

GLÜCKW

Zum neuen A



Willkommen be

VUNTSCH!

Arbeitsplatz.



Bei A5-Logistik

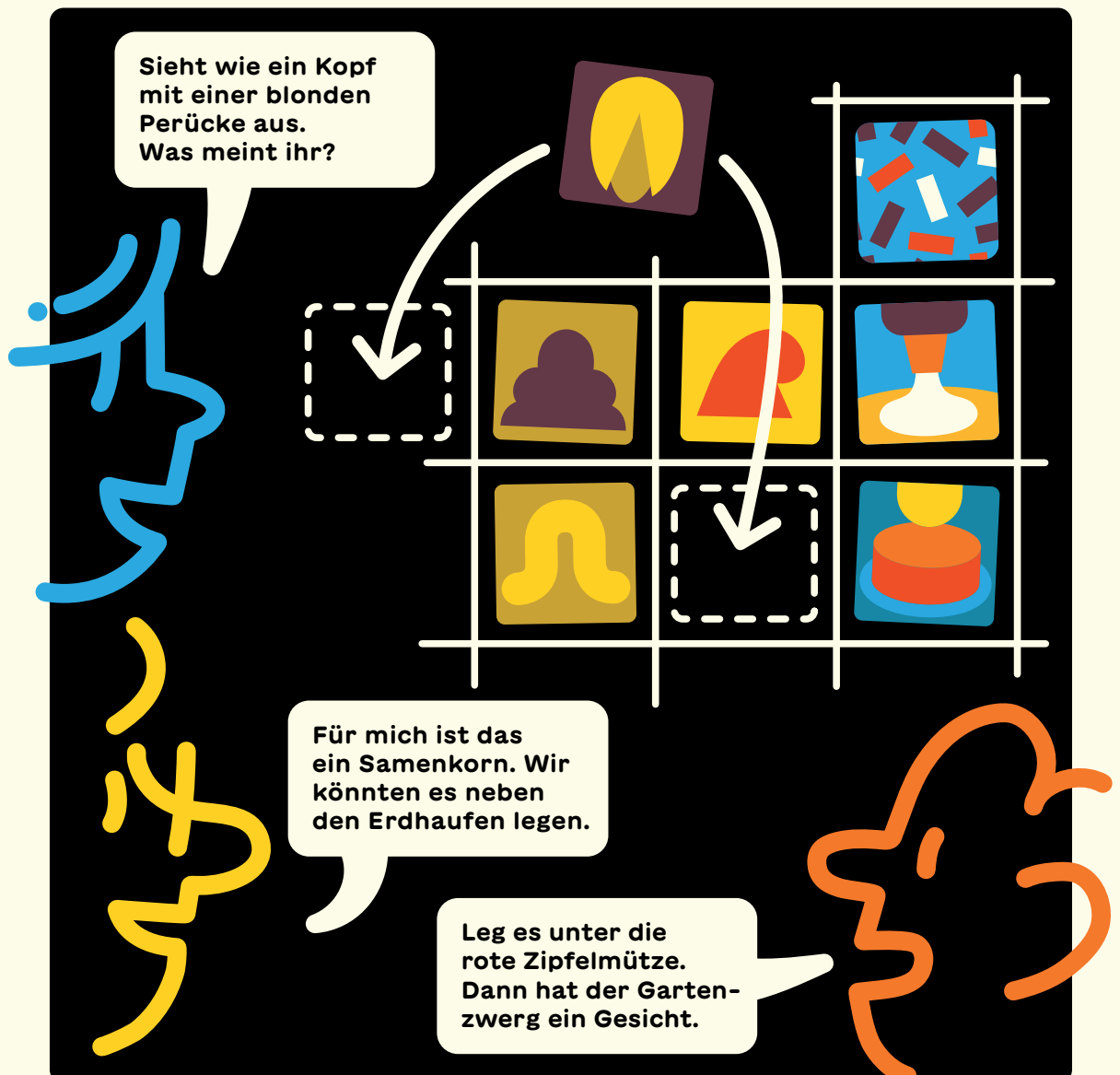
Ihr seid ein Team und müsst gemeinsam ein Lager managen. Dazu braucht es ein gutes Gedächtnis, viel Fantasie und natürlich die albernen Geschichten, die man sich im Arbeitsalltag so ausdenkt.

Jeder Arbeitstag besteht aus 7 Spielzügen, die alle folgendermaßen ablaufen:

ZIEHE 1 Waren-Plättchen vom Stapel.

