



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

KANBAN EV (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sind neue Mitarbeiter in einer Elektroauto-Fabrik und versuchen ihre Chefin - Sandra - zu beeindrucken. Sie bestellen neue Teile, entwerfen neue Designs, helfen bei der Produktionsplanung und testen Prototypen auf der Teststrecke. In einem gemeinsamen Meeting präsentieren die Spieler bestmöglich ihre Fortschritte. Immer unter den wachsamen und bewertenden Augen ihrer Chefin Sandra.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Autoteil-Gutschein:

Erhalte 1 beliebiges Autoteil aus dem Vorrat für Aktionen der Fertigung oder um **Designs zu verbessern**.

Nicht nutzbar, um ein Autoteil auf dem Spielertableau zu platzieren oder als nicht verfügbares Autoteil!

→ Bücher:

Bücher in deinem Besitz kannst Du **während der Arbeitsphase** ausgeben, um dich in **Heimarbeit fortzubilden**. So als ob Du Schichten dafür ausgeben würdest.

→ Fabrikziele (orangene Plättchen):

Werden im Spielaufbau festgelegt. Wenn Du ein Ziel erreichst, nimm **1 generischen Vortragsmarker** vom Zielpflichtchen:

01. Besitze diese Anzahl Autos in deinen Werkstätten.

02. Besitze diese Anzahl an verbesserten Designs.

03. Besitze diese Anzahl an Zertifizierungen.

→ Recycling:

Du kannst **jederzeit in deinem Zug** beliebig oft ein Autoteil von deinem Spielertableau mit einem Autoteil im Recycling-Bereich tauschen.

Im Recycling dürfen sich maximal 3 Autoteile befinden. Diese müssen alle unterschiedlich sein!

→ Schichten:

Jede Aufgabe kostet 1-4 Schichten. Nach 4 Schichten endet der Tag. Du kannst Also **nie mehr als 4 Schichten pro Tag** spielen.

Schichten müssen abgearbeitet werden - sie können nicht „ausgelassen“ werden, um sie dem Zeitkonto gutschreiben!

→ Siegpunkte (Produktionspunkte, PP):

Erhalte **sofort**.

Erhalte bei **Spielende**.

→ Spielertableau:

Dein Spielertableau bietet **spezielle Ablagefelder** für Designs und Autoteile. Sind alle Felder **belegt**, kannst Du keine weiteren Teile ablegen.

→ Zeitkonto:

Schichten auf dem Zeitkonto können zusätzlich verwendet werden, wenn in einer Abteilung gearbeitet wird. Jedoch nur bis zu einem **Maximum von 4 Schichten** insgesamt.

→ Zeitkonto-Erinnerungsplättchen:

Nutze diese Plättchen, wenn Du **zu Beginn deines Zuges** 1 oder 2 Schichten auf dem Zeitkonto hast. Da Du Extra-Schichten erst am Ende deines Zuges dem Zeitkonto hinzufügst, kommst Du so nicht durcheinander.

1 Plättchen (1/2 Schichten) pro Spieler ist ausreichend, denn:

• 0 Zeiteinheiten auf dem Konto:

Alle neuen Schichten stammen aus dieser Runde.

• 1-2 Zeiteinheiten auf dem Konto:

Das Plättchen erinnert daran, wie viele Zeiteinheiten in dieser Runde genutzt werden können.

• 3+ Zeiteinheiten auf dem Konto:

Keine Erinnerung nötig, da pro Zug maximal 3 Extra-Schichten vom Zeitkonto eingesetzt werden können. Diese müssen als zwangsläufig aus vorherigen Runden stammen.

→ Zertifizierungsabschnitte:

Immer, wenn ihr in einer Abteilung zertifiziert werdet, schreitet euer Markter auf der Zertifizierungsleiste einen Abschnitt voran. Wählt einen freien Platz im **nächsten Zertifizierungsabschnitt** und erhaltet den Bonus sofort.

Beachte die goldenen Regeln!

