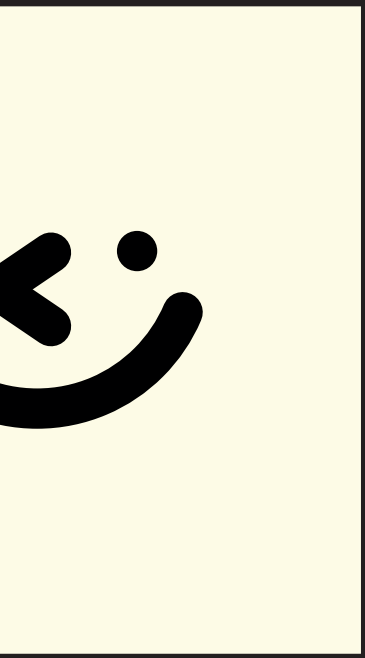
CONGRAT

Ora lav

Benvenuto al

ULAZIONI!

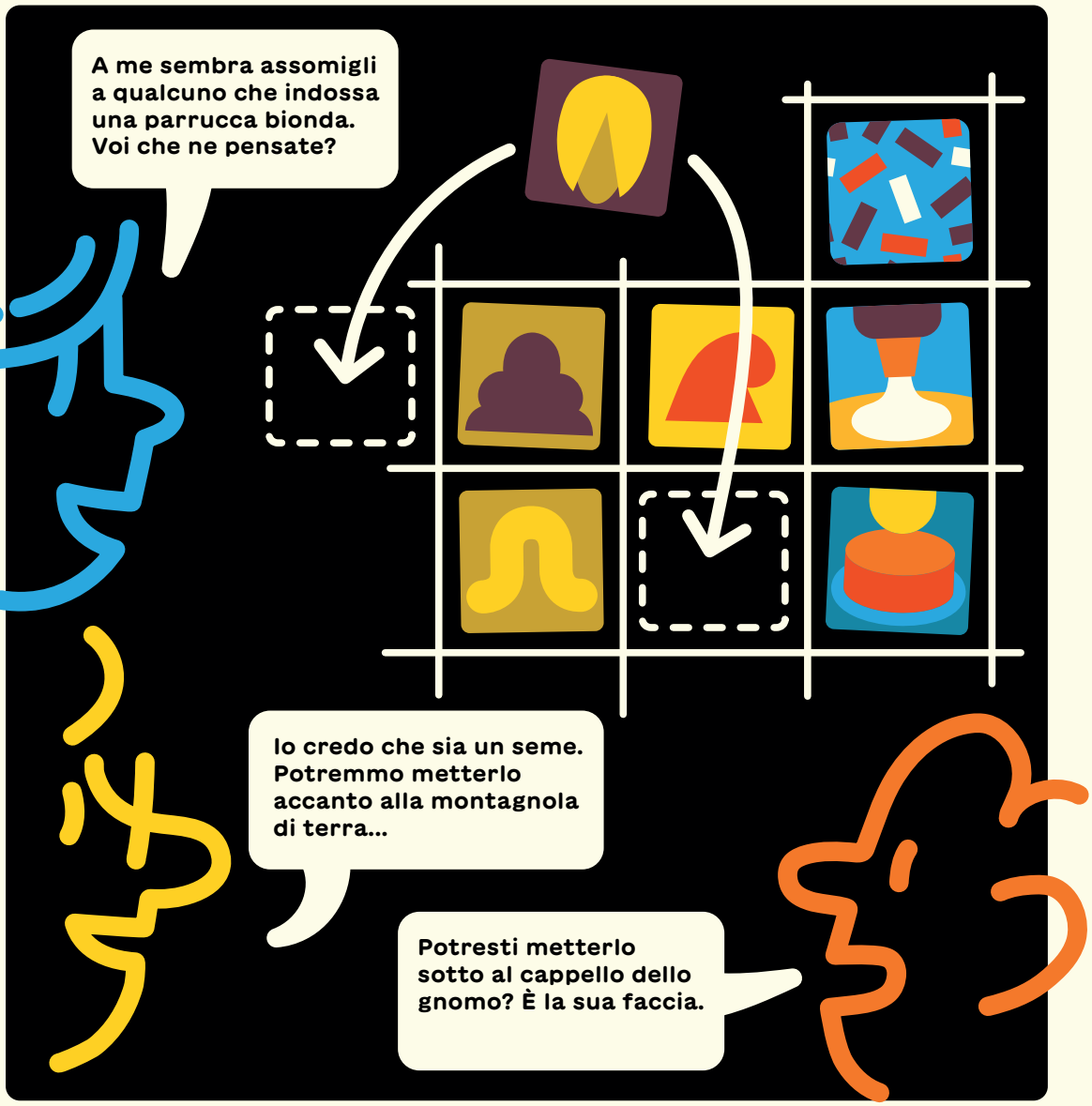
vori qui.



a A5 Logistics.