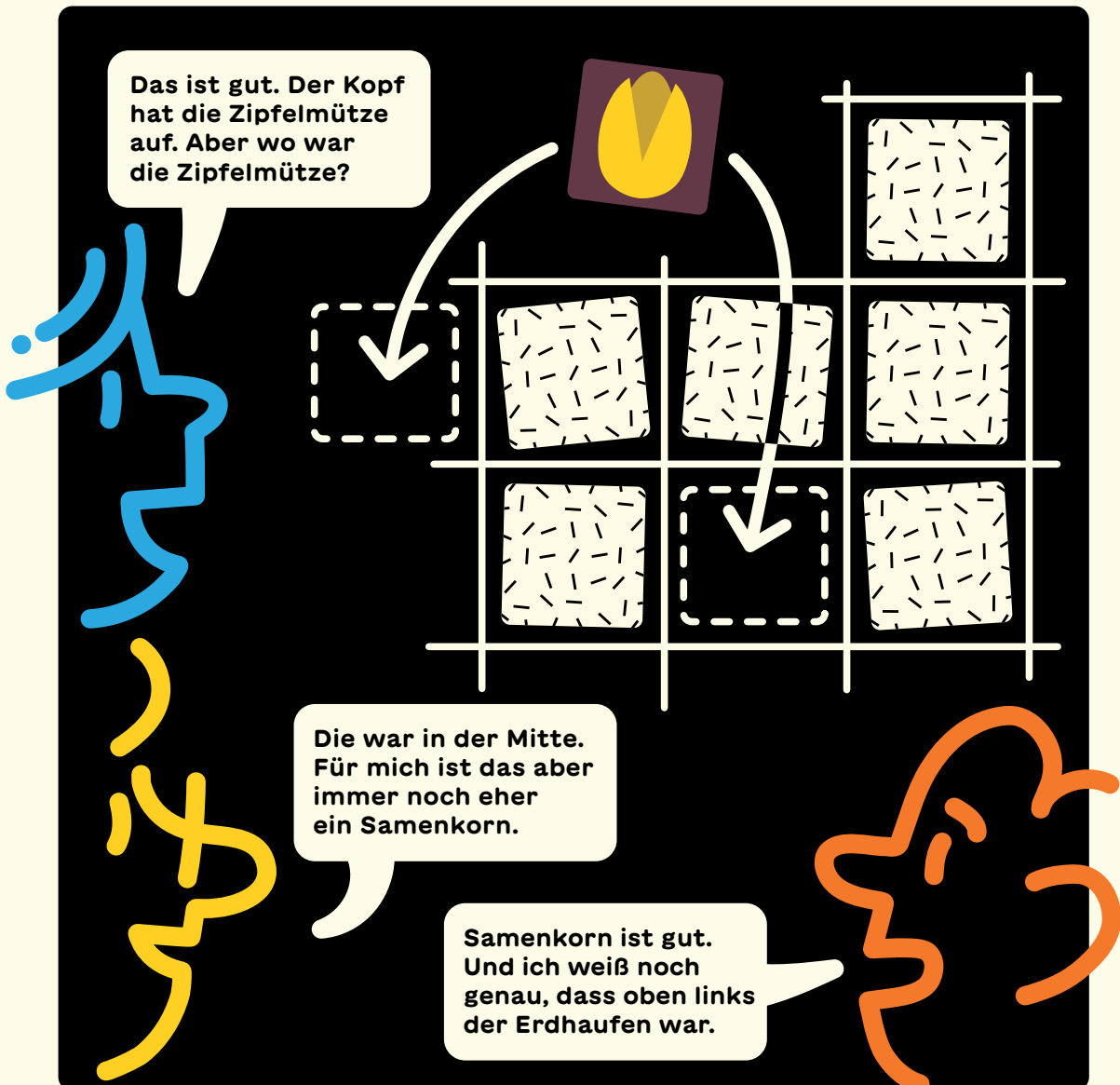
DISKUTIERT darüber, wie es aussieht.

PLATZIERE es so, dass ihr es später wiederfindet.



Nachdem ihr eine Ware platziert habt,
dreht ihr sie auf die verdeckte Seite. Ihr
dürft sie bis zum Ende des Spiels nicht
mehr ansehen.

Merkt euch also gut, wo welche Ware liegt,
denn am nächsten Tag müsst ihr neue
Waren platzieren.



An jedem Werktag (von Montag bis Freitag) zieht ihr reihum insgesamt 7 Waren und platziert sie. Ab Dienstag kommt zudem jeden Tag eine andere Ideen-Karte ins Spiel. Sie beeinflusst, wie ihr Waren platzieren und miteinander kommunizieren dürft.

STRENG VERTRAULICH

Heute darf nur die Schichtleitung die gezogene Ware ansehen. Sie darf die Ware beschreiben und wie gewohnt mit dem Team über die Platzierung diskutieren.

Klingt wie ein Gartengerät. Oder vielleicht 'ne Gabel?

Dann passt es zum Erdhaufen oder zum Kuchen.