GOLDENE REGELN

→ **Bücher, Autoteil-Gutscheine und Schichten auf dem Zeitkonto:** Lege sie, sobald Du sie erhältst, zuerst **neben dein Spielertableau**. Erst am **Ende eures Zuges** legst Du diese Teile auf dein Spielertableau.

Du darfst sie nicht in der Runde einsetzen, in der Du sie erhältst!

→ **Generische Vortragsmarker** (weiße Sprechblasen) tauscht ihr **sofort** gegen Vortragsmarker eurer Farben und platziert diese auf eurem Spielertableau. Sollten alle Plätze bereits belegt sein, behaltet den generischen Vortragsmarker und tauscht diesen sofort ein, sobald Platz auf dem Spielertableau frei wird.

PHASEN

Jede Spielrunde stellt 1 Arbeitstag in der Fabrik dar. Jeder Tag besteht aus der Auswahl- und der Arbeitsphase

[01] AUSWAHLPHASE

→ **In der 1. Runde:** Wählt in Reihenfolge der **Zertifizierungsmarker (von rechts nach links!)** je einen freien Arbeitsplatz (Flur) in einer beliebigen Abteilung.

→ **Ab der 2. Runde:** wählt **von oben nach unten** einen neuen Arbeitsplatz **in einer anderer Abteilung**.

Die Auswahl des Arbeitsplatzes in einer Runde beeinflusst also die Auswahlreihenfolge in der darauf folgenden Runde. Es gehört zur Firmenpolitik, dass Du nicht 2 Tage hintereinander in derselben Abteilung arbeiten darfst.

Siehe Sandra

[02] ARBEITSPHASE

Wählt **von oben nach unten** euren Arbeiter aus und führt entsprechend viele Schichten in der gewählten Abteilung aus. Legt nach der letzten Schicht euren Arbeiter hin um anzuzeigen, dass ihr die **Arbeit beendet** habt.

Du darfst maximal 4 Schichten pro Tag arbeiten!

Siehe Schichten (Schlüsselbegriff)

Siehe Zeitkonto (Schlüsselbegriff)

ABTEILUNGEN

Es ist thematisch einfacher, die Abteilung in der Reihenfolge zu erklären, in der ein Auto tatsächlich entsteht (angefangen beim Design), als die Reihenfolge auf dem Spielplan zu nutzen.

Du kannst dich in jeder Abteilung spezifisch **fortbilden und zertifizieren** lassen. Darüber hinaus stehen dir pro Abteilung unterschiedliche Aufgaben zur Verfügung:

01. Design

02. Logistik

03. Fertigung

04. Forschung & Entwicklung

05. Verwaltung

FORTBILDUNG UND ZERTIFIZIERUNG

Diese Möglichkeit steht dir **in jeder Abteilung** zur Verfügung. Für jede Schicht, in der Du dich fortbildest, bewegst Du deinen Marker auf der **Fortbildungsleiste** der Abteilung um 1 Feld vor. Überschreitest Du dabei den **Pfeil der Fortbildungsleiste** überquerst, wirst Du zertifiziert. Führe dann folgende Schritte durch:

01. Entferne das entsprechende **Schloss** vom Spielertableau.

02. Wähle ein freies Feld im **nächsten Zertifizierungsabschnitt** und bewege deinen Zertifizierungsmarker dorthin. Erhalte den nun abgedeckten **Vorteil**.

03. Überprüfe die **Fabrikziele**.

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE

In jeder Abteilung schaltest Du durch die Zertifizierung **Boni auf dem Spielertableau** frei. Einige Abteilungen bieten darüber hinaus **neue Aktionen** für zertifizierte Mitarbeiter (z.B. Design).

EXPERTENSTATUS

Erreichst Du das **Ende auf der Fortschrittsleiste**, erlangst Du **Expertenstatus**. Schau dir alle zur Verfügung stehenden **Auszeichnungspflättchen** an und wähle eines davon.

