



at the
office

SPIELANLEITUNG

At the Office

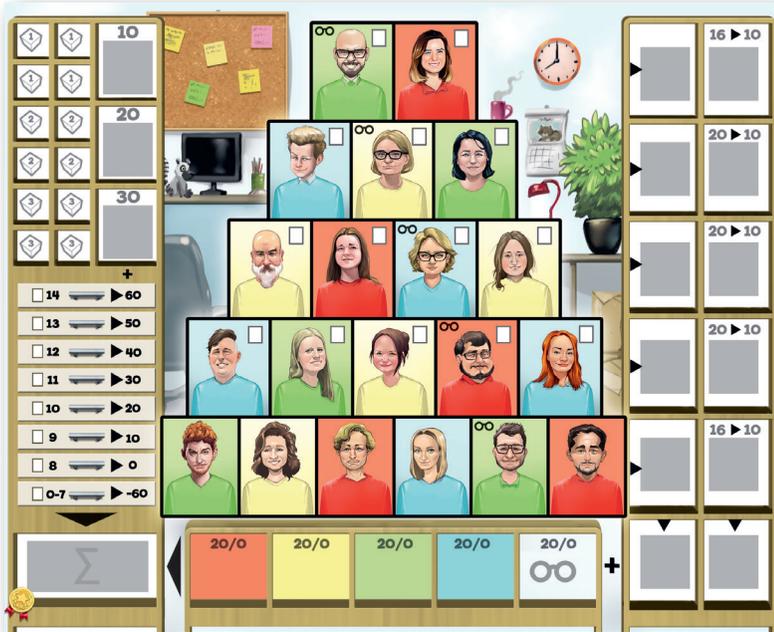
Das Leben eines Büroangestellten ist nicht immer ein Zuckerschlecken! Jeder Tag ist gefüllt mit Projekten, langen Besprechungen, hochgesteckten Zielen und drohenden Fristen. Und natürlich muss auch noch Zeit bleiben für den einen oder anderen Kaffee abgerundet mit dem neuesten Klatsch und Tratsch der Kollegen. Das alles unter einen Hut zu bringen, ist keine leichte Aufgabe.

Im Spiel *At the Office* müsst ihr mit Sachverstand und guter Intuition die Arbeit eines ganzen Teams organisieren, in dem fast jeder eine bedeutende Nummer sein möchte. Behaltet das große Ganze im Auge und führt euer Team so, dass ihr möglichst viele Prämien einstreicht und so schließlich zum „Macher des Monats“ gekürt werdet. Schnappt euch Stifte und Würfel und auf geht's!

Spielmaterial:

1 Block Arbeitsblätter

5 Würfel: 4 farbige Augenzwürfel
und ein weißer Zahlenwürfel



4 Bleistifte



Spielanleitung



Spielvorbereitung

Nehmt euch jeder ein **Arbeitsblatt** und einen **Stift**. Legt alle **fünf Würfel** in die Tischmitte. Das war's - ihr könnt sofort losspielen!

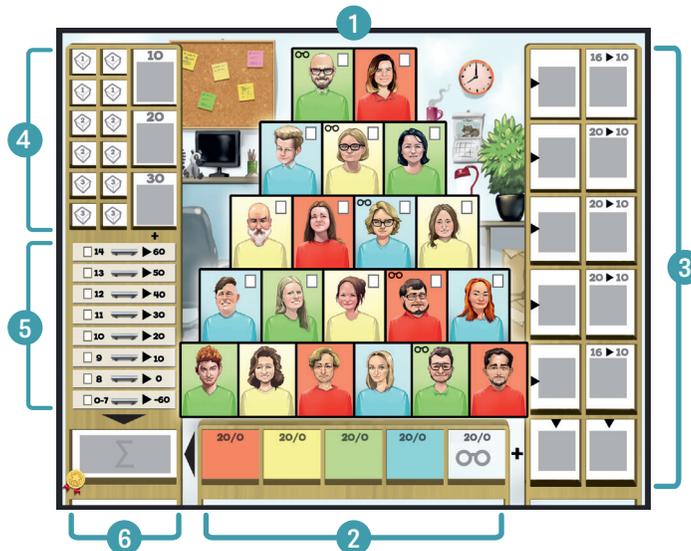
Das Arbeitsblatt

Die Mitte des Arbeitsblatts zeigt die einzelnen Arbeitsplätze und die bunte Hierarchie der Angestellten im Büro **1**. Darunter befinden sich Prämienfelder für die **effiziente Organisation bestimmter Teams** **2**.

Auf der rechten Seite befinden sich fünf weitere Prämienfelder für **Kompetenz** **3**, die ihr werten könnt, wenn euer Unternehmen über genug hochqualifizierte Fachkräfte verfügt.

