott valaki, az újonnan odakerülő korongja lesz legfelül, ő van előrébb a sorban.

A harmadik lépcsőnél oklevelet kap és megnyílik előtte egy új képesség + az alsó babáját egy mezővel jobbra teszi és ott választ egy helyet annak bónuszával együtt. Így előrébb lesz a meetingeknél előforduló pontszerző döntéseknél is! Az oklevél után is továbbfejlődhetünk, akkor szakértővé válhatunk, elvéve a piros ülést, ha van még és egy jutalomlapocskát. Ezt ő választhatja ki.

Jutalomlapocska négy féle van: +1 időegység, 2 GYP, könyv vagy joker-alkatrész

A játék során, ha két korong egymás tetején van, akkor ők egyformán magasan vannak és ha ők vannak legelöl, egyformán kaphatnak jutalmat Sandrától a részleg értékelésénél. Viszont a játék végén az van legelöl, aki legmagasabban és legfelül van a korongok közül. Az első kap részlegenként 5 pontot, a második hármat, a harmadik egyet, hacsak nem a 0-án áll.

Oklevél-előnyök:

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt- és innovációs részleg** | A játékostábla jobb oldali középső spéci helye szabaddá válik egy design lapka számára. Itt van arra lehetőség, hogy a játék során egyszer egy alkatrészt két lépcsővel fejlesszen tovább valaki és azért győzelmi pontot kapjon. Egy alkatrészfajtát a játék során csak egy játékos tolhat kettővel előrébb. A GYP-t azonnal megkapja az illető. |
| **Montage-összeszerelő műhely** | A játéktábla ötödik helye is szabaddá válik. Ha oda kerül egy kocsi, azonnal választhat kettőt a bónuszok közül. |
| **Logisztika** | A hatodik hely is szabad lesz egy alkatrész számára. Ettől fogva egyik akciója lehet az, hogy egy joker-alkatrészt kér. |
| **Design-részleg** | A játékostábla 5. design-lapka helye is szabaddá válik. Ettől fogva a játékos a három design kupac tetejéről is választhat. |
| **Adminisztratív részleg** | A konferencia-asztal ötödik székét is használhatja. |

**Sandra Zucker így értékeli a részlegeket**

A jutalmat mindig csak az kaphatja (akár többen is), aki az adott részlegben legelöl áll. Mit kap: annyi győzelmi pontot, amennyi épp a munkaidőegység megtakarítása