Siehe Bücher (Schlüsselbegriff)

Siehe Schlusswertung

[1] DESIGN

Neben einer Fortbildung kannst du in dieser Abteilung nur eine Aufgabe erfüllen: Designs wählen. Damit bewegst du ein Design von der Designabteilung auf dein Tableau. Du benötigst Designs, um Aufträge in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung zu erfüllen.

[1.1] DESIGN WÄHLEN (-1 SCHICHT)

01. Wähle pro Schicht 1 Design von den **8 ausliegenden, frei zugänglichen Plätzen**.

02. Lege das Design mit der **Entwurfseite** nach oben auf einen freien Platz auf deinem **Schreibtisch** (Spielertableau).



*Sobald Du keine Designs mehr wählen möchtest, schließe Lücken auf dem Spielbrett **von links nach rechts** und fülle die leeren Felder anschließend von den jeweiligen „Hauptbüro“-Stapeln auf. Ist einer dieser Stapel erschöpft, nimmst Du vom Zentralstapel.*

Neue Designs werden erst am Ende deines Zuges ausgelegt!

Siehe Spielertableau (Schlüsselbegriff)

AUSGEREIFTE DESIGNS

Die Designs auf den beiden rechten Schreibtischen sind ausgereift. Wählst Du diese, erhältst Du einen Bonus.

Siehe Goldene Regeln

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE DESIGN

01. Du kannst **1 zusätzliches Design** auf deinem Spielertableau ablegen.

02. Du kannst zusätzlich **fortgeschrittene Designs** vom **Zentralstapel** und den **Hauptbürostapeln** wählen.

*Nimmst Du so das letzte Design von einem Hauptbürostapel, lege **sofort** ein neues Design vom Zentralstapel nach.*

Siehe Spielertableau (Schlüsselbegriff)

[2] LOGISTIK

Neben einer Fortbildung kannst du in dieser Abteilung drei Aufgaben erfüllen, die alle mit der Beschaffung von Autoteilen zu tun haben. Diese werden später in der Fertigung und der Forschung und Entwicklung benötigt.

[2.1] KANBAN BESTELLUNG AUFGEBEN (-1 SCHICHT)

01. Erhalte 1 Schicht auf deinem Zeitkonto

Erst in der nächsten Runde nutzbar! (Goldene Regeln)

02. Lege eine deiner beiden Kanban-Karten so auf das Kanban-Feld, dass **2 Symbole oben** und **4 unten sind**, oder **umgekehrt**. Dabei darfst Du die Karte auch **um 180° drehen**.
03. Für jedes Symbol, das zum Symbol eines der Läger auf derselben Seite der Linie passt, legst Du 1 entsprechendes Autoteil in das entsprechende Lager.
04. Lege die Karte verdeckt zurück unter den Stapel.
05. Ziehe eine neue Kanban-Karte vom Stapel.

Hinweis: Du kannst diese Aufgabe nur 1x pro Zug erfüllen.

[2.2] AUTOTEILE ABHOLEN (-1 SCHICHT)

01. Erhalte Autoteile aus **1 beliebigen Lager** und platziere sie auf deinem Spielertableau.

Siehe **Spielertableau (Schlüsselbegriff)**

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE LOGISTIK

01. Du kannst **1 zusätzliches Autoteil** auf deinem Spielertableau ablegen.
02. Du schaltest die Aktion „**Autoteile-Gutschein erhalten**“ frei.

Erst in der nächsten Runde nutzbar! (Goldene Regeln)

Hinweis: Du kannst diese Aufgabe nur 1x pro Zug erfüllen.

Siehe **Autoteile-Gutschein (Schlüsselbegriff)**

[3] FERTIGUNG

Die Fertigungslinie besteht aus Montageplätzen für die Autoteile und Förderbändern, die die Autos weiterbewegen, während sie zusammengebaut werden. Am Ende rollen sie auf die Teststrecke der Forschungs- und Entwicklungsabteilung.