Auf der linken Seite befinden sich Prämienfelder für die **effiziente Nutzung von Ressourcen** **4** sowie direkt darunter die Tabelle für **Führungsqualitäten** **5**, mit der sichergestellt werden soll, dass die Kenntnisse und Fähigkeiten der Führungskräfte mindestens so gut sind wie die ihrer Untergebenen.

In der unteren linken Ecke werden schließlich alle Punkte zusammengezählt, um den Sieger zu ermitteln **6**.



Spielablauf

Wer zuletzt Kaffee gekocht hat, wird Startspieler und damit auch aktiver Spieler der ersten Runde. Als aktiver Spieler wirfst du alle fünf Würfel. Dann wählst du **einen** der vier **farbigen Würfel** und rückst ihn näher an dich heran, ohne seinen Wert zu verändern. Dieser Würfel ist für die anderen Spieler jetzt **nicht mehr verfügbar**.

ACHTUNG: Zeigen andere farbige Würfel die gleiche Augenzahl wie der vom aktiven Spieler gewählte Würfel, werden sie beiseitegelegt und sind für alle anderen Spieler nicht mehr verfügbar.

Der **weiße Würfel** bleibt immer in der Tischmitte und kann von allen genutzt werden.

Organisiert euer Team

Nachdem der aktive Spieler die Würfel geworfen hat und feststeht, welche Würfel in der Tischmitte liegen bleiben, weist jeder von euch einem der Angestellten in seinem Team einen Wert zu:

- Der **aktive Spieler** trägt auf seinem Arbeitsblatt einen Wert ein entsprechend dem gewählten und/ oder dem weißen Würfel.
- Die **Mitspieler** dagegen tragen einen Wert auf ihrem Arbeitsblatt ein entsprechend einem in der Tischmitte verbliebenen farbigen Würfel und/ oder dem weißen Würfel. Jeder Würfel in der Tischmitte darf von mehreren Mitspielern verwendet werden.

Nach jedem Würfelwurf **müssen alle** Spieler einem der Angestellten auf ihrem Arbeitsblatt einen Wert zuordnen. Jeder von euch wählt dazu **eine der folgenden drei Optionen**:

1. Ihr könnt die Summe aus dem verwendeten **farbigen Würfel und dem weißen Würfel** bilden und diese Summe dann einem Angestellten zuweisen, dessen Arbeitsplatz (und Shirt) der Farbe des verwendeten farbigen Würfels entspricht.
2. Ihr könnt die farbigen Würfel ignorieren und nur das Ergebnis des **weißen Würfels** einem beliebigen Angestellten (an einem Arbeitsplatz beliebiger Farbe) zuweisen.



ACHTUNG: Wenn der aktive Spieler mit allen vier farbigen Würfeln die gleiche Augenzahl würfelt, bleibt keiner der farbigen Würfel in der Tischmitte liegen, so dass die Mitspieler nur das Ergebnis des weißen Würfels verwenden können (Option 2).

3. Ihr könnt den weißen Würfel ignorieren und das Ergebnis des von euch verwendeten **farbigen Würfels** einem Angestellten an einem farblich entsprechenden Arbeitsplatz zuweisen. Dies kann helfen, Prämienpunkte für die **effiziente Nutzung von Ressourcen** zu erhalten (siehe unten)!



ACHTUNG: Sobald ihr einen Wert an dem Arbeitsplatz eines Angestellten eingetragen habt, kann er nicht mehr geändert werden. Wer bereits Werte an allen farbigen Arbeitsplätzen eingetragen hat, die zu den verfügbaren farbigen Würfeln passen, kann nur noch den weißen Würfel nutzen (Option 2)!

Nachdem ihr alle einen Wert auf eurem Arbeitsblatt eingetragen habt, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn aktiver Spieler. Der neue aktive Spieler beginnt die nächste Runde, indem er die fünf Würfel würfelt und dann einen farbigen Würfel wählt, der in dieser Runde für die Mitspieler nicht verfügbar ist.

Spielende

Das Spiel endet nach 20 Runden, wenn ihr bei jedem Angestellten in der Bürohierarchie einen Wert eingetragen habt. Dann zählt ihr eure Punkte zusammen!

Prämienpunkte für effiziente Ressourcennutzung

Wenn ihr (egal ob aktiver Spieler oder Mitspieler) **Option 3** wählt, d.h. einen Wert einträgt, **ohne den weißen Würfel** zu nutzen, dann markiert ihr auch eines der Würfelsymbole mit der entsprechenden Zahl des weißen Würfels im oberen linken Bereich eures Arbeitsblatts.