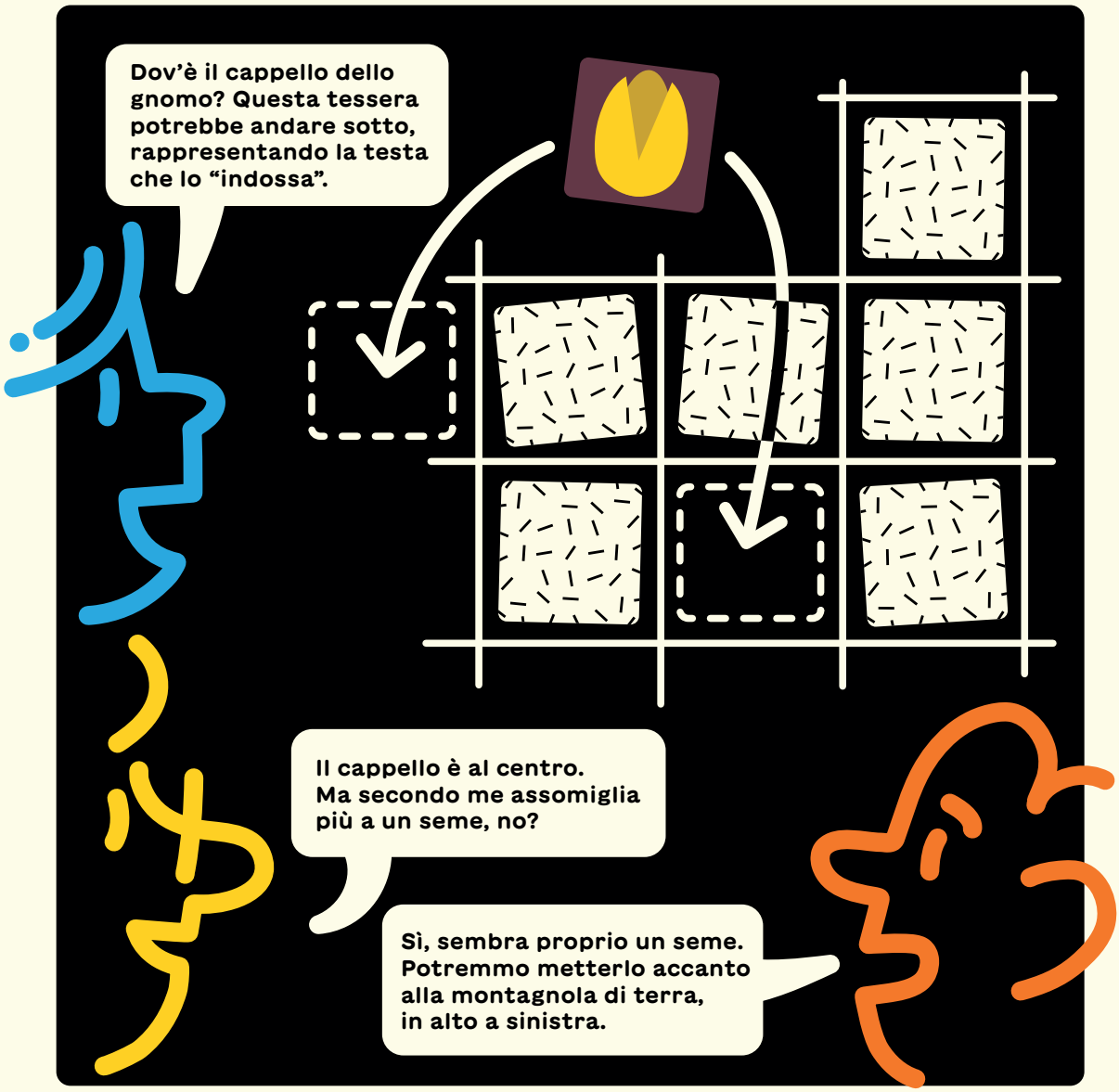
La vostra squadra lavorerà assieme per organizzare il magazzino, usando la memoria, l'immaginazione e delle buffe storielle che inventerete.

PESCATE le tessere Prodotto dalla pila...
DISCUTETE su cosa assomigliano...
COLLOCATELE da qualche parte che dovrete tenere a mente.



Dopo avere collocato ogni tessera, la girerete e non potrete più guardarla fino alla fine della partita.