ZUNÄCHST: MONTAGEPLÄTZE AUFRÄUMEN!

Lege zu **Beginn deines Zuges** in der **Fertigung** (oder durch die **Verwaltung**, s.u.) die entsprechenden Autoteile in den Vorrat zurück, falls alle Montageplätze eines Modells belegt sind.

*Modelle, die noch **freie Montageplätze** bieten, bleiben unverändert.*

[3.1] AUTOTEIL BEREITSTELLEN (-1 SCHICHT)

01. Lege 1 Autoteil von deinem Spielertableau auf einen **Montageplatz** eines beliebigen Modells.
 - Du kannst auch einen **Autoteile-Gutschein** nutzen.
 - Jedes Autoteil darf in jedem Modell **nur 1x** vorkommen!
 - Enthält das Design verbesserte Teile aus **Forschung & Entwicklung?** Dann musst du zuerst diese Teile beisteuern.

wicklung? Dann musst du zuerst diese Teile beisteuern.

*Erst, wenn **alle verbesserten Teile** auf Montageplätzen liegen, dürfen nicht verbesserte Teile hinzugefügt werden!*

Siehe **Autoteile-Gutschein (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Recycling (Schlüsselbegriff)**

02. Bewege das Auto nahe dem Montageplatz, den Du gerade belegt hast, in Fließbandrichtung vorwärts. Ist die nächste Position auf dem Fließband belegt, so schiebst Du auch dieses Auto um 1 Position weiter. Überprüfe, ob dadurch ein **Auto vom Band rollt**.

Bei **Verzweigungen** kannst Du die Richtung frei wählen.

03. Setze 1 neues **Auto desselben Modells** auf das Startfeld der Fertigungsstraße.

*Ein neues Auto wird **immer** hinzugefügt, nicht erst, wenn alle Montageplätze mit Autoteilen gefüllt sind!*

VOM BAND ROLLEN

Sobald ein Auto **das Fließband verlässt**, führst Du folgende Schritte durch:

01. Erhalte **1/2 PP**, abhängig vom genutzten Fließband.
02. Entspricht das Modell einem der Modelle auf den **Bedarfsplättchen**, erhalte einen **generischen Vortragsmarker**, sofern noch welche vorhanden sind.

Siehe **Goldene Regeln**

03. Stelle das Auto auf die **Teststrecke**, ans Ende der Schlange hinter dem Safety Car.

*Es können **maximal 4 Autos** hinter dem Safety Car fahren. Fügt Du das 5. Auto hinzu, so lege das Auto **direkt hinter dem Safety Car** in den Vorrat zurück und schiebe die 4 anderen Autos in Reihenfolge auf.*

BEDARF AUFFÜLLEN

→ **Am Ende deines Zuges** liegen keine generischen Vortragsmarker mehr auf den Bedarfsplättchen? Ersetze das Plättchen durch ein neues und lege entsprechend viele generische Vortragsmarker daneben.

→ Mische die erfüllten Bedarfsplättchen zurück in den verdeckten Stapel.

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE FERTIGUNG

Du kannst **1 zusätzliches Auto** auf deinem Spielertableau ablegen.

Siehe **Forschung & Entwicklung**

[4] FORSCHUNG & ENTWICKLUNG (F&E)

Damit du ein Auto beanspruchen kannst, muss sich auf der Teststrecke ein Auto befinden, das mit einem deiner Designs übereinstimmt. Die Verbesserung eines Teils bedingt ein passendes Design als auch ein entsprechendes Autoteil.

