

KANBAN AUTOMOTIVE REVOLUTION

中文规则翻译: lesony(lizzyALIZEE)

请勿用于商业用途，谢谢！

“看板”（在日语中的意思相当于“告示牌”）属于可视化流程专业术语范畴，常被应用于简洁高效的流水线生产过程中，以加速并理顺生产流程。

看板这款游戏的背景被设置在一间工厂中，玩家们将扮演有进取心的管理培训生，通过努力给工厂经理留下好印象来确保自己的职位。为了达到这个目标，你必须在常规管理工作中做得比你的同伴们更加出色。你需要管理供应链，改进产品设计，开展创新等等——不放过任何能够使你处于领先地位的机会，即便这意味着你要亲自到生产线上弄得满手油污也在所不惜。你必须聪明地选择下一步开展的计划，因为减少浪费将是赢得游戏的关键。

在游戏过程中，你需要开发并改良汽车部件。在面临供应短缺时，你需要精明地利用回收中心和有限的供应来完成所需的汽车部件。由于工厂必须时刻保持最佳效率下运转，因此在生产过程中不允许有任何的迟疑和闪失。

如果你希望在将来的某天成为董事会的一员，就必须适时展示出能够在任何情况下确保一个复杂的系统流畅高效运转的能力。看板是一款以资源管理为核心的纯粹的欧式游戏（德式游戏），它将带你坐上工厂管理者的位置，为了达成工厂目标并向最高职位晋升而努力奋斗。

只有深入理解看板这款游戏的规则和机制才能在游戏中得到十足的愉快体验。因此我们建议你在开始这个游戏之前先做好以下准备：找一个安静舒适的地方，将游戏设置好，然后仔细阅读这本规则，不要跳过桑德拉告诉你的任何事例和建议。在与你的朋友正式开始这款游戏之前，花时间好好享受阅读本规则书的过程并自己先试玩一两个回合。

看板娘（大雾）桑德拉作为工厂经理，将监督你的表现并确保工厂的正常运行。根据你希望得到的游戏体验，你可以从态度和蔼（绿色背景）以及刻薄傲娇（红色背景）的桑德拉中择一使用。两种模式下通用的说明将以白色背景表示。



欢迎来到这间工厂，我名叫桑德拉·赛诺拉，叫我桑德拉就行。我是这间工厂的经理。你将被任命负责这里的运转，每次负责一个部门。我们强烈建议你好好利用这里提供的岗位培训机会来增强对各个部门的认识。事实上，我每天都会择一检查你在某个部门的工作情况，并给予最优秀的学员一点小小的奖励当然，前提是你和其它部门同样没有失职。我会将你的工作成绩记录在永久档案中，这样你的努力成果将伴随你的整个职业生涯。就把这看成是一点小小的激励而加油吧~



这么说你就是那个新来的喽。哼，我是桑德拉·瓦拉，这间工厂的经理——你应该尊称我为瓦拉小姐（叫我女王大人！），只要你还在这里工作一天，就必须随时听候我的差遣。鉴于你是个学渣，我希望你能利用好这里的岗位培训机会，使自己胜任各部门的管理工作，我每天都会挑一个部门来检查你的工作情况，识相的话就不要让自己成为没完成作业的那个坏孩子。除此之外，你最好也不要其他工作中给我掉链子。被我抓到的把柄都会一笔笔记录在你的永久档案中，把这当做一点鞭策去给我好好干活吧。

目 录

☆☆☆ 基本规则 ☆☆☆			☆☆☆ 部门&行动 ☆☆☆		
游戏配件	2	人力资源	7	设计部门	10
初始设置	4	工厂目标	7	行动: 选择一项设计	10
游戏目标	6	行动点银行	7	后勤仓储部门	10
开始游戏	6	培训与资格认证	8	行动: 调整看板订单	10
回合概览	6	资格认证奖励	8	行动: 收集汽车部件	10
选择部门阶段	6	家庭作业	8	装配流水线	11
工作阶段	6	进阶培训	8	行动: 提供所需部件	11
基本规则	7	培训计分	9	车型需求已经被满足?	11
回收中心	7	工厂经理	9	测试与创新部门	12
				行动: 发布新车	12
				行动: 升级一项设计	12
				行政管理部门	13
				行动: 微观管理	13
				召开会议	13
				周末计分	14
				游戏结束	15
				最终计分	15
				2人及3人变体规则	15

游戏配件

本规则书

一块游戏版图 2块玩家帮助板

以下各4种颜色:
7枚用来记录培训进度,生产得分(pp),以及行动点储存情况的圆片指示物

1块双面玩家板

1枚工人米宝(高)

1枚认证米宝(矮)

5枚“锁定”版块(不区分玩家颜色)

工厂经理配件:
1枚粉色工人米宝(代表桑德拉)

1枚用来记录游戏进行周数的粉色指示物

1枚用来记录已完成生产周期数的白色指示物

1枚用来记录当前生产周期进展阶段的白色引导车指示物

1枚用来标记会议情况的会议指示物

所有游戏配件数量以游戏盒中提供的数量为限。如果某种配件用完,不能用其他指示物替代!

8枚木制汽车指示物 × 5种颜色(绿,蓝,黄,黑,红)

2块试车跑道盖板
供2或3人游戏时使用

10枚正方体指示物 × 6种颜色用来代表汽车部件

卡牌:

12张用来获取汽车部件的看板订单卡

32张履职目标卡

版块:

7种设计 × 5种车型(颜色)
16枚书籍版块

11枚汽车部件
领用许可版块

3枚行动点存储标记版块

12枚工厂目标版块

20枚奖章版块

44枚座椅版块: (24枚通用红色座椅以及每位玩家各5枚专属座椅)

5枚需求版块

6枚最终目标版块

版图说明

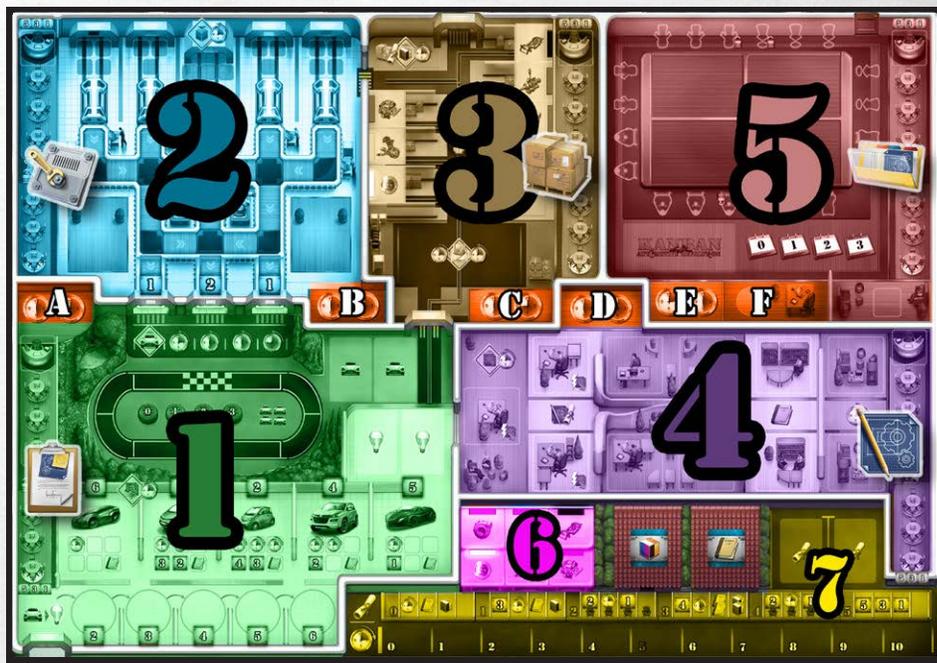
1. 测试与创新部门
2. 装配流水线部门
3. 后勤仓储部门
4. 设计部门
5. 行政管理部
6. 回收中心
7. 人力资源部