Ein blaues Ding mit drei Zacken.

EINE E-MAIL HÄTTE ES AUCH GETAN

Heute darf jedes Teammitglied zu jeder Diskussion über die Platzierung einer Ware nur 1 Wort beitragen. Das Wort darf jedoch beliebig oft wiederholt werden. In der Kürze liegt die Würze!

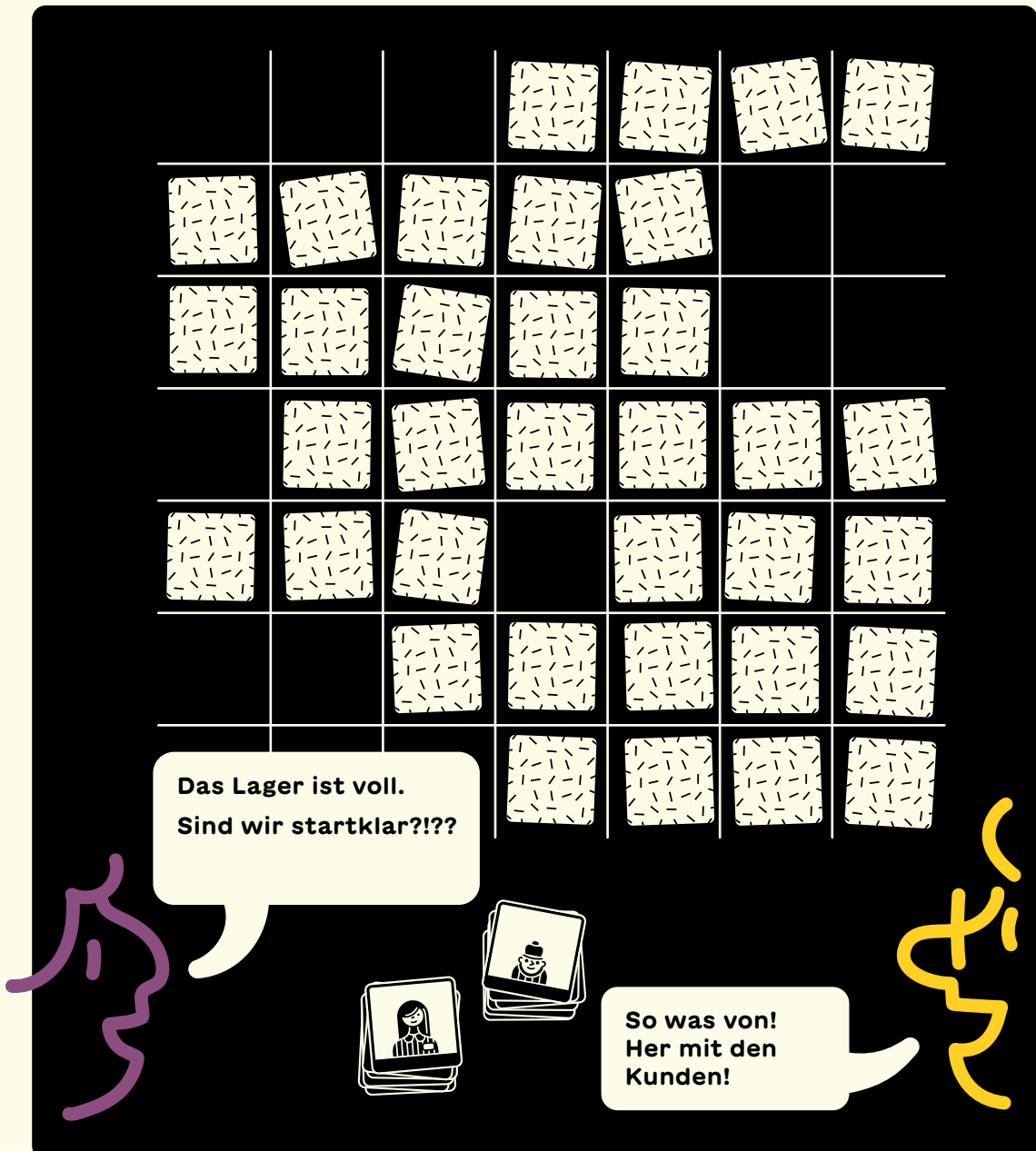
BAUM!!!

OBEN?!