[4.1] AUTO BEANSPRUCHEN (-1/-2/-3 SCHICHTEN)

 *Um ein Auto zu beanspruchen, musst du auf deinem Spielertableau ein **Design** haben, das dem Modell eines der **Autos auf der Teststrecke** entspricht!*

01. Wähle ein **Design** des **gewünschten Auto** auf der Teststrecke und lege es zurück unter den Zentralstapel.
02. Wende 1-3 Schichten auf, um **ein Auto von der Teststrecke zu nehmen** und in eine beliebige deiner leeren Werkstätten auf deinem Spielertableau zu stellen.
03. Erhalte den **Bonus der Werkstatt**, falls noch vorhanden.
04. Bewege **am Ende deines Zuges** das Safety Car für jedes so beanspruchte Auto um 1 Feld entgegen dem Uhrzeigersinn weiter um die Teststrecke. Die Autos schließen wieder auf.

*Befährt oder überquert das Safety Car dadurch ein **schraffiertes Feld**, dann bewege den **Meeting-Marker** von der Teststrecke auf das **passende Feld** in der Verwaltung. Es wird **am Ende des Tages** ein Meeting stattfinden!*

Siehe **Meetings**

04. Überprüfe die **Fabrikziele**.

[4.2] DESIGN VERBESSERN (-1 SCHICHT)

Um ein Design zu verbessern, musst du zuerst das passende Design auf deinem Schreibtisch (Spielertableau) haben. Darüber hinaus muss es das Autoteil zeigen, das Du verbessern möchtest. Natürlich muss dieses Autoteil auch in deinem Besitz sein.

 *Es gibt **nur je 1 Designplättchen** pro Modell und Autoteil, sowie 1 Designplättchen ohne Autoteil.*

Siehe **Autoteile-Gutschein (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Recycling (Schlüsselbegriff)**

01. Lege das Autoteil auf ein **beliebiges freies Upgrade-Feld** des gewählten Modells auf dem Spielplan.
02. Erhalte den **aufgedruckten Bonus**.
03. Ziehe den Marker des verwendeten Autoteils auf der **Upgradewert-Leiste** um 1 Feld nach rechts (wenn möglich).
04. Drehe das verwendete Design auf die **verbesserte Rückseite** und lege es rechts neben dein Spielertableau.
05. Erhalte **2 PP**.
06. Überprüfe die **Fabrikziele**.

GETESTETE DESIGNS

 **Verbessertes Design + passendes Auto** in deiner Werkstatt = **getestetes Design**.

Lege die verbesserten Designs an die Werkstatt deines passenden Autos an. Dies geschieht entweder direkt nach „**Design verbessern**“ oder „**Auto beanspruchen**“.

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE F&E

Doppel-Upgrade: Du kannst nun **einmalig** ein Autoteil **2x verbessern**.

01. Erhöhe den Wert des entsprechenden Autoteils **um 2 Stufen** auf der **Upgradewert-Leiste** (falls möglich) und drehe den Autoteilmarker auf die **Doppel-Upgrade-Seite**.
02. **Erhalte PP** entsprechend des neuen Werts des Autoteils.
03. Drehe dein **Doppel-Upgradeplättchen** (Spielertableau) auf die andere Seite, um deine Aktion anzuzeigen.

*Jedes Autoteil kann **nur 1x** doppelt verbessert werden!*

[05] VERWALTUNG

In der Verwaltung wählst Du **1 weitere Abteilung**. Du kannst dich in der Verwaltung fortbilden **und/oder** in der gewählten Abteilung arbeiten.

ZERTIFIZIERUNGSVORTEILE VERWALTUNG

Erhalte einen zusätzlichen Platz für **1 Vortragsmarker**.

SANDRA

Sandras Arbeiter wird wie ein Spieler-Arbeiter behandelt. In der Auswahlphase wählt Sandra **von oben nach unten** den nächsten freien Arbeitsplatz in der nächsten Abteilung.

*In der **Verwaltung** setzt sie sich an ihren **Schreibtisch**.*

BEURTEILUNG

Sandra beurteilt die **Fortbildung in ihrer aktuellen Abteilung**. Der oder die **am wenigsten fortgebildeten Spieler** müssen prüfen, ob sie die Strafkriterien erfüllen.

