

AUTOMANIA

Játéktervezők: Kristian A. Østby & Kenneth Minde

2-4 játékos részére
12 éves kortól
játékidő: kb. 60-90 perc



Fordította: BEEM (2016)
Lektorálta: Leogecc
Illusztrálta: Gjermund Bohne

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játéktáblát az asztal közepére!
2. Tedd a szürke forduló jelölő korongot a fordulószám-láló első mezőjére!
3. Rendezd az autódollárokat címlet szerint külön kupacokba, és tedd le ezeket a kupacokat valahová a játéktábla mellé!



4. Csoportosítsd a 72 db üzem lapkát a hátoldaluk szerint két kupacba (A és B), majd keverd meg ezeket a kupacokat képpel lefelé! Ez után tegyél 18 „A” jelű lapkát a játéktáblára: 16-ot az akciómezőkre és 2-t az értékesítési iroda mezőire! A megmaradt „A” és „B” lapkákat tedd a játéktábla mellé!



észak-amerikai piac

európai piac

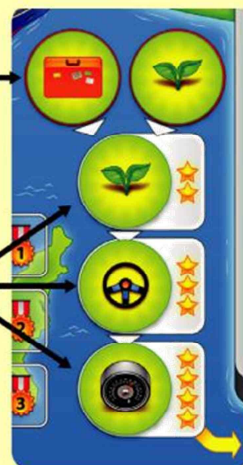
5. Tedd a 10 fekete semleges munkás figurát egy kupacba, valahová a játéktábla mellé!



6. Keverd meg a 10 kereslet lapkát képpel lefelé! Tegyél 1-1 lapkát képpel felfelé a játéktábla mind a két piac helyének összes mezőjére! Ha a két oldalon lévő piac mezőkre véletlenül teljesen azonos csempék kerülnének, akkor variáld át őket!

függőben lévő kereslet

aktív kereslet



7. Keverd össze a 26 szerződés kártyát az „S” jelűek kivételével, és tedd őket képpel lefelé egy pakliba a játéktábla mellé! Csapd fel képpel felfelé a 3 legfelső lapot és tedd a pakli mellé őket egy sorba!

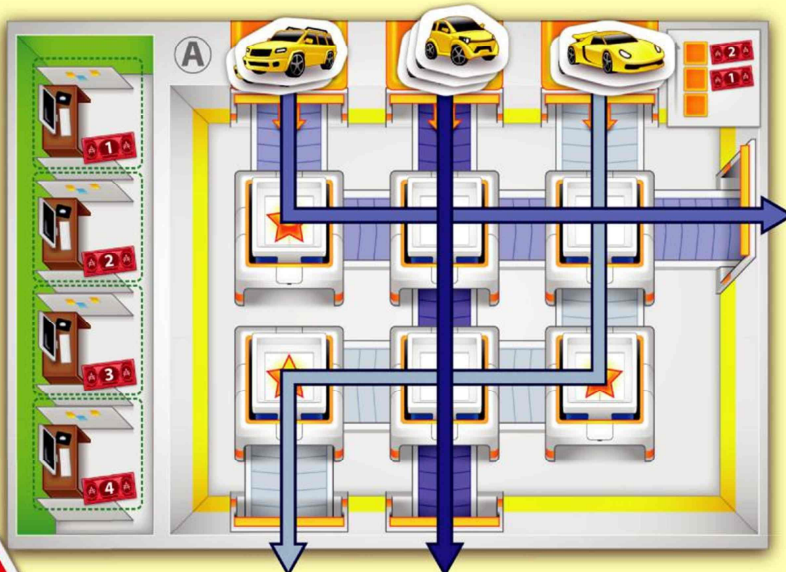
8. Minden játékos válasszon magának egy színt, majd vegyen magához:

- 1 **üzem táblát** (az alapjátékhoz az „A” oldalát kell használni)
- 7 **autó lapkát** (3 városi autó, 2 családi autó és 2 szuper autó)

- 6 munkás figurát



- Tedd le véletlenszerűen a játékos sorrend mezőkre a játékosok **sorrend jelölő korongjait**, majd minden játékosnak add oda a sorrendet mutató háromszög jelzőket!