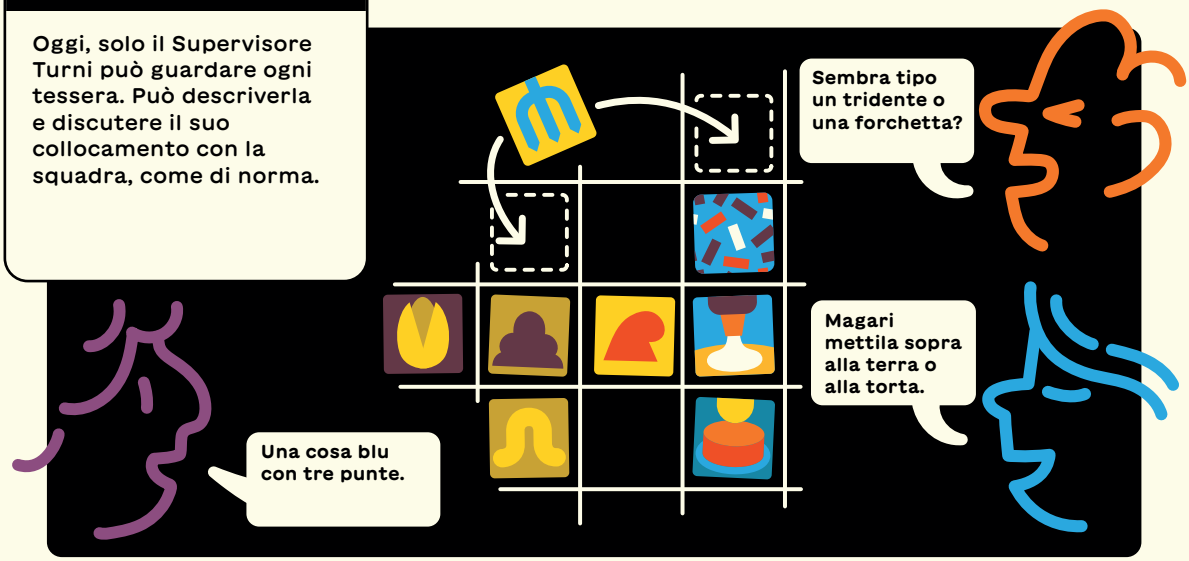
In questo modo la vostra squadra dovrà ricordare dove avete collocato le tessere precedenti mentre deciderete dove collocare quelle nuove.



La vostra squadra collocherà 7 tessere in questo modo ogni giorno, da lunedì a venerdì. Da martedì in poi, verrà introdotta ogni giorno una carta Idea Obbligatoria differente che influirà sul modo in cui potrete collocare le tessere e comunicare.

MATERIALE CONFIDENZIALE

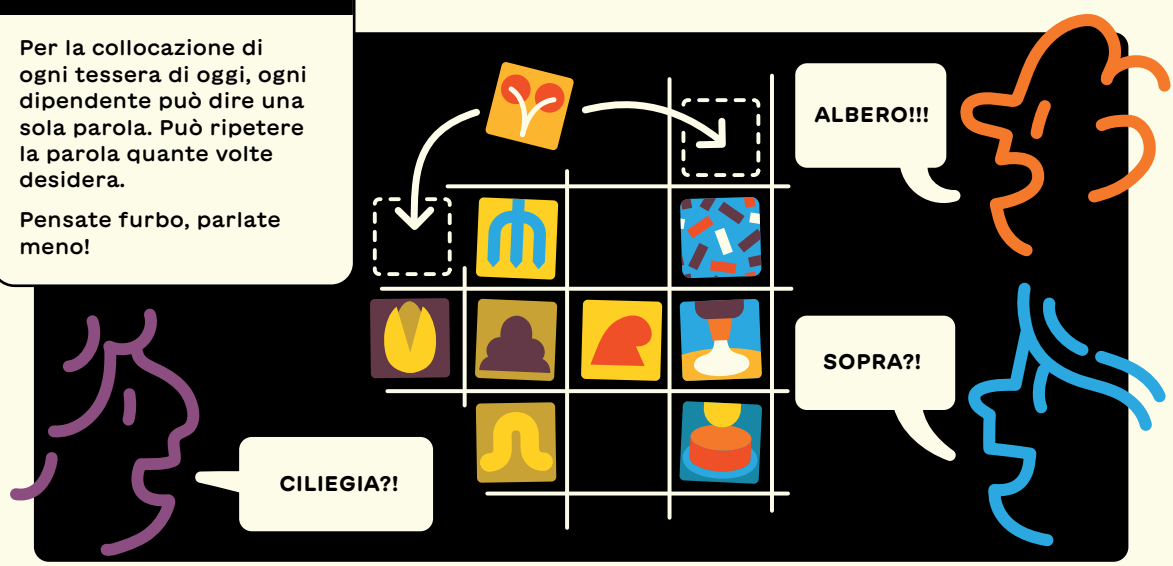
Oggi, solo il Supervisore Turni può guardare ogni tessera. Può descriverla e discutere il suo collocamento con la squadra, come di norma.



