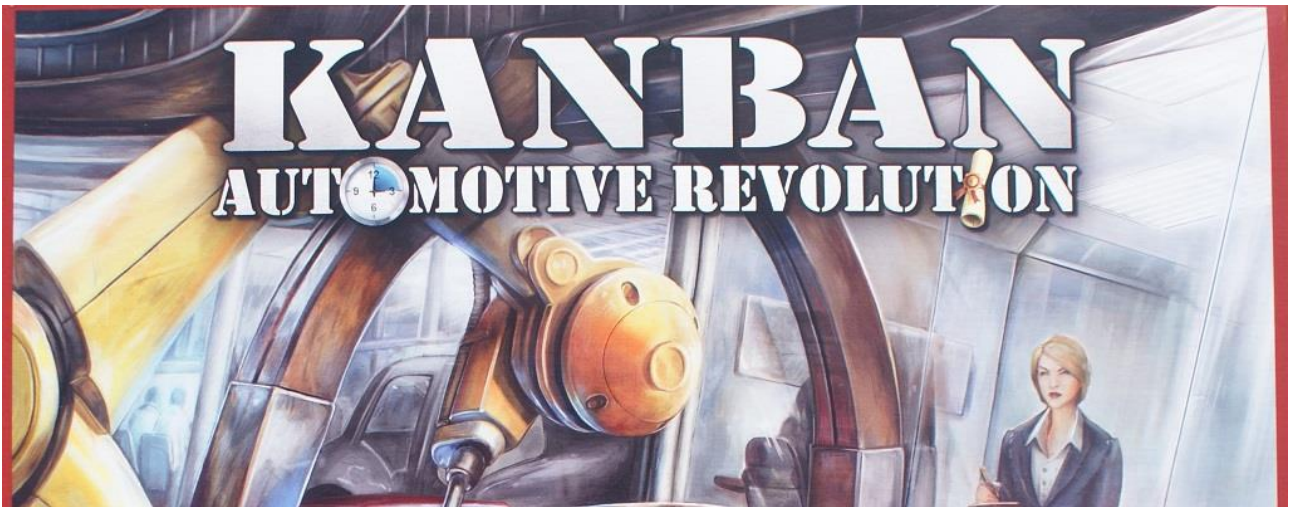


KAN-BAN

Benvenuti nel complesso mondo della costruzione di automobili



QUALCHE CHIARIMENTO PRIMA DI ENTRARE IN FABBRICA

Kanban: Automotive Revolution è un gioco di un paio di anni fa del portoghese [Vital Lacerda](#). Un autore prolifico (il 2016 ha visto la riedizione di [Vinhos](#) e l'uscita di [The Gallerist](#)) al quale evidentemente piacciono i giochi abbastanza complessi, spesso composti da una serie di "mini-giochi" su cui competere per arrivare agli obiettivi principali. Nel caso di Kanban si tratta di procurarsi dei progetti per la costruzione di automobili ben accessoriate e di raggiungere una serie di obiettivi aziendali stabiliti dal Boss, l'ineffabile Sandra Vara, direttrice della fabbrica ed implacabile controllore dei suoi Ingegneri (noi giocatori). Per la verità Lacerda ci offre anche la possibilità di utilizzare Sandra come Direttrice "buona" la quale, invece di punire chi non è all'altezza del compito, premia chi ha lavorato meglio. Ma nei nostri test abbiamo l'abbandonata subito perché con la Sandra "Cattiva" il gioco è senz'altro più interessante e competitivo.

La parola "KANBAN" è di origine giapponese ed è usata per designare dei "foglietti" con i quali i Capi-Reparto richiedono ai magazzini, in tempo reale, il materiale necessario alla produzione. Si tratta di un metodo diffuso soprattutto nell'industria automobilistica tanto che è usato ancor oggi anche da TOYOTA, il più grande produttore di auto al mondo. E' incredibile come, seppur affiancato dalle più sofisticate e moderne tecnologie, questa metodologia permetta ancor oggi consistenti risparmi nel numero di spostamenti interni di materiale ed un efficiente controllo delle scorte.

Anche nel gioco, come vedremo, si userà il "kanban" per rifornire il magazzino dei pre-assemblati.