Minden típusú autó saját futószalagon készül el.

- 1 **pontjelölőt** (fa autó jelölő)

A pontjelölőket tedd le játékos sorrendben a pontozósáv egymás utáni mezőire: az első játékosét az első mezőre, a második játékosát a második mezőre, stb. Amikor egy játékos győzelmi pontot szerez, ezen a pontozósávon lép előre a pontjelölőjével.

- **kezdőtőkét**

Az első játékos 6 autódollárt kap, a második 7-et, a harmadik 8-at, míg a negyedik 9-et. A játékosok a náluk lévő dollár mennyiséget titokban tarthatják társaik előtt.

- **kezdő szerződés kártya**

Keverd meg a korábban félretett „S” jelű szerződés kártyákat képpel lefelé, és ossz ki minden játékosnak egyet-egyet belőle. A nem kellő kártyákat tedd vissza a játék dobozába!



A két ellipszis alakú autó lapkát tedd vissza a játék dobozába! Ezeket csak a szabálykönyv végén ismertetett haladó játékban kell használni.

A játék célja:

Minden forduló az AKCIÓ FÁZISSal kezdődik, amikor a játékosok a saját munkásaik segítségével az üzem táblájukra lapkákat szerezhetnek és autókat gyárthatnak. Az általuk legyártott autó lapkák valamelyik piac felett lévő hajók raktér mezőire kerülnek. Ha minden játékos befejezte az akció fázisát, kezdődik az ÉRTÉKESÍTÉSI FÁZIS. Ekkor népszerűségi sorrendben az autókat a piacra szállíthatják, ahol értékesítik azokat pénzért és győzelmi pontokért cserébe. Az, aki a 4. forduló végére a legtöbb győzelmi pontot szerzi, megnyeri a játékot.

AZ AKCIÓ FÁZIS

A játékosok felváltva cselekedhetnek a játékos sorrendnek megfelelően. Minden játékos egy akciót hajthat végre, majd a következő játékos jön. Ez mindaddig folytatódik, amíg minden játékos vissza nem vonul.

Amikor sorra kerülsz, az alábbi 2 dolgot teheted:

- A.) **hajts végre egy akciót** (válassz egy akciómezőt, vedd el egy ott lévő lapkát, majd hajtsd végre az akciót!)
- B.) **vonulj vissza** (válassz egy értékesítési irodát, majd vonulj vissza az akcióktól!)

A.) Hajts végre egy akciót!

Ahhoz, hogy végre tudj hajtani egy akciót, először tedd le az egyik munkás figurádat a 9 akciómező egyikére! Ha ez a mező üres, simán tedd ide az egyik munkás figurádat! Ha egy olyan akciómezőt szeretnél használni, amit már egy másik játékos elfoglalt, akkor egylet több munkás figurádat kell odatenned, mint ahány figura az adott mezőn van. Ez után az akciómezőn lévő másik játékos munkása(i) visszakerül(nek) a tulajdonosukhoz, aki újból használhatja majd azokat. Az akciómezőn esetleg ott lévő semleges (fekete) munkás figurákat vissza kell tenni a közös készletbe. A fenti esetet leszámítva, az akciómezőkre letett munkás figurák a forduló végéig az akciómezőkön maradnak.

Fontos: nem használhatsz olyan akciómezőt, amin már saját munkás figurád van! Ha újra szeretnél használni egy ilyen mezőt, meg kell várnod, hogy egy játékosársad több figurájával használja azt, és miután visszavetted a saját figurádat, újból használhatod majd a mezőt (még több munkással).

Amikor a speciális gyártás mezőt használod (a sarokban), akkor azonnal végezd el a következő oldalon leírt műveletet (és ne vedd el lapkát)! Ha a felső sorban lévő 4 akciómező valamelyikére, vagy a balra lévő 2 akciómező valamelyikére helyeztél el munkás figurát, akkor azonnal vedd el egy lapkát az adott sorból / oszlopból, mielőtt végrehajtanád a mező akcióját! Ha már nincs egyetlen lapka sem az adott oszlopban / sorban, amit elvehetnél, akkor azt az akciómezőt már nem választhatod!

