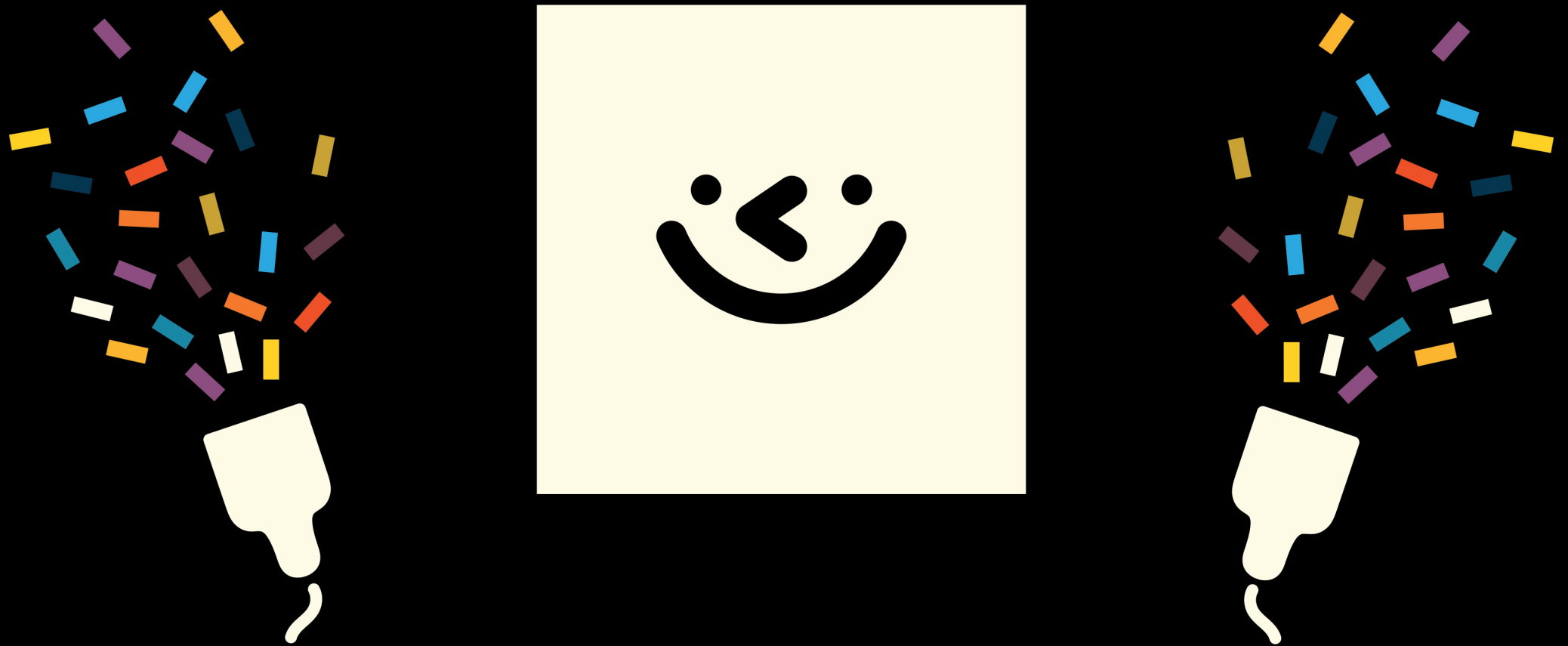


GRATULÁLUNK!

Mostantól nálunk dolgozol.



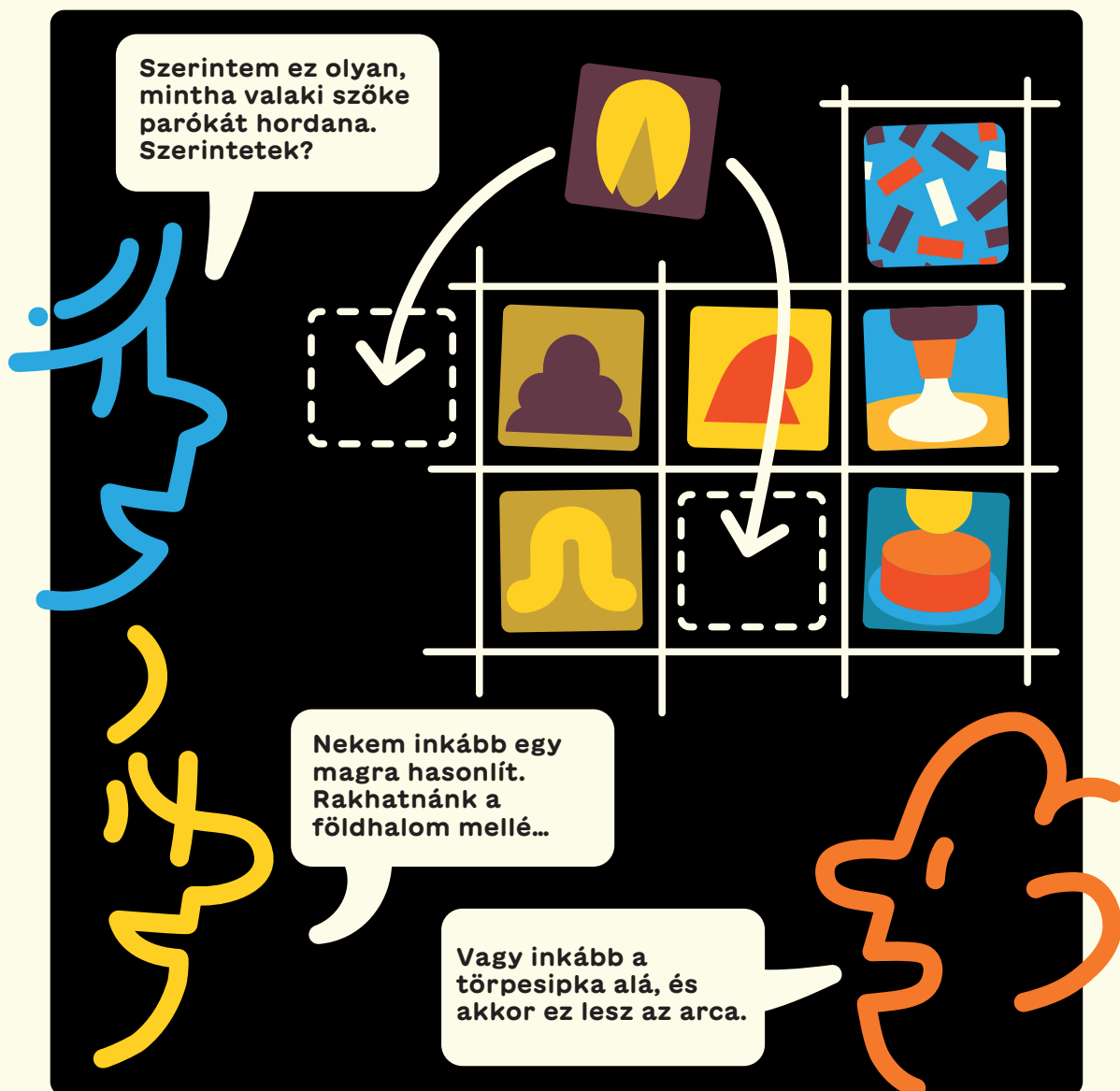
üdvözlünk álmaid munkahelyén!