A 至 F

部门工作岗位 = 行动区

- A. 测试与创新
- B. 装配流水线
- C. 后勤仓储
- D. 设计
- E. 行政管理
- F. 桑德拉位于行政管理部的办公桌

说明：回合顺序为由左至右依次进行，即由A至F。
举例来说就是，占据A格的玩家为本轮初始玩家。
桑德拉的移动同样遵循这个方向进行。



玩家板

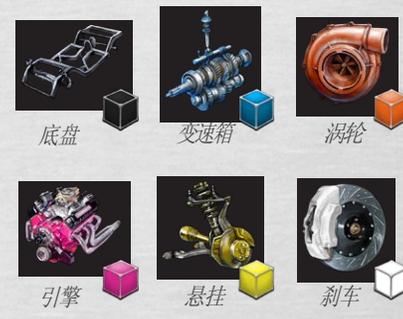
汽车部件

- 车库
- 车库奖励
(奖励较少的为专家面)
- 玩家仓库
- 书籍, 汽车部件领用许可以及红色座椅存放区
- 用于存放设计蓝图的桌面



已升级设计区

双倍升级设计区



游戏图标说明



在刻薄的桑德拉模式中，你总有至少3种方式来避免她找你麻烦：
不要在培训中成为最后一名，在行动点银行中至少拥有5个行动点储备，或者满足她提出的要求。

游戏设置

本设置说明以4人游戏为准，人数不足4人时的变体规则将在括号中注明，并在本规则书的最后进行了归纳总结。

1. 将游戏版图放置在桌子中央。
2. 每位玩家选择一种颜色，然后：
 - A. 拿取对应颜色的玩家板，并决定使用玩家板的哪一面（专家面的车库提供的奖励较少，适合有经验的玩家挑战自我）。
 - B. 拿取对应颜色的米宝和迷你米宝。
 - C. 洗切目标卡牌堆并抽取3张目标卡。
 - D. 洗切看板订单卡牌堆并抽取2张看板订单卡到手牌。
 - E. 在你的玩家板上每个印有解锁标志的格子放置一枚“锁定”版块。
 - F. 拿取一枚汽车部件领用许可版块放置在玩家版对应的位置上。
 - G. 放置你的迷你认证米宝到游戏版图上**人力资源部门**内部**认证记录条**最左侧的格子中。
 - H. 放置一个圆片指示物到...



...所有5个部门培训进度记录条的底部。

...**人力资源部门**内部**行动点银行**“0”的位置上。

...生产计分条（pp）上——这里还是让我们来问问桑德拉经理，圆片指示物应该放置在哪里吧：



将你的圆片指示物放置在计分条0的位置上，相信我，情况会变得越来越好！



将你的圆片指示物放置在计分条15的位置上，我敢打赌你的分数一定会越来越糟，你应该庆幸的是至少不会被扣到负分。

3. 洗切工厂目标卡，每次摸取一张卡，正面向上放置在对应的位置上，直到把所有对应区域放满，对每对卡牌进行调整，将号码较小（较容易完成）的一张放置在左侧。然后在每个对应区域上放置**2枚红色座椅版块**，这样所有工厂目标卡上总共会有**12枚红色座椅版块**。
(3人规则：右侧较难完成的目标卡上只放置1枚红色座椅版块。
2人规则：每张目标卡上只放置1枚红色座椅版块)
4. 随机拿取3枚各不相同的汽车部件指示物放在**回收中心**对应的位置上。
5. 将部件领用许可和书籍版块放置在屋顶空位处。
6. 将所有未使用的红色座椅版块放置在游戏版图旁。

分别设置5个部门的培训进度记录条：

7. 洗切所有奖章版块，然后面朝下抽取3枚版块放置在培训进度记录条的顶部（2-3人游戏时只抽取2枚），将剩余的奖章版块放回游戏盒中，本次游戏将不会再用到它们。
8. 将1枚红色座椅版块放置在奖章版块堆上面。

在测试与创新部门中

9. (3人游戏时：将试车跑道盖板有3辆车标记的一面朝上，覆盖在版图上原有的试车跑道上。2人游戏时：将盖板有2辆车的一面朝上)
10. 从6种颜色的汽车部件指示物中各拿取1个，放置在设计进度记录条最左侧的空位处，用以记录已升级汽车部件的价值。
11. 将引导车（白色汽车指示物）放置在试车跑道两处黑白方格区的任意一处，将会议指示物（大号白色正方体）放置在跑道环内，



然后将生产周期指示物（白色圆柱体）放置在会议进度记录条“0”的位置上。

在装配流水线部门中

12. 拿取每种颜色的汽车指示物各2枚，分别在**装配流水线**传送带上下两排对应的位置各放置1枚。
13. 将剩余的汽车指示物放置在版图旁边，确保所有玩家可以清楚地看到所有颜色汽车指示物的剩余数量。
14. 洗切全部5枚需求版块，然后抽取2枚，面朝上分别放置在传送带底部的两个空位处。然后按照需求版块上的图示，放置对应数量的红色座椅版块到需求版块上。
15. 将剩余的3枚需求版块面朝下形成一个牌堆，放置在版图旁边。



在后勤仓储部门中

16. 洗切剩余的看板订单卡，然后将牌堆最上面的一张卡翻开，按照卡牌上标出的汽车部件，将相应数量的部件指示物放在它们对应的仓库中。
17. 将刚才翻开的看板订单卡翻面后放回牌堆底部，并将牌堆面朝下放置在版图旁边。

在设计部门中

18. 随机抽取设计图纸版块，然后面朝上依次填满右侧的8个空位。
19. 洗切剩余的27枚设计图纸版块，按照9个一组的方式平均分成3个面朝上的版块堆，并分别放置在部门左侧的3个空位上。最左侧的版块堆被称为“中央版块堆”

在行政管理部中

20. 洗切剩余的履职目标卡，抽取4张正面朝上放置在会议桌上，将剩余的履职目标卡面朝下形成牌堆放置在版图旁边。
21. 随机抽取1枚最终目标版块放置在本部门对应的位置上。将其他最终目标版块放回游戏盒中，本次游戏将不会再用它们。
22. 将所有的玩家专属座椅版块面朝下放置在对应的位置上，然后为每名玩家翻开一枚不带认证标记的座椅板块。
23. 在全部4枚带有认证标记的座椅版块上各放置1枚“锁定”板块。
24. 将粉色的回合指示物放置在游戏进行周数记录条“0”的位置上，并将粉色米宝放置在下面的圆圈中。

游戏目标



只有在游戏中尽可能高效地利用工作时间（行动点数）的玩家才能取得游戏胜利。游戏的核心就是处理好工作时间与产出价值之间的效率关系。使用时间的效率将以生产分数（PP）来进行衡量。

开始游戏

设置完成后，首先会迎来一个起始轮。



好，我需要一名志愿者为大家做个示范，谁先来？

就是你，给我出列。
是时候让大家看看负面教材了。



随机选择起始玩家，然后各位玩家按照顺时针方向依次将自己的认证米宝放置到**人力资源部门**内部**认证记录条**上。在标示“0”的区域内4个位置中选择一个放置自己的认证米宝，然后立即获得该格提供的奖励。（在这一过程中，你不仅选择希望得到的奖励，同时也决定了接下来拿起起始物品以及选择部门阶段的顺序）



接下来，按照**认证记录条**上**从右至左的顺序**，每位玩家分别从**后勤仓储部门**中拿起一个汽车部件指示物，从**设计部门**中拿起一枚设计图纸版块，在这一过程中，忽视所有在版图上标注的拿起奖励。所有可见的设计图纸版块都可以拿起，即使是那些通常情况下需要认证的（位于三个版块堆顶的版块）也不例外。将所有拿取的指示物和版块放置在玩家板相应的位置上。