Ma mentre noi ci perdiamo in chiacchiere ...

LA SIRENA CI AVVERTE CHE IL LAVORO STA PER INIZIARE

Prima di spostarci all'interno del fabbricato diamo un'occhiata alla sua struttura, ehm ... volevo dire ai componenti della scatola, che sono tanti e tutti di buona qualità: segnalini ed automobiline di legno colorato, tessere e marcatori da sfustellare.



Componenti.

Il tabellone (510x720 mm) è montato su cartone robusto e, seppure appaia a prima vista un po' "fitto", è in realtà molto funzionale e facile da usare già dopo la prima partita di prova. Troviamo anche:

- 2 schede riassuntive che, sul retro, indicano bonus e penalità comminati dalla Direttrice;
- 40 automobiline di legno (in cinque colori) sono usate per la produzione, il collaudo e l'acquisto;
- 60 cubetti di legno (in 6 colori) sono usati invece come "componenti" delle auto;
- 2 mazzi di carte: uno di "carte obiettivo" e uno di "carte Kanban";
- una miriade di tessere di cartone da sfustellare ed il cui utilizzo verrà dettagliato più avanti.

Per ogni giocatore è prevista una dotazione di 2 meeples, 7 dischetti di legno colorato e una plancia personale di cartone.

Sono anche forniti due circuiti di collaudo supplementari, di cartone, da sostituire a quello stampato sul tabellone nel caso si giochi in 2 o 3 soltanto. La scatola è davvero ben riempita, ma vi consiglio di eliminare i "separatori" interni di cartone per conservare meglio tutti i componenti.

Iniziamo allora dando un'occhiata proprio alla piantina della fabbrica, per riconoscerne i 6 diversi DIPARTIMENTI e in modo da saperci poi orizzontare meglio quando dovremo recarci ai reparti.

In basso a destra c'è l'Ufficio Tecnico dove gli ingegneri mettono a punto quei progetti che poi dovranno essere verificati al collaudo ed eventualmente migliorati aggiungendo componenti speciali. In pratica ci sono 8 caselle su cui vengono posizionate altrettante tessere "Progetto" che mostrano auto di 5 diversi colori. Più della metà delle tessere ha anche un'icona colorata che indica

un pre-assemblato (nero per il "telaio", giallo per le "sospensioni", bianco per i "freni", rosso per il "motore" e blu per il gruppo "trasmissione") che servirà a migliorare il modello.



L'Ufficio Tecnico e le tessere "Progetto".

Il Magazzino è situato in alto, al centro, ed è qui che useremo i nostri "kanban" per caricare nuovi componenti, sotto forma di cubetti con i colori corrispondenti ai pre-assemblati visti sopra: telaio, sospensioni, ecc.

Ed è sempre qui che preleveremo i materiali necessari per le catene di montaggio ed i nostri progetti di migliorie ai modelli "base".

Le 5 Catene di Montaggio sono invece in alto a sinistra della fabbrica.

Ogni linea produce un tipo di auto (gialla, verde, blu, rossa o nera) e per farla avanzare basta portare in testa alla linea i materiali necessari: ogni "cubetto" posato in questo reparto fa entrare una nuova auto sulla linea scelta e "spinge" avanti di una postazione le altre auto già in costruzione.

Ovviamente i cubetti di ogni linea dovranno essere di colore diverso, dato che non possono essere costruite auto con 2 telai o 2 motori, ecc.



Le Catene di Montaggio in funzione. In basso a destra lo spazio con due Ingegneri in azione.

In basso a sinistra troviamo il Circuito di Prova, un ovale di 10 caselle con un'auto bianca (la Safety Car) dietro la quale saranno posizionati i modelli usciti dalle catene di montaggio. Sotto all'ovale c'è la zona delle "innovazioni", dove si costruiranno i miglioramenti ai progetti.



La zona del Circuito di Prova e l'Area Innovazioni.

