

Startup fever

Overzicht en doel

Elke speler is eigenaar van een online firma. Ze beheren geld en personeelsleden (ingenieurs, verkopers, bestuurders) en linken ze aan de juiste producten. Ingenieurs in dienst nemen levert betere producten op, daardoor worden meer klanten gecreëerd die op hun beurt meer geld creëren. Verkopers in dienst nemen levert extra geld op en dat kan op zijn beurt gebruikt worden om meer ingenieurs in dienst te nemen. Op het einde van een jaar neemt het beste product klanten over van andere producten. Om te winnen dienen de spelers de het grootste klantenbestand uitbouwen.

Personeelsleden

De blauwe en groene speelstukken stellen het personeel voor. Verkopers (blauw) staan in voor de verkoop en zorgen ervoor dat je inkomsten stijgen. Nerds (groen) zijn ingenieurs en doen de klanttevredenheid stijgen. De werknemers (blokjes) hebben alleen impact op het product waaraan ze werken terwijl de staff (pionnen) impact hebben op alle producten van het bedrijf.

(afbeelding)

Werknemers:

Nerd > doet het aantal klanten voor één product stijgen > kostprijs 1 geld

Verkoper > Verwerft geld uit één product > kostprijs 1 geld

Stafliden:

Grote Nerd > Doet het aantal klanten voor alle producten stijgen > kostprijs 6 geld

Grote Verkoper > Verwerft geld uit alle producten > kostprijs 6 geld

De makkelijkste manier om personeel in dienst te nemen is om ze aan te nemen van de werklozen stapel. Werknemers kosten 1 geldfiche en stafliden kosten 6 geldfiches. Nieuwe personeelsleden komen op het vak 4 van het loopbaanspoor (velden genummerd van 4 tot 0 onder de productlocatie) te liggen.

Aan het einde van het jaar schuiven alle personeelsleden 1 veld op het loopbaanspoor op tot het veld "einde loopbaan" (gemarkeerd met het cijfer 0) waar ze blijven staan.

Spelers kunnen ook personeel van de concurrentie in dienst nemen. Dit kost hen de gewone kostprijs (1/ nerd, 1/ verkoper...) plus het nummer van het veld waar het personeelslid zich bij de concurrentie bevond. Net zoals nieuwe personeelsleden starten ze hun loopbaan op veld 4 bij het nieuwe product.

Om personeel te beschermen kunnen de spelers er ook voor kiezen hun personeel vast te houden door geld te betalen. Ze mogen dan dat personeelslid terug op veld 4 zetten en betalen zoveel geld als velden ze gezakt zijn.

(tekening)

hiring = in dienst nemen

vesting = loopbaan

fully vested = einde loopbaan
retaining = vasthouden
poaching = overnemen

Producten

De 12 secties rond het midden van het bord gemarkeerd met de letters A tot L stellen de producten voor. Elke speler speelt met 2 tot 4 producten, afhankelijk van het aantal spelers. Elk product is verbonden met werknemers (blokjes) die geplaatst worden op het loopbaanspoor (velden gemarkeerd met cijfers 4-0 onder het product) Stafleden (pionnen) beïnvloeden alle producten van het bedrijf en kunnen eender waar op het loopbaanspoor van een bedrijf geplaatst worden.

(figure)

De product categorie van elk product wordt bepaald door de productfiche in het ronde veld. Het productveld (en zijn fiche) is in het begin van het spel gekozen door de speler en wordt gesloten op het veld geplaatst. Tijdens het spel kan de fiche opgedraaid worden door het spelen van een Leak (uitlekken) gebeurtenis kaart of door het op de markt te brengen.

(figure)

noot: productfiches stemmen overeen met de spelerskleur niet met de kleur van het productspoor.

Elke product heeft gebruikers die voorgesteld worden door een gebruikers markeersteen "genummerd" van A tot L. Gebruikers markeerstenen starten op het x veld van het gebruikersspoor rond het bord en schuiven voorwaarts als er meer gebruikers bijkomen. Producten kunnen ook gebruikers verliezen, in dat geval wordt de markeersteen terug geschoven. De gebruikers markeerstenen geven ook aan of een product al dan niet op de markt is gebracht, dit hangt af van welke zijde van de markeersteen zichtbaar is. Het grootste cijfer op het gebruikersspoor geeft het jaarlijks basis inkomen van dit product weer en het kleinste cijfer geeft de overwinningspunten weer, enkel geldig op het einde van het spel. Elk product wordt éénmaal per jaar gespeeld.