SAREBBE POTUTA ESSERE UN'EMAIL

Per la collocazione di ogni tessera di oggi, ogni dipendente può dire una sola parola. Può ripetere la parola quante volte desidera.

Pensate furbo, parlate meno!



Alla fine della settimana, il magazzino verrà riempito con le 35 tessere a faccia in giù che la vostra squadra ha collocato.

Ora siete pronti per i clienti!

Tutti i clienti arrivano in una corsa frenetica di 5 minuti, alla ricerca dei loro preziosi prodotti del magazzino. La vostra squadra deve fare corrispondere tutte le tessere Prodotto a faccia in giù con le carte Cliente che rappresentano lo stesso disegno.

Infine, è il momento della valutazione settimanale delle prestazioni della vostra squadra! Il vostro punteggio verrà calcolato in base a quanto velocemente e accuratamente avrete fatto corrispondere le carte Cliente con le tessere Prodotto corrette nel magazzino.

Potrebbe sembrare impossibile, ma lavorando insieme per creare dei riferimenti divertenti e dei collegamenti visivi bizzarri, vi sorprenderete di quanti abbinamenti giusti riuscirete a fare!

PREPARARE IL MAGAZZINO

La A5 Logistics incoraggia i suoi dipendenti a provare orgoglio nel preparare correttamente i propri spazi di lavoro. Per motivarvi ulteriormente, abbiamo persino installato delle telecamere!

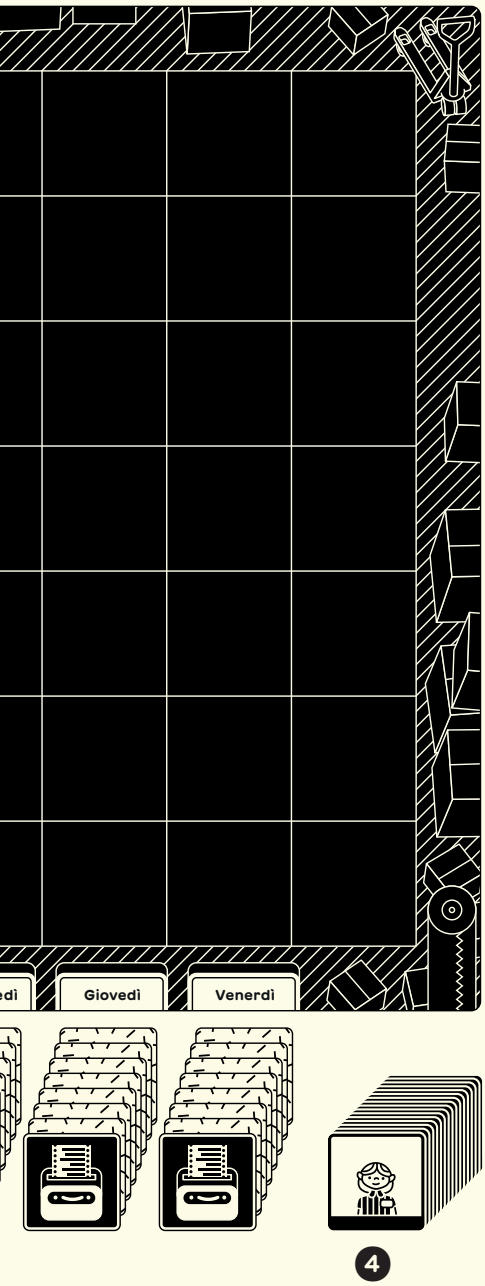
1. Collocate il tabellone Magazzino in modo che sia raggiungibile da tutti.

2. Pescate casualmente 35 tessere Prodotto dal sacchetto. Componete 5 pile di 7 tessere a faccia in giù ognuna (cercando di guardarle il meno possibile). Collocate le pile accanto al tabellone, una pila per ogni giorno della settimana.

3. Collocate 1 carta Idea Obbligatoria in cima alla pila di tessere di ogni giorno, tranne quella del lunedì (4 in totale).