Miután elvettél egy lapkát, azt vagy el kell helyezni a saját üzemtábládon, vagy el kell dobnod. Elhelyezés után a letett lapkát már nem mozgathatod el, viszont egy másik lapkát a tetejére tehetsz: a gépezet lapka tetejére csak egy másik gépezet lapka kerülhet, míg egy menedzser, vagy forma lapka tetejére csak akkor tehetsz egy másik menedzser, vagy másik forma lapkát, ha annak képe megegyezik az előzővel (azonos portré, vagy azonos forma alkatrésze). Minden lapkát, amit eldobsz, vagy amit lecserélsz, el kell távolítanod a játékból (visszakerül a játék dobozába).

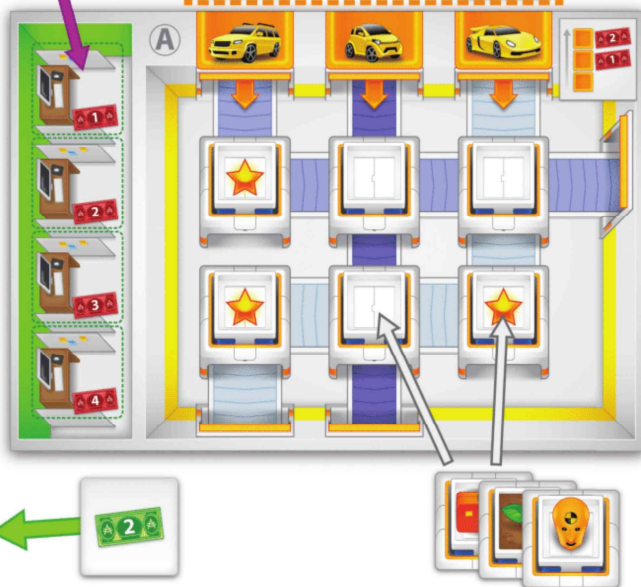
Megjegyzés: ha egy autógyártás akciót választottál, akkor képesnek kell lenned kifizetni az adott autó árát (lásd a következő oldalon).



Például: sárga játékos egy olyan akciómezőt választ, amin már van egy kék munkás figura, így neki ide 2 sárga munkás figurát kell tennie, hogy az adott akciómezőt használhassa. A kék munkás visszakerül a kék játékos saját készletébe. Ez után sárga elveszi az egyik lapkát az adott sorból (egy sebességet), majd végrehajtja a mező akcióját: elkészít egy családi autót.

Lapka elhelyezése

Minden **menedzser lapka** az iroda terület mezőire kerül. Minden egyes irodai mezőn szerepel az az összeg, amit ki kell fizetned az adott menedzser lapka elhelyezésekor.



Ha egy **pénz**, vagy **győzelmi pont** lapkát vettél le a tábláról, akkor a lapkán jelzett mennyiségű autódollárt / győzelmi pontot azonnal megkapod, majd a lapkát el kell dobnod (tedd vissza a játék dobozába).

Minden **forma lapkát** az egyik autótípus felett kell elhelyezni, amely inentől kezdve hozzájárul minden általad gyártott ilyen típusú autó népszerűségéhez. Egy adott típus felett akár 2, vagy 3 forma lapkát is elhelyezhetsz, amíg azok különböznek egymástól (azaz például nem tehetsz le egy autótípushoz 2 spoiler lapkát). Ha egy 2., vagy 3. lapkát akarsz elhelyezni, akkor meg kell fizetned annak az üzemtáblád jobb felső sarkában is szereplő 1, vagy 2 autódolláros árát.

A **gépezet lapkákat** a futószalagok mentén lévő 6 mező bármelyikére elhelyezheted. Ha egy gépezet lapkád passzol az adott piacon lévő egyik kereslet lapkához, akkor ez hozzájárul az autó népszerűségéhez ezen a piacon.

Megjegyzés: Ha letakarasz egyet a táblára előnyomtatott egyik csillag közül, akkor ez a csillag már nem lesz beszámítható, amikor legyártasz egy autót.

Miután elvetted és elhelyezted a lapkát, akkor végezetül végre kell hajtanod az általad választott akciómező akcióját. Az akció keretében vagy **legyártasz egy autót**, vagy **húzol egy szerződés kártyát**.