(figure)

base revenue = basis inkomen
victory points = overwinningspunten

Elk product heeft een beurtvolgorde markeersteen op het beurtvolgorde spoor (klok) in het midden van het bord. De beurtvolgorde is in het eerste jaar willekeurig en vervolgens bepalend voor elk volgend jaar gebaseerd op de huidige stand van het product : Het product met het minst aantal gebruikers mag als eerste zijn positie op het spoor bepalen.

Strategie

Spelers kunnen het best starten met een gezonde mix van nerds en verkopers, in de mate dat hun geld hen dit toestaat. Na enkele jaren nemen ze best stafleden in dienst. Als de voorraad werknemers uitgeput raakt zullen ze werknemers van andere bedrijven moeten overnemen en hun eigen werknemers moeten beschermen. Concurrentie wordt belangrijk eens er een aantal producten op de markt gebracht zijn (of uitgelekt zijn) Op dat moment wordt het aantal nerds een belangrijke factor. Als je werknemers overneemt, doe dat dan van je rechtstreekse concurrenten.

Spelopstelling:

1. Elke speler ontvangt:

4 gebeurteniskaarten
2 geld blokjes
1 overzichtskaart
4 product fiches

Noot: Productfiches stemmen niet overeen in kleur met de productsporen. De kleur van het productspoor geeft aan welke gebruiker- en beurtvolgorde markeersteen dient gebruikt te worden.

2. Plaats op het bord:

De gesloten productfiches van alle spelers (op een apart productspoor)
De gebruikers markeersteen op het gebruikersspoor
Kies productsporen in de nabijheid van de speler.

2 tot 3 spelers : 4 fiches
4 spelers : 3 fiches
5 tot 6 spelers : 2 fiches

Noot : Alle spelers verwijderen dezelfde fiche, het is te zeggen, bij 4 spelers verwijderen ze bv media, media wordt in het spel niet gebruikt.

3. Stel de gebeurteniskaarten trekstapel samen:

Schud de resterende gebeurteniskaarten en vorm er een gesloten trekstapel mee.

4. Plaats naast het bord in het bereik van alle spelers:

Nerd blokjes (50)
Verkoper blokjes (50)
Grote nerd (aantal = aantal spelers – 1)
Grote verkopers (aantal = aantal spelers – 1)
Resterende geld blokjes

Grondstoffen:

- zodra alle werknemers in dienst zijn kunnen bedrijven alleen nog maar werknemers aannemen van andere bedrijven. Dit noemt men overnemen. Zie het als een kleine poel waaruit kan gevist worden.
- Indien de bank zonder geld komt te zitten hebben de bedrijven er geen toegang meer toe tot iemand terug geld uitgeeft. Zie het als een recessie.
- Als spelers zonder gebeurteniskaarten komen te zitten, schud de aflegstapel en vorm er een nieuwe gebeurteniskaarten trekstapel mee.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over het verloop van 4 tot 6 jaar. Elk jaar komt elk product aan de beurt. Elk jaar eindigt met een concurrentie fase gevolgd door bedrijf – en speladministratie. Gebeurteniskaarten kaarten kunnen door elke speler op elk moment gebruikt worden, tenzij anders aangegeven op de kaart.

Product beurten

Elk jaar krijgen de spelers één beurt voor elk van hun producten, dit in beurtvolgorde. Elke productbeurt bestaat uit volgende acties (zie verder) . Niet alle acties zijn elke beurt mogelijk.

1. Meer nieuwe gebruikers.

Meer gebruikers beginnen het product te gebruiken

- * voeg 1 gebruiker toe voor elke nerd die aan dit product werkt.
- * Voeg er 2 toe als er een grote nerd aanwezig is in het bedrijf.
- * Schuif de product gebruikers markeersteen op.

Voorbeeld: De spelers rolt een 4. Zijn bedrijf heeft 3 nerds en 3 verkopers die aan dit product werken, ook is er in het bedrijf een grote nerd aanwezig. De gebruikers markeersteen schuift 4+ 3+2 of 9 velden op op het gebruikersspoor.

Belangrijk:

Wanneer men “ product op de markt brengen” bereikt is dient de speler onmiddellijk dit product op de markt te brengen. Draai de productfiche om. De gebruikers markeersteen kan niet verder dan het laatste veld van het gebruikersspoor geplaatst worden.