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Előfeltétel, hogy valaki jutalmat kapjon** | **Sandra egyéb intézkedése a részlegben** |
| **Teszt és innováció - ahol a tesztautó is van és a fejlesztett alkatrészek** | Legalább két saját javított alkatrész, azaz megfordított design lapka a játékos előtt | A fehér teszt-autó előre megy egy mezőt |
| **Összeszerelő műhely –futószalagos terület** | Legalább két autó a saját garázsában | Az összes alkatrészt leszedi a kocsik fölötti mezőkről |
| **Logisztika-raktáros rész** | Legalább két alkatrész a játékostábláján | Minden raktárban csak egy-egy alkatrész marad, a többit kidobja |
| **Design –ahonnan el kell venni az új modelleket** | Legalább két nem megfordított design lapka a játékostáblája alján | A négy szélső, egyébként bónusszal járó design lapot a központi pakli alá teszi és újra feltölti az üres helyeket. |
| **Adminisztráció –másolós terület + Sandra íróasztala** | Legalább két oklevél a játékos birtokában | A hétjelzőt jobbra tolja és heti értékelést csinál:  Mindenki kap a saját garázsában álló autók után:   * 2 GYP-t minden saját fejlesztése után, ami erre a kocsira vonatkozik * 1 GYP-t minden más játékos fejlesztésére, ami erre az autóra vonatkozik |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Részleg neve, jellemzője és hol található** | **Akciólehetőségek 1 időegység fejében**  (Plusz mindig van arra lehetőség, hogy egy egységért feljebb lépjünk a továbbképzés-sávon) | **Oklevéllel járó különleges akciólehetőségek** |
| **Design – ahol a kocsi-lapkák vannak, jobboldalt középen** | Autólapka elvétele a nyolc egyedülálló lapka közül. A játékostábla alsó négy szabad helye egyikére kell tenni. Nem lehet kidobni régit.  Fel kell tölteni az üresen maradt helyeket a baloldali paklikból. Ha ezen paklik elfogytak, a központi pakliból kell őket visszatölteni.  A négy jobboldali lapka után bónusz is jár. | 1. Az ötödik hely is felszabadul a design-lapkák számára a játékostáblán 2. Mind a 11 helyről vehet a játékos design-lapkát. |
| **Logisztika – ahol az alkatrészek vannak.**  **Fent középen van.** | 1. akciólehetőség: rendelésfeladás:  * Egy munkaidőegységet jobbra előretolni * Megrendeléskártya lehelyezése és elrendezése * Eszerint kihelyezni a táblára a megfelelő számú és fajtájú alkatrézseket * Megrendeléskártya kidobása, helyette újat húz a játékos  1. akciólehetőség: alkatrészelvétel  * Egy raktárból az összes alkatrész elvétele és a játékostáblára elhelyezése (összesen ötnek van hely) | 1. A hatodik hely is felszabadul az alkatrész részére a raktárban. 2. Egy fordulóban egyszer a játékos kérhet egy alkatrész-jokert is egy időegységért cserébe |
| **Montage- összeszerelő műhely**  **Ahol az autók állnak**  **Balra fent van.** | Mielőtt bármit tenne a játékos, kiüríti a megtelt műhelyeket. Ez nem kerül időbe.  Mindez egy akció, ára összesen egy időegység:   1. Egy alkatrész lehelyezése. Ha van már fejlesztett alkatrész, akkor olyannal kell kezdeni. A lent lévő alkatrészeknek különbözniük kell egymástól az egyes autóknál. 2. Autót előretoljuk eggyel a futószalagon. Ha kell, ezzel egy másikat előrébb tolunk. 3. Egy új autót kell feltenni a szalag elejére. 4. Ha az autó elér a szalag végére, a játékos 1 vagy 2 GYP-t kap. 5. Az autó a tesztautó mögé kerül a legelső szabad helyre. Ha ez már az 5. autó lenne, akkor a tesztautó mögötti autót visszatesszük a készletbe. 6. Ha épp ilyen autóra volt kereslet, a játékos elvesz egy piros ülést. Ha már nem maradt rajta ülés, ki kell dobni és átcserélni egy másikra. | Egy ötödik autó is kerülhet a garázsba.  Ha ebbe a garázsba tesz a játékos egy autót, azonnal választhat két bónuszt. |
| **Részleg neve, jellemzője és hol található** | **Akciólehetőségek 1 időegység fejében**  (Plusz mindig van arra lehetőség, hogy egy egységért feljebb lépjünk a továbbképzés-sávon) | **Oklevéllel járó különleges akciólehetőségek** |
| **Teszt és innováció**  **Ahol a tesztpálya van és alkatrészhelyek**  **Balra lent van.**  **Letesztelt design:** Minden olyan megfordított lapka a játékosnál, amelyiknek megfelelő autó van a garázsában.  A hétvégi és a végső értékelésnél ezért GYP jár majd | 1. **lehetőség: Autó levétele a tesztpályáról és saját garázsba helyezése**. **Részletesen:**  * Kell legyen a játékosnak egy olyan színű autó designlapkája a játékostábláján, mint amit el akar venni. Ezt vissza kell adnia és a központi pakli aljára tennie. * Annyi időegységbe kerül az autó levétele, ahányadik az autó a tesztautó mögött!!! * A levett autót a játékos a táblájára teszi akármelyik üres mezőre és elveszi az érte járó bónuszt * A tesztautót annyi mezővel előre lépteti, ahány kocsit levette mögüle. * A többi autót a tesztautó mögé sorakoztatja * Ha mind az öt hely foglalt a garázsban, kidobhat egyet az autók közül, de nincs újabb bónusz * Ha a tesztautó eléri a következő kockás mezőt, a meeting-jelzőt átteszi az adminisztrációhoz és a forduló végén meeting lesz  1. **akciólehetőség: design fejlesztés, alkatrész korszerűsítés**  * Egy olyan design-lapkára van szüksége a játékosnak, amelynek a bal felső sarkában épp olyan alkatrész van, mint amit be akar adni és pont olyan autó van a képen. Az alkatrészt a megfelelő autóhoz teszi, ha még nem volt ott olyan színű alkatrész és elveszi a bónuszt, ha van. * Az alkatrész értékét növeljük eggyel * A design-lapkát megfordítva a játékostábla mellé tesszük jobb oldalt. A játékos azonnal kap 2 GYP-t. | Felszabadul a dupla-értékelős hely.  Minden játékos egyszer a játék során egy alkatrészt duplán értékeltethet. Ekkor megkapja az új mező alatt lévő bónuszt is.  Ez a megfordított lapka a játékos táblájának jobb középső részére kerül, ha az már szabad.  Minden alkatrészt csak egyszer lehet a játék során duplán értékeltetni. |
| **Adminisztráció –akciómásolós hely**  **Jobbra fent van.** | Le lehet másolni **egy** másik részleg akcióit. Itt választhatja azt is a játékos, hogy itt vagy egy másik részlegben tovább képezi magát. | Felszabadul az ötödik szék a konferenciateremben |