Gli Uffici Amministrativi sono il "regno" di Sandra ed al termine di ogni settimana è proprio qui che lei farà le sue considerazioni sull'avanzamento dei lavori, distribuendo qualche manciata di Punti Vittoria (PV) a chi avrà lavorato meglio. Questa è anche la zona dove si terranno le riunioni del Consiglio di Amministrazione (di cui i giocatori fanno ovviamente parte) durante il quale si verificheranno gli obiettivi aziendali e verranno distribuiti adeguati premi (PV). Durante il set-up vengono posizionati in quest'area i primi 4 Obiettivi Aziendali e i 3 Obiettivi Finali, tutti presi causalmente da due appositi mazzi. Ognuno di essi chiede di soddisfare certe richieste per distribuire PV: possedere due auto rosse in garage, avere un certo numero di progetti in corso, raggiungere 5 Certificazioni, ecc.

Ognuna di queste aree può essere visitata da un massimo di due persone alla volta e per questo motivo sul tabellone è stata creata una "Pista delle Azioni" di 10 caselle (due per Dipartimento) sulla quale i giocatori posizioneranno il loro Ingegnere. È importante sapere che azioni e movimenti degli ingegneri (e di Sandra, a partire dal secondo turno) si eseguiranno da "sinistra verso destra": in altre parole l'ingegnere più a sinistra sul tracciato sarà il primo a fare un'azione e successivamente a muovere per scegliere il Dipartimento da visitare nel turno successivo, col divieto di potersi fermare però in una casella già occupata e di restare nello stesso Dipartimento per due turni consecutivi.



La pista delle Certificazioni e dei Bonus Temporali.

La sesta zona del tabellone è costituita da due tracciati "complementari" che serviranno per tener conto delle Certificazioni raggiunte e dei Bonus Temporali che i giocatori riusciranno ad accumulare. Il primo tracciato serve anche per determinare il "Primo giocatore" del turno iniziale e durante il Consiglio di Amministrazione, ma regala anche dei bonus a seconda delle caselle scelte al raggiungimento di una nuova Certificazione. Il secondo tracciato invece ci dice quante "Unità di Tempo Extra (BT)" si sono accumulate (un'unità di tempo equivale a 15 minuti) e servirà per permettere azioni extra ai giocatori e per calcolare le eventuali penalità che Sandra comminerà.

COME SEMPRE LA NOSTRA SCRIVANIA È PIENA DI DOCUMENTI

Non entreremo nel dettaglio delle operazioni di set-up, che sono abbastanza lunghe ed articolate, tuttavia bisogna precisare l'importanza della plancia personale di ciascun giocatore utilizzata per raccogliere progetti, depositare le auto costruite, accumulare eventuali bonus, ecc. Non tutte le caselle sono però utilizzabili fin dall'inizio perché alcune di esse verranno sbloccate solo al raggiungimento di specifiche Certificazioni nei vari dipartimenti. Ogni giocatore riceverà inoltre 3 carte "Obiettivo" (da utilizzare durante la fase di "Consiglio di Amministrazione") e 2 "Kanban" (per le operazioni di stoccaggio e prelievo dal magazzino).

All'inizio della partita si seleziona casualmente l'ordine di piazzamento e ognuno poserà a turno il più piccolo dei suoi due segnalini in una delle prime quattro caselle della pista di Certificazione: questa è costituita da sei livelli, ognuno dei quali ha quattro caselle. Quasi tutte contengono un "bonus" (libri, jolly, PV, ecc.) che verrà immediatamente assegnato a chi, ottenuta una nuova "certificazione", deciderà di occupare la relativa casella. Il livello "0", per esempio, assegna 1 BT (usati per fare azioni extra o annullare le penalità di Sandra), 1 Libro (per avanzare gratis nelle piste di Certificazione) o un Jolly (che può essere scambiato con un cubetto a scelta), ma la quarta casella è vuota: chi occuperà questa casella vuota avrà però il vantaggio di giocare per primo.



Il Tabellone.

