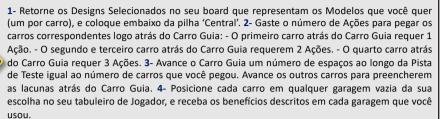




DEPARTAMENTO DE TESTES & INOVAÇÃO

Reivindicar Carros



Aprimorar um Design



1- Você deve ter um carro e uma peça (cubo da cor) que carro necessita para aprimorar . 2-Gaste 1 Ação para mover a Peça do Carro do seu Tabuleiro de Jogador para qualquer Espaço de Aprimoramento vazio para aquele Modelo em Inovação. • Lembre-se: Você pode usar Reciclagem e/ou gastar Vale-Peças para pegar uma Peça do estoque, ao invés de um cubo do seu tabuleiro. • Receba os benefícios representados no Espaço de Aprimoramento que você usou (se tem algum representado). 3- Aumente o valor das Peças de Carros uma vez. (No primeiro aprimoramento mova para o primeiro espaço,). 4- Vire o Design Selecionado para mostrar o Design Aprimorado, que representa a Peça aprimorada no carro. 5- Posicione o Design Aprimorado no lado direito do seu Tabuleiro e ganhe 2pp.

Troinar



1- Gaste uma ou mais ações para treinar. 2- Se conseguir a certificação, você aumenta o valor da Peça de Carro 2 vezes, ao invés de apenas 1, e imediatamente pontua o valor do novo espaço, como um bônus. Posicione o Design Aprimorado duplicado no espaço Especial de Aprimoramento no seu Tabuleiro de Jogador, em vez de colocá-lo à direita.

DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO

Micro-Gestão



1- Trabalhar e/ou treinar em outro departamento (por exemplo, gastar suas Ações em Logística). Você pode somente usar a Micro-Gestão em um departamento a cada dia.

Treinar



1- Gaste uma ou mais ações para treinar. 2- Se conseguir a certificaçãoLibera-se a sua quinta cadeira na mesa do Conselho.

Fornecer Peças Necessárias

DEPARTAMENTO DE LINHA DE MONTAGEM



1- Gaste 1 Ação para mover uma Peça de Carro do seus tabuleiro de Jogador para um Espaço de Montagem de um Modelo. Lembre-se: Você pode usar a *Reciclagem* e/ou gastar Vale-Peças para fornecer qualquer Peça do estoque. A Peça de Carro deve diferenciar de qualquer outra que esteja no Espaço de Montagem do Modelo. Se o Modelo teve qualquer Peça aprimorada (veja Ação de *Teste & Inovação*: Aprimorando Peças), você deve fornecer todas as Peças apri- moradas primeiro; no entanto, a ordem não importa. 2- Mova o carro na parte superior da *Linha de Montagem* deste Modelo uma posição conforme indica as setas. Quando fazê-lo, desloque esse carro ao longo do caminho de sua es- colha (respeitando as setas), e assim por diante, até que não tenha mais carros que possam ser deslocados. 3- Posicione um novo carro desse Modelo do estoque no início dessa li- nha. Se o espaço superior da linha estiver vazio, e não haja mais carros desse Modelos para colocar no início da linha, nenhuma outra Peça pode ser colocada nos espaços das linhas de Montagem.

Treinar



1- Gaste uma ou mais ações para treinar. 2- Se conseguir a certificação, desbloqueia a quinta garagem do seu tabuleiro de Jogador. Em um dos lados do tabuleiro, quando você estaciona um carro na nova garagem (este não precisa ser o seu quinto carro), escolha 2 quaisquer diferentes e únicos benefícios, daqueles apresentados da garagem.

DEPARTAMENTO DE DESIGN



Selecionar um Design



1- Gaste 1 Ação por Design que você pegar no expositor (Você só pode pegar designs das pilhas se você tiver certificação) e receba o bônus. Você deve ter um espaço disponível no seu tabuleiro para cada Design que pegar; não pode descartar designs dos seus espaços da mesa. 2- Posicione os Designs selecionados na mesa no seu tabuleiro. Uma vez que você tenha terminado de gastar suas Ações aqui, deslize todos os Designs em ambas as fileiras para a direita a fim de preencher as lacunas. 3- Posicione novas fichas de Design das pilhas de cima e de baixo, nos espaços vazios das respectivas fileiras. Quando qualquer uma das pilhas acabar, preencha os espaços vazios com fichas da pilha 'Central'. Se ambas acabarem, preencha primeiro a fileira de cima, e depois a de baixo.

Treinar



1- Ganha acesso aos Designs de Ponta. Isso também permite que você trabalhe com 5 Designs ao mesmo tempo, ao invés de apenas 4: 2- Desbloqueia o quinto espaço de Design no seu tabuleiro.