4. Collocate tutte le carte Cliente in una pila a faccia in giù accanto al tabellone.

5. Il dipendente più entusiasta è il Supervisore Turni del lunedì.



5

UN GIORNO IN MAGAZZINO

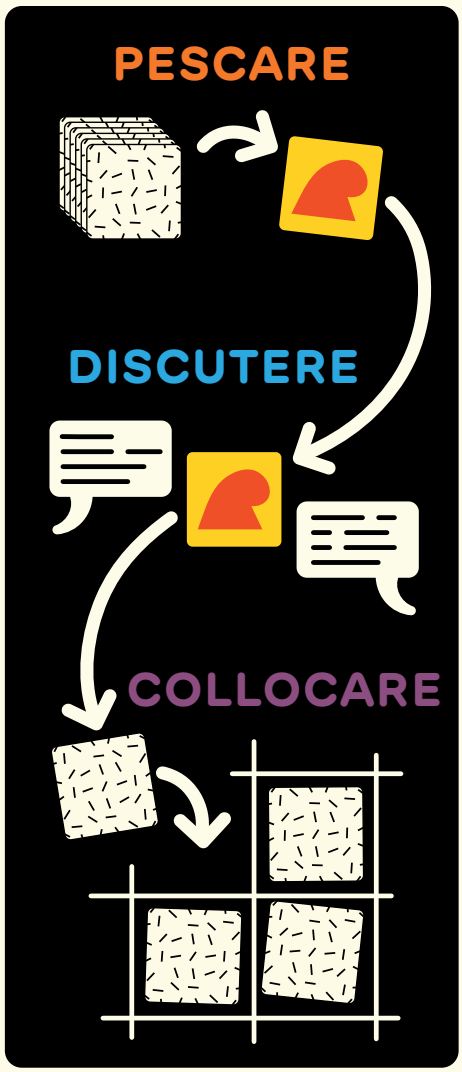
Ogni giorno, tutti i componenti della squadra effettueranno il proprio turno, in senso orario, iniziando dal Supervisore Turni. Il Supervisore è responsabile di rivelare e collocare esattamente una tessera dalla pila del giorno sul tabellone Magazzino.

Ecco come funziona:

PESCARE
Il Supervisore pesca la tessera in cima alla pila del giorno e la mostra a tutti.

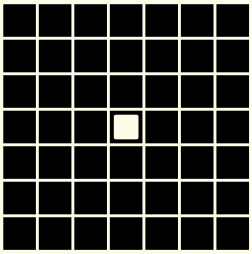
DISCUTERE
La squadra discute su cosa rappresenta il disegno della tessera e dove dovrebbe andare. Create una storia, datele un nome oppure decidete come è collegata alle altre tessere in giro per il magazzino!

COLLOCARE
Il Supervisore colloca la tessera su una casella libera nel magazzino e la gira a faccia in giù. Il Supervisore ha l'autorità per effettuare la decisione finale, ma i membri della squadra dovrebbero sempre fornire la propria opinione!

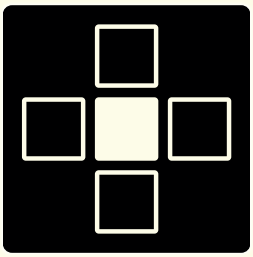


Ecco le regole per collocare le tessere:

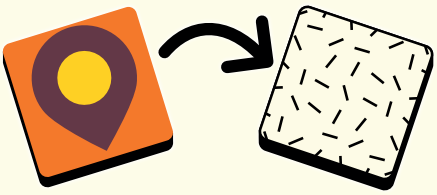
1. La prima tessera della partita deve essere collocata sulla casella centrale del tabellone.



2. Tutte le tessere seguenti devono essere collocate in posizioni adiacenti a qualsiasi altra tessera collocata precedentemente: sopra, sotto, a sinistra o a destra.



3. Quando collocate una tessera su una casella, giratela a faccia in giù. Una volta che la tessera è stata girata, nessuno può guardarla di nuovo fino alla fine della partita!

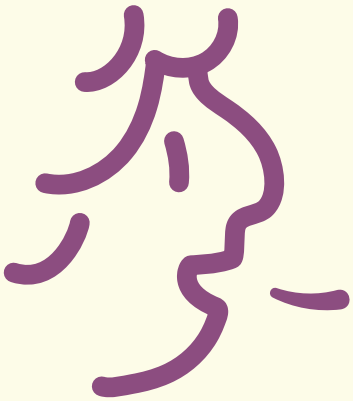


Ripetete questo processo, facendo girare il ruolo del Supervisore tra i giocatori, fino a che tutte le 7 tessere sono state collocate in quel giorno. Alla fine del giorno, potete prendervi tutto il tempo che desiderate per ripensare e giudicare la vostra collocazione delle tessere.

Per aiutare la vostra squadra a ricordare dove è stata collocata ogni tessera, è molto utile creare dei piccoli collegamenti tra di esse, tipo:

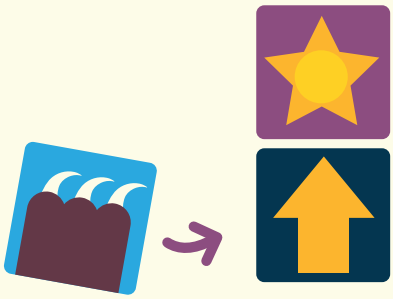
STORIE

È un orso che ruba una ciambella dall'elefante che sta parlando del bel tempo.