Ora che è stato determinato l'ordine per il primo turno i giocatori possono iniziare la partita posizionando il secondo segnalino (l'Ingegnere) su una delle 10 caselle della pista delle azioni (due caselle per ogni dipartimento, come abbiamo già visto). Durante il gioco sarà l'Ingegnere più a "sinistra" (in senso spaziale, non politico!) ad agire per primo all'interno del Dipartimento da lui scelto, poi toccherà al successivo, procedendo da sinistra verso destra, ecc. La casella di sinistra di ogni dipartimento permette due azioni (l'icona mostra un orologio con mezz'ora di tempo a disposizione) mentre quella di destra ne assegna tre (45 minuti). Quindi chi vuole essere sicuro di agire per primo in un dipartimento deve piazzare il suo ingegnere nella casella di sinistra, pur rinunciando a un'azione. Questa decisione diventa ancora più utile per cercare di evitare penalità se Sandra occupa quel dipartimento. Agire prima di lei permetterà infatti di avanzare nella pista della certificazione di quel dipartimento ed evitare l'ultimo posto. Fanno eccezione le due caselle della zona dell' "Amministrazione" che permettono solo 1 o 2 azioni: il giocatore potrà però eseguirle in un qualsiasi dipartimento a sua scelta.

Sandra nel primo turno è assente e questo permette di fare scelte abbastanza libere senza timore di penalità, ma dal secondo turno verrà piazzata nella prima casella libera (partendo sempre da sinistra) per poi muovere nei turni successivi verso destra, posizionandosi sempre sulla prima casella che troverà libera: questo permette già di capire che a volte, per evitare penalità, i giocatori possono allearsi e occupare insieme un dipartimento per costringere Sandra ad andare nel successivo.

ENTRIAMO IN STABILIMENTO: CHE FARE ORA ? DA DOVE COMINCIAMO ?

Senza entrare anche qui nei numerosi dettagli che accompagnano questo gioco, vediamo di riassumere le possibili azioni di ogni turno, chiarendo però subito alcuni concetti importanti:

1. Al suo turno un giocatore può eseguire fino ad un massimo di 4 azioni: la casella in cui si trova il suo ingegnere gli consente 1-2-3 azioni (a seconda dell'area) mentre per usarne altre, facoltative e fino ad un massimo di quattro, deve spendere 1 o più BT fra quelli accumulati sulla pista del Tempo.
2. Ognuno dei 5 Dipartimenti ha una sua pista di Certificazione sulla quale vengono piazzati dei dischetti colorati (uno per giocatore) durante il set-up. È possibile usare una o più azioni, fra quelle disponibili, oppure 1 o più Libri per avanzare di 1 o più caselle su questa pista. Superata la terza casella il giocatore riceve la Certificazione di quel dipartimento e questo gli consentirà di beneficiare di alcuni bonus in futuro e di eliminare un blocco sulla sua plancia. Il primo che arriva all'ultima casella di ogni pista riceve inoltre una poltrona rossa in omaggio e può scegliere una delle tre tessere bonus posizionate in quel dipartimento. Le restanti due andranno al secondo e terzo arrivato. A fine partite verranno infine dati PV ai primi tre di ogni pista.
3. È importante cercare di ottenere anche il maggior numero possibile di Sedie Rosse (disponibili in vari dipartimenti) da usare poi durante il Consiglio di Amministrazione.



Alcuni elementi del gioco.

Cominciamo dunque la nostra vista dall' Ufficio Tecnico: qui i giocatori raccolgono le tessere progetto (1 per ogni azione utilizzata) o avanzano sulla pista della Certificazione. Le tessere disponibili sono sempre 8 (11 per chi ha la Certificazione) ma le due più a destra garantiscono un Bonus Temporale (BT), mentre le due successive regalano un LIBRO. I giocatori cercheranno di prendere ovviamente le tessere più utili per la loro strategia in base agli obiettivi aziendali visibili in Amministrazione e a quelli personali (le carte in mano).

Spostiamoci ora nel Magazzino, dove, con l'uso dei Kanban, si possono gestire gli approvvigionamenti e la logistica. Posando una delle due carte Kanban è possibile riempire alcune sezioni del magazzino con dei cubetti colorati. Poi, spendendo altre azioni, si possono prelevare uno

o più cubetti di una sezione o avanzare nella Certificazione. Finito il lavoro si ripesca una carta Kanban per averne sempre due in mano.

Eccoci ora alle Catene di Montaggio: qui si usano i cubi raccolti in precedenza per mettere in funzione una o più linee. Per ogni cubetto posato (solo un colore per tipo è ammesso in ogni linea) si inserisce una nuova auto del colore della catena scelta e si spingono verso l'uscita quelle che si trovano davanti. Se un'auto esce dal dipartimento per andare sul circuito di prova il giocatore riceve 1 o 2 PV.