*Anschließend führt Sandra ihre **eigene Aktion** in der Abteilung aus!*

Siehe **Spielhilfe**
Siehe **Spielvariante: Gut gelaunte Sandra**

WOCHENWERTUNG

Wenn Sandra ihre Abteilungsaufgabe in der Verwaltung durchführt, endet die Woche und alle Spieler erzielen PP wie folgt:

PRO AUTO IN DEINER WERKSTATT

→ 1 PP für **jedes Upgrade** dieses Modells – egal von welchem Spieler!

Siehe Upgradefelder (F&E auf dem Spielplan)

→ 1 PP für jedes von dir **getestete Design** dieses Modells.

 **Verbessertes Design + passendes Auto in deiner Werkstatt = getestetes Design.**

Bei 2+ gleichen Autos in deiner Werkstatt reicht 1 getestetes Design für alle Autos dieses Modells aus!

→ Nach der Wertung aller Spieler: ziehe den **Wochenmarker** um 1 Feld weiter, falls möglich.

Siehe Spielende

MEETINGS

Steht der **Meeting-Marker** auf seinem Feld in der Verwaltung, nachdem alle Spieler und Sandra ihre Züge einer Arbeitsphase beendet haben? Dann wird ein Meeting abgehalten.

Zur Erinnerung: Der **Meeting-Marker** wird bewegt, sobald das **Safety Car** ein **schraffiertes Feld** befährt oder überquert.

 **Während eines Meetings kann der Recyclingvorrat nicht verwendet werden!**

Sobald uns genügend Testdaten vorliegen, ist es Zeit für ein Meeting, bei dem alle Spieler ihre Ergebnisse diskutieren. Im Meeting wirst du deine **Vortragsmarker** verwenden, um **Leistungsziele** zu besprechen und PP zu verdienen.

Zu Beginn des Meetings liegen **4 Leistungsziele** auf dem Tisch. Alle Spieler haben außerdem noch 3 Leistungsziele auf der Hand, von denen 1 (und nur 1!) während des Meetings ausgespielt werden muss.

→ **Reihenfolge im Meeting:** Zertifizierungsleiste von rechts nach links.

→ Du kannst **passen** und in der nächsten Runde **wieder einsteigen**.

→ Das Meeting endet, wenn alle **nacheinander passen**.

AKTIONEN IM MEETING

Bist Du an der Reihe, kannst Du entweder einen **Vortrag halten** oder **passen**.

1. VORTRAG HALTEN

01. Optional: Spiele **1 Leistungsziel-Karte** von deiner Hand in die Nähe des Konferenzraumes.

*Du musst deine **Leistungsziel-Karte** gespielt haben, bevor Du passen kannst.*

02. Optional: Lege einen **Vortragsmarker** auf das höchste noch freie Feld einer ausliegenden Leistungsziel-Karte.

*Willst Du in derselben Runde sowohl eine **Leistungsziel-Karte** als auch einen **Vortragsmarker** spielen, so musst du einen Marker auf diese Karte legen!*

*Maximal **1 Vortragsmarker pro Karte** pro Spieler!*

03. Erfüllst Du die **Voraussetzungen** der Zielkarte? Dann erhalte die angegebenen Punkte. Der Multiplikator gibt an, **wie oft** Du dieses Ziel maximal werten kannst.

*Du kannst einen Vortragsmarker auch dann ausspielen, wenn du das Ziel **nicht oft genug** oder sogar **gar nicht** erfüllst!*

2. PASSES

*Du musst deine **Leistungsziel-Karte** gespielt haben, bevor Du passen kannst. Du kannst nach dem passen wieder am Meeting teilnehmen.*

ENDE DES MEETINGS

*Das Meeting endet, sobald alle Spieler **nacheinander gepasst** haben.*

01. Lege **eingesetzte Vortragsmarker** zurück neben das Spielertableau ihrer Besitzer.

*Siehe **Goldene Regeln***

02. Legt alle **offenen Leistungsziel-Karten** ab.

03. Jeder Spieler legt **verdeckt** 1 seiner Leistungsziel-Karten in den Konferenzraum. Deckt anschließend diese Karten auf.