2. Ontvang product inkomsten

Je ontvangt inkomsten afhankelijk van het aantal gebruikers en het aantal verkopers

- * Het grootste cijfer onder de spelers gebruikers markeersteen op het gebruikersspoor geeft het jaarlijks basis inkomen weer.
- * voeg 1 geld toe voor elke verkoper dat werkt voor dit product
- * Voeg 2 toe als het bedrijf een grote verkoper in dienst heeft.
- * ontvang je geld blokjes van de bank.

Voorbeeld: De gebruikers markeersteen staat op veld 4. In het bovenstaande voorbeeld zou het inkomen 4+ 3 of 7 geld opleveren.

3. Beheer personeelsleden

De volgende acties kunnen in eender welke volgorde gespeeld worden en dit zo vaak als de huidige speler dit wil. Gelimiteerd door grenzen van de acties en het beschikbare geld.

Personeel in dienst nemen (tot 2 personeelsleden per beurt)

Nieuw personeel kan in dienst genomen worden voor dit product. Spelers dienen de kostprijs aan de bank te betalen.

- Nerds (groene blokjes) kostprijs is 1 geld blokje. Spelers kunnen zoveel nerds in dienst hebben als ze willen
- Verkopers (blauwe blokjes) kostprijs is 1 geld blokje. Spelers kunnen zoveel verkopers in dienst hebben als ze willen.
- Grote nerds (groene pionnen) kostprijs is 6 geld blokjes. Spelers kunnen slechts 1 grote nerd in dienst hebben per bedrijf (de CTO)
- Grote verkopers (blauwe pionnen) kostprijs is 6 geld blokjes. Spelers kunnen slechts 1 grote verkoper in dienst hebben per bedrijf (de CEO)

Nieuwe personeelsleden starten op het veld 4 van dit product loopbaanspoor.

Personeel overnemen (tot 2 personeelsleden per aangevallen product)

Spelers kunnen proberen personeel van andere bedrijven over te nemen. Spelers kunnen proberen tot 2 personeelsleden per aanvallend product per productronde over te nemen.

- Duid een personeelslid aan dat je wil overnemen. Het minimum bod dat ze dienen te doen is personeelskostprijs + aantal jaren in loopbaan over (nummer waarop het blokje/pion staat)
 - Spelers kunnen het minimum of elk bedrag dat hoger is bieden.
 - Het huidige bedrijf van het personeelslid kan een tegenbod brengen door 1 geld meer te bieden dan het huidige bod.
 - Als er een tegenbod is zal het personeelslid daar altijd met akkoord gaan. In dat geval zal het huidige bedrijf het personeelslid terugplaatsen op het loopbaanspoor en dit zoveel

plaatsen als er geld betaald is. Maar niet lager dan veld 4. De speler kan geen nieuwe poging tot overname wagen gedurende deze product beurt.

- In het geval er geen tegenbod gedaan wordt het personeelslid naar het nieuwe product verplaatst en betaald de speler de kostprijs aan de bank. Het nieuwe personeelslid komt op veld 4 van het nieuwe product loopbaanspoor geplaatst.

Personeelsleden in bescherming nemen. Duid een personeelslid aan die aan dit product werkt. Betaal 1 geld voor elk veld dat het personeelslid zakt op het loopbaanspoor.

Nerds (groen) creëren betere producten en trekken meer gebruikers aan. Verkopers (blauw) brengen de producten aan de man en doen de inkomsten stijgen.

Grote verkopers/nerds zijn super verkopers/nerds met extra krachten. Ze brengen tweemaal zoveel nieuwe gebruikers/ inkomsten aan dan een gewone verkoper/nerd en dat doen ze voor alle producten van het bedrijf i.p.v. voor één. Bijkomend zijn grote nerds vier nerds waard in de concurrentie.

Spelers kunnen van zoveel concurrenten personeel proberen over te nemen als ze willen. Maar ze kunnen niet meer dan 2 personeelsleden per concurrent proberen over te nemen tijdens een product beurt.

Spelers kunnen ook stafleden overnemen, zolang ze nog geen staflid van dit soort in hun bedrijf aanwezig hebben. M.a.w. Spelers kunnen als ze een grote grote nerd in dienst hebben wel een grote verkoper overnemen maar geen nieuwe grote nerd overnemen. Tenzij door gebruik te maken van een Executive power gebeurteniskaart (stafleden kracht gebeurteniskaart)

Wanneer een personeelslid overgenomen wordt gaat de kostprijs niet naar het aangevallen bedrijf maar naar de bank.