Közösen, egy csapatként fogtok dolgozni a raktár rendbe rakásán a memóriátok és képzelőerőtök segítségével, amikkel furcsa történeteket fogtok alkotni.

HÚZZATOK egy áru lapkát a készletből...

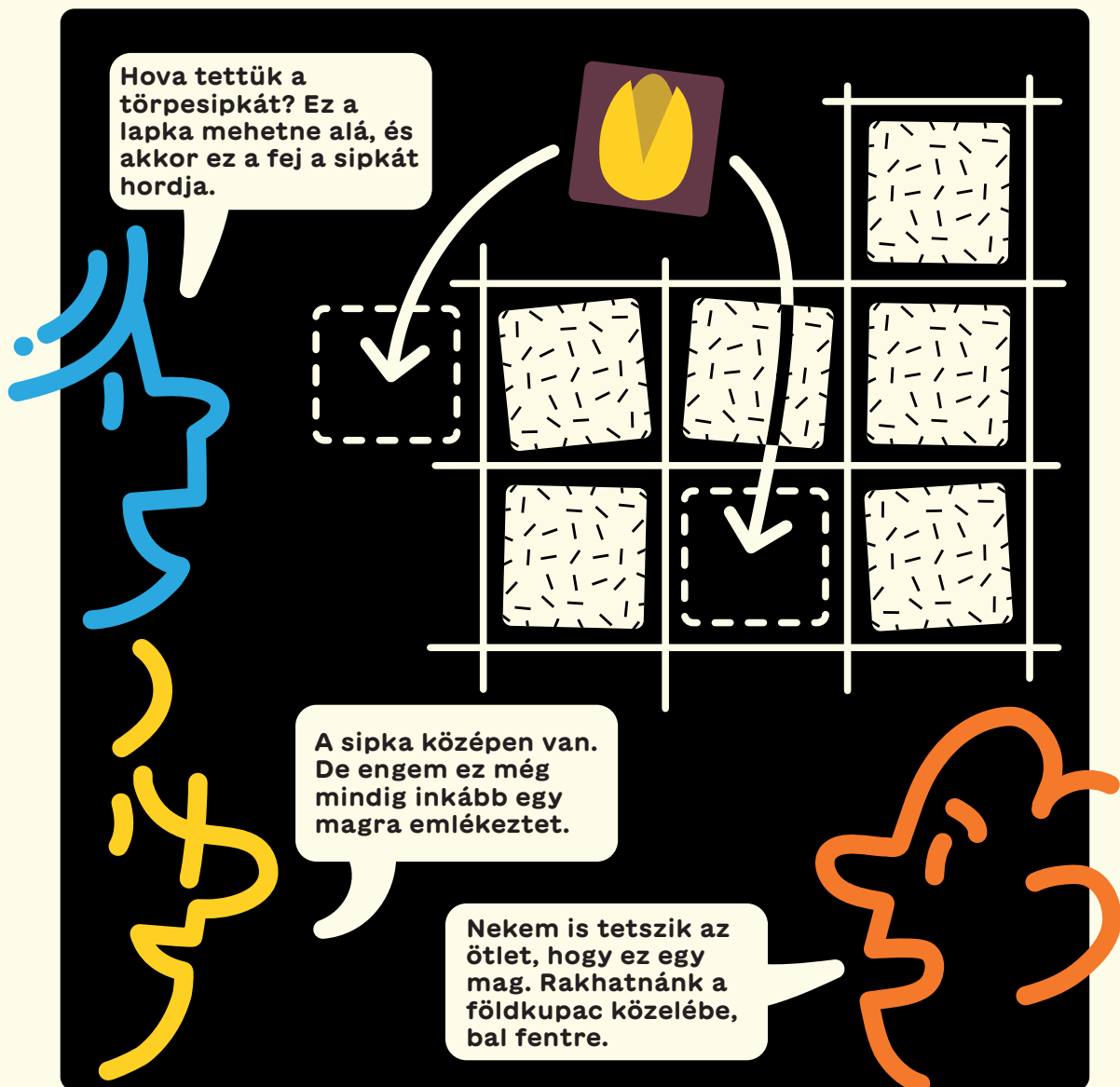
VITASSÁTOK MEG, mire hasonlít...

TEGYÉTEK LE egy olyan helyre, amire emlékezni fogtok.



Miután letesztek egy lapkát, fordítsátok képpel lefelé. A lapkákat egészen a játék végéig nem fordíthatjátok fel.

A csapatotoknak tehát emlékeznie kell, hogy a korábbi lapkákat hova tettétek le, amikor megpróbáljátok eldönteni, hogy a frissen húzott lapka hova kerüljön.