Autó gyártása

Ha egy gyártás akciót választottál, akkor ki kell fizetned annak az adott mezőn ábrázolt költségét, majd le kell gyártanod egy ábrázolt típusú autót. Ha a speciális, sarki gyártás mezőt választottad, akkor egy tetszés szerinti típusú autót kell legyártanod, és annak az autónak a költségét kell kifizetned (városi autó 1, családi autó 2, míg egy szuper autó 3 autódollárba kerül).

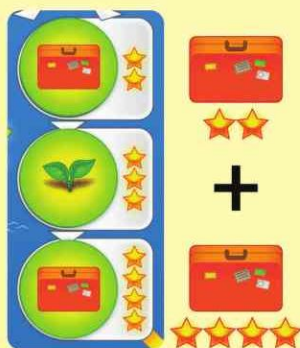
Az üzemtábládon külön futószalag tartózik minden autótípushoz. El kell döntened, hogy a két piac közül melyikre kívánod szállítani az autót! Ez után hasonlítsd össze a választott piacon lévő aktív igény lapkákat a futószalag mentén lévő gépezet lapkákkal! Minden igényt, amit sikerül a gépezet lapkákkal kielégítened, 2-4 csillagot (azaz népszerűséget) jelent az autód értékelésénél. Add össze az összes csillagot a futószalag mentén, plusz az esetleges menedzser lapkák és az adott autótípushoz rendelt stílus lapkák által biztosított csillagokat!

A csillagok számának összege az autód népszerűségi pontszáma. Tedd a legyártott típusú autó lapkát a kiválasztott piac feletti valamelyik hajó megegyező pontszámú raktér mezőjére! Ha az adott népszerűséghez tartozó pontszámú raktér mező már foglalt, akkor tedd az autó lapkát a következő kisebb értékű raktér mezőre!

Hajó bonusz: ha az autó lapkád egy aranyérmes hajóra kerül, akkor az érmen látható győzelmi pontot azonnal megkapod.



Dupla igény: ha a választott piacon két azonos igény lapka is van, azok kielégítésére a futószalagod mellett is 2 ugyanilyen gépezet lapkára van szükség. Ha csak egy gépezet lapkád van, csak az egyik igényt elégítheted ki (nyilván a magasabb pontértékűt).



A jacht

Ha olyan autót sikerül legyártanod, amelynek a népszerűsége 18 pont, vagy több, akkor az autó lapkát tedd a jachtra (ha az szabad) és azonnal kapsz 9 győzelmi pontot. Ezt az autót nem szállítják a piacra és nem számít bele az adott forduló értékesítési korlátozásába. Ezt az autó lapkát visszakapod majd az értékesítési fázis során.

Megjegyzés: amikor egy autót gyártasz, dönthetsz úgy is, hogy az autódát inkább egy kisebb értékű raktér mezőre helyezed el.

Bármikor visszaveheted az egyik hajón (de nem a jachton) lévő autó lapkát. Ha például elfogy valamelyik típusból az összes autó lapkád, visszavehetsz egyet az egyik hajóról és újból legyárthatasz egy ilyen típust.

Amikor elvégeztél egy gyártási műveletet, megetheded azt is, hogy nem teszel autó lapkát egyik hajóra sem. Ekkor is ki kell azonban fizetned a gyártási költséget, csak épp nem szerezhetsz hajó bonuszt.



1. Válaszd ki az egyik piacot, és hasonlítsd össze az ott lévő aktív igény lapkákat a gépezet lapkáiddal!



2. Számold össze az autód népszerűségi pontszámát és tedd az autó lapkát a megfelelő értékű hajó raktér mezőre!



Ha a pontos értéknek megfelelő mező már foglalt, akkor tedd az autó lapkát a következő kisebb értékű, szabad hajó raktér mezőre!



Szerződés kártya húzása

Ha ezt a típusú akciót választottad, akkor vedd el egyet a 3 felcsapott szerződés kártya közül, vagy húzd fel (anélkül, hogy előtte megnéznéd) a szerződés pakli legfelső lapját! Ha elvettél egyet a felcsapott kártyák közül, azonnal csapj fel helyette egy újat!