Aantal resterende loopbaanjaren is het getal waarop het personeelslid staat op het loopbaanspoor. Voor einde loopbaan personeelsleden bedraagt dit 0. Zij zijn zeer makkelijk over te nemen.

4. Gebruikers verliezen.

Aan het einde van van elke product beurt kan het aantal gebruikers van producten die op de markt zijn gebracht en meer dan 100 gebruikers hebben verminderd worden. Als het product op de markt wordt gebracht mag een speler de dobbelsteen rollen en de gerolde waarde splitsen over eender welke gelanceerde producten. Maar niet meer dan 2 punten per product. De speler mag deze producten één veld per punt terug zetten, maar niet onder het 100 user symbool.

Voorbeeld.

Als een speler een vier rolde kan hij twee producten 2 velden terug plaatsen of 1 product 2 velden en 2 producten 1 veld.

Jaareinde.

Nadat elk product aan de beurt is gekomen worden de producten met elkaar vergeleken. Het jaareinde bestaat uit een concurrentiefase en enkele administratieve zaken.

1. Gebruikersconcurrentie

Aan het einde van elk jaar zal er een vergelijking tussen de op de markt gebrachte producten plaatsvinden. De sterkste en grootste bedrijven zullen overlopers van andere bedrijven ontvangen.

De competitie gebeurt voor alle 4 de product categorieën afzonderlijk. Producten die nog niet op de markt gebracht werden doen in deze strijd niet mee. Deze producten zijn nog niet bekend gemaakt. Als er meer dan 1 product in een categorie in het spel is

* Bepaal de huidige kracht van elk product afgaande op tabel 1. Vergeet niet dat grote nerds voor alle producten binnen het bedrijf gelden.

* Voeg daaraan het resultaat van een dobbelsteenworp toe.

* Geef de volgorde van producten aan gebaseerd op de kracht van de producten. In geval van gelijkstand wint het product met de meeste nerds, wanneer er nog steeds een gelijkstand is wint de hoogste dobbelsteenworp.

* Verplaats de gebruiker markeersteen van elk product zoals aangegeven in tabel 2.

Tabel 1 : bijdrage aan de kracht van het product:

Personeelslid	Kracht van het product
elke nerd	+1
grote nerd	+4
marketing geld	+1 per

Tabel 2 nieuwe gebruikers
aantal producten in competitie

	2	3	4	5	6
1	+5	+8	+9	+12	+12
2	-5	-3	+1	+3	+3
3		-5	-4	-3	-1
4			-6	-5	-2
5				-7	-5
6					-7

De concurrentie fase is het moment waarop investeringen in nerds en marketing zijn vruchten afwerpt. Producten die nog niet op de markt gebracht werden doen niet mee in de competitie omdat het nog niet gekend is waar het allemaal over gaat.

Voorbeeld:

een product waaraan 10 nerds werken en 1 grote nerd hebben een product kracht van 14.

Voorbeeld:

Met 3 concurrenten in 1 product categorie: krijgt de winnaar 8 nieuwe gebruikers erbij op het gebruikersspoor, de 2 tweede verliest 3 gebruikers en de derde verliest er 5.

Jaareinde rekening.

2. Pas de loopbaan van de personeelsleden aan.

Alle personeelsleden die nog niet aan het einde van hun loopbaan zijn (dus op veld 1,2,3 of 4 staan) schuiven een jaar op in hun loopbaan. Verplaats ze 1 veld omhoog op het loopbaanspoor.

Personeelsleden die aan het einde van hun loopbaan zijn (op het 0 veld staan) blijven staan.

Omdat de krachten van stafleden gelden voor alle producten van het bedrijf maakt het niet uit op

welk productspoor ze staan, zet ze waar er plaats is.

3. Verplaats nerds en verkopers

Spelers kunnen hun werknemers van het ene product naar het andere verplaatsen dit zonder hun loopbaanniveau te veranderen. Dit zorgt ervoor dat spelers kunnen inspelen op de huidige concurrentiestrijd.

4. Leg gespeelde gebeurteniskaarten en marketing geld op de aflegstapel

Leg gespeelde gebeurteniskaarten op de aflegstapel en plaats het marketing geld terug in de bank.

