



ДОЛЖНОСТНАЯ ИНСТРУКЦИЯ СОТРУДНИКА СКЛАДА УИЛМОТА

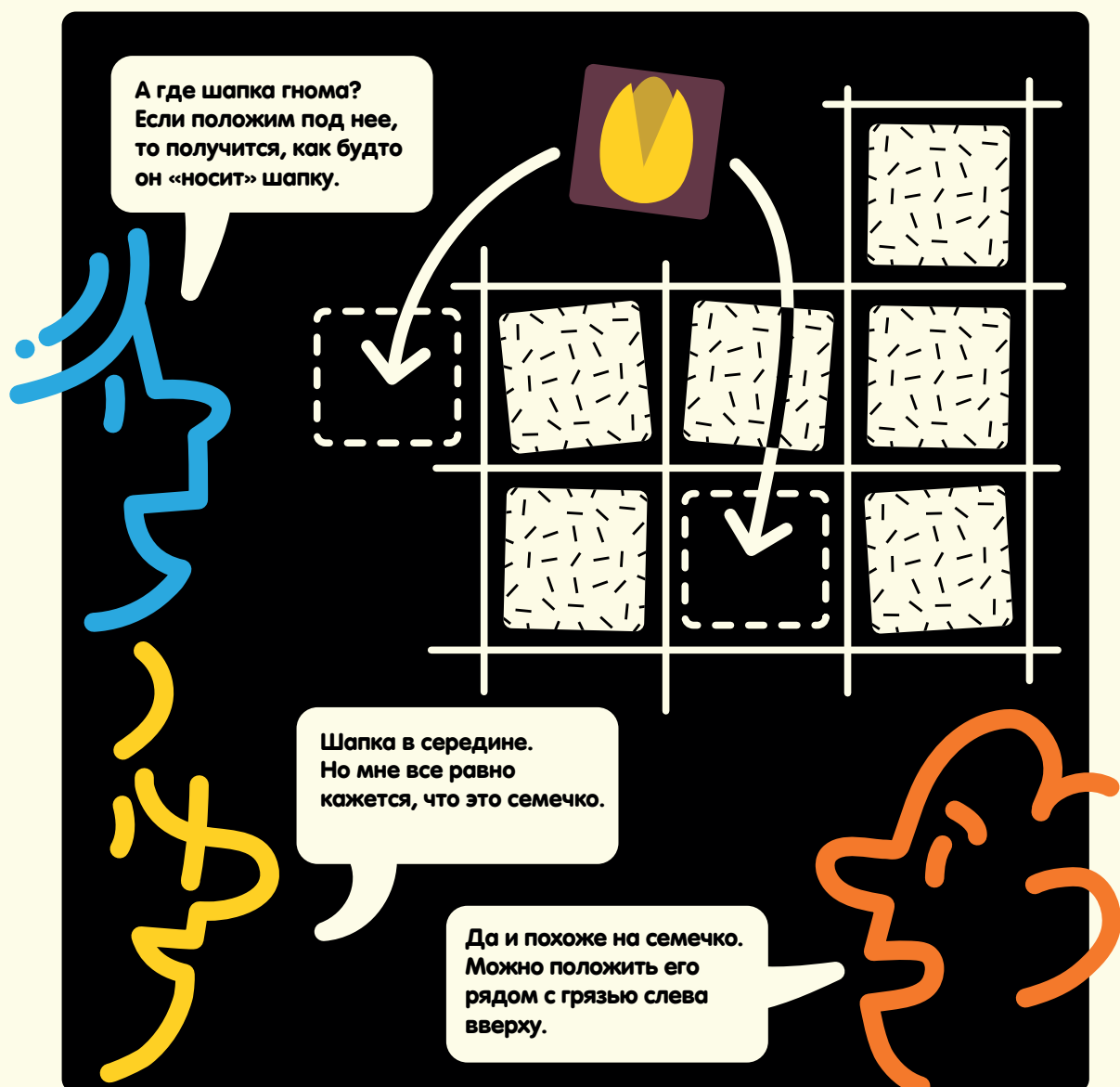
Ваша команда будет совместно заниматься складированием. Вам понадобятся ваши память и воображение. А еще вам просто необходимы забавные истории.

ВСКРОЙТЕ жетон товара из стопки...
ОБСУДИТЕ, что на нем изображено и на что похоже...
ПОМЕСТИТЕ его там, где запомните.



Когда вы размещаете каждый жетон, вы обязаны его перевернуть вниз лицом и больше не можете смотреть на него до самого конца игры.

Поэтому вашей команде необходимо запоминать, куда и что вы положили, когда выкладываете новые жетоны.