LUOGHI

Metti la fabbrica con i 3 comignoli accanto alla casa gialla sotto al sole splendente.

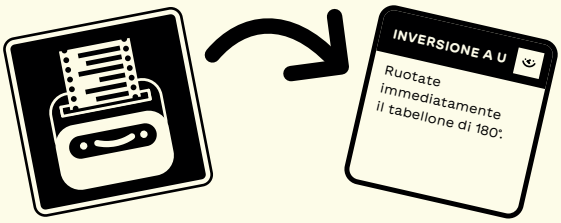


CATEGORIE

Sono delle tubature dell'acqua, mettile con tutti gli altri cavi strani sotto alla casa.

INIZIARE IL GIORNO SUCCESSIVO

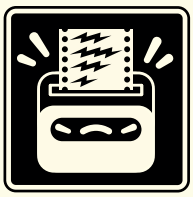
Prima di collocare qualsiasi tessera, il Supervisore Turni successivo gira la carta Idea Obbligatoria dalla cima della pila del giorno e la legge ad alta voce. Tutti devono seguire queste istruzioni per la durata del giorno, al meglio delle proprie capacità, anche se entrano in conflitto con questo regolamento.



Nel caso non seguiate le istruzioni della carta non c'è una penalità diretta. Continuate il vostro turno come se non fosse successo nulla di grave. Non c'è bisogno che gli impiegati si preoccupino di essere registrati e/o monitorati dalla A5 Logistics.

Se desiderate una settimana lavorativa più leggera, rimuovete semplicemente qualsiasi Idea Difficile dalla partita. Se desiderate una realtà più facile: potete rimuoverle anche dal vostro cervello! (Parlate con le Risorse Umane se volete selezionare questa opzione.)

IDEA NORMALE



IDEA DIFFICILE

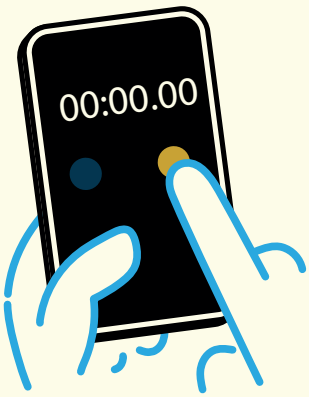
Ripetete la pesca, la discussione e il collocamento delle tessere per ogni giorno della settimana, fino alla fine del giorno del venerdì, quando tutte le 35 tessere sono state collocate a faccia in giù nel magazzino.

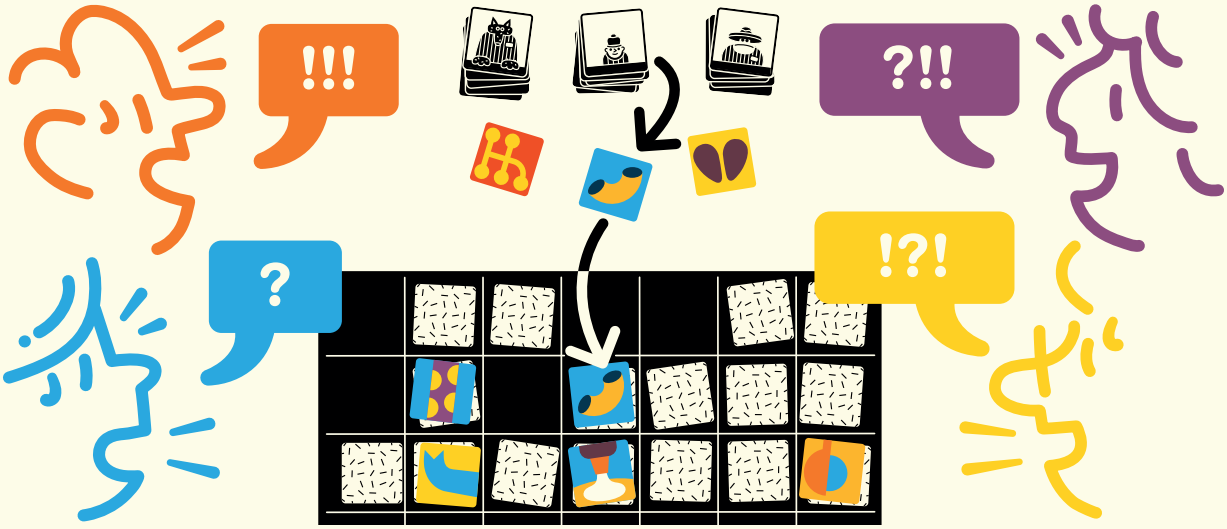
FINE DELLA PARTITA L'ASSALTO DEI CLIENTI

Alla fine del giorno di venerdì, dopo avere collocato tutte le 35 tessere della settimana, una folla di clienti arriverà richiedendo dei prodotti: alcuni li avrete disponibili, altri no.