Spelers kunnen oude gebeurteniskaarten nu spelen als ze geen effect hebben op het bedrijf van de concurrent (tenzij anders aangegeven) op die manier kan de speler zijn hand direct aanvullen.

5. Hand aanvullen

Spelers kunnen tot 4 gebeurteniskaarten op hand hebben. Spelers die minder dan 4 kaarten op hand hebben mogen hun hand terug aanvullen. Spelers mogen geen nieuw gespeelde kaarten uitspelen om vervolgens zijn hand opnieuw aan te vullen.

6. Toewijzing van marketing geld voor volgend jaar

Spelers mogen een bedrag aan hun producten toewijzen voor het volgende jaar door geld blokjes op de product fiches te leggen.

Marketing geld heeft impact op de competitie op het einde van het komende jaar. Iedere speler kan zijn marketing geld gelijktijdig inzetten of de beurtvolgorde gebruiken als er spelers zijn die op een strikt verloop staan. Spelers mogen marketing geld inzetten op producten die nog niet op de markt gebracht zijn maar tenzij ze het komende jaar op de markt gebracht worden zal dit geld niet helpen.

7. Bepaal de product beurtvolgorde voor het komende jaar.

Het product met de minste gebruikers kiest eerst zijn nieuwe beurtvolgorde, vervolgens het product met het tweede minst gebruikers enz. In het geval van gelijkstand, kies een willekeurig mechanisme om te bepalen wie als eerste mag kiezen.

Gebeurteniskaarten

Gebeurteniskaarten worden gespeeld volgens onderstaande regels:

- Spelers kunnen ten alle tijden tot 4 gebeurteniskaarten op hand hebben. Spelershand wordt op het einde van het jaar terug aangevuld. Spelers kunnen niet zomaar kaarten op de aflegstapel leggen, wel kunnen ze kaarten spelen, ook al hebben ze geen effect.
- Gebeurteniskaarten kunnen op eender welk moment tijdens het spel gebruikt worden, tenzij anders aangegeven in de regels van de kaart (zie volgende pagina's) Een aantal kaarten hebben slechts een impact bij een specifieke gebeurtenis, deze worden dan net voor de gebeurtenis gespeeld om zo de gebeurtenis niet te laten verloren gaan.
- Gebeurteniskaarten kunnen op eender welk product of bedrijf gespeeld worden, tenzij anders weergegeven op de kaart. Een goeie speler speelt goede gebeurteniskaarten op zijn eigen bedrijf en slechte op dat van zijn tegenstanders. Maar soms werpt het ook zijn vruchten af op lange termijn indien soms eens een goede gebeurtenis bij een concurrent wordt gespeeld.
- Gebeurtenissen worden niet a posteriori afgehandeld. D.w.z. Als een speler zegt “ ik neem 2 nerds in dienst”, worden deze onmiddellijk in dienst genomen ook al is het niet de fase waarin nieuwe personeelsleden kunnen aangeworven worden. De “Hiring Failure” gebeurtenis spelen heeft geen invloed op het aannemen van deze personeelsleden. De enige uitzondering op deze regel is de “ defence” gebeurteniskaart. Indien er dient afgerond te worden, rond dan altijd af in het voordeel van het bedrijf tegen wie een kaart gespeeld

- wordt.
- Alle gespeelde gebeurteniskaarten verdwijnen aan het einde van het jaar, tenzij anders weergegeven.

Achtergrond

In veel high-tech bedrijven ontvangen personeelsleden stock bonussen. Deze bonussen groeien elk jaar aan gedurende hun loopbaan wat betekent dat personeelsleden hun bonussen slechts krijgen als ze gedurende x aantal jaar voor het bedrijf blijven werken. Dit creëert lange termijn voordelen om bij het bedrijf te blijven werken (gouden handdruk). Niettegenstaande, in de loop van de tijd worden deze voordelen kleiner en kleiner. Personeelsleden kunnen beschermd worden door verdere uitbouw van de bonussen. In het spel wordt dit weergegeven op het loopbaanspoor waar alle personeelsleden starten op veld 4 en zo opschuiven naar het einde van een loopbaan. Hoe verder ze zitten in hun loopbaan zitten hoe makkelijker het wordt voor andere bedrijven om deze personeelsleden over te nemen. Personeelsleden kunnen beschermd worden door geld te betalen en hun zo terug naar veld 4 te brengen in de “bescherm personeelslid” fase.