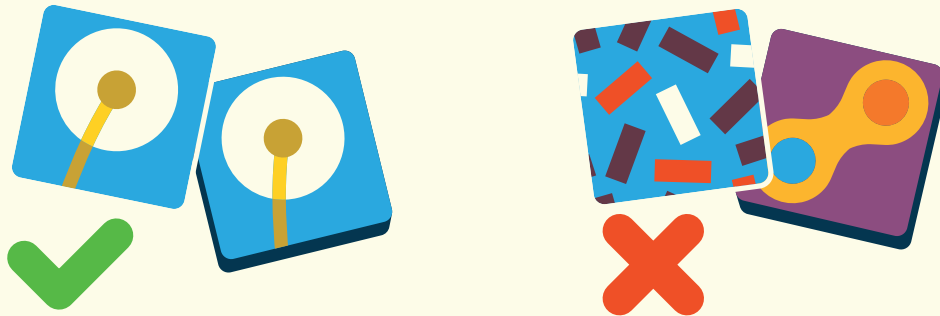
KIRSCHIE!?

Am Freitagabend liegen 35 verdeckte
Waren im Lager, die ihr dort platziert habt.

Alles ist bereit für den Ansturm der
Kunden am Wochenende!



Am Ende der Woche findet eure wöchentliche Leistungsbeurteilung statt. Euer Score ergibt sich daraus, wie viele Waren aus dem Lager ihr an die richtigen Kunden übergeben habt.



Klingt schwierig? Keine Bange. Mit ordentlichem Teamwork, lustigen Geschichten und verrückten Eselsbrücken wird es euch gelingen, mehr Treffer zu landen, als ihr vielleicht denkt.

Genug vom Lesen? Scannt den QR-Code unten oder besucht cmyk.games/wilmot für euer offizielles Onboarding (Erklärvideo nur auf Englisch verfügbar).



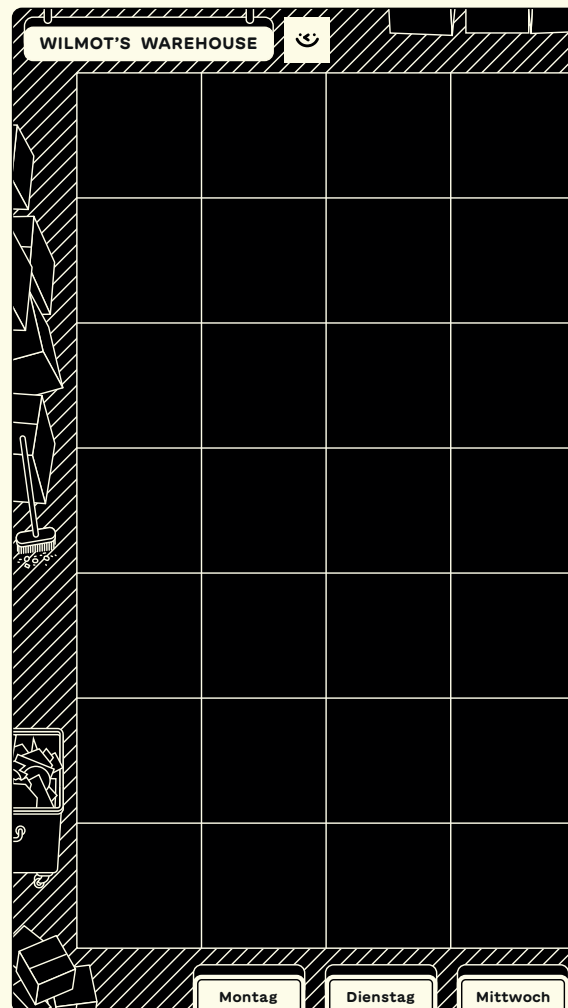
AUFBAU DES ARBEITSPLATZES



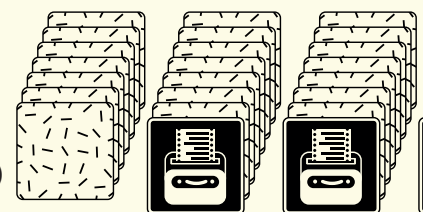
Wir bei A5-Logistik ermutigen alle Mitarbeitenden, Wert auf einen korrekt eingerichteten Arbeitsplatz zu legen. Zur Förderung der Motivation haben wir sogar Kameras installiert!

- 1 Legt den Lager-Spielplan in die Mitte des Tisches.
- 2 Gebt alle Waren-Plättchen in den Beutel und zieht 35 zufällige daraus. Legt sie verdeckt (ohne sie allzu genau anzusehen) auf 5 Stapel mit je 7 Waren. Legt die Stapel neben den Spielplan, unter die einzelnen Wochentage.
- 3 Zieht 4 Ideen-Karten und legt je 1 davon verdeckt auf jeden Stapel (außer Montag). Die übrigen braucht ihr in diesem Spiel nicht.
- 4 Legt alle Kunden-Karten verdeckt neben den Spielplan. Ihr könnt sie willkürlich in praktische Stapel aufteilen.
- 5 Der oder die Motivierteste von euch übernimmt am Montag die erste Schichtleitung.