7 lapkát fogtok letenni minden munkanapon, hétfőtől péntekig. Emellett a keddi naptól kezdve minden nap kaptok egy utasításkártyát, ami befolyásolja a lapkák lehelyezését és az egymás közti kommunikációt.

TITKOSÍTOTT DOKUMENTUMOK

Ma kizárólag a műszakvezető nézheti meg a felhúzott lapkákat. Elmagyarázhatja, mit lát rajta, és a szokásos módon megvitathatjátok közösen, hogy hova teszitek le.

A földkupac vagy a torta fölé rakjuk?

Ez egy kék, háromágú dolog.

Jól értelmezem, hogy ez egy villa vagy vasvilla?

ELÉG LETT VOLNA EGY E-MAIL IS

A mai lapkalehelyezések során minden dolgozó csakis 1 szót mondhat ki, de azt bármennyiszer.

Több gondolkodás, kevesebb beszéd!

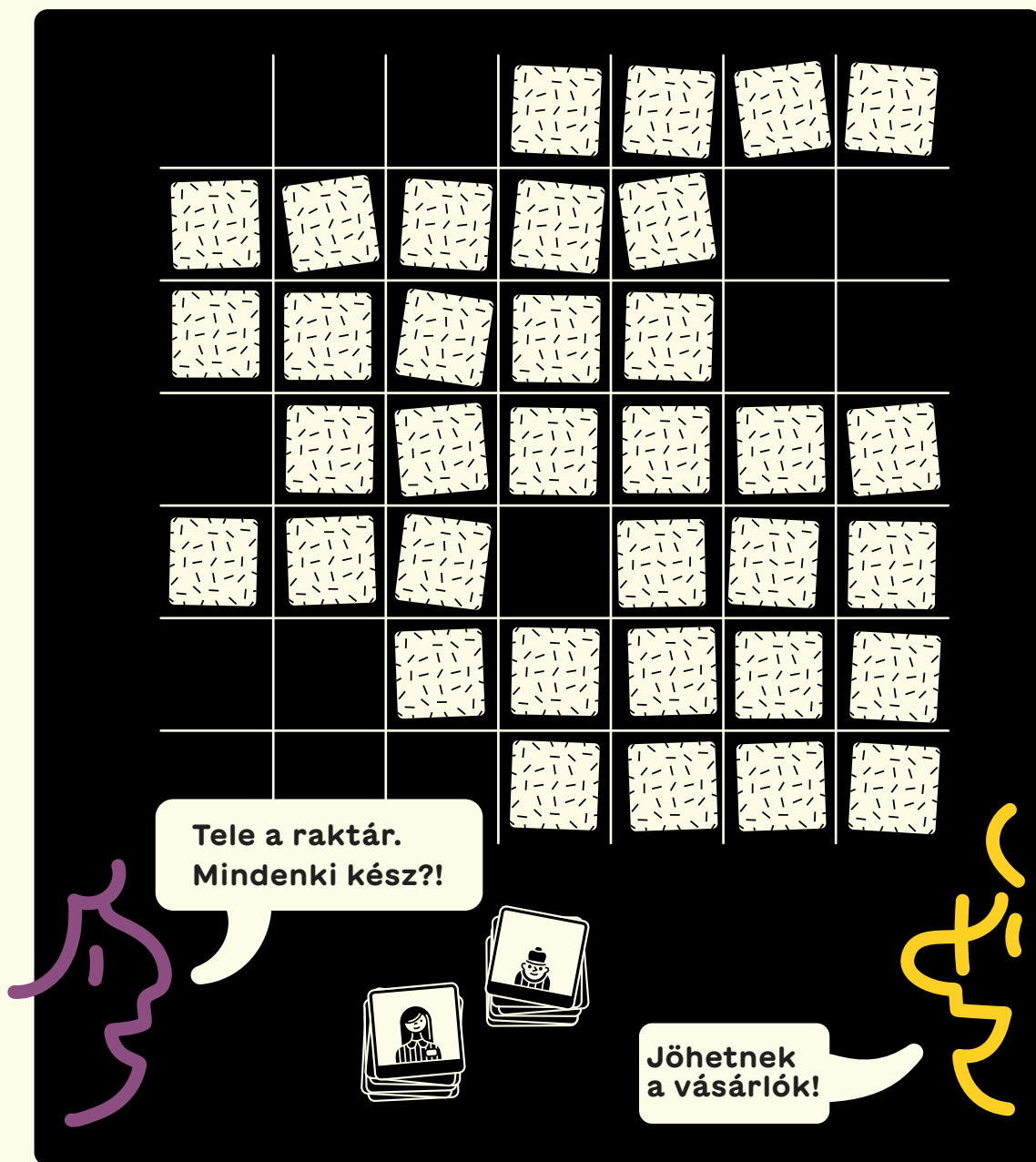
FELETTE?!

CSERESZNYE!?

FA!!!

A munkahét végére a raktárba 35 lapka fog bekerülni, a ti elrendezésetek szerint.

Készüljetek fel a vásárlók fogadására!