Veel bedrijven ontwikkelen hun producten vooreerst in alle heimelijkheid, niemand weet wat het product is op uitzondering van enkelingen na die werden gebruikt als test-panel. Het product wordt dan ook pas op de markt gebracht nadat het voldoende getest is. Helaas lekt er wel eens informatie aangaande de producten, wat dan ook in het spel gebeurt als iemand een “Leak” gebeurtenis kaart speelt.

Einde van het spel.

Voorwaarden:

Het spel eindigt aan het einde van het jaar waarin het laatste product op de markt is gebracht of uitgelekt is.

Ervaren spelers kunnen op voorhand beslissen om nadat het laatste product op de markt is gebracht of uitgelekt is nog één of twee extra jaar te spelen.

De winnaar bepalen

Spelers tellen hun overwinningspunten op (het laagste nummer) bekomen op het gebruikers markeerspoor van hun producten. De spelers met het meeste punten wint het spel.

In geval van gelijkstand wint de speler met het meeste geld.

Appendix – gebeurteniskaart regels.

Antitrust (2 kaarten) Gespeeld op een product. De EU of de US starten een antitrust onderzoek. Als het product meer dan 100 gebruikers heeft is het management verdacht en kunnen ze niet langer instaan voor het beheer van hun personeelsleden gedurende dit jaar. Het product krijgt echter wel nog gebruikers, inkomsten en de speler kan wel nog steeds rollen voor gebruikers verliezen.

Attrition (3 kaarten) : Gespeeld op een product. Het moraal zakt en 25 % van de personeelsleden stapt over naar andere bedrijven. De speler beslist welke personeelsleden vertrekken en naar welk bedrijf ze overstappen. Deze personeelsleden starten op veld 4. Spelers kunnen maximum 1 personeelslid naar elk van de concurrerende bedrijven verplaatsen. Als er meer personeelsleden

opstappen dan er concurrerende producten zijn gaan ze terug naar de algemene voorraad.

Audit (5 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. De regering (of één geval ome Frank) doet een audit en ontdekt discrepanties. Geef de helft of een derde van het in bezit zijnde geld (hangt af van de kaart) terug aan de bank (rond af) Deze kaart geeft geen impact op het marketing geld.

Defense (4 kaarten) Gespeeld ter verdediging van een bedrijf. Een competent juridisch of PR team, of beiden, is het enige wat redding biedt als de boel dreigt fout te lopen. Als het verdedigende bedrijf minstens een verkoper (juridisch of PR) heeft en iemand speelt een kaart tegen het bedrijf, speel dan onmiddellijk deze kaart en neutraliseer daarmee de gespeelde kaart. Er gebeurt niks. Een speler kan de defense kaart niet spelen om een kaart te neutraliseren die tegen een anders speler wordt gebruikt.

Executive power (2 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. De directieraad beslist om extra stafleden aan te werven. Zo kan het bedrijf een tweede CEO of CTO in dienst nemen of overnemen. Als één van de twee later wordt overgenomen, valt het bedrijf terug op één CEO respectievelijk CTO. Het tweede stafid heeft dezelfde kostprijs als de eerste.

Great Management (3 kaarten) Gespeeld op een product. Het bedrijf beschikt over een prachtig management en beheer. Dit product krijgt een tweede beurt dit jaar. De speler dient deze kaart te spelen na een eerste productbeurt maar voor het einde van het jaar. Verplaats de beurtvolgorde markeersteen naar het einde van het beurtvolgordespoor. Nadat alle producten aan de beurt zijn gekomen krijgt dit product nog een tweede beurt. Elke gebeurteniskaart die nog gespeeld worden voor het einde van het jaar kan nog van kracht zijn op deze extra beurt.

Hiring Campaign (7 kaarten) Gespeeld op een product. De speler kan tot 4 personeelsleden aannemen in de productbeurt. De gewone kostprijs dient betaald te worden;

Hiring Failure (2 kaarten) Gespeeld op een product. Er mag voor dit product deze beurt niet aangenomen worden. Deze kaart doet de Hiring Campaign kaart teniet als beide kaarten op hetzelfde product worden gespeeld tijdens dezelfde beurt.

