



Vin d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu](http://www.vindjeu.eu))

## I. 1 JOUR

### 1. Sélectionner le département

- Chacun, de gauche à droite le long de l'allée des workstations, se **déplace** vers 1 poste d'autre département : Prendre son travailleur couché et le placer debout sur une case libre.
- **Sandra** se déplace vers le 1<sup>er</sup> emplacement libre vers la droite. Si elle arrive dans le département administration, elle va dans son bureau (pas sur 1 workstation). De son bureau, elle va au poste libre le plus à gauche
- **1<sup>er</sup> tour** : Sandra reste dans son bureau et fait de l'administratif (=ne fait rien) Les autres choisissent de droite à gauche sur le certification track.

### 2. Travailler

- De gauche à droite sur l'allée des workstation
- Chacun exécute le nombre de **shift** (= 3 heures) de sa case, y compris **Sandra** (sauf au 1<sup>er</sup> tour où elle ne fait rien).
- On peut utiliser des shifts qu'on a à la **shift bank** en plus mais on ne peut jamais travailler plus de **4 shifts / jour**.
- Ensuite, **coucher** le travailleur pour montrer qu'il est parti se coucher chez lui.

## II. DIVERS

On ne peut pas utiliser les **jetons bonus** le tour où on les reçoit (=books, shifts, part vouchers = n'importe quelle Car Part)

### RECYCLING

On peut le faire quand on veut à son tour (sauf durant les meetings) : échanger 1 car part par un autre du recycling qui doit avoir toujours 3 car parts différents.

### TRAINING & CERTIFICATION

- Dans chaque département, on peut se former au coût de 1 shift / étape
- Si on arrive sur une case avec un collègue, on place son pion dessus et on est plus avancé.
- Dès qu'on dépasse la 3<sup>ème</sup> étape, on reçoit la certification :
  - ➔ Débloquer la partie sur son plateau perso (enlever le cadenas)
  - ➔ Certaines certifications donnent 1 autre bonus dans le département (cfr p8)
  - ➔ Déplacer son marqueur sur le certification track & prendre le bonus (détermine aussi l'ordre dans 1 meeting : de droite à gauche)

#### Homework

- Chaque bouquin dépensé dans 1 département vous fait avancer d'1 étape de formation sans utiliser de shift.

#### Formation avancée

On peut continuer à se former après être certifié jusqu'à devenir un expert.

- Le 1<sup>er</sup> à devenir expert reçoit 1 siège
- Le 1<sup>er</sup> et les autres à devenir experts reçoivent 1 plaque Award au choix parmi celles qui restent :
  - ➔ Recevoir un shift dans la shift bank / 2 pp / 1 book / 1 part voucher
  - ➔ Puis défausser la plaque Award

### FACTORY GOAL

- Dès qu'un joueur atteint l'objectif, il reçoit 1 **siège**
- Dès qu'il n'y a plus de siège sur le factory goal, le **retourner**
- **Ex** : gagner sa 3<sup>ème</sup> certification / gagner sa 4<sup>ème</sup> voiture / améliorer son 5<sup>ème</sup> design

### FACTORY MANAGER – SANDRA

A chaque partie, **choisir quelle Sandra** à appliquer (la rouge ou la verte)

Quand **Sandra visite 1 département** :

- **Sandra Verte** : + **1 PP** (= productivity point) par shift **sauegardé** à la shift bank au(x) joueur(s) le(s) plus avancé(s) sur le training track (ceux sur une pile sont à égal) à condition d'avoir commencé sa **formation** et d'avoir ce qu'il y a sur l'aide Ensuite, Sandra fait l'action du département (cfr aide)
- **Sandra Rouge** : -**1PP** par shift en dessous de 5 au(x) joueur(s) le(s) plus reculé(s) sur le training track (ceux sur une pile sont à égal) à condition d'avoir ce qu'il y a sur l'aide Ensuite, Sandra fait l'action du département (cfr aide)

### RECEVOIR UN SIEGE ROUGE

Lorsqu'on reçoit 1 siège rouge :

- Si on a des sièges qui restent face cachée à la table de **conférence**, **défausser** le siège rouge et **retourner** un de ses sièges face visible.
- Si non, placer la siège rouge au bon endroit sur son **plateau perso**. Ce siège sera automatiquement transformé en un siège de votre couleur **après le prochain meeting**.