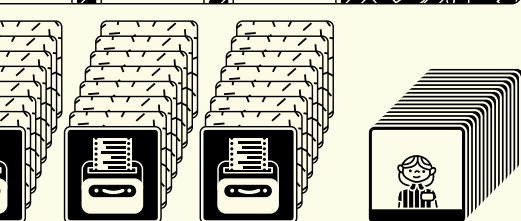
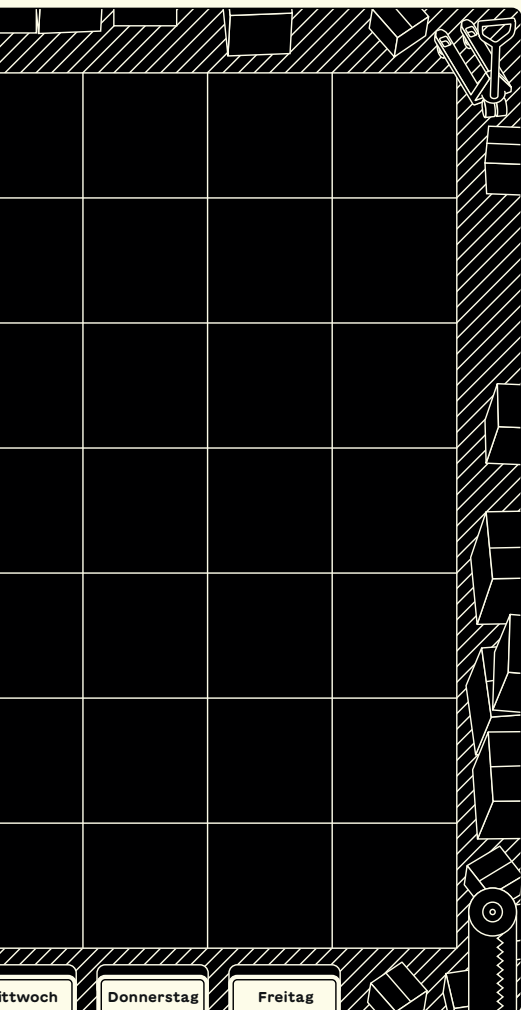
1



2



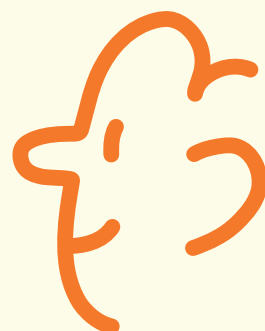
3



4

5

Ich mach
das doch
gern!



EIN ARBEITSTAG IM LAGER



Wir bei A5-Logistik stehen für flache Hierarchien. Daher rotiert die Schichtleitung mehrmals täglich. Wenn du an der Reihe bist, machst du einen Spielzug. Dabei deckst du 1 Ware auf und platzierst sie im Lager. Anschließend übernimmt die nächste Person im Uhrzeigersinn die Schichtleitung.

So läuft ein Spielzug ab:

ZIEHEN

Ziehe die oberste Ware vom Stapel des heutigen Tages und zeige sie allen.

DISKUTIEREN

Seht euch gemeinsam die Illustration der Ware an und sprecht darüber, wo ihr sie platzieren wollt. Gebt ihr einen Namen, denkt euch eine Geschichte aus oder überlegt euch, wie sie mit den anderen Waren im Lager in Verbindung stehen könnte.

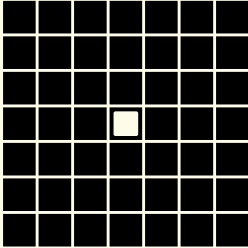
PLATZIEREN

Lege die Ware auf ein freies Feld im Lager und drehe sie auf die verdeckte Seite. Dabei musst du dich an die Platzierungsregeln (siehe nächste Seite) halten. Alle im Team sollten ihre Meinung äußern, aber du als Schichtleitung triffst die endgültige Entscheidung.

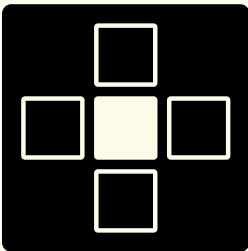


Platzierungsregeln für Waren:

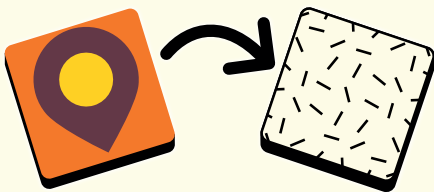
- 1 Die erste Ware des Spiels muss auf das zentrale Feld des Lagers gelegt werden.



- 2 Jede weitere Ware muss neben eine bereits platzierte Ware gelegt werden: oberhalb, unterhalb, links oder rechts (nicht diagonal).



- 3 Nachdem du eine Ware platziert hast, drehe sie auf die verdeckte Seite. Einmal verdeckt, könnt ihr sie bis zum Ende des Spiels nicht mehr ansehen.