Таким образом ваша команда будет выкладывать по 7 жетонов каждый день. А со вторника и далее будут вводиться разные Обязательные идеи (карты), которые будут влиять на то, как вы можете выкладывать карты и общаться друг с другом.

**КОНФИДЕНЦИАЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ**

Сегодня только Дежурный смены может смотреть на каждый жетон. Он может описывать его и обсуждать с командой, куда его поместить, как обычно.

Звучит, как трезубец или вилка?

Кладем над грязью или пироженкой?

**А МОЖНО БЫЛО
И ПО ИМЕЙЛУ**

При размещении каждого жетона сегодня каждый работник может сказать только одно слово. Повторять это слово можно сколько угодно раз.

Говори меньше – за умного сойдешь!

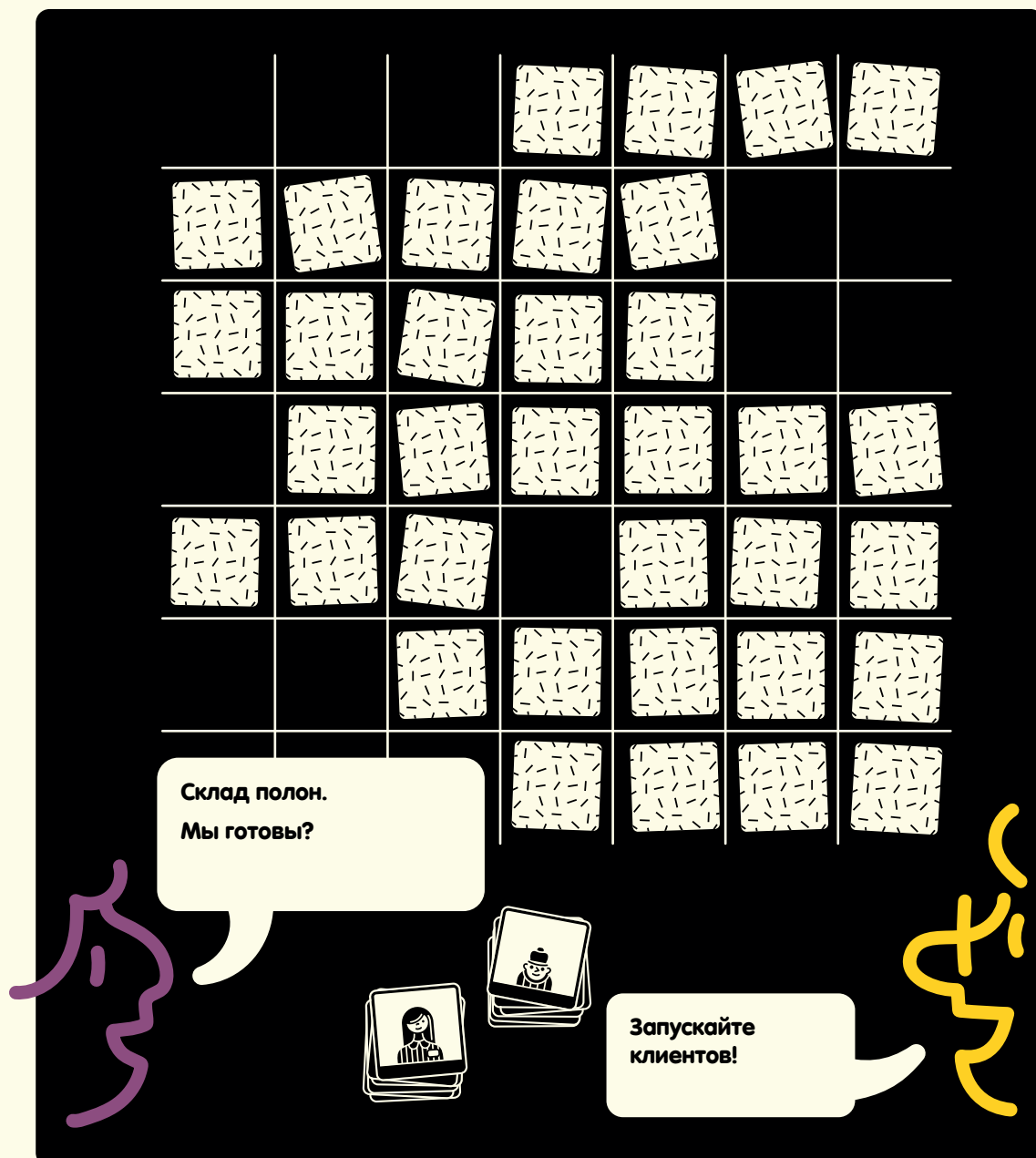
ДЕРЕВО!!!