DEPARTAMENTO DE LOGÍSTICA

Emitir um pedido Kanban

1- Coloque uma nova carta de Kanban realinhando as cores das peças. 2- Coloque as novas peças no depósito, gaste uma ação (mas receba uma ação ao final do turno).

Coletar Pecas de Carro



1- Gaste 1 Ação por depósito. 2- Pegar qualquer número de Peças de Carro dele. Deve ter um espaço disponível no seu tabuleiro para cada Peça de Carro. Você não pode descartar Peças do seu tabuleiro. 3- Posicione as Peças de Carro coletadas no seu tabuleiro.

Treinar



1- Gaste uma ou mais ações para treinar. 2- Se conseguir a certificação, confiável para requisitar 1 Vale-Peça por dia como uma ação de logística. 3- Desbloqueie o sexto espaço para Peça de Carro no seu tabuleiro de Jogador



2pp para cada carro na sua garagem (até 3x)



8 - 13 4pp para cada Design **Aprimorado** que você tem para essa peça (até 2x)



16 - 18 2pp para cada Peca destes 2 tipos que você tem (até 3x)



27 2pp para cada Design Selecionado na sua mesa (até 3x)



30 2pp para cada valepeça que você tem (até 3x)



3pp para cada Modelo diferente de carro na sua garagem (até 3x)



14 2pp para cada Design Aprimorado que você tem (até 3x)



4pp para cada carro que você tem em alguma dessas garagens (até 2x)

19 - 21



28 2pp para cada Livro que você tem (até 3x)



31 2pp para cada Ação Extra que tem armazenada (até 3x)



3 - 7 4pp para cada carro nesse Modelo na sua garagem (até 2x)



15 4pp para cada Design Testado que você tem (até 2x)



22 - 26 4pp por estar certificado neste departamento (até 1x)



29 3pp para cada Departamento no qual está certificado (até 3x)



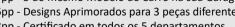
32 3pp para cada cadeira que você tem em volta da mesa do conselho (até 3x)



7pp - 3 do mesmo Modelo de Carro na sua Garagem

6pp - Designs Aprimorados para 3 peças diferentes

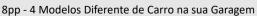
8pp - Certificado em todos os 5 departamentos



8pp - 5 carros na sua Garagem

6pp - 4 Designs Aprimorados

7pp - Certificado em 4 departamentos



7pp - 3 Designs Aprimorados para a mesma peca

6pp - Certificado na Linha de Montagem e Logística



7pp - 2 carros vermelhos na sua Garagem

8pp - 5 Designs Aprimorados

6pp - Certificado na Administração



Bpp - 2 carros pretos na sua Garagem

7pp – 2 Designs Aprimorados para Chassis

6pp - Certificado em Testes & inovações e Design



6pp - 7 Ações Extras Armazenadas

8pp - 3 Livros no seu Tabuleiro

7pp - Completou treinamento em 2 Departamentos

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

No fim do jogo você realiza a Pontuação Final da seguinte forma: Mova todos as suas Cadeiras *viradas para cima* da Administração para o espaço de Cadeira no seu Tabuleiro de Jogador.

Gaste 1 Cadeira por conquista que você deseja pontuar nas fichas de Objetivo Final. Elas não são exclusivas: Cada Jogador pode pontuar cada um dos obietivos. Ganhe 1pp por Acão Extra que você tenha armazenado. Ganhe 1pp por Cadeira, Livro, ou Vale Peças no seu tabuleiro de Jogador. Para cada carro que você tiver nas suas garagens, ganhe pp igual ao valor descrito no muro entre a Pista de Teste e Inovação. Para cada um dos seus Designs Testados, ganhe pp igual ao valor das Pecas de Carros. Lembre-se, um Design Testado é um Design Aprimorado para um carro que você tem na sua garagem; O número de carros que você tem não importa, um carro é o suficiente para testar todos os designs aprimorados do mesmo Modelo.

Pontue posições relativas em cada trilha de treinamento nos Primeiro: departamentos: Spp. segundo: 3pp, terceiro: 1pp. No caso de empates ganha o disco que estiver no topo da pilha - o último que chegou lá. Jogadores que não fizeram qualquer progresso pontuam Opp. No caso de empate na pontuação total, o desempate acontece da seguinte maneira:

- 1. Quem tiver mais carros:
- 2. Quem tiver mais Designs Testados;
- 3. Quem tiver mais Ações Extras armazenadas;
- 4. Quem tiver mais Certificacoes:
- 5. Todos os jogadores empatados compartilham a vitória.