Nella zona dei Collaudi e delle Innovazioni le cose sono un po' più complesse: come abbiamo già visto le auto che escono dalle catene di montaggio vengono piazzate su un ovale di collaudo, dietro la "safety car" bianca, e da quel momento potranno essere acquistate. Il costo? Una tessera progetto del colore dell'auto e un certo numero di azioni: 1 per la prima auto, 2 per la seconda e la terza, 3 per la quarta. Le auto acquistate vengono messe sulla plancia personale in uno dei garage disponibili.

In questo dipartimento è anche possibile migliorare le caratteristiche di un veicolo usando delle Innovazioni tecnologiche: per farlo occorre giocare una tessera progetto del colore dell'auto e un cubetto dello stesso colore dell'icona stampata su quella tessera. Essa non viene scartata, come succede per l'acquisto, ma viene girata sul retro e posizionata a fianco della plancia del giocatore, il quale incassa immediatamente 2 PV. Inoltre il cubetto utilizzato viene piazzato sotto al disegno dell'auto (sul tabellone) e permette di ricevere i soliti bonus (libro, PV, BT, Jolly) finché saranno disponibili. È importante sapere che se il giocatore possiede un'auto dello stesso colore di un progetto innovativo da lui realizzato avrà creato un Progetto Collaudato e otterrà PV extra da Sandra, durante il Consiglio di Amministrazione, e soprattutto avrà tanti PV a fine partita.



Area Amministrativa e sala del Consiglio.

Ogni auto venduta fa avanzare di una casella la "safety car" bianca: quando essa raggiunge la 5a o la 10a casella (evidenziate da una linea d'arrivo a scacchi) al termine del turno in corso si terrà un Consiglio di Amministrazione. Ogni giocatore ha "teoricamente" 4 poltrone al tavolo dell'Amministrazione, una delle quali è disponibile fin dal primo turno, mentre le altre (coperte) possono essere girate a faccia in su solo se si acquisiscono delle poltrone Rosse nei vari Dipartimenti. Esiste in realtà anche una quinta poltrona che però resta bloccata fino a che non si ottiene la Certificazione del dipartimento Amministrativo e vi consiglio di ottenerla prima della fine del gioco perché la poltrona extra sarà molto utile all'ultimo turno. All'apertura del Consiglio i giocatori prendono in mano tutte le poltrone "scoperte" che sono riusciti ad accumulare e con quelle cercano di raggiungere il maggior numero di obiettivi possibili. Ricordo che si inizia questa fase con quattro carte Obiettivo Aziendale già disponibili e che ogni giocatore ha altre tre carte obiettivo in mano.

La procedura è semplice: in ordine di turno, determinato dalla posizione dei segnalini sulla scala delle Certificazioni, ogni giocatore posa una delle sue poltrone su uno dei 4 obiettivi aziendali e incassa i relativi PV. Per esempio un obiettivo potrebbe assegnare 2 PV per ogni "coppia di cubetti di colori diversi", oppure 4 PV se si possiede almeno una Certificazione, ecc. In generale ogni Obiettivo offre, di base, da 2 a 4 PV, tuttavia il numero di poltrone che possono essere posizionate sull'obiettivo stesso è limitato da 1 a 3. Questo significa che... chi prima arriva meglio alloggia! Ogni giocatore, prima di agire, farebbe bene a esaminare attentamente quali sono le "proprietà" in mano agli avversari perché potrebbero esserci degli obiettivi sicuri, dove gli avversari non possono giocare, ed altri "in competizione", dove è meglio arrivare per primi, se possibile.

Inoltre chi posa una poltrona per primo può soddisfare "3-2-1" volte quell'obiettivo mentre il secondo giocatore può soddisfare l'obiettivo una volta in meno, e il terzo arrivato due volte in meno: in pratica, continuando il nostro esempio, se ho tre coppie di cubetti ed arrivo per primo farò $3 \times 3 = 9$ PV, se arrivo per secondo " $2 \times 3 = 6$ PV" e per terzo solo "3 PV".