Sobald ihr alle vier Würfelsymbole einer Zahl markiert habt, erhaltet ihr eine Prämie für die effiziente Nutzung von Ressourcen:

10 Punkte für das Markieren der **vierten „1“**,

20 Punkte für das Markieren der **vierten „2“** und

30 Punkte für das Markieren der **vierten „3“**.



Schreibt die Prämienpunkte in das entsprechende Feld neben den vier markierten Würfeln. Danach bringt euch diese Zahl des weißen Würfels keine Prämienpunkte mehr.

Prämienpunkte für die effiziente Organisation bestimmter Teams

Wer zuerst bei seinem **fünften (und letzten) Angestellten einer bestimmten Farbe** einen Wert einträgt, verkündet dies den Mitspielern und schreibt sich **20 Punkte** in das Prämienfeld der entsprechenden Farbe.

HINWEIS: Wenn mehrere Spieler dies in derselben Runde erreichen, notiert sich jeder von ihnen 20 Punkte.

Die übrigen Spieler (die in dieser Farbe noch nicht bei allen Angestellten einen Wert eingetragen haben) annullieren das Prämienfeld der entsprechenden Farbe mit einem „X“. Sie können diese Prämie nicht mehr erhalten.



Prämienpunkte für Workaholics (Brillenträger)

In jedem Büro, das etwas auf sich hält, gibt es Workaholics, die völlig in ihrem Beruf aufgehen und von der vielen Arbeit am Bildschirm schon eckige Augen bekommen haben! Wer von euch zuerst bei allen Angestellten mit Brille einen Wert eingetragen hat (gekennzeichnet mit dem Symbol **∞**), verkündet dies den Mitspielern und schreibt sich **20 Punkte** in das Prämienfeld mit Brille.

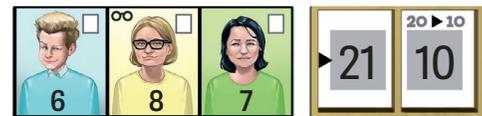
HINWEIS: Wenn mehrere Spieler dies in derselben Runde erreichen, notiert sich jeder von ihnen 20 Punkte.

Die übrigen Spieler (die noch nicht bei allen Angestellten mit Brille einen Wert eingetragen haben) annullieren das Prämienfeld der Brillenträger mit einem „X“. Sie können diese Prämie nicht mehr erhalten.

Prämienpunkte für hohe Kompetenz

Sobald ihr bei allen Angestellten **einer bestimmten Hierarchieebene** Werte eingetragen habt, zählt ihr diese zusammen und schreibt die Summe in das Feld rechts daneben.

Erreicht oder übersteigt diese Summe die Kompetenzschwelle dieser Hierarchieebene (16 für die oberste und unterste Ebene; 20 für die dazwischenliegenden Ebenen), notiert ihr euch **10 Prämienpunkte** im Feld neben dem Kompetenzfeld dieser Ebene. Addiert am Spielende in beiden Spalten alle Zahlen und notiert die jeweilige Summe in den Feldern darunter als Zwischenergebnis.