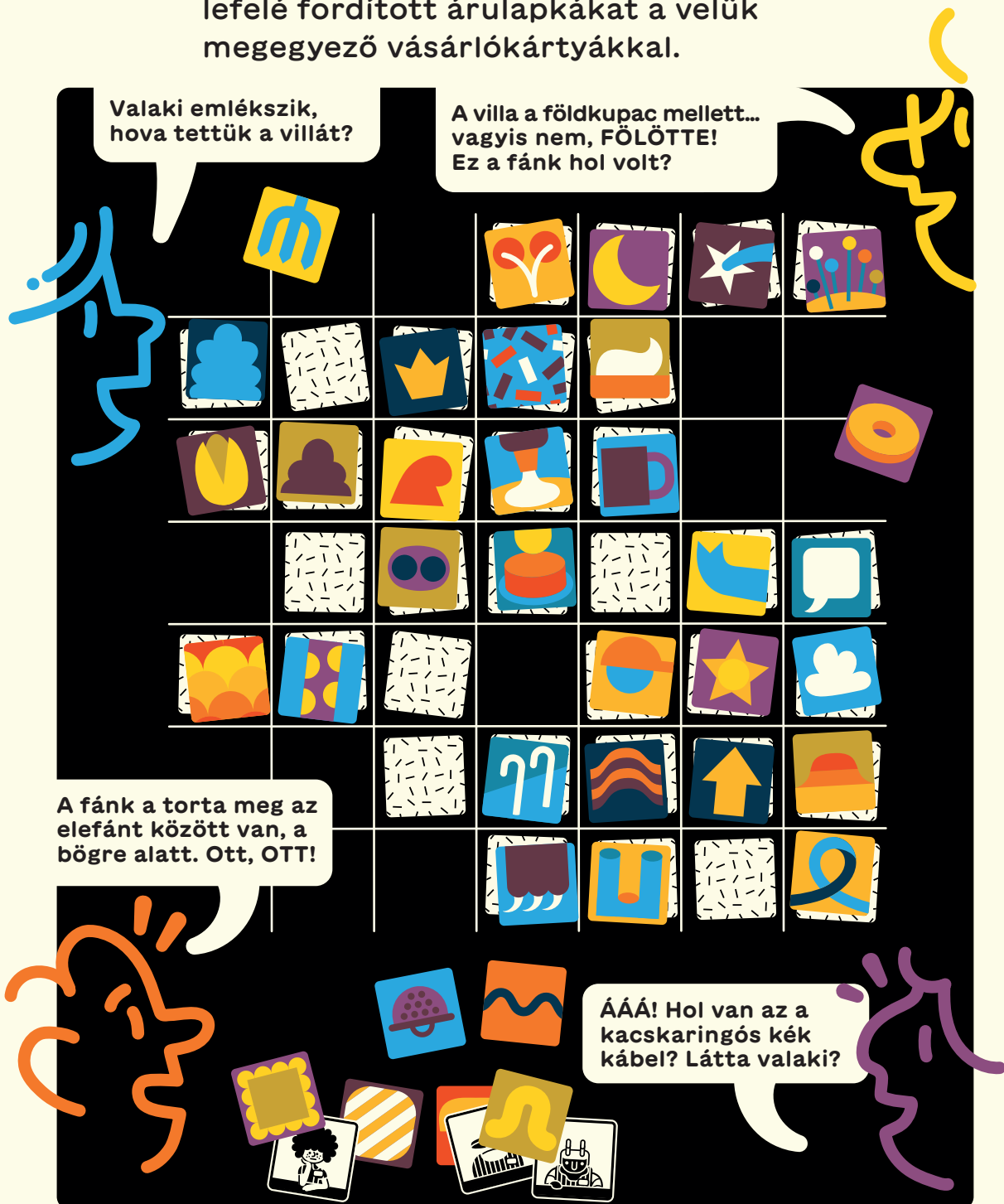
Persze minden vásárló egy 5 perces csúcsidőszakban egyszerre érkezik, és elvárja, hogy gyorsan meg is kapja a kívánt árucikkét a raktárból. A feladatotok az lesz, hogy párosítsátok össze a képpel lefelé fordított árulapkákat a velük megegyező vásárlókártyákkal.

Valaki emlészik, hova tettük a villát?

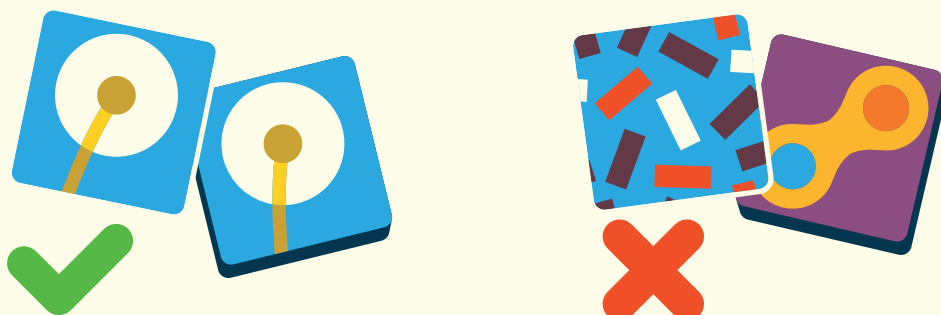
A villa a földkupac mellett...
vagyis nem, FÖLÖTTE!
Ez a fánk hol volt?

A fánk a torta meg az elefánt között van, a bögre alatt. Ott, OTT!

ÁÁÁ! Hol van az a kacsaringós kék kábel? Látta valaki?



Végül nézzétek meg, hogyan teljesített a csapatotok. A pontszámotok aszerint alakul, hogy milyen gyorsan és milyen pontosan sikerült a vásárlókártyákat összepárosítani a raktár árulapkaival.



Elsőre lehetetlennek tűnhet, de ahogyan közösen kitaláltok vicces történeteket és furcsa vizuális összefüggéseket, meg fogtok lepődni, milyen sokat el fogtok találni!

Elég volt az olvasásból?

Olvassátok be az alábbi QR-kódot, hogy megnézzétek a Hivatalos Audiovizuális Játékbemutatót vagy látogassatok el a gemklub.hu/wilmot-raktara-video oldalra.