НАВЕРХ?!

ВИШНЯ?!

В конце недели на вашем складе будет
35 лежащих вниз лицевой стороной
жетонов, размещенных вашей командой.

Пора обслуживать клиентов!



Все клиенты в спешке прибегают на склад.
У них всех есть всего пять минут, и они
требуют свои товары. Вашей команде
нужно совместить все товары, лежащие
лицевой стороной вниз, с картами
клиентов с такими же изображениями.

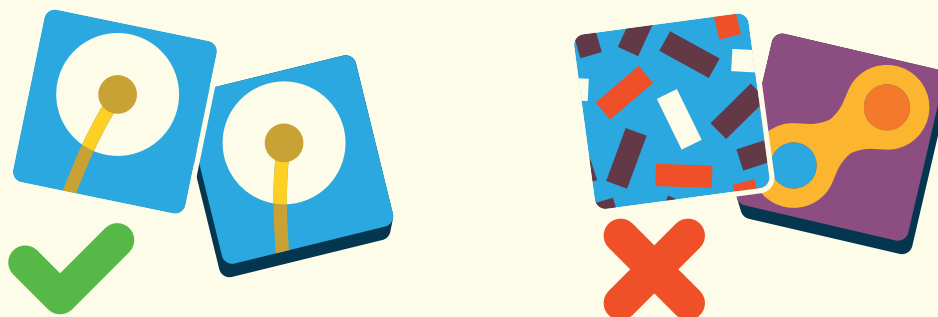
Куда, простите,
мы вилку-то засунули?

Вилка была рядом с грязью.
Стоп... НАД грязью!
А пончик-то где?

Пончик под кружкой,
рядом со слонем.
Вон! Вон!

Ох ты ж...
А где синий кабель?
Никто не видел?

В итоге пора провести оценку вашей деятельности за неделю! Ваш счет будет основан на том, как быстро и правильно вы сопоставили карты клиентов с жетонами товаров на складе.



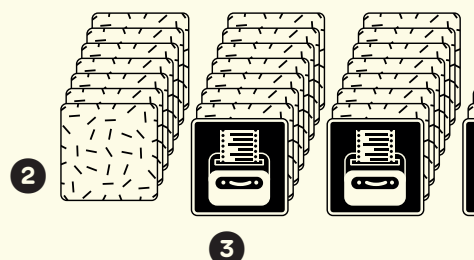
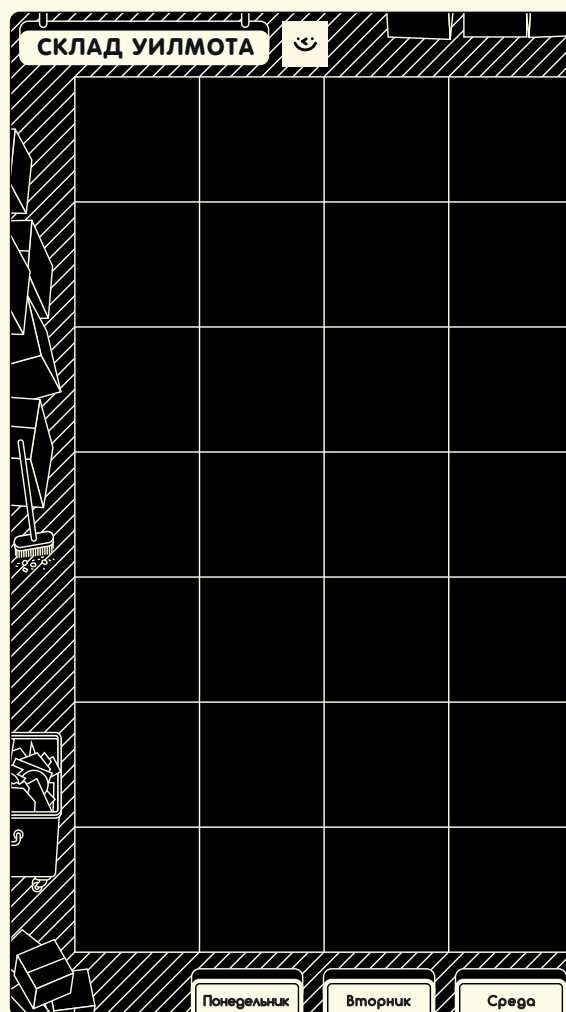
Это может звучать как невыполнимая задача, но забавные истории и странные визуальные связи вам помогут. Вы удивитесь, но у вас все получится!