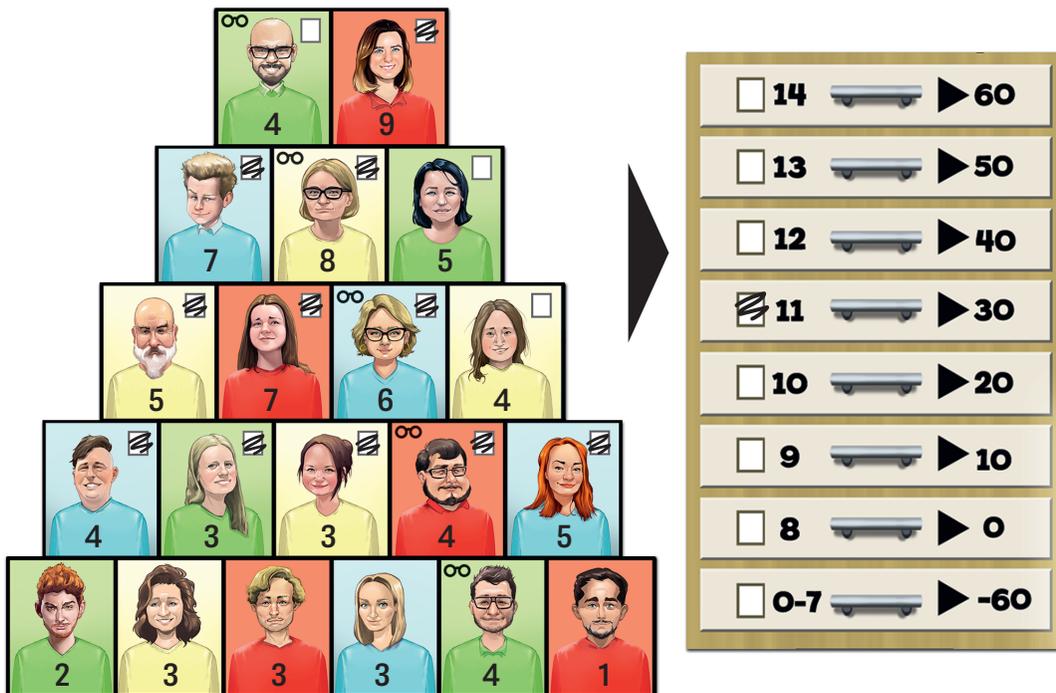


Prämienpunkte für Führungsqualitäten

In einem gut funktionierenden Büro sollten die Teamleiter mindestens so kompetent sein wie ihre Untergebenen. Daher haben alle Angestellten (außer denen in der fünften (untersten) Ebene) in der oberen rechten Ecke ihres Arbeitsplatzes ein Kästchen, um das Vorhandensein der nötigen Führungsqualitäten zu vermerken und dafür Prämienpunkte zu erhalten.

Markiert das Kästchen für die Führungsqualität eines Angestellten, wenn der Wert dieses Angestellten **gleich oder größer** ist als die jeweils einzelnen Werte der beiden direkten Untergebenen, die sich unmittelbar links und rechts unter diesem Angestellten befinden.

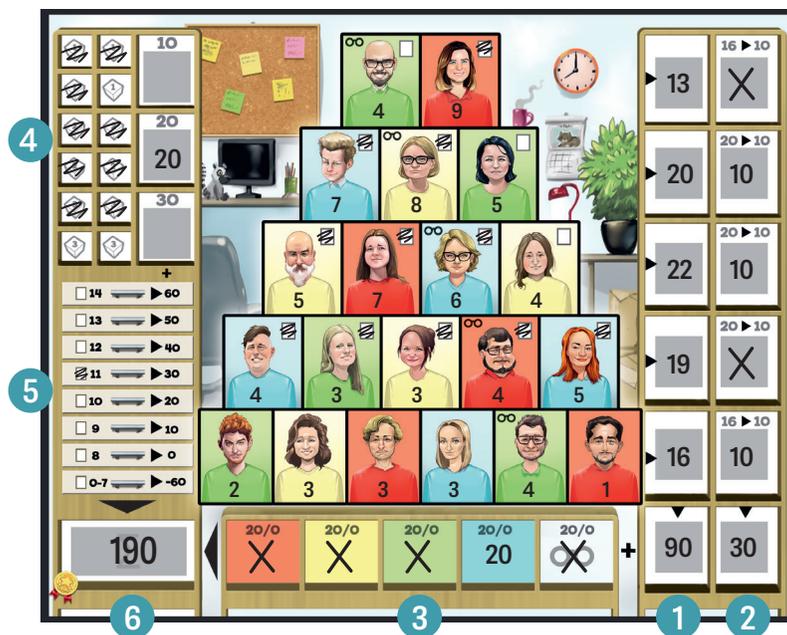
Am Ende des Spiels zählt ihr, wie viele Kästchen ihr markiert habt, und markiert dann die entsprechende Prämie auf der linken Seite eures Arbeitsblatts. Wer zum Beispiel 11x ein Kästchen für die Führungsqualitäten der Angestellten markiert hat, erhält 30 Prämienpunkte.



Wertung

Nachdem ihr euch nun durch Unmengen an Dokumenten gewühlt und nicht wenige Tassen Kaffee heruntergespült habt, ist es an der Zeit, dieses produktive Meeting zu beenden und Resümee zu ziehen. Das Endergebnis eurer gezeigten Leistung ergibt sich aus der **Summe aller Punkte auf eurem Arbeitsblatt** (siehe Beispiel): für **Kompetenz 1** plus Kompetenzprämien **2**, für die **effiziente Organisation bestimmter Teams 3**, für die **effiziente Nutzung von Ressourcen 4** und für **Führungsqualitäten 5**. Tragt euer Endergebnis in das Feld in der unteren linken Ecke ein **6**. Wer von euch die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt und wird zum Macher des Monats ernannt! Im Falle eines Gleichstands gewinnen die daran Beteiligten im Team!

Beispiel:



Autor: Reiner Knizia

Entwicklung: Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

Illustration: Michał Ambrzykowski

Grafik: Tatsiana Korbut

Übersetzung: E. de Haan

© Dr. Reiner Knizia.

All rights reserved

02542

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