Anschließend übernimmt die nächste Person im Uhrzeigersinn die Schichtleitung. Spielt weiter, bis ihr alle 7 Waren platziert habt. Nach Feierabend könnt ihr euch etwas Zeit nehmen und den Tag Revue passieren lassen. Seht euch dabei aber keine verdeckten Waren an.

In der Mitte anfangen!



Danach immer neben eine andere Ware.



Umdrehen und nicht mehr drunter schauen!



Ich bin dran!

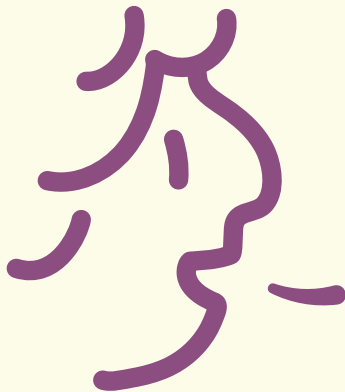


Hier ein paar Tipps, wie ihr euch Merkhilfen schaffen und Eselsbrücken bauen könnt:



GESCHICHTEN

Der Bär klaut einen Donut von einem Elefanten, der über das sonnige Wetter spricht.



RÄUMLICHE ZUSAMMENHÄNGE

Die Fabrik mit den 3 Schornsteinen steht neben dem gelben Haus unter der strahlenden Sonne.



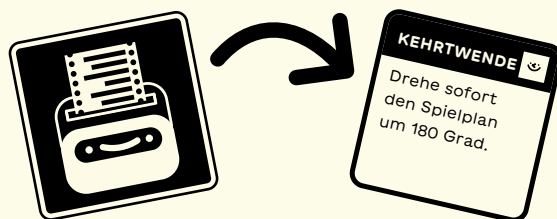
KATEGORIEN

Das sind Wasserrohre. Sie passen zu den anderen komischen Kabel-Dingern unter dem Haus.

EIN NEUER TAG BEGINNT



Die nächste Person im Uhrzeigersinn übernimmt die Schichtleitung und beginnt damit, die Ideen-Karte oben auf dem Stapel des heutigen Tages aufzudecken und laut vorzulesen. An diesem Tag müsst ihr euch alle nach besten Kräften an die Anweisungen der Karte halten. Das gilt auch, wenn sie den Regeln aus diesem Handbuch widersprechen.



Mitarbeitende, die eine Anweisung versehentlich missachten, werden nicht unmittelbar bestraft. Ihr könnt eure Arbeit unbesorgt fortsetzen. Es findet keinerlei Überwachung oder Aufzeichnung durch A5-Logistik statt.

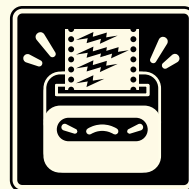


Wenn ihr eine entspannte Arbeitswoche wollt, könnt ihr die wahn-sinnigen Ideen beim Spielaufbau aussortieren. Wenn ihr das nicht nur im Spiel, sondern auch in der Realität wollt, entfernt sie aus eurem Kopf (die HR-Abteilung hilft dabei gerne).

Am Ende des Tages wird die Ideen-Karte abgelegt. Spielt auf diese Weise jeden Tag der Woche, bis ihr am Freitagabend alle 35 Waren verdeckt im Lager platziert habt.