在起始轮最后阶段，将**设计部门**中的设计图纸版块向右移动填满所有空位。移动后形成的左侧空位分别用上下两排对应的版块堆填充。



不要补充汽车部件指示物。

回合概览



每轮游戏代表工厂中的1个工作日。每轮游戏由两个阶段组成，在第一阶段，玩家依次在本轮将要供职的部门中挑选1个工作岗位。在第二阶段，你可以按照自己的意愿自由花费行动点，在所选部门中完成工作或接受培训。在这一过程中，本人（桑德拉）同样会参与其中。

1. 选择部门阶段

每天（轮次）开始时，按照版图上工作岗位从左至右的顺序，每位玩家（包括桑德拉）将依次选择新的工作岗位。根据本公司的岗位交叉培训政策规定，任何人都~~不允许~~不允许在同一个部门连续工作超过1天。也就是说，你每天必须选择1个新的部门供职。要选择1个岗位，你只需要简单地将你的米宝放置在该空置岗位上就可以了。注意，同一个工作岗位上不能同时站2个人！



我（桑德拉）的标准工作流程是移动到当前所在位置右侧部门中第一个空着的位置（如果移动到行政管理部门，则无视这条规则，我会坐到自己的办公桌位置）。



在**起始轮的部门选择阶段**，我会直接坐到自己位于**行政管理部门**的办公桌位置，而你们则按照**资格认证记录条**上从右至左的顺序依次选择工作岗位。

在之后的每个**部门选择阶段**，我们选择工作岗位的顺序则按照工作岗位序列本身从左到右的顺序进行。举个例子，如果你今天选择了**测试与创新部门**最左侧的工作岗位，那么明天你将可以率先选择工作岗位。也就是说，你今天的选择将会影响到明天进行选择的优先权。这就是我们公司的政策！

如果我从自己的办公桌位置出发，我将会来到工作岗位序列**最左侧的空位**。



2. 工作阶段

我们按照工作岗位序列由左至右的顺序进行工作。你的行动点数量由工作岗位本身的工作时间标志决定（一般是2或3个行动点，只有**行政管理部门**例外，那里只提供1或2个行动点）。大部分工作任务可以在1个行动点所代表的3小时工作时间内完成，只有少部分任务需要消耗超过1个行动点。如果你在**人力资源部门**内的**行动点银行**存有一些行动点，你可以选择使用它们来延长自己的工作时间。



但是，任何情况下你都不能在1回合内使用超过4个行动点。一些任务和奖励会给予你将行动点储存在行动点银行的机会。



在结束一天的工作后，让自己美美得睡上一觉吧！将你的工人米宝放平在它的工作岗位上。这样在下一个**部门选择阶段**我们就可以清楚地看到还有哪位玩家没有进行过选择了。

当轮到（桑德拉）进行回合的时候，我会对我所在部门的工作进行评定（参见本说明书第9页）。记住，在初始轮那天，我由于还有一大堆文书工作要处理，所以会在自己位于**行政管理部门**的办公桌位置上。此时我既不会对部门工作进行评定，也不会推进游戏周数记录标志前进。当所有人完成自己的回合后，我们将开始新一天（轮次）的**部门选择阶段**。



对于你们这些新手来说，可能记不住当天储存了多少行动点。为此，我给你们提供了3枚行动点存储标记版块来帮助你们进行临时记录。当你把行动点存入银行后，记得归还这些版块。

部件领用许可可能派上大用场，它允许你在需要的时候拿取任何一种所需部件。不要轻易浪费它们：游戏结束时所有未使用的部件领用许可都将为你带来奖励……

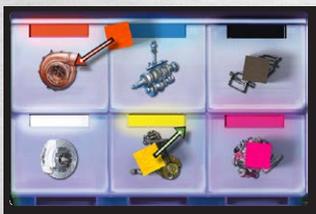


一般规则

按照公司政策规定，任何人不能在获取某项奖励的当天立即使用它。书籍、储存的行动点以及汽车部件领用许可只有在当天（轮次）结束时才计入你的名下，直到下一天（轮次）开始之前都不能使用。



回收中心



在你回合进行中的任何时间，你都可以从自己的玩家板上拿1个汽车部件，与**回收中心**中的1个部件进行交换。需要注意的是，**回收中心**同一格内只能有1个部件放在对应位置上。而且同一时间只能存在3种部件。

回收中心的使用是完全免费的。只要你满足使用条件，想使用多少次都没问题。

回收中心 在召开会议时暂停使用



时刻谨记好好利用回收中心。这不仅能够节省你的时间，还能减少浪费！

人力资源

工厂目标

在工厂里，以下三类任务是桑德拉希望玩家能够尽可能多地完成的：

1. 获取指定数量的资格认证
(参见**人力资源：培训与资格认证**)
2. 发布指定数量的新车
(参见**测试与创新部门：测试**)
3. 升级指定数量的设计
(参见**测试与创新部门：创新**)

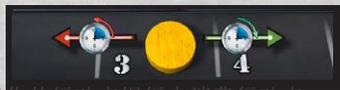
你会发现上述3类任务分别对应一组工厂目标版块，每个目标版块上绘有1或2个红色座椅。根据玩家人数，第1名（或第2名）完成目标的玩家（例如：获得你的第3份资格认证，发布你的第4辆新车，或者完成你的第5项设计升级），立即获得1枚红色座椅版块。红色座椅版块可以在之后的会议中（参见**召开会议**）用来加深桑德拉对你的印象。一名玩家可以在一天内同时从本部门两个任务卡上分别获得一枚座椅标记！当工厂目标卡上的红色座椅版块被拿完时，将卡片翻面。



行动点银行

当一项任务或奖励允许你存储行动点时，将你的指示物向右移动；当你从行动点银行中消费行动点时，将指示物向左移动。操作起来就是这么简单。上图的例子中，黄色玩家目前在行动点银行中储存了3个行动点。

游戏结束的时候，行动点银行中存储的每个行动点都会为你带来分数奖励。



例子：黄色玩家当前位于后勤仓储部门中提供3个行动点的工作岗位。同时他在**行动点银行**中有之前回合储存下来的3个行动点。他准备使用所有行动点，但不幸的是，工厂规定1天内不能使用超过4个行动点，所以黄色玩家本回合只能从银行中额外使用1个行动点。假设他之前选择的是后勤仓储部门中只提供2个行动点的工作岗位，他就可以通过将指示物在银行中向左退回2格，来使用额外的2个行动点了。



你可以使用行动点存储标记版块提醒自己回合结束后可以存储多少行动点到银行中。当你的回合结束后，将相应数量的行动点存入**行动点银行**，并返还行动点存储标记版块。



当我评定你在某个部门的工作时，如果我认为你值得奖励，你将获得等同于当前所储存的行动点数量的生产分数 (PP)，时间管理是很重要的技能！当然，如果你还没有开始参加培训，你就不能获得奖励！

当我评定你在某个部门的工作时，如果我认为你需要一些鞭策，我会扣减你的生产分数 (PP)，其数量等同于用 5 减去你在银行中储存的行动点数量 (结果不能为负数)。良好的时间管理能力能够使你免于处罚，因为很明显你还有充足的时间用于继续完成你的任务。



培训与资格认证



每个部门都有自己的培训进度记录条。当你在某个部门中工作时，你可以选择在该部门中接受培训。每一级培训需要耗费 1 个行动点来完成。当你完成一级培训后，将你的指示物升入记录条上的下一张桌子。如果目标桌子上已经有其他玩家的指示物，则将其指示物叠放其上，这表示你的培训进度领先于之前的玩家。