Különleges helyzet: ha nincs már kártya amit elvehetnél, akkor 1 győzelmi pontot kapsz a kártyahúzás helyett.

Ha egy autót gyártasz le, akkor kijátszhatod az egyik kezekben lévő szerződés kártyát, ha a kártya összes feltételét teljesíteni tudod. Mutasd meg a kártyát a többi játékosnak, majd tedd le képpel felfelé az üzemtáblád mellé. Értékes győzelmi pontokat fognak érni a játék végén.

Megjegyzések:

- Ha tudsz, kijátszhatod 1-1 szerződés kártyát minden egyes alkalommal, amikor autót gyártasz.
- Ha az autód megfelel a kártyán feltüntetett összes követelménynek, kijátszhatod akkor is, ha végül az autó lapkáját kénytelen leszel egy kisebb pontértékű raktér mezőre elhelyezni, mert az azonos már foglalt.



A kártya igényeinek kielégítéséhez egy városi autót kell gyártanod, poggyász tulajdonsággal és legalább 6-os népszerűségi értékkel.



Ehhez a kártyához tetszőleges típusú autót gyárthatsz, spoiler tulajdonsággal és legalább 8-as népszerűségi értékkel.

Szponzor és piac mezők

Ezekre a mezőkre is elhelyezheted a munkás figuráidat. Ezekre a mezőkre tetszőleges számú munkás elhelyezhető. Nem kell a már letett figurákat eltávolítani és több figurádat is leteheted ide egy fordulóban.

Szponzor mező: bármelyik fordulóban ahelyett, hogy egy akciót hajtánál végre, vagy visszavonulnál, tedd ide tetszőleges számú munkás figurádat és vedd el 1 autódollárt minden ide tett munkás után a közös készletből!

Piac mező: amikor legyártasz egy autót (és mielőtt elhelyeznéd a lapkáját egy hajó rakterében), akkor letehetsz ide további munkásokat, hogy megnöveled a legyártott autód népszerűségét. Minden ide pluszba letett munkásod után az autód +1 népszerűségi pontot kap. Ez segíthet például egy szerződés kártya követelményeinek teljesítésében.



Minden erre a mezőre tett munkás figurád után 1-1 autódollárt kapsz.

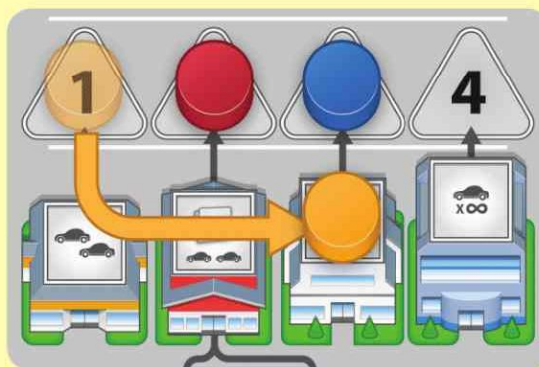


Minden ide tett munkás figurád egytel javítja az éppen legyártott autód népszerűségét.

B.) Válassz egy értékesítési irodát, majd vonulj vissza!

Ahelyett, hogy végrehajtánál egy akciót, visszavonulhatsz. Miután visszavonultál, ebben a fordulóban már nem hajthatsz végre akciót, és már nem használhatod fel a visszavonulásod után hozzád visszakerült munkás figuráidat.

Amikor visszavonulsz, a még felhasználatlan munkás figuráidat elhelyezheted a szponzor mezőn (minden figura után 1-1 autódollárt kapsz). Ez után tedd a sorrend jelölő korongodat egy még üres értékesítési iroda mezőre. A kiválasztott értékesítési iroda mező megmutatja, hogy a következő fordulóban hány autót értékesíthetsz maximum, illetve meghatározza majd a sorrendet is. További bonuszokat is kapsz (lásd az értékesítési iroda fejezetet a 8. oldalon).



ÉRTÉKESÍTÉSI FÁZIS

Amikor már minden játékos visszavonult, kezdődik az értékesítési fázis. Ebben a fázisban a játékosok értékesítik a legyártott autóikat pénzért és győzelmi pontokért.