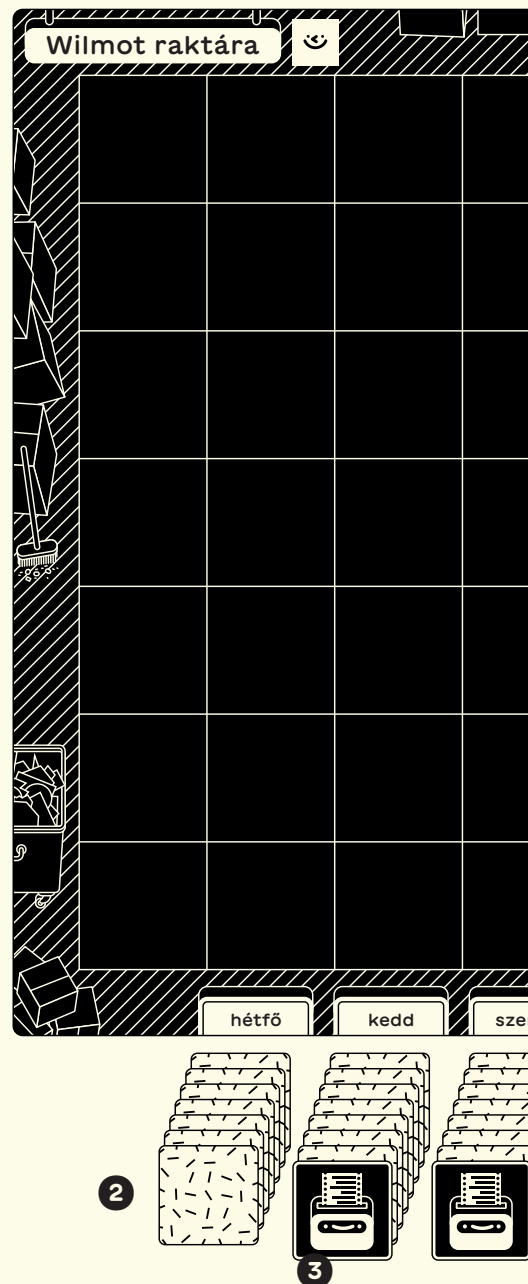


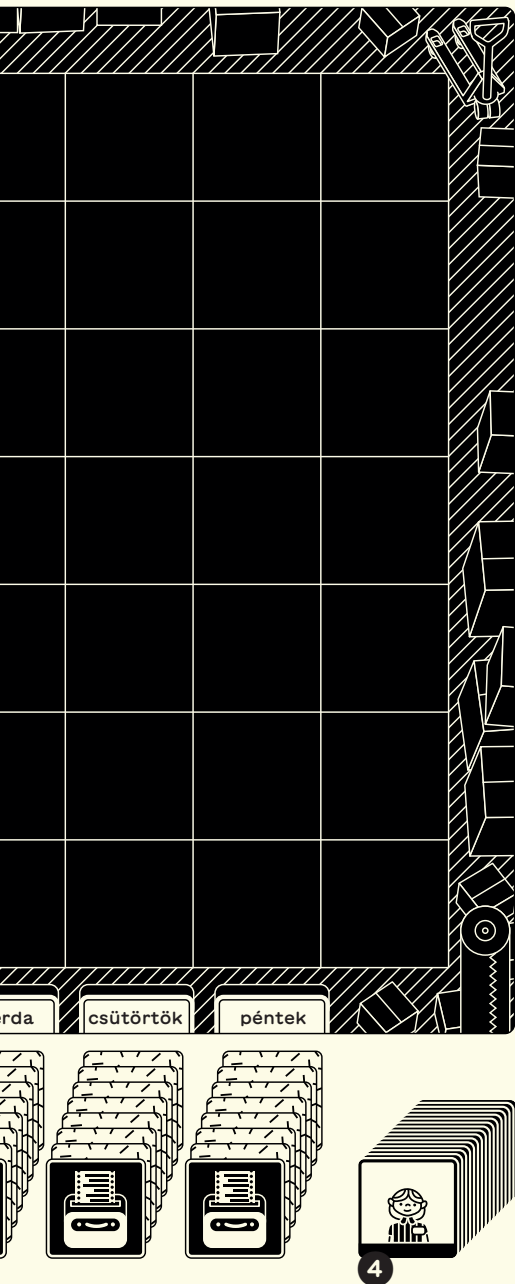
A MUNKAHÉT KEZDETE A RAKTÁRBAN



Az A5 Logisztika büszke rá, hogy dolgozói milyen figyelemmel és precizitással készítenek elő minden munkahetet. Hogy még motiváltabbak legyenek, kamerákat is elhelyeztünk!

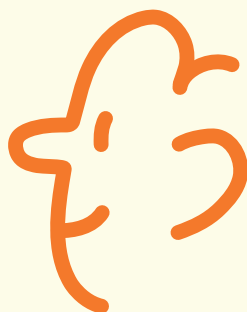
- 1** Tegyétek a raktártáblát egy mindenki által elérhető helyre.
- 2** Húzzatok véletlenszerűen 35 árulapkát a húzózsákból, és alkossatok ezekből 5 darab egyforma, 7 lapkából álló paklit (anélkül, hogy a lapkákat megnézegetnétek). A paklikat tegyétek a raktártábla mellé, minden munkanaphoz egyet.
- 3** Tegyetek minden pakli tetejére 1 utasításkártyát, a hétfőt kivéve (tehát összesen 4-et).
- 4** Alkossatok a vásárlókártyákból egy képpel lefelé fordított paklit a raktártábla mellett.
- 5** A leglelkesebb dolgozó lesz a műszakvezető az első munkanapon, azaz hétfőn.





5

Önként
vállalom!



EGY NAP MENETE A RAKTÁRBAN



Minden munkanapon az összes dolgozó sorra kerül mint műszakvezető az óramutató járása szerint. A műszakvezető pontosan egy darab árulapka felhúzásáért és lehelyezéséért felelős.