### III. LES ACTIONS

#### DESIGN DEPARTMENT

##### ACTION : SELECT 1 DESIGN

- 1) Dépenser **1 shift / design** qu'on prend  
On ne peut prendre 1 design d'1 pile que si on est **certifié**.  
On doit avoir 1 **espace libre** sur son plateau perso pour y placer le design (on ne peut pas en défausser)
- 2) Placer le design sur son **plateau perso**
- 3) Après avoir dépensé tous ses shifts, **glisser les designs vers la droite** & prendre des 2 decks du dessus ou dessous pour chaque ligne.  
Si 1 des 2 decks est vide, prendre du deck central. Si les 2 sont vides, remplir d'abord la ligne du dessus.

##### Les designs bien recherchés

Si on prend 1 design d'une des 4 cases de droite, recevoir le reward (on gagne du temps) : ajouter un **shift** dans la banque ou 1 **book** (valable à partir du prochain tour)

##### Certification

- **1 design en plus** sur son plateau perso
- Permet de choisir les tout nouveaux design au-dessus d'1 des 3 **decks**.

#### LOGISTIC

##### ACTION 1 : RESOUDRE 1 ORDRE KANBAN

- On peut le faire **max 1x/jour/joueur**
- Dépenser **1 shift** mais en ajouter 1 aussi à la **banque**
- Choisir **1 ordre** Kanban de sa main & le placer de sorte que 4 symboles soient d'1 côté de la **ligne** et 2 de l'autre.
- Pour chaque symbole qui correspond à 1 entrepôt du même côté de la ligne, on **doit ajouter 1 Car Part** dans l'entrepôt.
- Mettre son ordre Kanban en-dessous du deck et en **piocher** 1 autre.

##### ACTION 2 : PRENDRE DES CAR PARTS

- Dépenser **1 shift/entrepôt** duquel vous voulez prendre des Car Parts
- Prendre **autant de Car Parts** qu'on veut de ces entrepôts à condition d'avoir la place sur son plateau perso (on ne peut pas en défausser)
- Placer les Car Parts sur le **plateau perso**

##### Certification

- 6<sup>ème</sup> espace de stockage
- Action supplémentaire disponible à la logistique :  
Prendre **1 Part Voucher** / jour

#### ASSEMBLY LINE

##### NETTOYER LES ESPACES D'ASSEMBLAGE COMPLETS

Début du tour d'1 joueur dans ce département.

Les **Car parts** > réserve.

##### ACTION : FOURNIR LES PARTIES DEMANDEES (on peut assembler plusieurs modèles différents)

- 1) Dépenser **1 shift** pour déplacer **1 car part** de son plateau perso vers 1 modèle
  - ➔ On peut toujours **recycler** ou dépenser des **parts vouchers**
  - ➔ Pour un modèle, chaque car part doit être **différent**
  - ➔ Si le modèle a 1 part **upgradée** (cfr testing & innovation), on doit **d'abord** fournir toutes les parties upgradées.
- 2) **Déplacer la voiture** de ce modèle (même si toutes les car part ne sont pas remplis) sur le dessus de sa ligne d'assemblage d'1 position le long des flèches. Déplacer les autres voitures en suivant les flèches d'1 position.
- 3) Placer **1 nouvelle voiture** de ce modèle au début de sa ligne d'assemblage. S'il n'y a plus ce modèle en réserve, ne rien placer à la place.

##### Si une voiture sort de la ligne d'assemblage

- Prendre **1 ou 2 pp** en fonction de la ligne d'assemblage
- Déplacer la voiture sur la première place libre derrière la **safety car** sur la piste de test.

**Max 4** voitures en plus que la safety car (5 en tout) : Si 1 5<sup>ème</sup> voiture arrive, défausser la voiture dans la réserve juste derrière la safety car et glisser les autres voitures pour combler le trou.

- Si la voiture qui sort de la ligne d'assemblage correspond à une voiture **en demande** (les demand tile sont face visible) : Recevoir **1 siège rouge** de la tuile demande s'il en reste

##### DEMANDE DE MODELE RENCONTREE ?

Si à la fin du tour 1 des 2 tuiles demandes n'a **plus de siège rouge**, défausser la tuile et la **remplacer** par la suivante & y placer le bon nombre de siège rouge & mélanger la tuile demande défaussée dans le deck.

##### Certification

Donne un **garage** pour une 5<sup>ème</sup> voiture

Quand on y parque une voiture (qui ne doit pas être la 5<sup>ème</sup>, choisir **2 des 4 bénéfiques** (la partie expert du plateau perso ne donne qu'1 siège).