Elsőként rendezzék le az **észak-amerikai piac** feletti hajókat:

Kezdjétek a legmagasabb népszerűségi pontszámú autóval! Az autó tulajdonosának most döntenie kell, hogy eladja-e az autót, vagy passzol és továbbra is a hajón hagyja az autó lapkáját. Ha az eladás mellett dönt, akkor a játékos átteszi az autó lapkáját az egyik észak-amerikai piac melletti, még szabad értékesítési mezőre és azonnal megkapja a mezőn látható jutalmat. Ez után folytassátok az eljárást a második legnépszerűbb autó lapkával. Most ennek az autónak a tulajdonosának kell döntenie arról, hogy eladja-e azt. Az eljárást mindaddig kell folytatni, amíg az észak-amerikai piacon lévő összes autó nem kapott egy esélyt, hogy értékesíthessék.

Ez után rendezzék le az európai piac feletti hajókon lévő autókat, a fent leírtak szerint!

A legfelső (1 autódolláros) mezőre, a többivel ellentétbe, egynél több lapka is kerülhet értékesítéskor. A nem eladott autó lapkák a hajókon maradnak.

Fontos: minden játékos csak annyi autót értékesíthet ebben a fordulóban, amennyi az érvényes értékesítési limitje. Ez a limit mind a két piacra együttesen értve vonatkozik.

Megjegyzés: egy értékesítési menedzser lehetővé teheti több autó eladását is (lásd a lapka leírását később).



A sárga szuper autót kell elsőként értékesíteni. A sárga játékos a 6 autódolláros mezőt választja, amit meg is kap. Ez után a piros városi autó következik. A sárga úgy dönt, hogy a családi autóját a hajón hagyja. Legvégül a kék családi autót értékesíti a kék játékos.

2 játékos példa:

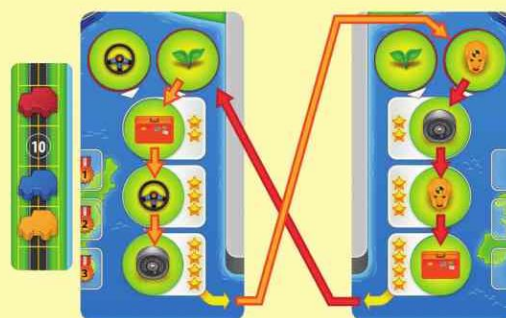
Mivel egy autót már eladtak a legelső sorban, piros így csak a második sor egy mezőjét választhatja.



ÚJ FORDULÓ

Miután az értékesítési fázis is véget ért, elő kell készíteni az új fordulót.

- Told előre a fordulószámláló korongot egy mezővel!
- Az a játékos, akinek a legkevesebb győzelmi pontja van (ha döntetlen, akkor közülük az, aki hátrébb áll az értékesítési iroda mezőin) válasszon mind a két piacon, hogy az ott lévő 2-2 függőben lévő kereslet lapka közül (bal, vagy jobb), melyik kerüljön át az aktív kereslet lapkák közé. Az aktív kereslet lapkák mindegyikét egy-egy mezőt lefelé kell csúsztatni, és amelyik elhagyják a piacot, azok átkerülnek a másik piac üres, függőben lévő kereslet mezőjére. (Lásd a jobb oldali ábrát!)
- Távolítsd el az összes autó lapkát az értékesítési helyekről, és add vissza őket a tulajdonosaiknak! A hajókon maradt autó lapkák továbbra is a hajókon maradnak.
- Minden játéktáblán esetleg megmaradt üzemplakát távolítsd el a játékból (tedd vissza a dobozba)! A játékosok üzemplakáik a már beépített lapkák a helyükön maradnak.
- Helyezz el 18 új üzemplakát a játéktáblára: 16-ot az akciómezőkre és 2-t az értékesítési iroda mezőire! A 2. fordulóban használd az „A” hátoldalú lapkákat, a 3. és 4. fordulóban pedig a „B” hátoldalú lapkákat!
- Told fel az értékesítési iroda mezőire letett sorrend jelölő korongokat a játékos sorrend mezőkre! Minden játékos megkapja az új játékos sorrendnek megfelelő háromszög lapkákat.
- Minden játékos vegye vissza a munkás figuráit az akció és egyéb mezőkről! A személyzeti menedzser lapka tulajdonos játékos győződjön meg arról, hogy van-e nála annyi semleges (fekete) munkás figura, ahányat a lapka szimbóluma mutat! Ha nincs, vegyen el annyit.