La vostra squadra deve cercare contemporaneamente tra le carte Cliente e collocarle sulle loro tessere Prodotto a faccia in giù corrispondenti, il più velocemente e accuratamente possibile. Per fare ciò:

- Dividete tutte le carte Cliente in maniera equa tra i membri della squadra. Non deve essere per forza una divisione esatta.
- Fate partire un cronometro sul vostro telefono, partendo da 0:00 secondi. L'obiettivo è quello di terminare entro 5 minuti, ma più veloce andate meglio è!





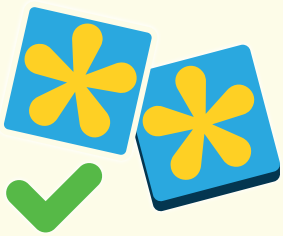
Non appena parte il cronometro, dovrete cercare il più velocemente possibile nella vostra pila di carte Cliente quelle che credete siano identiche alle tessere Prodotto, e dovrete collocarle sopra alle tessere corrispondenti. Dovrete essere veloci, visto che la maggior parte delle carte avranno delle immagini provenienti da tessere che non avete nemmeno collocato in questa partita!

Tutti svolgono questa cosa contemporaneamente, ma potete discutere e condividere le carte, muoverle in giro anche dopo averle collocate, scambiarvi le carte e in generale combinare un gran casino.

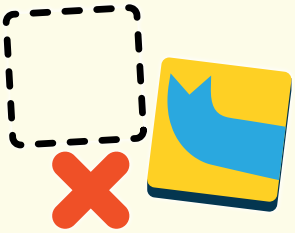
Una volta che tutti sono soddisfatti del proprio operato e hanno gridato "FINITO!", interrompete il cronometro. Girate tutte le tessere Prodotto e controllate se corrispondono alla carta sopra a esse.

Sommate tutte le tessere che non sono state abbinate a una carta corrispondente. Per ogni tessera non corrispondente, aggiungete 10 secondi al vostro tempo finale.

Consultate la valutazione delle prestazioni della vostra squadra sul retro di questo manuale!



+10 SECONDI



+10 SECONDI

RICONOSCIMENTI E RINGRAZIAMENTI

DESIGN DEL GIOCO
David King
Ricky Haggett
Richard Hogg

ILLUSTRAZIONI
Richard Hogg

DIREZIONE CREATIVA
Alex Hague

PRODUZIONE E VIDEO
SU&SD

SVILUPPO
Alex Hague
James Nathan Spencer
Justin Vickers

DESIGNER DEL REGOLAMENTO
Kristen Leach

CASA EDITRICE
CMYK

PRODUZIONE
Strom MFG

RINGRAZIAMENTI
Nathan Black, Finji, The Gathering of Friends, Josh Hadley, The Hathaways, Katerina and family, Emily Liles, The Neeps, Playtest UK, Chris Pope, Rand., Adam Saltsman, Bekah Saltsman, Aster Wright.

TRADUZIONE
Denise Venanzetti

REVISIONE
Massimo Bianchini, Chiara Turchi

ADATTAMENTO GRAFICO
Mario Brunelli

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 150 tessere Prodotto
- 150 carte Cliente
- 30 carte Idea Obbligatoria
- 1 tabellone Magazzino
- 1 sacchetto
- 1 manuale del dipendente

ACCAPARRATEVI IL VIDEOGIOCO!

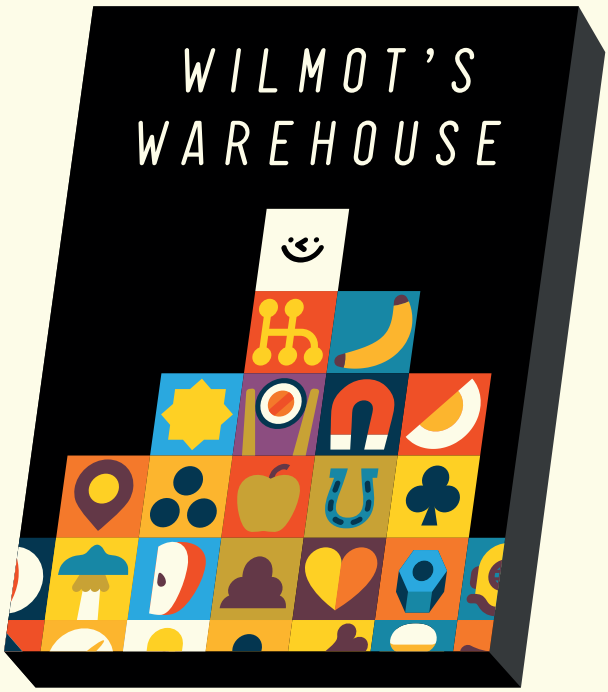
Wilmot's Warehouse è basato su di un famoso videogioco... anch'esso chiamato WILMOT'S WAREHOUSE.