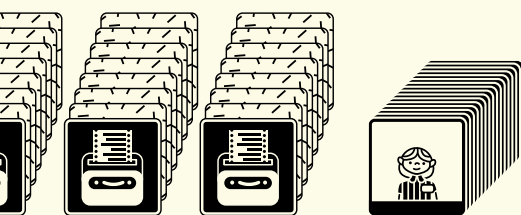
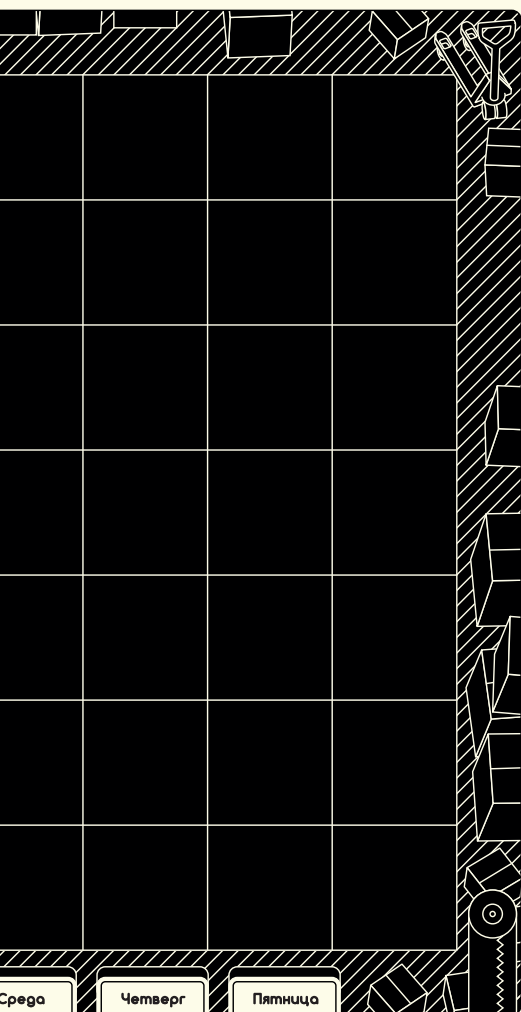
ПОДГОТОВКА СКЛАДА



Компания «А5 Логистикс» мотивирует своих работников грамотно организовывать свое рабочее пространство. Чтобы вам было еще приятнее этим заниматься, мы даже установили камеры. Везде.

- 1 Поместите игровое поле (склад) там, где все могут до него дотянуться.
- 2 Вытащите 35 случайных жетонов продуктов из мешка. Сделайте из них 5 стопок (рубашкой вверх) по 7 жетонов (не подсматривая на их лицевую сторону). Поместите эти стопки рядом с игровым полем – по одной для каждого дня недели.
- 3 Поместите по одной карте Обязательной идеи на верх каждой стопки кроме понедельника.
- 4 Поместите все карты клиентов стопкой рядом с игровым полем.
- 5 Самый воодушевленный работник становится Дежурным первой смены в понедельник.

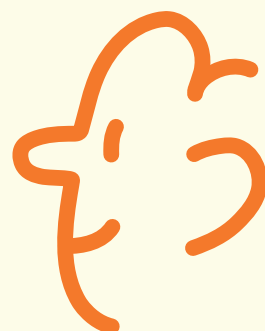




4

5

Я доброволец!



ОДИН ДЕНЬ НА СКЛАДЕ



Каждый день каждый член команды будет становиться Дежурным смены по очереди по часовой стрелке. Дежурный отвечает за размещение одного (и только одного) жетона из сегодняшней стопки на игровое поле.

Как это работает:

ВОЗЬМИТЕ

Текущий Дежурный берет верхний жетон из сегодняшней стопки и показывает его всем игрокам.

ОБСУДИТЕ

Команда обсуждает, что изображено на жетоне и куда его положить. Назовите его, придумайте ему историю, увяжите его с другими жетонами на складе.

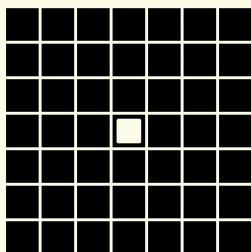
РАЗМЕСТИТЕ

Дежурный размещает жетон в пустую клетку на складе и переворачивает его вниз лицевой стороной. Текущий Дежурный принимает окончательное решение, куда разместить жетон, но все члены команды могут, разумеется, ему подсказывать!

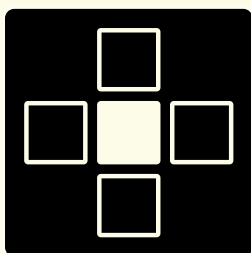


Вот правила размещения жетонов:

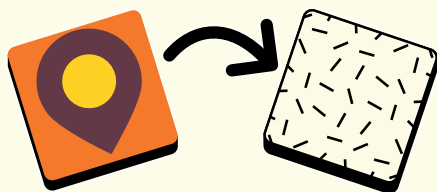
- 1 Самый первый жетон в игре всегда размещается в самом центре игрового поля.