A sárga játékos úgy dönt, hogy mind a 2 piacon a jobb oldali függőben lévő kereslet lapka legyen aktív. Minden lapkát ez után egy mezővel lefelé csúsztat. A 2 „leeső” lapka (egy sebesség és egy poggyász lapka) pedig az átellenes piac üres, függőben lévő kereslet mezőire kerül.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a 4. forduló értékesítési fázisa véget ér, a játéknak is vége és következik a végső pontszámlálás.

Minden autó lapka, amelyik az észak-amerikai piac hajóin maradt, 1-1 autódollárt ér a tulajdonosának. Minden autó lapka, amelyik az európai piac hajóin maradt, 1-1 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.

Minden ezüst érme, amely a teljesített szerződés kártyákon, illetve az üzemtáblán lévő lapkákon található, 1-1 győzelmi pontot ér.

Ez után a játékosok számolják össze az összes megmaradt pénzüket. A legtöbb autódollár tulajdonosa 10 győzelmi pontot kap, a második 6-ot, míg a harmadik 3-at (a negyedik nem kap győzelmi pontot a vagyona után). Például: két játékos esetén a legtöbb pénz tulajdonosa 10 győzelmi pontot kap, a másik játékos 6-ot.

A játékot az a játékos nyeri meg, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.

Holtverseny esetén: akár a végső győzelmi pont, akár az autódollárok holtversenye esetén, az azonos értékkel bíró játékosok közül az lesz a győztes, akinek a forduló sorrend jelölője hátrébb helyezkedik el, azaz aki később következett volna a képzeletbeli 5. fordulóban.

Például: piros játékosnak 12 autódollárja van a játék végén, kék és sárga játékosnak egyaránt 7-7, míg a zöld játékosnak csak 3. Piros játékos 10 győzelmi pontot kap. Kék és sárga játékos holtversenyben van, de mivel sárga sorrend jelölő korongja hátrébb van az értékesítési iroda mezőin, így kettejük közül ő lesz a győztes. Sárga kapja emiatt a 6 győzelmi pontot, kék pedig a 3-at (a negyedik zöld pedig nem kap az autódollárok után győzelmi pontot).



FEJLESZTETT JÁTÉKMÓD

Miután megismerkedtetek az alapjátékkal, akkor játszhattok az üzemtáblák „B” oldalán is. A játék előkészítés során először határozzátok meg a játékos sorrendet! Ez után az utolsó játékkal kezdve, sorban minden játékos vegyen el egy üzemtáblát és helyezze el azt maga előtt, a „B” oldalával felfelé! Minden egyes („B”) üzemtábla valamilyen speciális képességgel rendelkezik.

Sumato - olcsó és ízléses: megkapod a játék kezdetén az ellipszis alakú, zöld, városi autó lapkát. Ez számodra egy extra városi autó lapkának felel meg. A futószalagok egy kicsit eltérően futnak, mint a többi játékosnál: a bal alsó üzem mező a városi autóhoz tartozik, nem a szuper autóhoz, így a városi autóid is jobban felszereltek lehetnek.

Elon - egy a tizenegyhez: megkapod a játék kezdetén az ellipszis alakú, sárga, szuper autó lapkát. Amikor legyártasz egy bármilyen típusú autót, akkor a normál autó lapka helyett használhatod ezt a speciális lapkát is, és ez az autó +1 extra népszerűséget kap. A speciális autó lapka ugyan úgy a hajókra kerül, és ugyan úgy értékesíthető, mint a normál lapkák.

Miao - mi csak a legjobbat másoljuk: értékesítési fázisonként egyszer, amikor eladsz egy autót, az autó lapkáját egy másik játékos által foglalt értékesítési mezőre is teheted. Ez az úgynevezett „másolás”. Csak akkor tudsz egy autót lemásolni, ha mind a kettő azonos típusú (pl. családi autó). Nem másolhatod egy saját autó lapkádat, illetve az Elon cég szuper elektromos (ellipszis) autó lapkáját.

