



at the  
office

INSTRUKCJA

# At the Office

Życie pracownika biurowego to nie bułka z masłem! Codzienne case'y, przeciągające się spotkania, trudne do osiągnięcia KPI, stale goniące deadline'y, a wśród tego trzeba jeszcze znaleźć czas na kawę i porcję świeżych ploteček o sprawach służbowych i prywatnych, oczywiście dotyczących pozostałych współpracowników. W gąszczu spraw staje więc przed Wami niełatwe zadanie!

W grze *At the Office* musicie optymalnie zorganizować pracę całego zespołu, kierując się racjonalnością i intuicją, licząc jednocześnie na tuł szczęścia. Waszym zadaniem będzie obranie szerszej perspektywy i takie zarządzanie zespołem, aby finalnie zdobyć jak najwięcej punktów i otrzymać tytuł Szefa Roku. Ołówki i kostki w dłoń i do dzieła!

## Zawartość

notes z arkuszami punktacji

5 kości: 4 kolorowe z oczkami  
i 1 biała z numeracją



4 ołówki



instrukcja



# Przygotowanie do gry

Przygotujcie po **jednym arkuszu biura** i po **jednym ołówku** dla każdego gracza. Wszystkie **5 kości** umieście na środku obszaru gry. To tyle – jesteście gotowi do gry!

## Arkusz biura

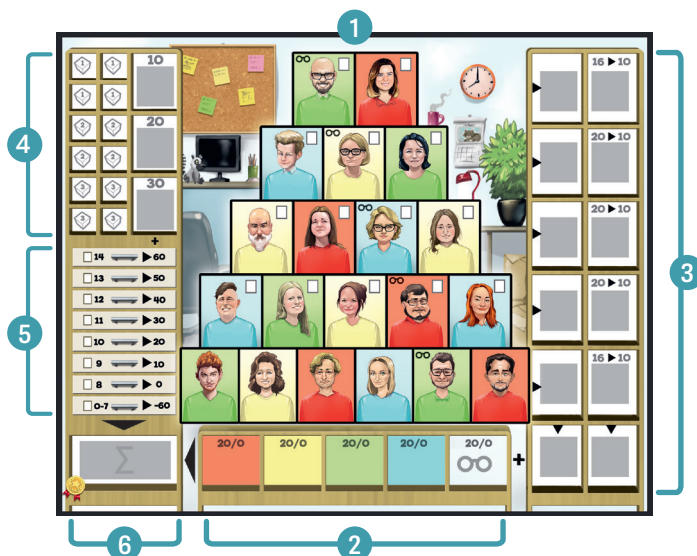
Na środku arkusza widnieje piramida biurowych zależności **1**, poniżej której znajdują się pola bonusowe za **sprawną organizację pracy poszczególnych zespołów** **2**.

Po prawej stronie piramidy znajduje się kolejnych 5 pól bonusowych – **kompetencji** **3**, które zapełnicie, jeśli Wasza firma będzie miała specjalistów o odpowiednio wysokich kwalifikacjach.

Po lewej stronie piramidy znajdują się pola bonusowe nagradzające **optymalne** prowadzenie biura **4**.

Tuż pod nimi, również po lewej stronie **5**, widnieje punktacja za **zwierzchnictwo**, nagradzająca takie zorganizowanie pracy całego zespołu, aby wiedza i umiejętności liderów były co najmniej na tym samym poziomie (równe lub wyższe) co podległych im pracowników.

W ostatnim polu będziecie mogli podsumować wszystkie zdobyte przez Was punkty i wyłonić zwycięzcę **6**.



# Rozgrywka

Losowo wyznacznicie gracza rozpoczynającego – zostaje on aktywnym graczem i jako pierwszy rzuca pięcioma kośćmi. Z **czterech kolorowych** wybiera dla siebie **jedną**, która będzie **niedostępna** dla pozostałych graczy w tej turze, i przysuwa ją do siebie.

**UWAGA:** Jeśli na którejkolwiek z pozostałych kolorowych kości widnieje taka sama liczba oczek jak na tej, którą wybrał aktywny gracz, wszystkie one również stają się niedostępne dla pozostałych graczy i zostają odsunięte na bok.

**Biała kość** zawsze pozostaje na środku stołu i jest dostępna dla wszystkich.

## Organizacja pracy zespołu

Po rzucie kośćmi i określeniu, które z nich zostają na środku stołu, gracze przypisują odpowiednie wyniki członkom swoich zespołów:

- **Aktywny gracz** zapisuje na swoim arkuszu wynik z wybranej kolorowej kości (i/lub białej), przypisując go pracownikowi według zasad opisanych poniżej.
- **Pozostali gracze** również zapisują wynik na swoich arkuszach, przy czym mogą oni skorzystać z jednej, wybranej kości spośród tych pozostałych na środku stołu. Nie zabierają jej jednak do siebie, co oznacza, że więcej niż jeden gracz może skorzystać z tej samej kości.