**NORMALE
IDEE**



**WAHNSINNIGE
IDEE**

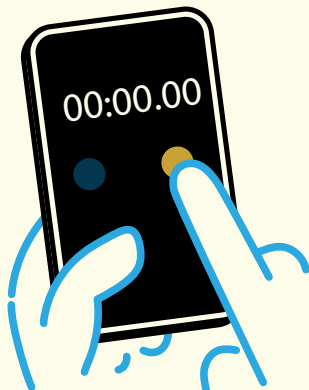
DER ANSTURM AM WOCHENENDE

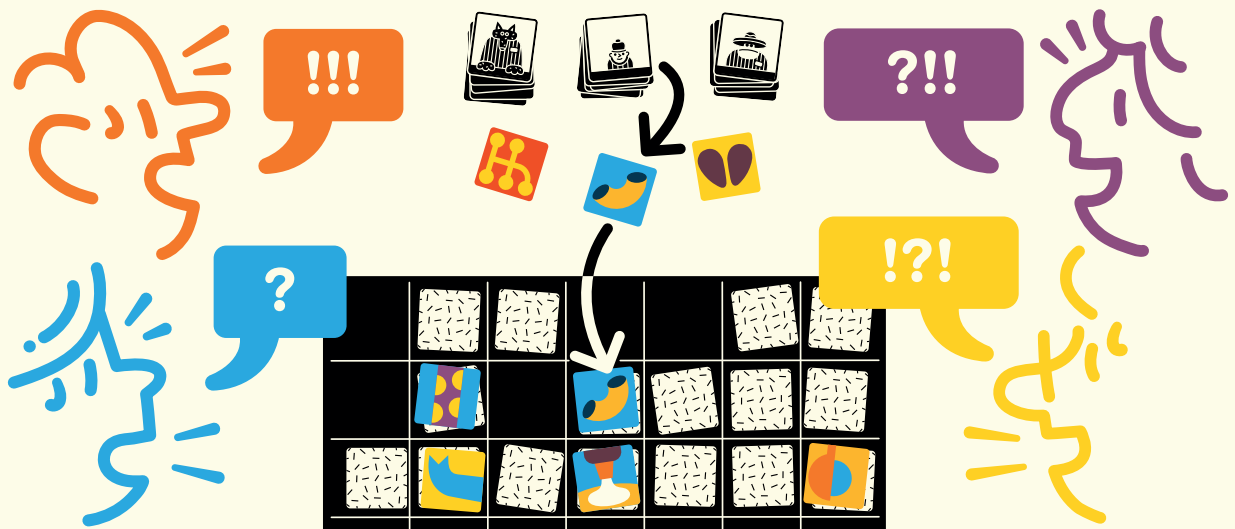


Es ist Samstagmorgen und das heißt Stoßzeit! Alle Kunden schlagen gleichzeitig auf und brüllen lautstark nach ihren Waren. Einige davon habt ihr auf Lager, andere nicht.

Jetzt ist keine Zeit mehr für geordnete Spielzüge, jetzt handeln alle gleichzeitig! Ihr habt maximal 5 Minuten, um jeder verdeckten Ware im Lager 1 Kunden zuzuordnen. So läuft der Samstagmorgen ab:

- Teilt die Kunden-Karten verdeckt unter euch auf. Es muss nicht gleichmäßig sein.
- Startet eine Stoppuhr bei 0:00 Sekunden. Ihr habt maximal 5 Minuten, aber je schneller ihr seid, desto besser.





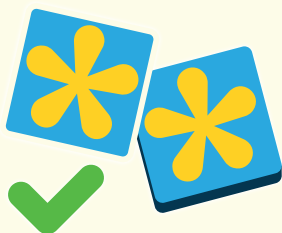
Sobald die Stoppuhr läuft, dürft ihr die Kunden-Karten aufdecken. Legt sie so schnell wie möglich auf verdeckte Waren-Plättchen, die eurer Meinung nach dieselbe Illustration haben. Aber Vorsicht: Die meisten Kunden fragen nach Waren, die ihr gar nicht auf Lager habt!

Ihr spielt alle gleichzeitig. Dabei steht es euch frei, miteinander zu sprechen, Kunden weiterzugeben oder zu tauschen, bereits platzierte Kunden neu zuzuordnen und anderweitig Chaos zu produzieren.

Sobald ihr mit der Zuordnung zufrieden seid und jemand „FERTIG!“ ruft, wird die Stoppuhr angehalten. Deckt nun alle Waren auf und überprüft, ob sie zu den darauf liegenden Kunden passen.

Zählt, wie vielen Waren KEIN passender Kunde zugeordnet wurde. Addiert für jede 10 Sekunden zu eurer gestoppten Zeit.

Vergleicht euer Ergebnis mit der Tabelle zur Leistungsbeurteilung auf der Rückseite dieses Handbuchs.



CREDITS & DANKSAGUNG



AUTOREN

David King
Ricky Haggett
Richard Hogg

ILLUSTRATION

Richard Hogg

CREATIVE DIRECTOR

Alex Hague

PRODUKTION & VIDEO

SU&SD

ENTWICKLUNG

Alex Hague
James Nathan Spencer
Justin Vickers

DESIGN DER ANLEITUNG

Kristen Leach

HERAUSGEBER

CMYK

PRODUKTION

Strom MFG

MIT DANK AN

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

DEUTSCHE AUSGABE

ASMODEE GERMANY

Susanne Kraft, Simon Blome, Monika Planeta, Steffen Trzensky

INHALT

- 150 Waren-Plättchen
- 150 Kunden-Karten
- 30 Ideen-Karten
- 1 Lager-Spielplan
- 1 Handbuch für Mitarbeitende

IRGENDWELCHE FRAGEN?