Ez így néz ki:

HÚZZ

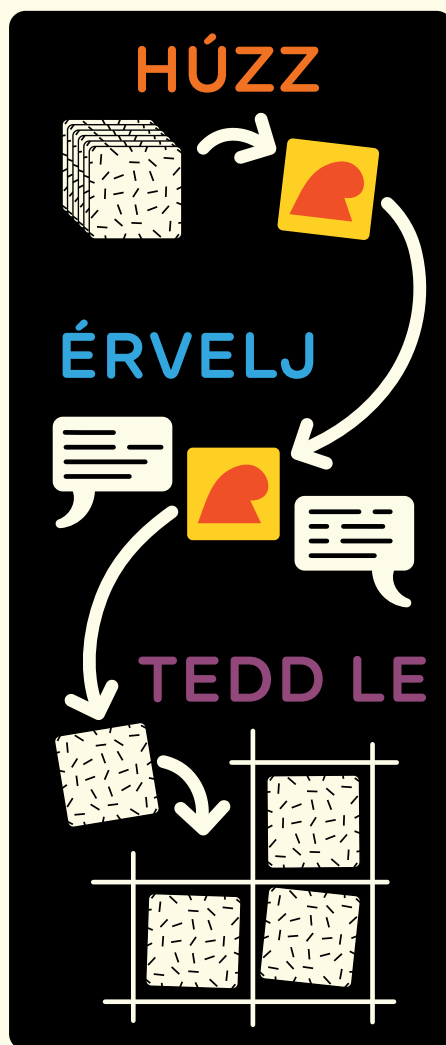
Az aktuális műszakvezető húzza fel az adott munkanap paklijának legfelső árulapkáját, majd mutassa meg minden dolgozónak.

ÉRVELJ

Vitassátok meg, mit ábrázol a lapka és hova szeretnétek letenni. Adjatok neki történetet, nevet, vagy döntsétek el bármilyen szabadon választott módon, hogyan kapcsolódik a felhúzott lapka a raktár többi lapkájához.

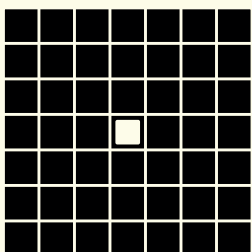
TEDD LE

A műszakvezető tegye a lapkát a raktár egyik szabad mezőjére, majd fordítsa képpel lefelé. Az aktuális műszakvezető a végső döntés (hiszen épp ő a főnök), de minden dolgozónak kötelezően ajánlott megosztania a véleményét!

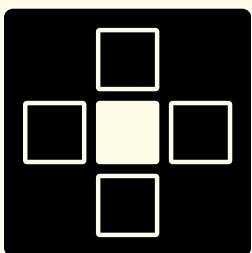


Az árulapkákat az alábbi szabályok szerint tehetitek le:

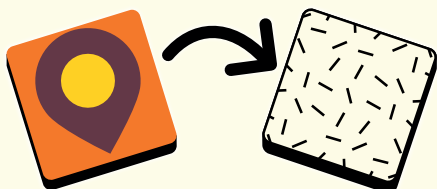
- 1 A játék legelső lapkáját a raktár-tábla középső mezőjére kell tenni.



- 2 Minden további lapkát bármilyen korábban lehelyezett lapkával élszomszédosan kell letenni (fölé, alá, jobbra vagy balra).



- 3 Amikor egy lapkát letesztek egy mezőre, fordítsátok képpel lefelé. Miután egy lapkát lefordítotok, azt senki nem nézheti meg a játék végéig.



Ismételjétek meg ezt a folyamatot, az óramutató járása szerint továbbadva a műszakvezető szerepét, amíg le nem tettétek az adott munkanap mind a 7 lapkáját. A nap végén bármennyi időt rászánhattok, hogy megbeszéljétek a nap folyamán hozott döntéseiteket.

Kezdjétek
középen!



Tegyétek
a lapkákat
egymás mellé!



Fordítsátok
képpel lefelé,
leskelődni
nem ér!



Én jövők!

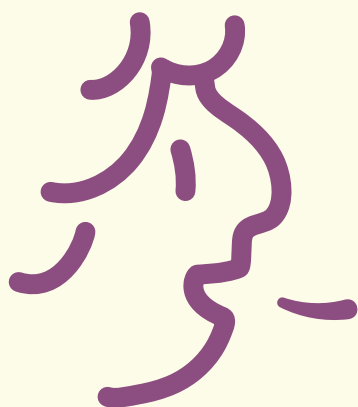


Ahhoz, hogy jobban emlékezzetek rá, mit hova helyeztetek le, érdemes valamilyen logikai kapcsolatot létrehozni a lapkák között, például:



TÖRTÉNETEK

Ez egy medve, ami ellopja a fánkot az elefánttól, aki épp az időjárásról beszél.



HELYSZÍNEK

Tegyük a háromkérményű gyárat a sárga házikó mellé, amire süt a nap fentről.



KATEGÓRIÁK

Ez egy vízvezetékrendszer, tegyük a többi fura kábel mellé, a ház alá.

A KÖVETKEZŐ NAP KEZDETE



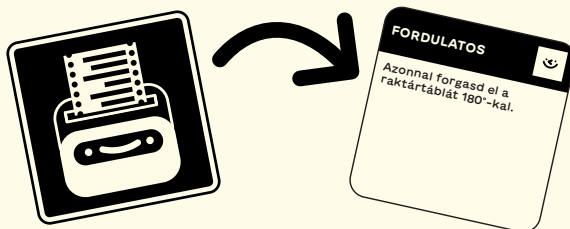
Mielőtt árulapját húznátok, az aktuális műszakvezető fordítsa képpel felfelé az utasításkártyát az adott nap paklijának tetejéről, és olvassa fel hangosan. Minden dolgozónak legjobb tudása szerint követnie kell ezeket a kártyán lévő utasításokat, akkor is, ha azok ellentétesek a játékszabállyal.

Ha előfordul, hogy valamelyik dolgozó nem követi a kártyán lévő utasítást, nem jár érte azonnali büntetés.

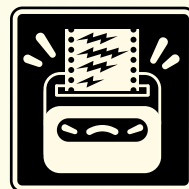
Folytassátok a műszakot, mintha mi sem történt volna. Az A5 Logisztikánál azt valljuk, hogy a dolgozóknak nem érdemes idegeskedniük azon, hogy folyamatos kamerás megfigyelés alatt tartjuk őket.

Ha szeretnétek egy könnyebb munkahetet, távolítsátok el a legfelsőbb utasításokat a játékból. Ha szeretnétek egy könnyebb valóságot, távolítsátok el ezeket az életetekből is. (Utóbbiért nem vállalunk felelősséget!)

Húzzatok, érveljete, tegyete le lapkákat minden munkanapon, amíg eléríte a pénteki nap végét. Ekkor 35 képpel lefelé fordított árulapka lesz a raktárban.