Po każdym rzucie kośćmi **wszyscy** gracze **muszą** przypisać wybrany przez siebie wynik jednemu z pracowników w swoim biurze. Wyniki są zapisywane **na jeden z trzech sposobów**:

1. Gracz dodaje wyniki z **kości kolorowej i białej**, przypisując sumę pracownikowi, który znajduje się na polu z tłem w kolorze wybranej kolorowej kości.
2. Gracz ignoruje kość kolorową, a wynik z **kości białej** przypisuje pracownikowi, który znajduje się na polu o dowolnym kolorze tła.



**UWAGA:** Jeśli aktywny gracz wyrzucił taki sam wynik na wszystkich czterech kolorowych kościach, to żadna z nich nie zostaje na środku stołu, a pozostali gracze mogą użyć jedynie wyniku z białej kości.

3. Gracz przypisuje wynik jedynie z wybranej **kolorowej kości** pracownikowi, który znajduje się na polu z tłem w odpowiadającym jej kolorze. Tym sposobem przyczynia się do **optymalizacji** pracy swojego biura i może dzięki temu zyskać **bonusowe punkty** (patrz niżej)!



**UWAGA:** Raz przypisanego wyniku nie można zmienić. Jeśli na środku stołu zostały jedynie kości w kolorach tej pół pracownik, którym gracz przypisał już wynik, może skorzystać jedynie z wyniku z białej kości!

Po tym jak wszyscy gracze zapiszą wyniki na swoich arkuszach, kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jest on nowym aktywnym graczem, rzuca kośćmi i dokonuje wyboru jednej kolorowej kości, która nie będzie dostępna dla pozostałych graczy w tej rundzie.

## Koniec gry

Gra kończy się po 20 rundach, kiedy każdemu pracownikowi w biurowej piramidzie przypisano wynik rzutu kośćmi. Pora na podliczenie punktów.

## Punkty bonusowe za optymalne prowadzenie biura

Jeśli gracz (zarówno ten aktywny, jak i któryś z pozostałych) przy zapisywaniu wyniku na arkuszu wybierze **opcję nr 3**, a więc **nie skorzysta z wyniku z białej kości**, zakreśla jeden z symboli kości o odpowiadającej jej wartości w lewym górnym rogu swojego arkusza.

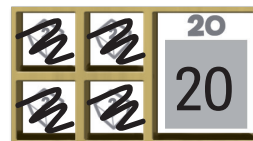


W momencie zakreślenia wszystkich czterech symboli kości z danym numerem – gracz zdobywa bonus za optymalne prowadzenie biura:

**10 punktów** za czterokrotne **niewykorzystanie** białej kości z wynikiem „1”,

**20 punktów** za czterokrotne **niewykorzystanie** białej kości z wynikiem „2”,

**30 punktów** za czterokrotne **niewykorzystanie** białej kości z wynikiem „3”.



Gracz zapisuje zdobyte punkty w odpowiednim polu. Kolejne oszczędności wynikające z niewykorzystania danej wartości są pomijane.

## Punkty bonusowe za sprawną organizację pracy poszczególnych zespołów


W momencie gdy gracz przypisze wynik **piątemu, ostatniemu pracownikowi z danym kolorem tła**, ogłasza swoje osiągnięcie i dopisuje sobie **20 punktów** w polu o odpowiednim kolorze.

**UWAGA:** Jeżeli którykolwiek z graczy zdoła zorganizować pracę zespołu w tym samym kolorze w tej samej kolejce, również otrzymuje 20 punktów.

Pozostali gracze, którym nie udało się nadać wyników wszystkim pracownikom w tym kolorze w tej kolejce, muszą postawić w odpowiednim polu znak „X” – ten bonus nie będzie już dla nich możliwy do zdobycia.



## Punkty bonusowe za „okularników”

Każde szanujące się biuro ma w swoich zasobach zastęp zawsze zwartych i gotowych do pracy „okularników”! Gracz, który jako pierwszy przypisze wynik wszystkim pracownikom w okularach (oznaczonych dodatkową ikoną ) ogłasza ten fakt pozostałym i zapisuje zdobyte tym samym **20 punktów** w polu z symbolem okularów.

**UWAGA:** Wszyscy gracze, którzy zdołają przypisać wyniki wszystkim „okularnikom” w tej samej kolejce, również otrzymują 20 punktów.

Pozostali gracze muszą postawić w odpowiednim polu znak „X” – ten bonus nie będzie już dla nich możliwy do zdobycia.