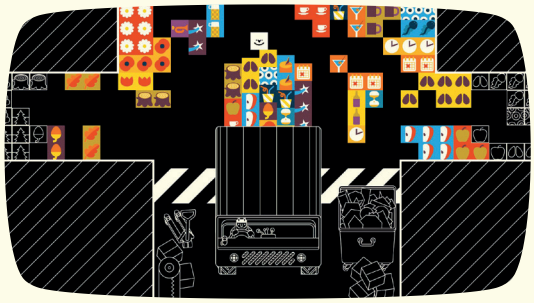
"Un gioco per persone a cui piace organizzare le cose."

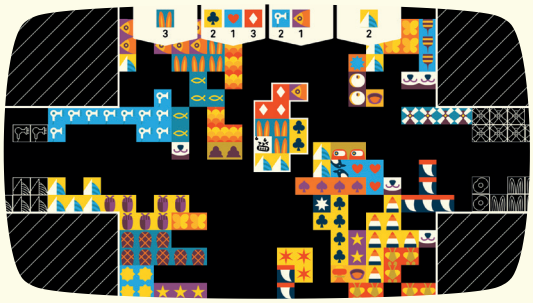
Disponibile ora su PC, Mac, Playstation, Xbox, iOS e Nintendo Switch.

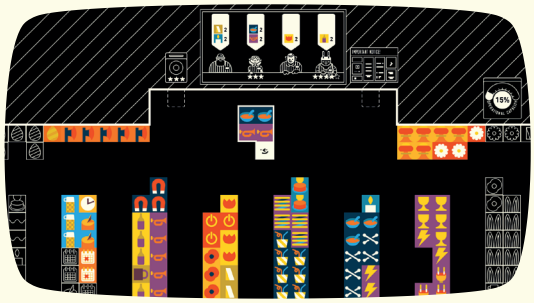
wilmotswarehouse.com

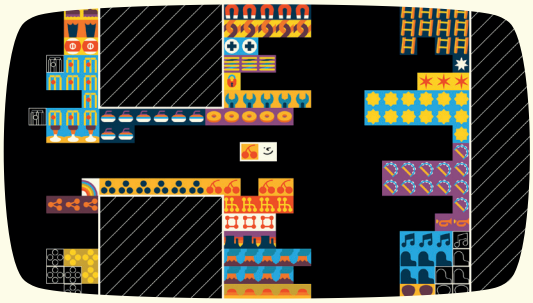
FINJI











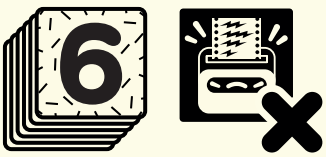
VALUTAZIONE DELLE PRESTAZIONI DELLA VOSTRA SQUADRA

Il vostro tempo totale corrisponde al tempo sul vostro cronometro **PIÙ 10 SECONDI** per ogni tessera Prodotto senza una carta Cliente corrispondente.

TEMPO TOTALE	RIASSUNTO DELLA PRESTAZIONE
Sotto 1:00	Ma COME ci siete riusciti? Wow! Andate subito a riferirlo in direzione.
1:00-1:29	Benvenuti nel programma intensivo di A5 Logistics.
1:30-1:59	Perbacco! Guarda un po' chi sta cavalcando l'onda dell'efficienza sistematica!
2:00-2:59	Congratulazioni: avete soddisfatto i requisiti operativi!
3:00-3:59	L'automazione e Voi: un robot potrebbe aiutarci con il vostro lavoro?
4:00-4:59	Magari considerate l'idea di iscrivervi a un corso di formazione obbligatorio sull'immaginazione.
5:00 e oltre	CONSIGLIO: è vietato dormire mentre si lavora!

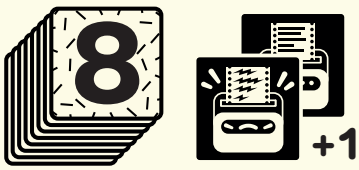
PER UNA SETTIMANA PIÙ LEGGERA

Collocate 6 tessere al giorno. Potete anche rimuovere o saltare le carte difficoltà più difficili.



PER UNA SETTIMANA PIÙ PESANTE

Collocate 8 tessere al giorno. Provate anche ad aggiungere una carta Idea Obbligatoria di lunedì.



MANUALE DEL DIPENDENTE DI WILMOT'S WAREHOUSE