每当你在一个部门中的培训进度升入第 4 张桌子时，即表示你在该部门中取得资格认证。这将解锁玩家板上的一块区域，有些还会提供部门内部的



特权。将你的玩家板 (或行政管理部门) 上对应区域的“锁定”版块弃掉。然后在 **人力资源部** 内部 **认证记录条** 上的下一个区域



选择一个格子将你的认证米宝放置上去，并获取该格奖励。

获取更多的资格认证还会为你在会议计时带来结算次序上的优势。会议计分按照 **认证记录条** 上从右至左的顺序进行，你获得的资格认证越多，我们就越希望能够倾听你的发言和意见！



资格认证奖励

测试与创新部门



解锁玩家板上的“特殊设计升级区”。当你进行汽车部件升级时，可以选择将设计图纸版块放置在该区域。如果你这样做，目标部件的设计价值将升级两次。每盘游戏你只能使用 1 次该能力，并只能针对 1 项设计使用。如果已经有玩家使用这种方式对某部件进行了特殊升级，其他玩家不能再将该能力用于同样的部件。你立即获得等同于部件升级后价值的生产分数 (PP)。

装配流水线部门



解锁玩家板上的第 5 间车库。当你将车停入该车库时，你可以选择任意两项奖励 (两项不能相同，例如 1 个座椅席位和 1 个行动点，或者 1 本书籍和 1 个汽车部件领用许可)。当你使用玩家板的专家面时，你只能获得一个座椅席位。

后勤仓储部门



解锁玩家板上的第 6 个汽车部件储藏区，同时在该部门中你将获得直接拿取汽车部件领用许可版块的权力。



设计部门



解锁玩家板上的第 5 个设计图纸区，同时在该部门中你将获得从 3 个“新潮设计”版块堆顶拿取设计图纸版块的权力。



行政管理部门



解锁你在会议室的第 5 个席位，你将可以在会议室拥有第 5 把座椅，这将可以使你在召开会议时获得第 5 次计分的机会。



家庭作业

告诉你一个十分有效的培训方式：将书籍带回家，并利用业余时间自学。一些任务和奖励会允许你将培训书籍版块放置到自己的玩家板上。当你在某部门工作时，每消耗一枚书籍版块，就可以让自己的指示物在培训进度记录条上升一级，而且这样做完全不会占用你当天的工作时间。**书籍版块可以在你回合进行中的任何时间使用**，也就是说，你可以先消耗一个书籍版块使培训进度升级，然后正常使用你的行动点，花费银行中储存的行动点，之后再花费任意数量的书籍版块进行更多培训！



进阶培训

即便你在某个部门已经获得资格认证，仍然可以继续在这里接受培训，直到自己成为该部门的专家。举例来说就是让你的指示物上升到培训进度记录条最顶部的位置 (红色桌子)。

第一位成为某部门专家的玩家可以获得 1 枚红色座椅标记，同时还能从该部门的奖章版块中挑选一枚拿走。然后将剩余的奖章版块面朝下放回原位。



获取一枚奖章能够立即获得以下奖励之一：

储存一个行动点到行动点银行，获得2点生产分数（PP），拿取1枚书籍版块，拿取1枚汽车部件许可版块。在获得奖励后，你可以丢弃奖章，也可以将它装饰到你的荣誉墙上。无论你是否如何处理奖章，它在之后的游戏过程中都不再有任何用处。



培训计分

游戏最终计时时，你可以根据自己在每个部门培训进度记录条上的名次获得相应生产分数（PP），如果你在某个部门是第一名，则获得5分，第二名3分，第三名1分。如果位置相同，按照堆叠顺序从上到下计算名次。当你将指示物移动到一个已经有其他玩家指示物的格子时，将你的指示物叠放在其他玩家指示物上面，表示你的培训进度领先于他们。



例子：游戏结束时，黄色、蓝色以及紫色玩家的指示物共同占据了最靠上的位置，紫色玩家到来的最晚，他的指示物在最上面，因此他是第一名，蓝色玩家第二，黄色玩家第三

注意：如果一名玩家在某个部门没有参加过任何培训，则不能从该部门的培训进度记录条上获得生产分数（PP）。

工厂经理 或称游戏“氛围”



如果你是初次来这里工作，我将很高兴地通过培训奖励的方式鼓励你在完成本职工作之余，积极参加各部门组织的培训。在下表中你可以查询到我在各个部门将会开展的检查内容。不过在游戏中进行过程中只要使用我给你的玩家帮助板就够了。

当我访问一个部门时，我会关注培训进度最高的那些玩家（即所有在培训进度记录条最高位置的玩家，此时堆叠顺序无影响，堆叠顺序只在最终计时时发挥作用）。如果这些玩家在该部门的其他工作中也保持着良好表现，我会分别检查他们在行动点银行中储存的行动点数量，并给予他们与之等值的生产分数（PP）奖励。我希望你把这当做是一种激励！但是请记住，如果你在部门还没有接受过任何培训，就得不到任何奖励！



如果你已经对这间工厂比较熟悉，或者自认为对于管理这个复杂的系统有着丰富的经验，我觉得是时候给你浇盆冷水（负强化）了：我会抓住你的缺点对你进行鞭策，像是培训进度进展缓慢或是偷懒没有完成本职工作等等都是不可原谅的。

当我访问一个部门时，我会检查培训水平最低的那些懒汉中的懒汉。比如那些在培训进度记录条上位置最低的家伙——特别是那些压根就没参加过培训的家伙。如果他们在本职工作中也没有达到要求，我将会分别检查他们在行动点银行中储存的行动点数量，如果你被我逮到这样偷懒，那么用5减去你储存的行动点数量后得到的差值就是我要扣减你的生产分数（PP）。也许只有狠狠地踢你们的屁股才能让你们这些懒汉动起来！

部门	获得生产分数（PP） 奖励的前提条件	受到生产分数（PP） 惩罚的前提条件	评定结束后我在 该部门中的行动
测试与创新部门	拥有至少2个已升级的设计（已升级面）。	只有2个或以下已升级的设计（已升级面）。	将引导车前移1格
装配流水线部门	有至少2辆车在自己的车库中	只有2辆或以下的车在自己车库中	清除所有放置在装配流水线上的汽车部件
后勤仓储部门	在玩家板上拥有至少2个汽车部件（正方体指示物）	在玩家板上只有2个或以下的汽车部件	每个仓库中只留下1个汽车部件指示物，其余全部清除
设计部门	在玩家板上拥有至少2个设计图（蓝图面）	在玩家板上只有2个或以下的设计图（蓝图面）	将最右侧的4枚设计图纸版块洗入最左侧的“中央版块堆”
行政管理部	拥有至少2个部门的资格认证	只有2个或以下的部门资格认证	推进游戏周数标记前移1格，并按照如下项目计算周末得分： 每辆在你车库中的汽车： <ul style="list-style-type: none"> 你每对该车型进行过1次升级，获得2PP。 其他玩家每对该车型进行过1次升级，你获得1PP。

设计部门

通过研发活动可以为新升级的部件创造出新的设计，测试活动也必须在现有的设计基础上才能进行。



部件标示 无可升级部件

你可以将这里的设计图纸版块带到**测试与创新部门**中去。大部分设计图纸版块左上角都会有一个可以通过创新活动来进行升级的部件，另有少部分没有。无论版块左上角有没有部件图示，都可以用来在试车跑道上发布新车。要了解更多信息，请查阅**测试与创新部门**的说明章节。

顺便提醒一句，你可以通过**回收中心**获取你需要的汽车部件！

行动：选择一项设计

要拿取一枚设计图纸版块到你的玩家板，你必须：

1. 每一枚从设计图纸展示区拿取的设计图纸版块消耗你1个行动点（只有获得认证后你才能够直接从3个版块堆顶拿取设计图纸版块）。同时你的玩家板上必须有足够多的空位来放置这些版块。**你不能从自己放置设计图纸的桌面上主动丢弃设计图纸。**
2. 将你拿取的所有设计图纸版块放置到玩家板上专门用来放置设计图纸的桌面上。
3. 你的回合结束后，将所有设计图纸版块向右移动填满所有空位，移动后形成的左侧空位用上下两排各自对应的版块堆填充。当这两个版块堆中的任何一个耗尽后，用“中央版块堆”直接填充该排。如果两个都耗尽了，则由“中央版块堆”按照先上后下的顺序直接填充。