## TESTING & INNOVATION

### ACTION 1 : REVENDIQUER 1 VOITURE

- 1) Prendre **1 design** de notre plateau perso et le placer sous le **central design deck** (1 design **par voiture** désirée)
- 2) Prendre la (les) **voiture(s) derrière la safety car** qui correspond au(x) design(s). Le **coût** est en fonction de la position de la voiture avant de prendre la première voiture :
  - La 1<sup>ère</sup> voiture derrière la safety car, coût = 1 shift
  - Les 2<sup>ème</sup> & 3<sup>ème</sup> voitures derrière la safety car, coût = 2 shifts
  - La 4<sup>ème</sup> voiture derrière la safety car, coût = 3 shifts
- 3) **Avancer la safety car** d'un nombre de places = au **nombre** de voitures que vous avez prises.  
**Meeting time**  
Si la safety car atteint ou dépasse la prochaine case à **damier**, on a assez de données de test et on organise un meeting à la fin de la journée :  
Déplacer le **jeton meeting** vers le département administration pour s'en souvenir.
- 4) **Avancer les autres voitures** puis combler les trous
- 5) Placer **chaque voiture dans un garage** vide de votre plateau perso & recevez le **bénéfice** du garage rempli (uniquement si les 5 garages sont déjà remplis, alors on peut remplacer une des voitures mais sans recevoir à nouveau le bénéfice)

### ACTION 2 : UPGRADER UN DESIGN

On doit avoir 1 **design du model** avec le **Car Part** qui est sur le design.

- 1) Dépenser **1 shift** pour déplacer le **Car Part** de son plateau perso vers n'importe quel **espace d'upgrade** vide de ce model (on peut recycler ou Part Voucher) & recevoir le **bénéfice** éventuel.
- 2) **Augmenter la valeur** de ce Car Part d'1 étape
- 3) **Retourner le design** côté upgradé & le placer à **droite** de son plateau perso & **gagner 2 PP**.  
On gagne des pp à la fin de chaque semaine et à la fin du jeu pour les design upgradés pour lesquels on a des voitures correspondantes = des designs testés.

#### **Certification**

On gagne l'habilité à utiliser **1 seule fois** durant la partie lorsqu' »on upgrade 1 design de « **double upgrade** » :

- On augmente la valeur de la Car Part de **2 étapes** au lieu d'1.
- On score immédiatement, en tant que bonus, la valeur de l'**étape d'arrivée finale**
- Placer le design double upgradé sur l'**espace spécial** de votre plateau perso (plutôt qu'à droite)

Attention, chaque Car Part ne peut être qu'une seule fois double upgradé et donc il est impossible de le faire pour un Car Part déjà double upgradé par un collègue.

## ADMINISTRATION

### ACTION : MICRO-MANAGE

On peut **travailler** ou se **former** dans n'importe quel **autre département**, mais un seul autre département.

De plus, même si on a travaillé ou si on s'est formé dans un autre département, on peut aussi se **former dans l'administration**.

#### **Certification**

Enlever le cadenas de votre 5<sup>ème</sup> **siège** à la table de conférence.



## MEETINGS

- A lieu lorsqu'on a assez de données de test à la fin de la journée, c'est lorsque la safety car va sur ou dépasser le damier.
  - On ne peut **pas recycler** en meeting.
  - Il y a 4 objectifs de performance sur la table et chacun en a 3 en main dont :
    - ➔ 1 est votre gros projet que vous devez présenter
    - ➔ 1 est l'obj de performance que vous voulez recommander pour le prochain meeting
  - On ne peut utiliser que les **sièges à sa couleur** durant un meeting et pas les rouges.
  - Chacun à son tour, de droite à gauche sur le certification track :
    - ➔ **Soit parle** (réaliser a., b. ou a.&b.) :
      - a. Placer son **gros projet** de sa main devant soi face visible & le réaliser 1 seule fois maintenant en y plaçant un de ses sièges. Si on n'a **plus de siège** à placer, on ne le réalise pas mais on le laisse dispo pour les autres joueurs.
      - b. Prendre un de ses sièges visibles de la table et le placer sur 1 **obj de performance** de la table ou sur un gros projet réalisé par un autre joueur & scorer les pp de cet objectif.
- On ne peut placer **un de ses sièges** que sur un obj où on n'a pas un de ses sièges (= on ne peut parler d'un sujet que si on n'en a pas encore parlé)  
Le **nombre de siège** sur un obj = nbre de collègues qui peuvent en parler.
- ➔ **Soit passe**  
On ne peut passer que si on a déjà réalisé son gros projet.  
On peut toujours revenir et reparler durant le meeting.