- 2 Все последующие жетоны должны размещаться в соседних клетках от уже размещенных: сверху, снизу, справа или слева.



- 3 Когда вы разместили жетон, переверните его лицевой стороной вниз. Больше его нельзя переворачивать обратно и смотреть его лицевую сторону до конца игры тоже нельзя!



Продолжайте этот процесс, передавая роль Дежурного по кругу по часовой стрелке, пока все 7 жетонов текущего дня не будут размещены на игровом поле. В конце дня вы можете потратить время (сколько считаете нужным), чтобы вспомнить, куда вы что положили.

Начинаем
в центре.



Размещаем
по соседству.



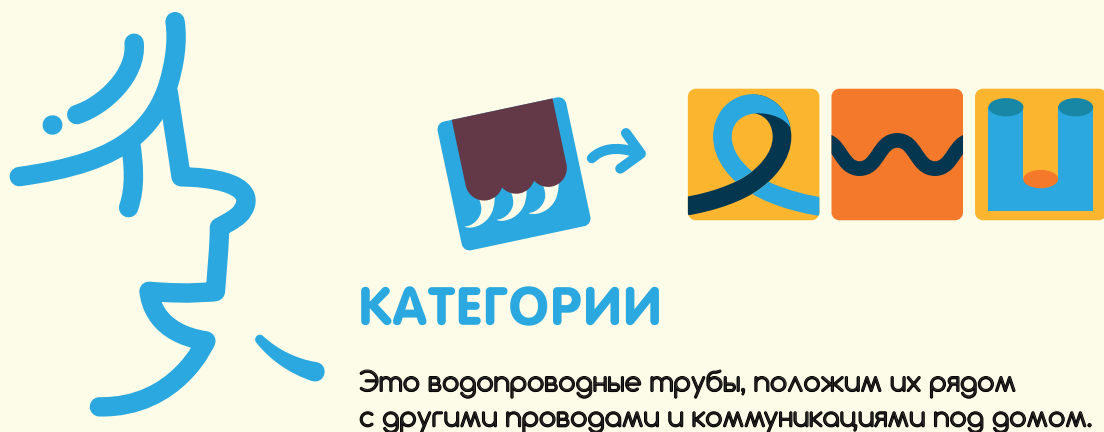
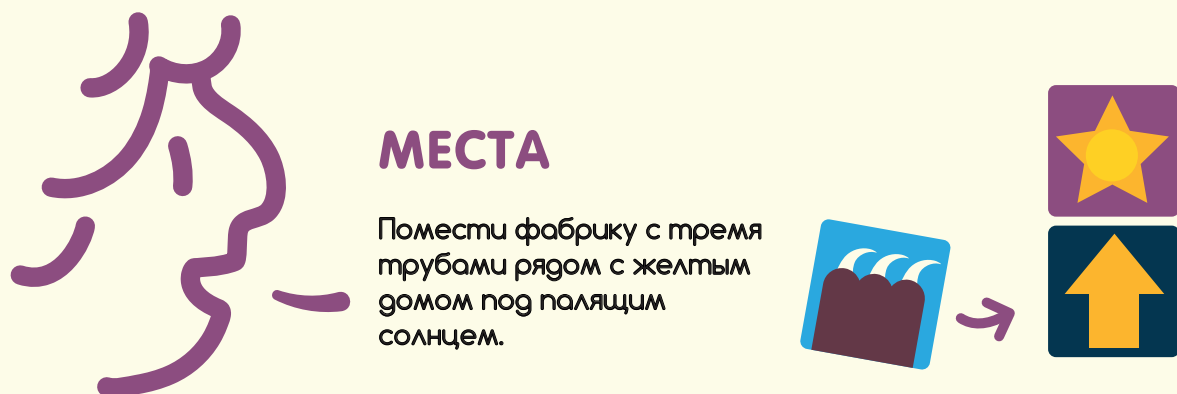
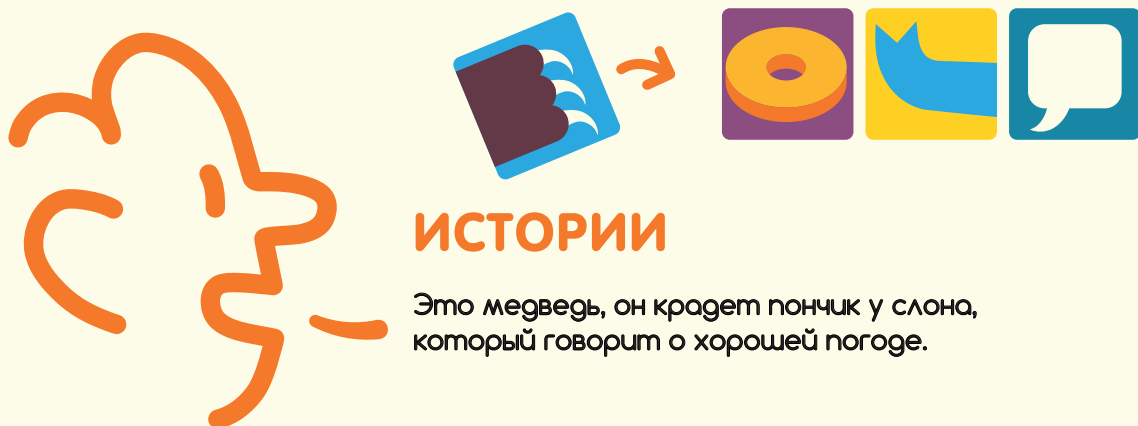
Переворачиваем
жетон и больше
не подглядываем.