Insta-poach (5 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. Sommige personeelsleden zijn bereidt om over te stappen naar eender welk bedrijf dat zijn personeelsleden beter behandelt. Speel deze kaart op eender welke **werknemer** en neem hem onmiddellijk over, op welk moment dan ook. Plaats de nieuwe werknemer op veld 4 van een product naar jouw keuze.

Joker (1 kaart) Gebruik deze wildkaart als gebeurteniskaart naar keuze.

Leak (6 kaarten) Gespeeld op een product. Het grote publiek komt meer te weten over het product omdat een personeelslid zijn gsm verloren is, belangrijke documenten heeft zitten lezen op het vliegtuig, zich bezat heeft met een journalist enz. Breng het product snel op de markt, Draai de product fiche om. Leak heeft geen impact op een product dat al op de markt gebracht is.

Major Deal (5 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. Het bedrijf sluit een grote deal af. Ontvang je geld van de bank als er minstens één verkoper in dienst is in je bedrijf.

Marketing Spend (3 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. De beschikbare budgetten worden opgekrikt. Er kan marketing geld toegevoegd worden bij een product naar keuze. Men dient deze kaart te gebruiken voor de concurrentie fase. Ze kan niet gebruikt worden tijdens de concurrentie fase aangezien het dan reeds te laat is voor marketing.

Marketing Succes (4 kaarten) Gespeeld op een product. Van kracht als er marketing geld aanwezig is op dit product. De marketing campagne voor dit product is succesvol geweest. Het marketing geld telt dubbel tijdens de concurrentie fase.

Product Failure (4 kaarten) Gespeeld op een product. De productontwikkeling blijft last hebben van stroomstoringen en slechte product beslissingen. De gebruikers toename vertraagt. Het product krijgt maar half zoveel gebruikers toename als het normaal zou krijgen in de gebruikers toename fase of enig andere gebruikerstoename door gebeurteniskaarten (rond af)

Voorbeeld: als de product failure kaart gespeeld is na de gebruikerstoename dobbelsteenworp is het te laat om er impact op te hebben aangezien de toename als gebeurd is, zelfs als de gebruikers markeersteen nog niet is opgeschoven. Niettegenstaande zou ze wel impact hebben op worden in de toekomst bv door een product succes kaart.

Product success (9 kaarten) Gespeeld op een product. De ingenieurs hebben een hoop verbeteringen aan het product aangebracht en de gebruikers zijn er gek op en vertellen het aan iedereen die het horen wil. In de gebruikerstoename fase krijgt de speler een extra dobbelsteenworp (met 2 van deze kaarten krijgt de speler 2 extra worpen enz.)

Retention (7 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. De personeelsleden zijn zeer tevreden. De speler mag 1 of 2 personeelsleden, zoals aangegeven op de kaart, terugplaatsen naar veld 4.

Scandal (4 kaarten) Gespeeld op een bedrijf. Op dit punt is alle vertrouwen in de directie verdwenen en de stafleden worden inefficiënt voor de rest van het jaar. Met een hangend schandaal zijn stafleden immers niet geneigd nieuwe klanten aan te brengen of extra inkomens te verwerven, grote nerds helpen ook niet langer in de concurrentiestrijd. Ze tellen ook niet langer mee voor gebeurtenissen die een staflid vereisen. Om stafleden die betrokken zijn in het schandaal aan te duiden leg je ze plat. Na het jaareinde mag je ze weer rechtop zetten.

Schedule Slip (4 kaarten) Gespeeld op een product. De planning zit achter op schema, zo ook de product beurt. Een product dat nog geen beurt heeft gehad wordt aan het einde van het beurtvolgorde spoor geplaatst.

Switch Turn Order (2 kaarten) Gespeeld op 2 producten. De speler die deze kaart speelt kan 2 producten hun positie op het beurtvolgorde spoor omwisselen. De kaart dient gespeeld te worden vooraleer de producten aan de beurt zijn gekomen opdat elk product zijn beurt nog kan uitvoeren.

Team Building Event (2 kaarten) Je weet dat je bedrijf te groot wordt als je team buildings moet beginnen organiseren. We spreken dan niet over een groot banket of over saaie hotel meetings. Als alle spelers de instructies op de kaart volgen krijgt iedereen 1 geld fiche.

Credits

Spelontwerp: Louis Perrochon

Art en Grafisch ontwerp: Garry Simpson

Nederlandse vertaling : D'Hondt Ellen en Verhaevert Ben