FELSŐBB
UTASÍTÁS



LEGFELSŐBB
UTASÍTÁS

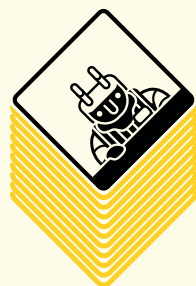
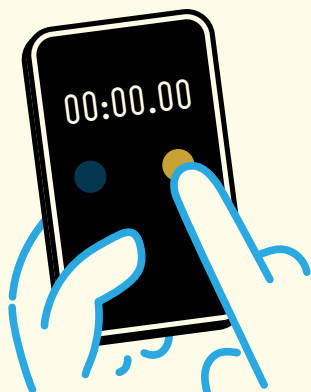
VÁSÁRLÓK INVÁZIÓJA A JÁTÉK VÉGÉN

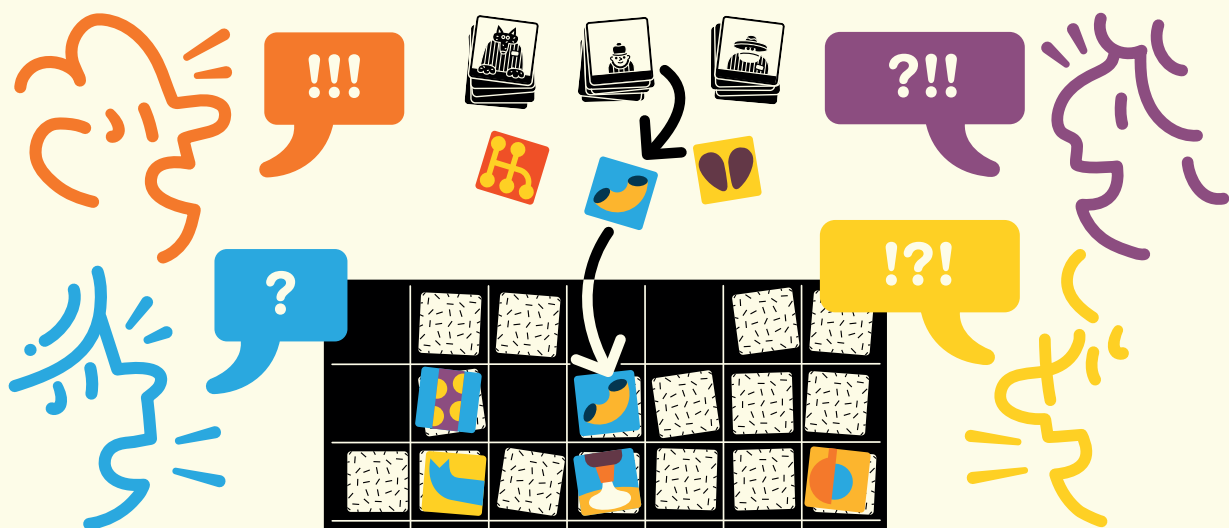


A pénteki nap végén, miután letették a munkahét mind a 35 lapkáját, a vásárlók beözönlenek a raktárba, és követelik az árukat: olyanokat, amik vannak raktáron, és olyanokat is, amik nincsenek.

Közösen, egyszerre nézzétek át a vásárlókártyákat, és próbáljátok meg minél pontosabban párosítani azokat a raktárban képpel lefelé fordított áru lapkákkal. Ehhez:

- Nagyjából egyenlően osszátok szét a vásárlókártyákat egymás között.
- Indítsatok egy stoppert 0:00-ról. A célotok, hogy 5 percen belül végezzetek, de minél hamarabb, annál jobb!





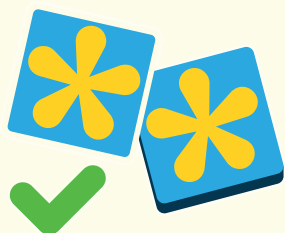
Amint elindul a stopper, minden dolgozó kezdjen el keresgélni a kézhez kapott vásárlókártyái között, és tegyen le minden olyan kártyát, amiről úgy gondolja, tudja, hol található a párja a raktárban. Gyorsnak kell lennetek, mivel rengeteg olyan kártyával fogtok találkozni, amivel nem találkoztatok a munkahét során.

Egyszerre keresgéltek, de a kézhez kapott kártyákat szabadon megbeszélhetitek egymással, átadhattok egymásnak kártyákat, áthelyezhettek már lehelyezett kártyákat... lényegében jó nagy káoszt csinálhattok.

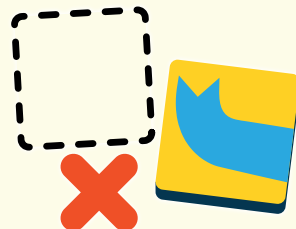
Ha mindenki úgy érzi, teljesítette a feladatát, és ezt „VÉGEZTEM!” bekiabálással jelezte is, állítsátok meg a stoppert. Fordítsátok képpel felfelé az árulapkákat, és ellenőrizzétek, hogy a megfelelő vásárlókártyákat helyeztetétek-e rájuk.

Számoljátok össze, hány olyan árulapka van, aminek nem sikerült megtalálni a párját. Minden ilyen lapka után adjatok hozzá 10 másodpercet az összidőtökhöz.

Nézzétek meg, hogyan teljesítettetek a játékszabály hátulján található táblázat alapján.



+10 MÁSODPERC



+10 MÁSODPERC

KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSOK



JÁTÉKTERVEZŐ

David King
Ricky Haggett
Richard Hogg

GRAFIKUS

Richard Hogg

KREATÍV VEZETŐ

Alex Hague

VIDEÓ

SU&SD

FEJLESZTŐ

Alex Hague
James Nathan Spencer
Justin Vickers

JÁTÉKSZABÁLY

Kristen Leach

FORDÍTÓ

Hajnal Gábor

KIADÓ

CMYK

GYÁRTÓ

Strom MFG

KÖSZÖNET

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

A DOBOZ TARTALMA

- 150 árulapka
- 150 vásárlókártya
- 30 utasításkártya
- 1 raktártábla
- 1 alkalmazottak kézikönyve

SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED?