## Punkty bonusowe za wysokie kompetencje

W momencie przypisania wyniku ostatniemu pracownikowi z **danego poziomu** piramidy – gracz sumuje uzyskane z tego poziomu wartości i zapisuje je w polu po prawej. Jeśli suma ta **osiągnęła** lub **przekroczyła** wymagany poziom kompetencji (wynoszący 16 dla poziomów pierwszego i piątego i 20 dla pozostałych poziomów), gracz zdobywa **10 punktów**, które zapisuje w sąsiadującym z odpowiednią sumą polu.

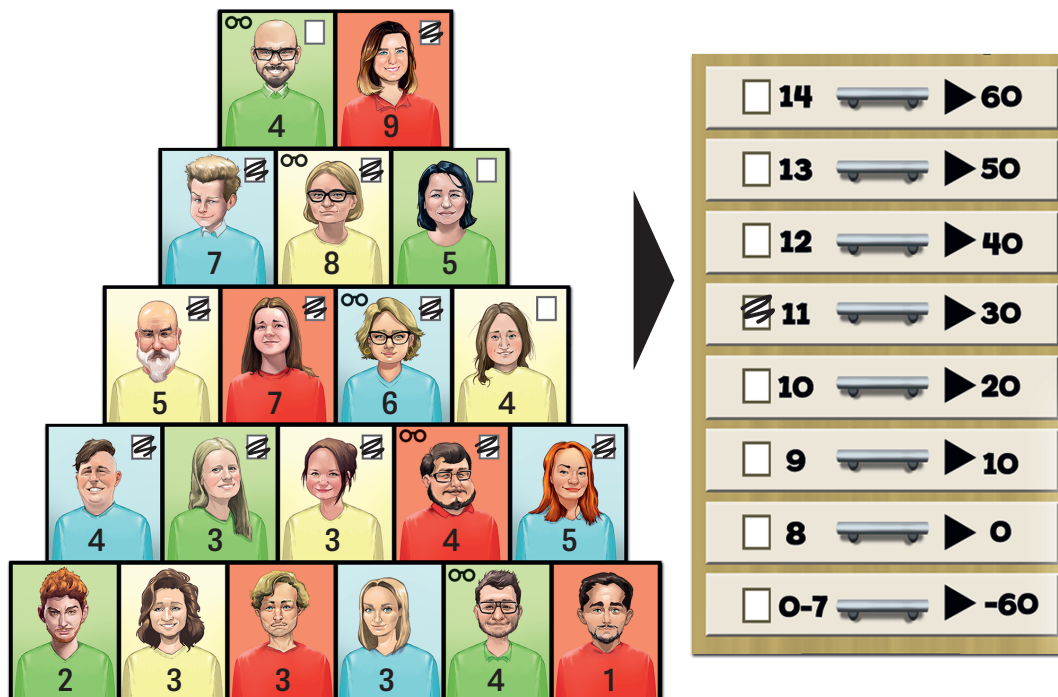


## Punkty bonusowe za zwierzchnictwo

W sprawnie działającym biurze dobrze widziane jest, aby liderzy zespołów znali się na swojej pracy co najmniej tak dobrze jak ich podwładni. Dlatego wszyscy pracownicy poza tymi w piątym, najniższym rzędzie piramidy mają w prawym górnym rogu dodatkowe pole pozwalające zweryfikować spełnienie warunku zwierzchnictwa i zdobyć za to punkty.

Gracz może zakreślić owo dodatkowe pole, jeśli przypisany pracownikowi wynik jest **co najmniej taki sam (równy lub wyższy)** jak ten przypisany każdemu z dwóch podległych mu pracowników – znajdujących się bezpośrednio pod nim w biurowej piramidzie.

Na koniec gry należy policzyć wszystkie zakreślone w ten sposób na arkuszu pola i w zależności od ich liczby zakreślić właściwą opcję po lewej stronie arkusza. Jeśli np. gracze udało się spełnić warunek zwierzchnictwa 11 razy, to na koniec gry będzie mógł doliczyć sobie za to 30 punktów.



# Punktacja

Po przekopaniu się przez tonę papierów i wypiciu kilku kaw pora na zakończenie tego produktywnego dnia i podsumowanie wyników. Finalny uzyskany przez gracza wynik jest **sumą wszystkich pól punktacji** (patrz przykład) na arkuszu: za **kompetencje** ① i wynikające z nich bonusy ②, za **sprawną organizację pracy poszczególnych zespołów** ③, za **optymalne prowadzenie biura** ④ oraz zachowanie zasady **zwierzchnictwa** ⑤. Uzyskany wynik zapiszcie w polu chwwały ⑥. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa, zyskując miano Szefa Roku!

Przykład:



**Autor gry:** Reiner Knizia

**Opracowanie wersji polskiej:** Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

**Ilustracje:** Michał Ambrzykowski

**Opracowanie graficzne:** Tatsiana Korbut

© Dr. Reiner Knizia.

All rights reserved

02527

TREFFL SA  
Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
www.trefl.com