## SCORER 1 OBJECTIF DE PERFORMANCE

- Sandra est très intéressée par les obj de performance mais, au plus on en parle, au moins elle est intéressée par le sujet.
- Le multiplicateur indique le nombre de fois qu'on peut scorer les pp en haut à gauche si on est la première personne à en parler.  
Le prochain à en parler scotera 1x en moins, le prochain même chose,... jusque quand Sandra en a marre.
- Ex : Chq design = 2PP x 3 pour le 1<sup>er</sup>  
Si j'ai 5 design et que je score en 1<sup>er</sup>, je ne peux en scorer que 3 max soit 6pp  
Si je suis 2<sup>ème</sup> et que je n'ai qu'1 design, je pourrais gagner 2x2pp mais comme j'en ai 1 : je ne gagne que 1x2pp.  
Le 3<sup>ème</sup> ne marquera que 2pp même s'il en a 5 et même si un de ses collègues avant lui y a placé un siège qui a rapporté 0pp.

## PREPARER LE PROCHAIN MEETING (après que tout le monde ait passé)

- **Retourner** les **sièges utilisés** des joueurs autour de la table face cachée & garder ceux inutilisés visibles.
- Défausser 1 max de **sièges rouges** de votre plateau perso pour retourner face visible 1 max de sièges à votre couleur autour de la table.
- **Défausser** toutes les **cartes d'obj** de performance

- Etablir l'ordre du jour du prochain meeting :
  - ➔ Chaque joueur dépose **1 de ses 2 cartes** de sa main face cachée sur la table
  - ➔ Les retourner toutes **face visible**
  - ➔ Si on joue à moins de 4 joueurs, **remplir les espaces vides** par des cartes du deck
  - ➔ Chaque joueur **pioche 2 cartes** du deck
  - ➔ Retourner le **jeton meeting** à sa place sur le département testing
  - ➔ Avancer le **marqueur cycle de production** de 1 case sur le test

## IV. FIN DE SEMAINE

- Durant le tour de Sandra, lorsqu'elle est à son bureau à la fin d'1 semaine, elle donne à chacun :  
Pour **chaque voiture** dans 1 de ses garages :
  - ➔ **2 PP** pour chaque **upgrade** qu'on a fait (= designs testés)
  - ➔ **1 PP** pour chaque upgrade qu'1 collègue a fait.
- Ex : J'ai 2 voitures jeunes et Jaune a 3 upgrades dans le département innovation.  
J'ai 2 upgrades de voiture jaune : 5 pp/voiture jaune que j'ai = 10pp  
J'ai 1 voiture rouge qui n'a pas d'upgrade : 0pp

## V. FIN DU JEU

Si, soit le marqueur du **cycle** de production, soit le marqueur de **semaine** est sur la position 3 et que l'autre est sur la position 2 : fin du jeu :  
**Terminer la journée** (avec éventuellement 1 meeting ou 1 scoring de fin de semaine) puis scoring final.

## SCORING FINAL

- Placer tous ses **sièges** qui sont face visible autour de la table -> sur votre plateau perso à l'endroit pour les sièges.
  - Dépenser **1 siège par objectif final** (sur département administration) qu'on veut scorer (chaque collègue peut scorer les mêmes)
  - Gagner **1 pp / shift** que vous avez dans la shift bank.
  - Gagner 1 pp / **siège - livre - part voucher**
  - Gagner pour **chaque voiture** dans le garage, des pp = **valeur entre test track et innovation**
  - Pour chaque **design testé** (= upgraded design d'1 voiture que vous avez dans votre garage), gagner des pp = **valeur de la Car Part**.  
Le nombre de voiture n'est pas important ici.
  - Scorer votre **position sur chaque piste de formation** de chaque département :  
1<sup>er</sup> : 5pp / 2<sup>ème</sup> : 3 pp / 3<sup>ème</sup> : 1 PP  
Egal : le disque du dessus est plus avancé  
Il faut au minimum être avancé d'1 case pour scorer.
- Si **égal** sur le total PV : Le + de voitures ; le + de design testés ; le plus de shif à la bank ; le + de certification ; si toujours égal : égal

## CFR P15 POUR REGLES 2-3 JOUEURS