Schreibt uns über hello@cmyk.games

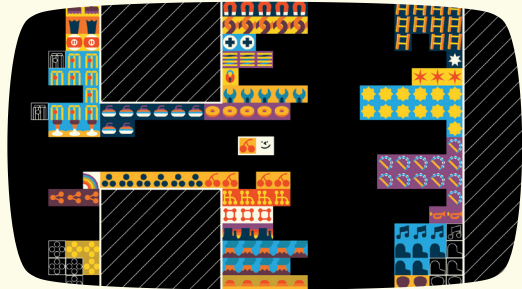
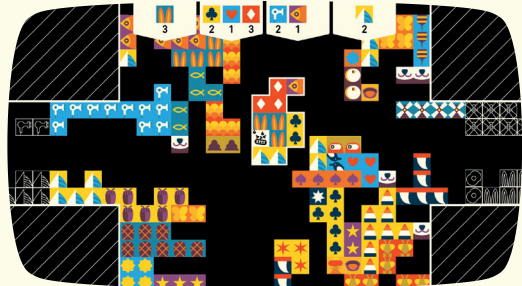
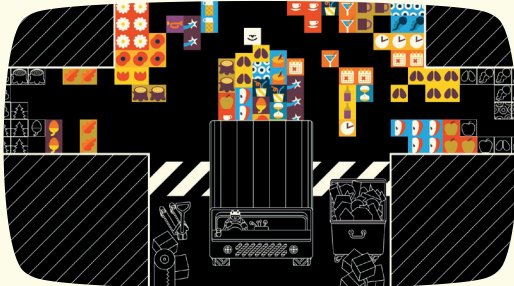
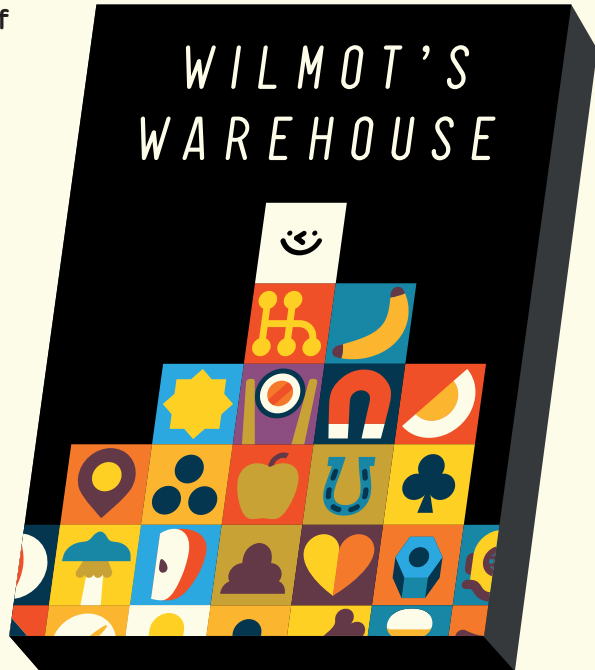
HOL DIR DAS **VIDEOSPIEL!**

Wilmot's Warehouse basiert auf einem beliebten Videospiel namens ... WILMOT'S WAREHOUSE.

„Ein Spiel für alle, die gerne Dinge sortieren.“

Jetzt erhältlich für PC, Mac, PlayStation, Xbox, iOS und Nintendo Switch.

wilmotswarehouse.com



LEISTUNGSBEURTEILUNG EURES TEAMS

Eure Gesamtzeit ist die Zeit auf eurer Stoppuhr **PLUS 10 SEKUNDEN** pro Ware, der KEIN passender Kunde zugeordnet wurde. Scant nun den passenden QR-Code, um eine Videobotschaft zu sehen (nur auf Englisch verfügbar) und von unserem hochmodernen Schulungsprogramm zur optimalen persönlichen und beruflichen Entwicklung zu profitieren.

GESAMT-ZEIT	LEISTUNGS-BEURTEILUNG	VIDEO
Unter 1:00	Wie habt ihr das nur geschafft? Wow! Sofort bei der Geschäftsleitung melden.	
1:00-1:29	Willkommen beim Elite-Programm von A5-Logistik!	
1:30-1:59	Huiuiui, da reitet aber jemand auf der Effizienzwelle!	
2:00-2:59	Glückwunsch: Ihr erfüllt die Mindestvoraussetzungen!	
3:00-3:59	Wären Roboter vielleicht besser geeignet für euren Job?	
4:00-4:59	Schulungsangebot: Fantasie für Anfänger (Pflichtveranstaltung)	
5:00 und mehr	HINWEIS: Schlafen ist während der Arbeitszeit untersagt!	

SPIELAUFBAU FÜR EINE ENTSPANNT WOCHE

Nehmt nur 6 Waren pro Tag. Zudem könnt ihr die wahn-sinnigen Ideen aussortieren.



SPIELAUFBAU FÜR EINE ALBTRAUM-WOCHE

Nehmt 8 Waren pro Tag. Zudem könnt ihr auch auf den Montag-Stapel eine Ideen-Karte legen.





WILMOT'S WAREHOUSE HANDBUCH FÜR MITARBEITENDE

Lorem ipsum