经过充分研究的设计

设计图纸展示区最右侧的4个格子所展示的是大部分时间都在部门内部被反复打回修改的设计。正因如此，这些设计中的问题和难点已经基本都被解决掉了，选择这样的一款设计会在后续环节大大节省你的时间和精力。你所获得的好处可能是节省下来存入**行动点银行**的1个行动点，或者是1本可以让你不用耗费行动点就能进行学习**的书籍**。**记住，你只有在工作日（回合）结束时才能收到这些奖励，直到下一天开始之前你都无法使用它们！**



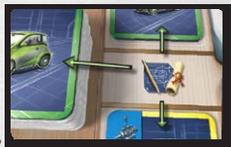
资格认证奖励

你将可以接触到**最前沿的设计**。同时你也可以获得同时处理5项设计工作的能力（比原来的4项增加了1项）。解锁你玩家板上设计图纸桌面的第5个设计图纸放置区。



前沿设计

如果你在**设计部门**获得资格认证，你将可以从上下两排左侧的版块堆以及“中央版块堆”的顶部直接拿取设计图纸版块。如果你从上下两排左侧的版块堆拿取的是该版块堆最后一枚版块，则需立即使用“中央版块堆”顶部版块对该版块堆空位进行填充。



后勤仓储部门

获取你需要的汽车部件，如果你需要的话，还可以使用看板订单卡对仓库进行整理。

你可以将从这里收集的汽车部件带到**测试与创新部门**或者**装配流水线部门**中去。创新活动可以为某个车型升级这些部件，**装配流水线**则可以将这些汽车部件组装成汽车。

行动：调整看板订单

你每天只能调整1次看板订单。

这个行动会消耗时间，但也能够在之后为你节省时间。

1. 先消耗1个行动点，然后在行动点银行中将你的行动点储备加1。
2. 从你的手牌中选择1张看板订单。
3. 将看板订单水平放置在看板上，使卡片上的4个标志在中心线一侧，其余2个标志在另一侧。你可以通过卡片放置位置选择让左侧还是右侧拥有4个标志。
4. 对于卡片上与本侧仓库相匹配的每1个标志，你都必须从指示物供应堆中拿取1个相应的汽车部件放置到对应仓库中。
5. 将你刚才使用的看板订单卡面朝下放置到订单卡牌堆底部，并从牌堆顶摸取一张新的订单卡。



行动：收集汽车部件

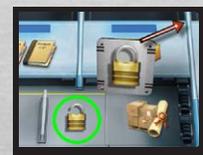
要将汽车部件拿到你的玩家板上，你必须：

1. 为每个你需要拿取汽车部件的仓库花费1个行动点（即：为你需要拿取的每种汽车部件花费1个行动点）。
2. 从你选定的每个仓库拿取任意数量的汽车部件，在你的玩家板上必须有足够多的空位来放置这些部件。**你不能从自己的玩家板主动丢弃汽车部件。**
3. 将拿取的汽车部件放置到你的玩家板上。



资格认证奖励

现在，你有资格在**后勤仓储部门**中执行拿取汽车部件领用许可的行动。**每天限拿取1枚。**



此外，你将能够跟进第6块汽车部件的储存与使用：解锁你玩家板上的第6块汽车部件储藏区。

装配流水线

只要提供组装汽车所需的部件，然后就看着汽车驶下生产线吧！

装配流水线由一系列用来放置汽车部件的装配间组成。传送带将汽车送下生产线即表示汽车已经组装完成，然后这些汽车将被送往试车跑道进行测试。

首先：清理流水线

在你着手开始本部门的工作之前，首先需要清空所有已经被汽车部件填满的装配间。将这些清理下来的汽车部件返还到指示物供应堆中。



行动：提供所需部件

只有提供了所需的部件，**装配流水线**才能保持正常运作。

1. 消耗 1 个行动点，将你玩家板上的 1 个汽车部件放置到某个车型的装配间中

- 记住：你可以通过利用**回收中心**和/或使用汽车部件领用许可版块（可以被当做任何部件使用）等方式来代替从自己的玩家板上直接支付 1 个部件指示物。

- 新放置的汽车部件不能与该装配间中已经存在的其他部件相同。
- 如果该车型的某些部件已经被升级过了，

（参见**测试与创新-行动：升级部件**）则你必须优先提供所有的已升级部件，已升级部件之间放置的先后顺序随意。

2. 将该车型**装配流水线**顶端的汽车指示物沿箭头方向移动 1 格，替换原来在该位置的汽车指示物。依次类推，沿着你选择的路径（需要遵照箭头方向）按顺序依次替换汽车指示物，直到传送带末端。
3. 放置一个新的该车型（颜色）汽车指示物到流水线传送带顶端。如果该车型（颜色）的汽车指示物已经用罄，则该传送带顶端位置保持空置状态，玩家不能再向该车型（颜色）的装配间中放置部件。



移动前

移动后



汽车下线

当一辆汽车达到传送带末端，表示这辆汽车已经装配完成，它将被送往试车跑道进行测试。

1. 根据传送带末端的数字标示，你可以获得 1 或 2 点生产分数（PP）。

2. 将刚刚下线的汽车移至试车跑道。放置在引导车后面第一个空着的位置上。

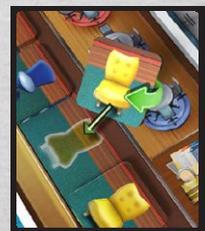


试车跑道上只能同时放置 4 辆汽车（引导车不计算在内）。因此，当要将第 5 辆汽车放入试车跑道时，需要首先移除引导车后面紧跟着的第 1 辆汽车，接着将后面的车辆依次向前移动，然后再将新的车辆放到队伍末尾。最后，将刚才移除的汽车指示物返还到指示物供应堆。

需求版块

当你完成两个需求版块中某一个的需求车型（颜色）时（需求版块面朝上放置在靠近**装配流水线**末端的位置上），你将为自己在会议桌上赢得 1 个席位：

1. 从对应的需求版块上拿取一枚红色座椅版块，如果上面已经没有红色座椅版块则不能拿取。
2. 如果你在会议桌旁还有面朝下放置的专属座椅，则将红色座椅版块弃掉，然后将自己的 1 个专属座椅翻成正面；如果所有的专属座椅都已经是正面放置，则将红色座椅版块暂时放置到自己的玩家板上，等下次会议结束后再替换成专属座椅。



每当你获得 1 枚红色座椅版块，即参照本流程执行。

最终：车型需求已经被满足？



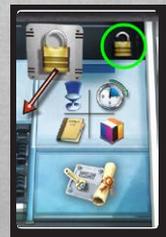
在你回合结束的时候，如果本部门两个需求版块中的某一个上面已经没有红色座椅版块（抑或两个上面都没有红色座椅版块），则表示该车型需求已经被满足了。弃掉所有已经没有红色座椅版块的需求版块，从需求版块堆中摸取对应数量的新需求版块。并按照需求版块上的标示，放置对应数量的红色座椅版块到新摸取的需求版块上。将刚才弃掉的需求版块洗入需求版块堆中。

资格认证奖励



允许你停泊第 5 辆汽车到车库中：解锁玩家板上的第 5 间车库。在玩家板的普通面，当你将一辆车停入第 5 间车库时（不需要是第 5 辆汽车）。

你可以从标出的奖励中任选 2 项（2 项不能相同，例如 1 个座椅席位和 1 个行动点，或者 1 本书籍和 1 个汽车部件领用许可）。如果你使用的是专家面。你只能获得 1 个座椅席位。