Küldj e-mailt a hello@cmyk.games címre!

IMPORTÁLJA

GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
info@gemker.hu, www.gemker.hu

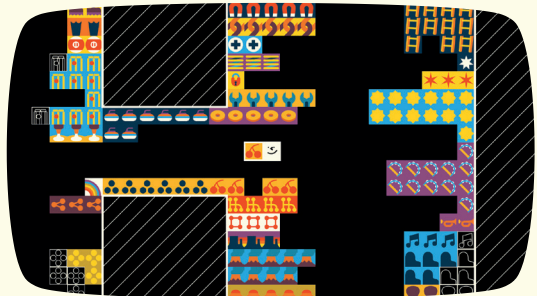
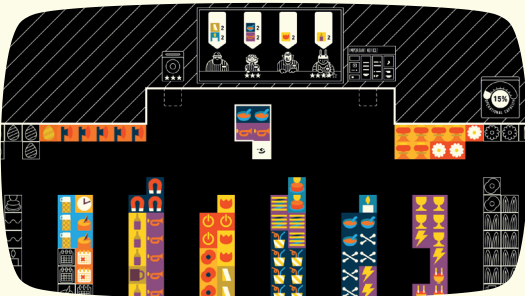
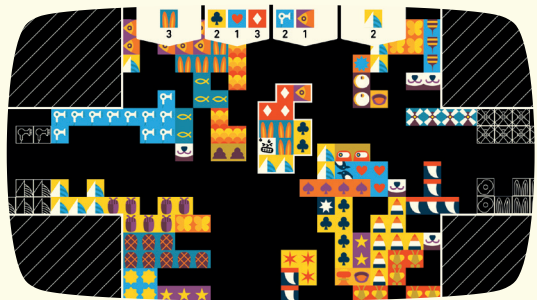
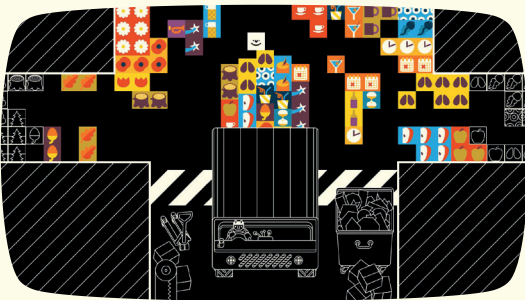
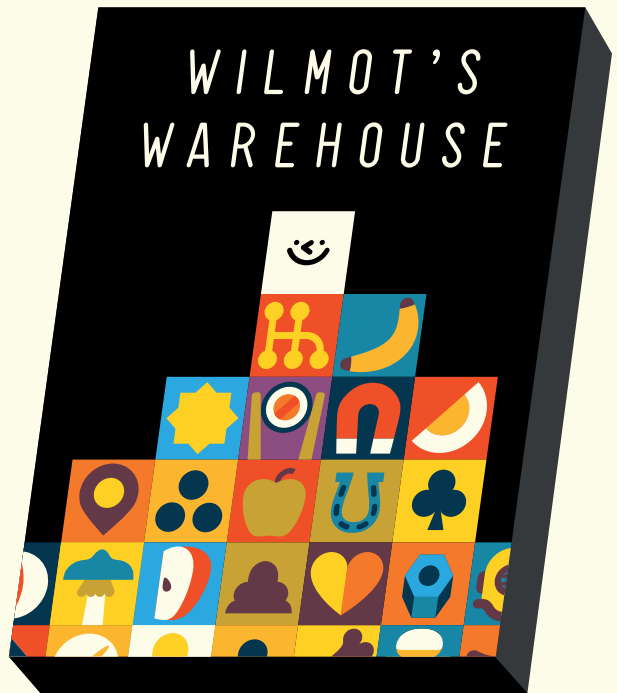
SZEREZD BE A VIDEÓJÁTÉKOT!

A Wilmot raktára , eredeti címén
Wilmot's Warehouse egy videójátékon
alapul, aminek a címe... szintén
WILMOT'S WAREHOUSE.

„Egy játék azoknak, akik szeretnek
rendet tartani”

Elérhető PC-n, Macen, PlayStationön,
Xboxon, iOS-en, valamint Nintendo
Switchen.

wilmotswarehouse.com



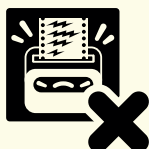
TELJESÍTMÉNYÉRTÉKELÉS

Az összdíótök annyi, amit a stopperetek mutat **PLUSZ 10 MÁSODPERC** minden áru lapkáért, amit nem párosítottatok össze a megfelelő vásárlókártyával.

ÖSSZ. IDŐ	TELJESÍTMÉNY ÉRTÉKELÉSE
1:00 alatt	Ezt mégis HOGY csináltátok? Ez igen! Azonnal jelentkezettek a vezetőségénél!
1:00-1:29	Üdvözlünk titeket az A5 Logisztika gyorsításáv programjában!
1:30-1:59	Nézzenek oda! Hogy meglovagoltátok a rendszerszintű hatékonyság hullámain!
2:00-2:59	Gratulálunk! Elértétek a működésünkhöz szükséges szintet.
3:00-3:59	Ti vagy inkább egy csapat robot? Vajon kiket vegyünk fel, hogy hatékonyak legyünk?
4:00-4:59	Kérjük, fontoljátok meg a Kötelező Képzelőerő Képzésünkre való feliratkozást.
5:00 és fölötte	Baráti ötlet: munka közben ne aludjatok.

KÖNNYEBB MUNKAHÉTHEZ

Tegyetek le munkanaponként 6 lapkát. Eltávolíthatjátok vagy átugorhatjátok a legfelsőbb utasításokat.



NEHEZEBB MUNKAHÉTHEZ

Tegyetek le munkanaponként 8 lapkát. Tehettek egy utasítás-kártyát a hétfői nap paklijának tetejére.