Мой ход!



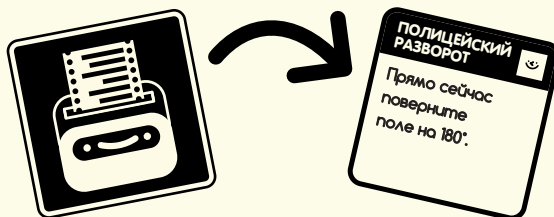
Чтобы помочь вашей команде запомнить, где лежит какой жетон, вам будет полезно придумывать для них связи. Например:



НАЧИНАЕТСЯ НОВЫЙ ДЕНЬ



Перед тем как размещать новые жетоны, следующий Дежурный смены переворачивает карту Обязательной идеи с верха стопки и зачитывает ее вслух. Все должны следовать зачитанной инструкции в этот день, даже если она противоречит основным правилам игры.



Если работник не следует инструкции с карты, прямого наказания ему нет. Продолжите смену так, как будто ничего ужасного не произошло. Нашим работникам не нужно волноваться, что все их действия записываются или что «А5 Логистикс» следит за ними.

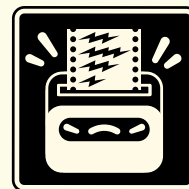


Если вы хотите устроить себе неделю попроще, уберите все сложные идеи из игры. Если вы хотите реальность попроще – уберите их и из своей головы (обратитесь в отдел кадров, если решили это сделать).

Продолжайте вскрывать жетоны, обсуждать и размещать их до самого конца недели, пока все 35 жетонов не окажутся на вашем складе.