测试与创新部门

从试车跑道发布新车,将新车放到你的车库中进行最终测试,然后/或者使用汽车部件和设计图纸升级汽车部件。

行动: 发布新车

要发布一辆新车,你必须在自己的玩家板上有对应将要发布的新车型的设计图纸版块。以下是发布新车的流程:



1. 将对应要发布的新车型的设计图纸版块放置到“中央版块堆”的底部(你必须为发布的每辆新车分别使用1枚设计图纸版块)。
2. 查看每辆车在引导车后面的位置顺序,以发布第一辆新车之前的位置为准,为每辆要发布的汽车支付对应的行动点数:
 - 紧跟在引导车后面的第1辆汽车需要耗费1个行动点。
 - 引导车后面第2辆和第3辆汽车需要耗费2个行动点。
 - 引导车后面第4辆(队尾)汽车需要耗费3个行动点。
3. 将引导车沿着试车跑道前移,前移的格数等同于你取走的汽车数量。
4. 将试车跑道上仍然存在的汽车依次前移,紧跟在引导车后面。
5. 将拿取的汽车任意放置在你的玩家板上空置的车库中。并分别拿取每间车库下面提供的奖励。

说明: 由于玩家在选择存放汽车的车库时可能会耗费相当长的时间,为加速游戏进程,可以先将发布的新车放置在自己的玩家板旁边,等到自己的回合要结束的时候再为这些新车选择车库。游戏结束的时候,所有在你车库中的汽车都会为你带来生产分数(PP)(参见:最终计分)。



没有车库空位

如果你的5间车库中都放满了车,这时你才可以用新车替换掉某辆旧车,并将替换下来的指示物返还到指示物供应堆中。不过,你不能再次获得车库奖励。



会议时间

当引导车到达或驶过下一个黑白方格区时,表示我们已经掌握了足够的测试数据,为此我们将在今天下班前(本轮结束时)召开会议。将会议指示物从试车跑道移至行政管理部门,以提醒所有玩家在本轮结束时召开会议。(参见:召开会议)



行动: 升级一项设计

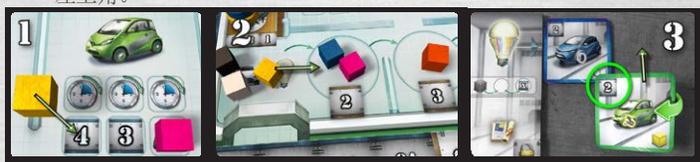


要升级某款车型的某个部件,你必须要有对应的设计图纸版块。

版块上既描绘了这款车型,同时左上角也有对应的部件标志:



1. 消耗1个行动点,从你的玩家板拿取1个汽车部件指示物放置到对应车型任意一个空置的升级区域中。
 - **记住:** 你可以通过利用回收中心和/或使用汽车部件领用许可版块(可以被当做任何部件使用)等方式来代替从自己的玩家板上直接支付1个部件指示物。
 - 从你放置指示物的升级格获得奖励(如果有奖励标示的话)。
2. 将对应的汽车部件价值指示物前移1格(第一次升级时将指示物移动到第一个位置,部件价值最高为6)。
3. 将选定的设计图纸版块翻到已升级设计面,这一面通过图像标明了汽车中已经升级的部件,将已升级设计版块放置到玩家板的右侧并获得2点生产分数(PP)。(能够获得的分数标在已升级设计版块左上角)。



已测试的设计

对于你拥有的任何一枚已升级设计版块而言,如果同时在你的车库中也有车型(颜色)与之相匹配的车辆,则认为这是一款已经经过测试的设计。在每周的周末计分以及游戏最终计时,已测试的设计都会为你赢得生产分数(PP)! 已测试的设计在周末计分以及最终计分时的分值是不一样的:

• 周末计分:

你获得的生产分数取决于该车型正在进行的升级数量(参见第14页的举例)。



• 最终计分:

你获得的生产分数(PP)取决于该设计中所用到的汽车部件的最终价值(参见第15页的举例)。



资格认证奖励



你获得一次性的能力,可以对某项设计进行一次双倍升级。



如果你如此做,对应的汽车部件价值前进2级,而不是通常的1级。并立即获得与该部件升级后的价值等值的生产分数(PP)。



将双倍升级过的设计版块放置在玩家板的特殊升级区,而不要放置在玩家板的右侧,以免和其他已升级版块混淆。



限制: 每种汽车部件只能被双倍特殊升级一次。也就是说,不同的玩家不能针对同一种汽车部件进行特殊升级。

行政管理部门

在这里，你可以染指其他任何一个部门的事务。

行动：微观管理

在另一个部门中工作和/或参加培训（比如将你的行动点花费在后勤仓储部门的行动中）。每天（轮次）你只能微观管理1个部门的事务。



我（桑德拉）在这个部门中有自己的办公桌，所以**我绝不会占用本部门其他的工作岗位**。在这里，我将会推进游戏进行周数标记前进1格，并主持周末计分（参见第14页）。

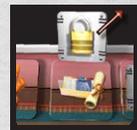


注意：在行政管理部门内部唯一可以执行的行动就是接受培训。即使你本回合花费行动点在其他部门进行了工作和/或培训，也可以通过花费行动点和/或使用书籍，同时在行政管理部门接受培训。

资格认证奖励



你已经熟练掌握各种与本行业有关的缩略语、行话术语及流行词汇，这将极大提升你的会议效率和达成共识的能力：解锁你在会议桌旁的第5个席位。



召开会议



还记得吗，当引导车达到或驶过一个黑白方格区时，需要把会议指示物移至行政管理部门，以示在今天（轮次）结束后将召开会议。当本轮所有玩家的回合结束后，会议立即召开：因情势紧迫，任何玩家在会议召开期间都无法访问**回收中心**！

当我们掌握了足够的研究测试数据之后，将通过会议交流的方式讨论我们的研究成果。实际上，这是你展示工作成绩获取生产分数（PP）的大好时机。要展示你的成绩，你需要在会议室中拥有自己的席位，每一个属于你的席位都会为你提供夸耀自己一项成就的机会。

记住，我们之前已经谈论过几种获得座椅席位的方式：

1. 成为第一名达到某部门培训进度记录条顶端的玩家。
2. 在**人力资源部门**内部**认证记录条**上达到第2格和第4格。
3. 完成工厂目标。
4. 完成需求版块上所需车型的组装。
5. 将一辆车停入玩家板上最左方车库或解锁后的第5个车库中。**会议进行时间**之外的任何时候，你可以随时通过弃掉自己拥有的一枚红色座椅版块，将会议桌旁一个自己的座椅席位翻成正面。

在会议桌上，我们已经准备了4张需要关注的履职目标卡。同样在你们每个人的手里，也各有3张履职目标卡：

- 选择其中一张作为必须在本次会议上呈报的“个人计划”

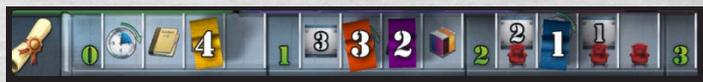
你必须呈报你的个人计划，无论你目前完成的情况有多么糟糕。



- 从剩余两张中再选择一张，推荐成为下次会议将要讨论的履职目标。
- 剩下最后一张留在手里。

各位玩家通过轮流发言展示自己的工作成绩，直到已经没有座椅席位可供发言或者不想再发言为止。**会议进行时间不允许使用任何红色座椅版块。**

会议发言顺序由获得资格认证最多的玩家开始，资格认证最少的玩家最后发言。即按照**认证记录条**上从右至左的顺序进行。



当轮到你的时候，你可以选择执行：

会议发言：

- a. 将选定的个人计划卡片正面朝上放置在自己面前，所有玩家都可以如同使用会议桌上的履职目标卡一样，利用这张卡来得分。每次会议，你**必须**执行1次这个动作，而且只能执行1次。
- b. 将会议桌旁自己1枚面朝上的专属座椅版块放置到选定的履职目标卡上，并获得卡片上标注的生产分数（PP）。