***1-3 Spieler:** Füllt den Konferenzraum anschließend mit neuen Karten vom Nachziehstapel auf.*

04. Zieht je **2 neue Leistungsziel-Karten** auf die Hand.

05. Legt den **Meeting-Marker** zurück an die Teststrecke.

06. Bewegt den **Produktionszyklus-Marker** (auch auf der Teststrecke) um 1 Feld vor.

*Siehe **Spielende***

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der **Produktionszyklus-Marker** und der **Wochen-Marker** auf **Feld 2 und 3** (oder umgekehrt) ihrer Skala stehen. Spielt den Tag zu Ende – inkl. eventueller **Wochenwertung** und **Meeting** – und geht dann in die **Schlusswertung** über.

SCHLUSSWERTUNG

*Um die Abschlussziele zu werten, **musst Du auf jedes Ziel, das Du erfüllst, einen Vortragsmarker** (deinen oder einen generischen) legen!*

→ 1 PP pro **Schicht auf dem Zeitkonto**.

→ 1 PP pro **Vortragsmarker** (auch generisch), **Autoteil-Gut-schein** oder **Buch**.

→ PP für jedes **Auto in deinen Werkstätten**.

→ **PP für getestete Designs**

*Siehe **Upgradewert-Leiste***

→ PP für Fortschritt auf **Zertifizierungsleisten**.

***Mehrere Marker auf einem Feld?** Der oben aufliegende Marker gilt als in Führung.*

*Du musst dich in einer Abteilung **mindestens 1x fortgebildet** haben, um hier Punkte zu erhalten!*

*Siehe **Spieltableau***

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

01. Die meisten **Autos**.

02. Die meisten **getesteten Designs**.

03. Die meisten **Schichten auf dem Zeitkonto**.

*Siehe **Forschung & Entwicklung (Abteilung)**
Siehe **Zeitkonto (Schlüsselbegriff)***

SPIELVARIANTE: GUT GELAUNTE SANDRA

Die **gut gelaunte Sandra** belohnt die höchste Fortbildungsstufe, anstatt die geringste zu bestrafen.

→ Verwendet die Seite von **Sandras Übersichts-Plättchen** mit dem **grünen Rand**.

→ Jeder startet mit **0 PP** (da man nun keine Punkte verlieren kann).

*Sandra bestraft dich nicht mehr, wenn Du etwas **nicht** hast, sondern belohnt doch, wenn Du es **mindestens 2x** hast.*

SPEEDCHARGER-ERWEITERUNG

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

AUFBAU

Legt **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.

IN DER VERWALTUNG

1x pro Zug: Gib **1 Schicht** in der Verwaltung aus, um **1 Speedcharger-Marker** aus dem Vorrat auf ein freies Feld deiner Wahl auf deiner **Ladestation** zu stellen. Von nun an ist der **Bonus** durch den Speedcharger für das **restliche Spiel** aktiviert.

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

***Beispiel:** 3 Autos x 4 Speedcharger-Marker = 12 PP*

VERFÜGBARE BONI – AUCH ÜBER VERWALTUNG!

01. Immer wenn du in der F&E arbeitest: Du darfst 1 Design mit einem Autoteil aus dem Vorrat verbessern.

02. Immer wenn du in der Fertigung arbeitest: Du darfst die Einschränkung ignorieren, zuerst Verbesserte Autoteile bereitstellen zu müssen.

03. Immer wenn du in der Logistik arbeitest: Anstatt 1 darfst du dir 2 Schichten auf deinem Zeitkonto gutschreiben, wenn du eine Kanban-Bestellungskarte ausspielt.

04. Immer wenn du im Design arbeitest: Du erhältst 1 Buch, wenn du ein Designplättchen vom Zentralstapel nimmst.

05. Immer wenn du in der Verwaltung arbeitest: Du darfst 1 zusätzliche Schicht arbeiten.