ОБЫЧНАЯ ИДЕЯ



СЛОЖНАЯ ИДЕЯ

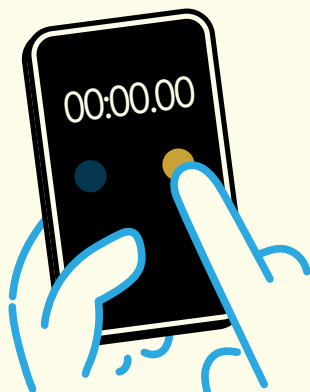
КОНЕЦ ИГРЫ КЛИЕНТЫ СПЕШАТ

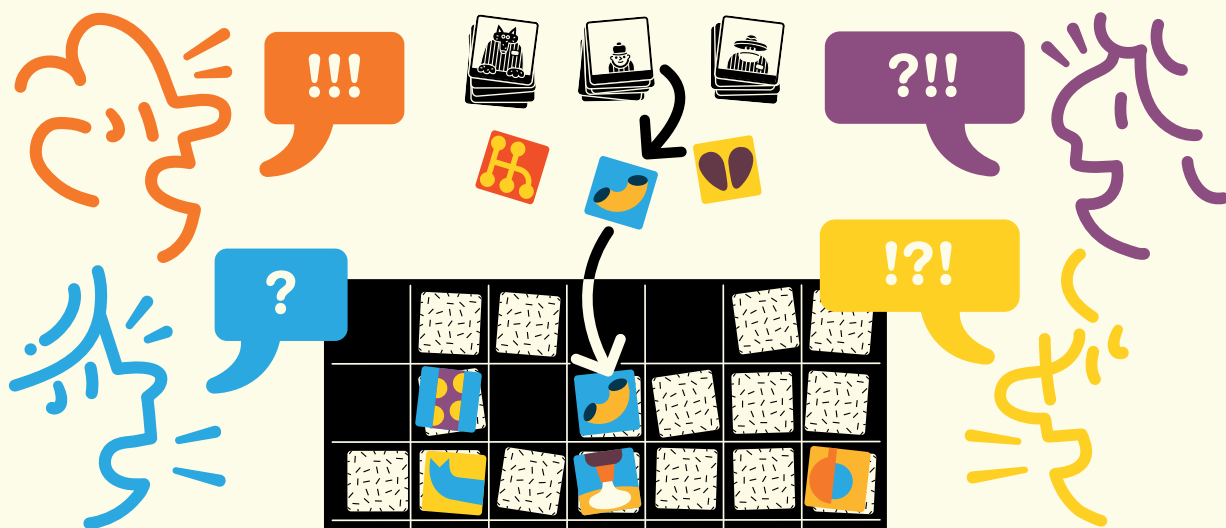


В конце пятницы на вашем складе будет размещено 35 жетонов. В этот момент клиенты ворвутся на склад и потребуют от вас и то, что есть на складе, и то, чего нет.

Ваша команда должна одновременно искать то, что хотят клиенты, пролистывая их карты и стараясь найти соответствия с жетонами на вашем складе, как можно быстрее и как можно точнее. Сделайте следующее:

- Разделите все карты клиентов приблизительно поровну между членами команды.
- Поставьте таймер на вашем телефоне на 00:00 и запустите его. У вас максимум 5 минут. Чем быстрее вы закончите, тем лучше.





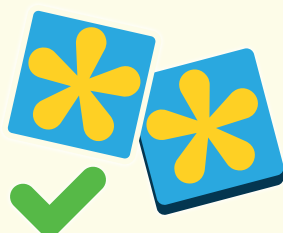
Как только запустится таймер, каждому работнику необходимо просмотреть все свои карты клиентов и разместить их на те жетоны на игровом поле, которые по его мнению имеют соответствующие изображения. Нужно быть быстрым и внимательным, поскольку большинство карт будет содержать изображения, которые не участвовали в вашей игре.

Все работники делают это одновременно и могут параллельно делиться картами, передавать их друг другу и обсуждать, а также перемещать уже выложенные на игровом поле карты и в принципе устраивать беспорядок.

Когда все удовлетворены своей работой, кричите «МЫ ЗАКОНЧИЛИ!» и останавливайте таймер. Переверните все жетоны и проверьте, совпадают ли с ними карты, которые лежат вверх.

Посчитайте все неправильные пары и все жетоны, которые остались без карт, за каждый из них добавьте к таймеру 10 секунд.

Оценку своих успехов узнайте на задней части этого буклета.



АВТОРЫ, ИЗДАТЕЛИ И БЛАГОДАРНОСТИ



ДИЗАЙН ИГРЫ

Дэвид Кинг
Рикки Харгемм
Ричард Хогг

ОФОРМЛЕНИЕ

Ричард Хогг

ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

Алекс Хаг

ПОДГОТОВКА ВИДЕО

SU&SD

РАЗРАБОТКА

Алекс Хаг
Джеймс Нейтан Спенсер
Джастин Викерс

ДИЗАЙН КНИГИ ПРАВИЛ

Кристен Лич

ИЗДАТЕЛЬ

СМУК

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Strom MFG

БЛАГОДАРНОСТИ

Нейтан Блэк, Финджи, Собрание грузей,
Джош Хэдли, Хэтэуэи, Катерина и
семья, Эмили Лилье, Нунсы, Playtest UK,
Крис Поуп, Рэнг, Адам Солтсман, Бека
Солтсман, Астер Райт.

КОМПОНЕНТЫ

- 150 жетонов товаров
- 150 карт клиентов
- 30 обязательных идей
- игровое поле
- буклет сотрудника

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Ратковский

Отдельная благодарность:

Евгений Сенкевич

Эксклюзивный дистрибьютор
на территории России, Казахстана,
Республики Беларусь, Республики
Молдова, Республики Армения,
Азербайджана, Киргизии,
Таджикистана, Узбекистана:
ООО «СР ПОСТАВКА».