OPO - egyterű iroda: 6 menedzsert tudsz felvenni, viszont a stílus lapkákért magasabb összeget kell fizetned.

A játék tervezői szeretnének köszönetet mondani mindazoknak, akik tesztelték ezt a játékot! Külön köszönet az alábbi személyeknek: Eilif Svensson, James David Tandy, Jason Woodburn, Inger Johanne Berg, Aasmund Kaldestad, a Hjerlmerwik család, Chris Sposato, Henrik Larsson, Ronny Eftevåg, Kirsten Heitmann, Carl Gustav Lind, Morten André Moen, Jan Steinskog, Helge Rege Gårdsvoll, Kanutte Huse, Tor Helge Huse, Lars Erik Antonsen, Aleksander Dye, Aleksander Castberg, Lars Sandvold Schee, Paul Sørensen, Kenneth Hestvik, Anders Tangerud, Atle Arntzen, Tor Edvin Dahl, Dag Jacobsen, Richard Scharnke, Jesper Marcussen, Jan-Erik Hov, Jørgen Kjøge Brunborg-Næss, Johanne Gamre-Van Heesch.

LAPKÁK

Menedzser lapkák (az iroda terület mezőire kerülnek)



A kutatási menedzser növeli az összes általad előállított autó népszerűségét.



Az értékesítési menedzser lehetővé teszi extra autó eladását az értékesítési fázisban.



Az általános menedzsernek hála 1 autódollárral többet kapsz minden alkalommal, amikor munkás figurákat helyezel el a szponzor mezőn.



Amikor a személyzeti menedzser lapkáját lerakod, illetve minden forduló kezdetén, extra fekete, semleges munkás figurákat biztosít számodra.

Megjegyzés: a „B” hátlapú menedzser lapkák a fenti képességek erősebb kombinációival rendelkeznek.

Ár: ki kell fizetned a költségét, amikor elhelyezel egy ilyen menedzser lapkát az egyik iroda terület mezőn.

Megjegyzés: lehet több menedzser lapkad is azonos képességekkel.

Csere: egy meglévő menedzser lapkát lecserélhetsz egy azonos típusú (azonos portréjú) lapkára. Ez után nem kell már fizetned. A lecserélt lapkát dobd el, az kikerül a játékból!



Megjegyzés: ha egy személyzeti menedzsert kicserélsz egy erősebb képességűre, csak 1 új semleges munkást kapsz, nem kettőt.

Gépezet lapkák (a futószalag melletti mezőkre kerülnek)



A gépezet lapkák megnövelik egy legyártott autó népszerűségét, ha megegyeznek az egyik piac kereslet lapkáival.



Megnöveli a legyártott autó népszerűségét kétszeresével.

Csere: ha egy új gépezet lapkát szerzel, azzal lecserélhetsz egy már meglévőt, ha akarod.

Stílus lapkák (az autótípusok fölé kerülnek)



Megnövelik az adott autótípus népszerűségét. Minden autótípus fölé 3 különböző stílus lapka tehető (spoler, kipufogódob, kockák...).

Ár: a 2., vagy 3. stílus lapka elhelyezése egy autótípus felett 1, vagy 2 autódollárba kerül, amit ki kell fizetned.

Csere: a stílus lapka csak egy azonos típusú másik stílus lapkával helyettesíthető. Az új lapkáért már nem kell fizetni, a régit pedig el kell dobnod.



Pénz / győzelmi pont lapka



Megkapod a jelzett mennyiségű autódollárt, vagy győzelmi pontot, majd dobd el a lapkát!

ÉRTÉKESÍTÉSI IRODA



2 autót adhatsz el az értékesítési fázisban, és az 1. leszel a következő fordulóban



elveheted az egyik értékesítési irodában lévő lapka egyikét, amiért ugyan úgy fizetned kell, mint a többiért; 2 autót adhatsz el az értékesítési fázisban és a 2. leszel a következő fordulóban



elvehetsz egy szerződés kártyát; 3 autót adhatsz el az értékesítési fázisban és a 3. leszel a következő fordulóban



tetszőleges számú autót eladhatsz az értékesítési fázisban és te leszel az utolsó a következő fordulóban