**Meeting**

A konferenciaasztalon négy célkártya van. A játékosok kezében három, amiből egyet a meeting során ki kell játszani. Az üléseket olyan sorrendben tehetjük le rá jobbról balra nézve, ahogy a kis babáink vannak a személyzeti sávon. Meeting során már nem lehet beváltani piros széket sajátra. A meeting végén mindenki kijátszik még egy kártyát az asztal közepére és húz két kártyát. 2-3 játékos esetén az asztali kártyákat a pakliból egészítjük ki. Aki soron van, három dolgot tehet:

1. Kijátszik a kezéből egy kártyát (kedvenc projekt ismertetése). Összesen egyet egy meeting során. A többiek is tehetnek erre majd széket.
2. Elhelyezi egyik székét valamelyik kártyán. Azonnal megkapja a pontokat.

Az első két akciót egymás után azonnal választhatja.

1. Passzol. Csak akkor passzolhat, ha már egy kártyát kijátszott. Utána még újra jöhet és tehet újra széket, ha passzolt!!!!

Egy játékos egy célkártyára csak egyszer tehet széket! Bal oldali szám a GYP, jobb oldali, hogy hányszor kaphatja meg, ha teljesíti is a feltételt. Minden letett székkel csökken egyet ez a szám. csak annyian tehetnek, ahány szék van. A felhasználatlan székek megmaradnak. Minden középen lévő és kijátszott lap kidobásra kerül. A legvégén a fehér korongot (termelési ciklusjelző) eggyel jobbra toljuk a versenypályán belül.

**Célkártyák:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 2 GYP / garázsban lévő bármilyen autó |
| 2. | 3 GYP /különböző autófajta a garázsban |
| 3-7. | 4 GYP /adott színű autómodell a garázsban |
| 8-13. | 4 GYP / megadott fejlesztett alkatrész (azaz saját átfordított autólapka ilyen alkatrésszel) |
| 14. | 2 GYP / bármilyen saját fejlesztés (azaz bármilyen saját átfordított autólapka) |
| 15. | 4 GYP / tesztelt design – (azaz van egy saját átfordított autólapka és egy ugyanolyan színű autó is a garázsban) |
| 16-18. | 2 GYP /a megadott alkatrészek bármelyike a saját raktárban |
| 19-21 | 4 GYP / autó, ha a megadott két garázsod egyikében van |
| 22-26. | 4 GYP /ha okleveled van az adott részlegen belül |
| 27. | 2 GYP/ saját tábládon lévő nem felfordított design lapka |
| 28. | 2 GYP / könyv |
| 29. | 3 GYP /oklevél |
| 30. | 2 GYP / joker-alkatrész |
| 31. | 2 GYP / munkaidőegység, ahol épp állunk |
| 32. | 3 GYP /ülés a konferenciaasztalnál |

**Játék vége:**

Ha a hétértékelő és a tesztpályán lévő fehér korong (termelési ciklusjelző) közül az egyik a hármason van, a másik a kettesen. Még végigmegy a forduló, ha kell, van meeting és hétértékelés is.

**Játék végi értékelés**

1. minden megmaradt széket fel lehet tenni a végső-célkártya megfelelő helyeire. Többen is kerülhetnek ugyanarra a helyre.
2. 1 GYP / megtakarított munkaidőegység
3. 1 GYP / piros ülés, könyv, joker alkatrész
4. GYP a garázsban lévő autókért a színnek megfelelően
5. A játékos által tesztelt design után járó GYP (több egyforma színű autó nem ér több pontot) A GYP-t az alkatrész által elért érték adja meg. tehát kell egy adott színű autó és egy megfordított ugyanolyan színű autós design-lapka. Annyi pontot kap, ahol épp áll az alkatrész a sávon.
6. A továbbképzés-sávon elért helyek szerint kap: 5 GYP-t az első, 3 GYP-t a második, 1 GYP-t a harmadik (ha nem a 0-n áll). Ha ugyanott állnak, a felső korong van előrébb.

**Három játékos esetén szabályeltérés:**

1. A három autót ábrázoló tesztpálya kell
2. Gyártási cél: a bal oldalira kettő, a jobb oldalira egy piros ülés kerül (összesen kilenc)
3. Kitüntetéslapkák a továbbképzés tetején: csak kettő kerül mindenhová
4. Meeting esetén a negyedik lapot pakliból húzzuk

Két**játékos esetén szabályeltérés:**

1. A két autót ábrázoló tesztpálya kell
2. Gyártási cél: a bal oldalira egy, a jobb oldalira egy piros ülés kerül (összesen hat)
3. Kitüntetéslapkák a továbbképzés tetején: csak kettő kerül mindenhová
4. Meeting esetén a harmadik és negyedik lapot pakliból húzzuk