（如果选择进行会议发言，必须至少执行上述两个行动中的一个）

或者

跳过，只有当你在本次会议上已经放置过个人计划卡的情况下才能选择跳过（在之后的会议阶段，你仍然可以参与到会议行动中来）。

履职目标计分

工厂经理对履职目标的完成情况十分在意，但是她不喜欢反复听到针对同一项履职目标的发言，因此**每位玩家针对每项履职目标只能进行一次发言（计分）**。



卡片下部标出的红色座椅数量决定了有多少名玩家可以针对这个履职目标进行发言（计分）。

每张履职目标卡的左上角都标注了生产分数（PP），右上角则标注了一个系数，表示首位讨论这个议题的



玩家最大可计分次数。下一位使用该履职目标卡计分的玩家可计分次数减少1次，之后可计分次数依次减少，直到0为止。



当可计分次数减少到0时，表示桑德拉已经完全厌倦了有关这个议题的发言。此时，本次会议上任何人都不能再通过这个履职目标来得分了。

例1 - 通过履职目标卡得分



这张履职目标卡允许玩家根据各自玩家板上设计图纸的数量进行计分(27号卡)。每拥有1张设计图纸价值2PP, 第一名用该卡进行计分的玩家最多可以使用3张设计图纸参与计分, 本议题最多支持3位玩家发言讨论。



你希望能够炫耀自己拥有的5张设计图纸, 但是桑德拉只对其中的3张感兴趣。你可以将一枚自己的专属座椅版块放置在这张履职目标卡上, 并获得: $3 \times 2PP = 6PP$ 。

橙色玩家的会前准备工作很糟糕,



这是唯一一张对于他而言有点价值的履职目标卡。他将一枚自己的专属座椅版块放置在这张履职目标卡上, 尽管此时他还可以使用2张图纸进行计分, 但由于他只拥有1张设计图纸, 因此只得到: $1 \times 2PP = 2PP$ 。

紫色玩家对于橙色玩家这种占着茅坑不拉屎的行为很恼火, 他发现桑德拉已经开始对这个议题感到不耐烦了。不过他还是抓住了最后的机会, 将一枚自己的专属座椅版块放置在这张履职目标卡上。尽管他拥有3张设计图纸, 但为时已晚, 此时只能使用1张来进行计分了。因此他获得: $1 \times 2PP = 2PP$ 。



现在桑德拉已经对这个议题彻底厌烦了, 其他人不能再通过这项履职目标得分。

例2 - 会议回合:



如果本次会议中剩下的履职目标都不能提起你的兴趣了, 你可以按照要求将手牌中的一张履职目标卡当做个人计划卡打到自己面前。此时你在会议桌旁还有1枚正面向上的专属席位, 你决定将该席位版块放置到自己的个人



计划卡上进行计分。
黄色玩家则专注于另外一项可以给他带来更多生产分数(PP)的履职目标卡, 他选择将自己的席位版块放置在那张卡片上面。

紫色玩家还沉浸在没有为这次会议做好准备的懊恼之中, 他非常嫉妒其他玩家获得大量分数。此时他发现紫色玩家能够

从你刚才打出的个人计划卡上获得相当多的分数, 因此他将自己的一枚席位标记抢先放置在你的个人计划卡上, 虽然这么做不会使他获得任何分数, 但却能够大大减少紫色玩家能够获得的分数。
现在, 轮到紫色玩家抉择: 是使用你的个人计划计分, 还是使用会议桌上的目标卡, 抑或是执行规定动作, 从她自己的手牌中打出一张个人计划卡……



当出现所有玩家连续选择跳过的情况, 本次会议总结过往业务的阶段结束, 进入新业务讨论阶段:

1. 将所有使用过的专属座椅版块面朝下返还到会议桌旁相应的位置。
未使用过的专属座椅版块仍保持正面向上放置。
2. 每位玩家通过支付红色座椅版块, 将会议桌旁自己的专属座椅尽可能多地翻成正面: 每弃掉1枚红色座椅版块, 可以将1枚专属座椅版块翻成正面。
3. 弃掉所有面朝上的履职目标卡。



4. 确定下次会议将要讨论的履职目标:

- a. 每位玩家从各自剩余的两张手牌中选择1张, 面朝下放置到会议桌面上的空位中, 然后同时翻开。
 - b. 如果游戏人数少于4人, 从牌堆中摸牌填满剩余的空位。
5. 每位玩家依次从牌堆中摸取2张新的履职目标卡。
 6. 将会议指示物放回试车跑道环内, 并将生产周期指示物前移1格。



周末计分

一周结束时, 我(桑德拉)会在自己的办公位上开始自己的回合。我会对你们已经完成测试的设计升级进行奖励。

对于你车库中停放的每一辆汽车, 如果你对该车型做过设计升级:

- 由你自己完成的每一项升级获得2PP(仅指针对该车型完成的升级)
- 你还可以从其他玩家对该车型完成的升级中获得1PP。



查看黄色车型的研发创新区, 你发现黄色车型总共已经进行过3次升级。因此你从自己做出的升级中获得4PP(2x2), 另外还能从其他人做出的升级中获得

1PP。由于你的车库中有2辆黄色汽车, 所以你可以再重复1遍这个步骤。也就是说, 从黄色车型上面你一共可以获得10PP。

红色汽车没有进行过任何升级, 这也意味着你没有对它进行任何升级测试, 因此你无法从红色车型上面获得任何分数。

黑色、蓝色以及绿色车型也有升级过的设计, 但是由于你的车库中没有对应的车辆, 说明你没有对它们进行过升级测试, 因此也无法从这些车型取得分数。

例子: 你的车库中有2辆黄色汽车及1辆红色汽车。黄色车型目前总共进行过3次设计升级, 根据放置在你玩家版旁边的已升级设计版块, 你知道其中有2次升级是你做出的。



游戏结束

生产周期指示物 和 **游戏进行周数指示物** 共同决定了游戏何时结束。当这两个指示物其中 1 个位于“3”的位置，同时另一个位于“2”的位置上时，游戏将迎来结束。继续游戏直到本轮结束。这期间可能会召开会议，也可能会有周末计分，或者二者都有。本轮结束后将进行最终计分。



最终计分

游戏最后按照以下项目进行最终计分：

将会议桌旁所有**正面朝上**的专属座椅版块移动到你的玩家板上：

1. 为最终目标版块上每个你希望进行计分的项目放置一枚专属座椅版块。这些计分项目并不是独享的：每位玩家都能选择任意项目进行计分。
2. **行动点银行**中储存的每个行动点可以使你得到 1PP。
3. 玩家版上的每一枚座椅版块、书籍版块以及汽车部件领用许可版块都可以使你获得 1PP。
4. 查看位于试车跑道和研发创新区之间的汽车价值条，根据上面为每种车型标出的分值，为你车库中的每辆汽车计分。
5. 对于每项你完成测试的设计，获得等同于对应部件价值的生产分数（PP）。记住，一项“已完成测试的设计”指的是你对你自己车库中拥有的某个车型进行过的设计升级。此时，你拥有该车型的数量没有任何影响，只要有 1 辆这种车型的汽车就能对所有针对该车型的设计升级进行测试。
6. 根据你在各部门培训进度记录条上所处的位置获得分数：
第一名：5PP，第二名：3PP，第三名：1PP。如果所处位置相同则按照图片标记物的堆叠顺序由上到下决定名次——最后到达的玩家名次更加靠前。如果在该部门的培训进度记录条上没有取得任何进展，则不能获得分数。

当总分出现平局的时候，依次通过以下指标决定谁是赢家：

1. 在车库中拥有最多的汽车；
2. 完成最多的已测试设计；
3. 在**行动点银行**中存有最多的行动点；
4. 得到最多的资格认证；
5. 如果还无法分出胜负，则平分玩家名次相同。