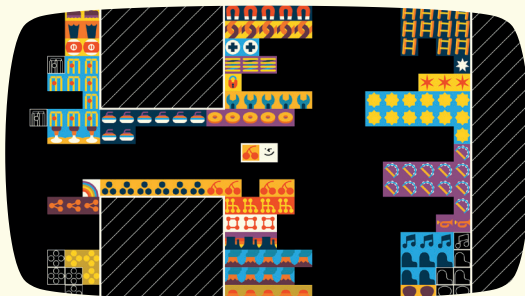
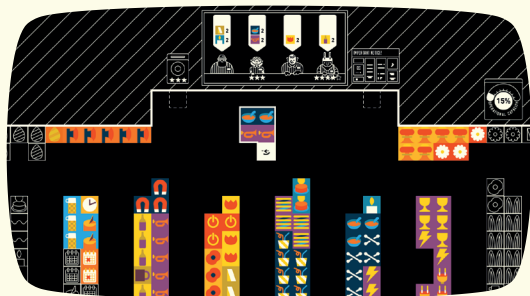
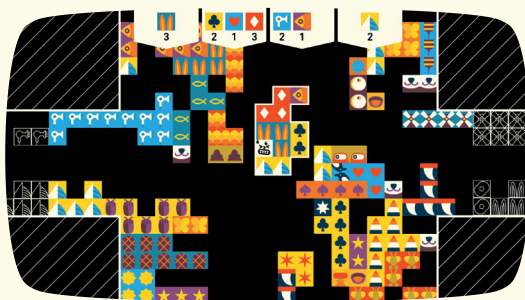
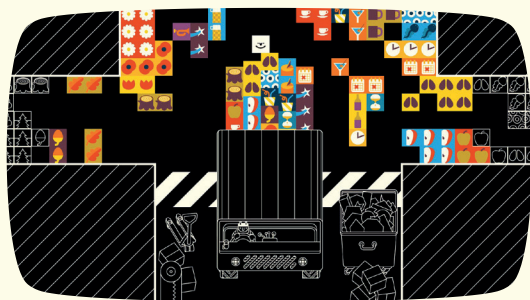
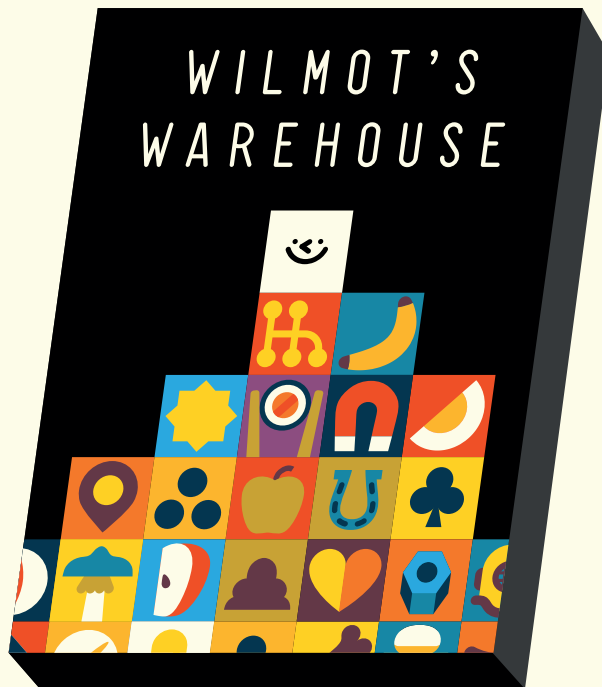
А ЕЩЕ ВИДЕОИГРА!

«СКЛАД УИЛМОТА» основана на популярной видеоигре, которая называется... тоже «СКЛАД УИЛМОТА».

«Игра для тех, кто любит, когда все по местам».

Доступна на PC, Mac, Playstation, Xbox, iOS и Nintendo Switch.

wilmotswarehouse.com



ОЦЕНКА РАБОТЫ ВАШЕЙ КОМАНДЫ

Ваше итоговое время – это время на вашем таймере **+10 СЕКУНД** за каждый товар, которому не нашлась карта клиента, и за каждый товар с несоответствующей картой клиента. Теперь сканируйте соответствующий QR-код: наша новейшая программа обучения откалибрует вашу команду до оптимального личностного и экономического роста!

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ	ОЦЕНКА РАБОТЫ	ВИДЕО-ОЦЕНКА
Менее 1:00	КАК вам это удалось? Yay! Доложите руководству немедленно.	
1:00-1:29	Добро пожаловать в ускоренную программу "А5 Логистикс".	
1:30-1:59	Боже! Вы только посмотрите на этих ребят! Они прямо плывут по волнам систематической эффективности!	
2:00-2:59	Поздравляем: вы удовлетворяете требованиям деятельности!	
3:00-3:59	Автоматон или вы... Может, робот нам поможет с вашей работой?	
4:00-4:59	Вы не хотели бы записаться на обязательный тренинг воображения?	
5:00 и более	НАПОМИНАНИЕ: вам запрещено спать на рабочем месте!	

НЕДЕЛЯ ПОПРОЩЕ

Выкладывайте по 6 жетонов в стопку, отложите или пропускайте сложные карты.



НЕДЕЛЯ ПОСЛОЖНЕЕ

Выкладывайте по 8 жетонов в стопку. Также попробуйте добавить карту Обязательной идеи в понедельник.