最终计分阶段对已测试设计进行计分的例子：



你车库中拥有的汽车：

1 辆黄色，2 辆绿色和 1 辆红色

你完成了以下设计升级：



黄色车型的变速箱：

汽车部件价值 4PP；



黄色车型的引擎：

汽车部件价值 2PP；



绿色车型的悬挂：

汽车部件价值 5PP；



黑色车型的底盘：

汽车部件价值 4PP，但由于你的车库中没有黑色汽车，说明你没有对该设计升级进行测试，因此不能从该项中获得分数。

你没有对红色车型进行过任何升级，所以也无法从中获得分数。

已测试设计最终得分：4 + 2 + 5 + 0 + 0 = 11PP

2 人及 3 人变体规则

3 人变体规则

游戏设置时做以下改动：

1. 用试车跑道盖板印有 3 辆汽车标记的一面朝上，覆盖版图上原有的试车跑道。
2. 工厂目标：在一组目标中较为困难的那个目标上只放置 1 枚红色座椅标记。这样，整个版图上将会有一共 9 枚红色座椅标记
3. 奖章：每个部门的培训进度记录条顶端只放置 2 枚奖章版块。

当会议进行到新业务讨论阶段时，从牌堆中抽取第 4 张履职目标卡到会议上。



2 人变体规则

游戏设置时做以下改动：

1. 用试车跑道盖板印有 2 辆汽车标记的一面朝上，覆盖版图上原有的试车跑道。
2. 工厂目标：在每张目标卡上只放置 1 枚红色座椅标记。这样，整个版图上将会有一共 6 枚红色座椅标记
3. 奖章：每个部门的培训进度记录条顶端只放置 2 枚奖章版块。

当会议进行到新业务讨论阶段时，从牌堆中抽取第 3 张和第 4 张履职目标卡到会议上。



2 人游戏规则变动：我（桑德拉）可以移动到玩家米宝所在的工作岗位，但是玩家不能将米宝移动到我所在的工作岗位，特别是在行政管理部门中更不许乱来。在设计部门中，我将拿走 8 枚设计图纸版块，而不是基础规则的 4 枚。

如果你致力于研究设计一款特殊车型，不要等到最后一刻才想起拿车进行测试。

那时可能已经没有足够的车给你用了。因为你需要用车来为你的设计计分，这可能导致你之前所做的一切都白费了。

履职目标卡

	1 车库中每辆汽车计 2 分 (最多计 3 次)		14 完成的每项设计升级计 2 分 (最多计 3 次)		22-26 在指定的部门中获得资格认定计 4 分 (最多计 1 次)		30 每拥有 1 枚汽车部件领用许可计 2 分 (最多计 3 次)
	2 车库中的每种汽车计 3 分 (最多计 3 次)		15 完成的每项已测试的升级计 4 分 (最多计 2 次)		27 玩家板桌面上每有 1 张设计图纸计 2 分 (最多计 3 次)		31 行动点银行中储存的每个行动点计 2 分 (最多计 3 次)
	3-7 车库中每种该型号汽车计 4 分 (最多计 2 次)		16-18 2pp for each Part of these 2 types you have. (score up to 3x)		28 每拥有 1 本书籍计 2 分 (最多计 3 次)		32 会议桌旁每有 1 个自己的席位正面朝上则计 3 分 (最多计 3 次)
	8-13 你每对该部件进行过 1 次升级计 4 分 (最多计 2 次)		19-21 在指定的两间车库中每有 1 辆汽车计 4 分 (最多计 2 次)		29 每在一个部门获得资格认定计 3 分 (最多计 3 次)		

最终目标版块

1 	7pp 如果你的车库中有 3 辆同型号的汽车 6pp 如果你为 3 种不同的汽车部件进行过设计升级 8pp 如果你在全部 5 个部门中获得资格认证	4 	7pp 如果你的车库中有 2 辆红色汽车 8pp 如果你完成了 5 项设计升级 6pp 如果你在行政管理部门中获得资格认证
2 	8pp 如果你的车库中有 5 辆汽车 6pp 如果你完成了 4 项设计升级 7pp 如果你在 4 个部门中获得资格认证	5 	8pp 如果你的车库中有 2 辆黑色汽车 7pp 如果你对底盘进行过 2 次设计升级 6pp 如果你在测试创新部门和设计部门均获得资格认证
3 	8pp 如果你的车库中有 4 辆不同型号的汽车 7pp 如果你对同一种汽车部件进行过 3 次设计升级 6pp 如果你在装配流水线部门和后勤仓储部门均获得资格认证	6 	6pp 如果你在行动点银行储存了 7 个行动点 8pp 如果你的玩家板上有 3 本书籍 7pp 如果你在 2 个部门达到专家级

非常感谢以下各位游戏测试者: Alexandre Bezerra, Alexandre Garcia, Álvaro Santos, António Lobo Ramos, André Pereira, António Vale, Becca Morse, Carla Pereira, Carlos Ferreira, Carlos Tomás, Carolina Valença, Chris Zinsli, Cristina Antunes, Cyril Santos, Daciano Resende, Elsa Romão, Emanuel Santos, Filipe Nunes, Firmino Martinez, Gonçalo Moura, Inês Lacerda, Inês Santos, Inês Cantoneiro, João Pedro Luís, João Pinto, João Madeira, João Monteiro, João Tereso, João Silva, José Almeida, José Carlos Santos, José Luís, José Luís Gama, Lucinda da Fonseca, Luís Evangelista, Luís Costa, Marco Chiappa, Mónica Meireles, Mónica Silvério, Nuno Silva, Nuno Cordeiro, Paul Grogan, Paula Cunha, Paulo Duque, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Chuva, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Silva, Rafael Duarte, Rafael Pires, Rodrigo Dias, Ruben Rodrigues, Rui Malhado, Rui Barata, Rui Barreiro, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Sílvio Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires and Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society, and Arcádia Lusitana.

十二万分地感谢: Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, David Dagoma, Duarte Conceição, Hélio Andrade, Hugo Elias, João Palmeira, Jorge Graça, Nathan Morse, Paul M. Incao, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Ricardo Almeida, Ricardo Gama. 谢谢你们在本游戏立项之前对所有版本由始至终的测试。

特别感谢 Paul M. Incao, 谢谢你为本游戏开发所做出的无私贡献和花费的大量时间。感谢 Naomi Robinson 出众的画功, 感谢 Paul Grogan 和 Ori Avtalion 为本游戏所做的细心校对。感谢好哥们 Nathan Morse 为本游戏编辑英文规则书, 感谢 BGG 社区的所有居民对本游戏的建议和大力支持。感谢 Stephen M. Buonocore 对本游戏的信心和鼓励。没有你们, 就不会有这款游戏的面世。

谨以此游戏献给我心爱的美丽女儿 Catarina 和 Inês, 以及献给我的女神——同时也是最好的朋友——我的妻子桑德拉, 谢谢你提供的主意和灵感, 以及耐心与支持。

工作人员:

游戏设计: Vital Lacerda

游戏开发与项目协作: Paul M. Incao

美工: Naomi Robinson

图像设计与 3D 制图: Vital Lacerda

英文规则书编辑: Nathan Morse

中文规则书翻译: lesomy (LizzyALIZEE)

项目经理: Stephen M. Buonocore

© 2014 Stronghold Games LLC, a Delaware USA Limited Liability Company. All Rights Reserved.

如果你有任何问题, 请发電郵到: info@StrongholdGames.com

LIKE us on FaceBook: www.faceBook.com/StrongholdGames

FOLLOW us on Twitter: @StrongholdGames

如果你想了解我们更多有趣的的游戏, 或者想订阅我们的通讯以便及时获取未来最新的游戏开发资讯, 请访问 Stronghold Games 的主页:

www.StrongholdGames.com