Se un giocatore non può (o non vuole) più posare poltrone su un obiettivo Aziendale deve giocare una delle sue tre carte obiettivo con la possibilità di piazzarvi immediatamente una poltrona sopra, guadagnando i relativi punti. Chi ha già giocato una carta obiettivo personale ha la possibilità di "passare" successivamente, sapendo che potrà però rientrare in gioco se verranno giocati nuovi obiettivi compatibili con le risorse disponibili. Se tutti i giocatori passano consecutivamente la fase ha termine: tutte le carte utilizzate vengono scartate e i giocatori devono giocare una delle restanti carte personali a formare i nuovi Obiettivi Aziendali per il prossimo Consiglio. Poi tutti pescano due carte per rimanere sempre con 3 obiettivi in mano.

È chiaro a questo punto che si deve fare molta attenzione fin dall'inizio agli obiettivi aziendali, in modo da soddisfarne il più possibile ad ogni Consiglio di Amministrazione, continuando a lavorare per soddisfare successivamente anche gli altri che si hanno ancora in mano e gli obiettivi finali. Sono infatti gli obiettivi a consigliare la strategia per non perdere PV stupidamente.



Partita in corso.

Sandra è davvero incontentabile e, soprattutto nei primi turni, i giocatori devono fare attenzione a non restare ultimi nelle varie piste di Certificazione. Infatti quando è il turno di Sandra in un Dipartimento essa chiederà conto all'ultimo della pista (o agli ultimi se ci sono gettoni appaiati) di quante certificazioni, progetti, auto, ecc. egli ha già acquisito: se la risposta non è all'altezza delle sue aspettative (secondo l'apposita tabella stampata nel Regolamento) il giocatore riceverà una penalizzazione in base ai BT che egli ha accumulato sulla pista del Tempo. Solo a partire dal momento in cui i raggiungono o superano quota "5" i giocatori non sono più soggetti a penalità.

Facciamo un esempio: Sandra chiede due auto in garage a un giocatore che ha 1 BT soltanto. Purtroppo lui non le ha e lei si arrabbia comminandogli 4 PV di penalità (5-1) . Nei primi 4-5 turni questo è un problema abbastanza serio perché si possono perdere anche 10-15 PV a causa delle penalità, ma a metà partita normalmente i giocatori avranno raggiunto tutti la faticosa soglia di 5 BT e da quel momento potranno concentrarsi solo sulla loro strategia senza temere ... rappresaglie.

Anche Sandra si muove sulla pista delle Azioni come gli ingegneri, e quindi prima o poi ritornerà per forza in Amministrazione: a questo punto la partita viene sospesa per qualche istante per regalare 1-2 PV extra ai possessori di Progetti Collaudati.

Se facendo la somma del numero di volte che Sandra è arrivata in Amministrazione (fino ad un max di 3) e del numero di Consigli effettuati (sempre fino a un max di 3) si ottiene il valore "5" la partita avrà termine alla fine del turno in corso.

ED ECCO FINALMENTE IL SUONO DELLA SIRENA: TUTTI A CASA!

KANBAN è un gioco complesso, non tanto per le regole, quanto per la necessità di impegnare a fondo il proprio cervello alla ricerca della strategia migliore, sapendo che non sarà sempre possibile procedere come programmato. È dunque necessario avere sempre un piano di "riserva" che permetta di non allontanarsi troppo dai propri obiettivi. L'interattività è molto alta e i giocatori se ne accorgeranno spesso quando non potranno andare nel dipartimento desiderato perché già occupato da ingegneri avversari, oppure quando i progetti così a lungo desiderati vengono "soffiati" dal giocatore precedente, o quando la vettura che abbiamo finalmente reso disponibile viene acquistata da un altro...

I Progetti sono davvero importanti perché è con essi che sarà possibile acquistare auto o eseguire innovazioni per arrivare così ad avere i famigerati Progetti Completi. Una strategia abbastanza usata nei nostri test è stata quella di acquistare al più presto 2 progetti di 2 colori d'auto diversi e poi procedere il più in fretta possibile all'innovazione di entrambi per poi andare alle linee di montaggio e fare uscire i modelli desiderati.

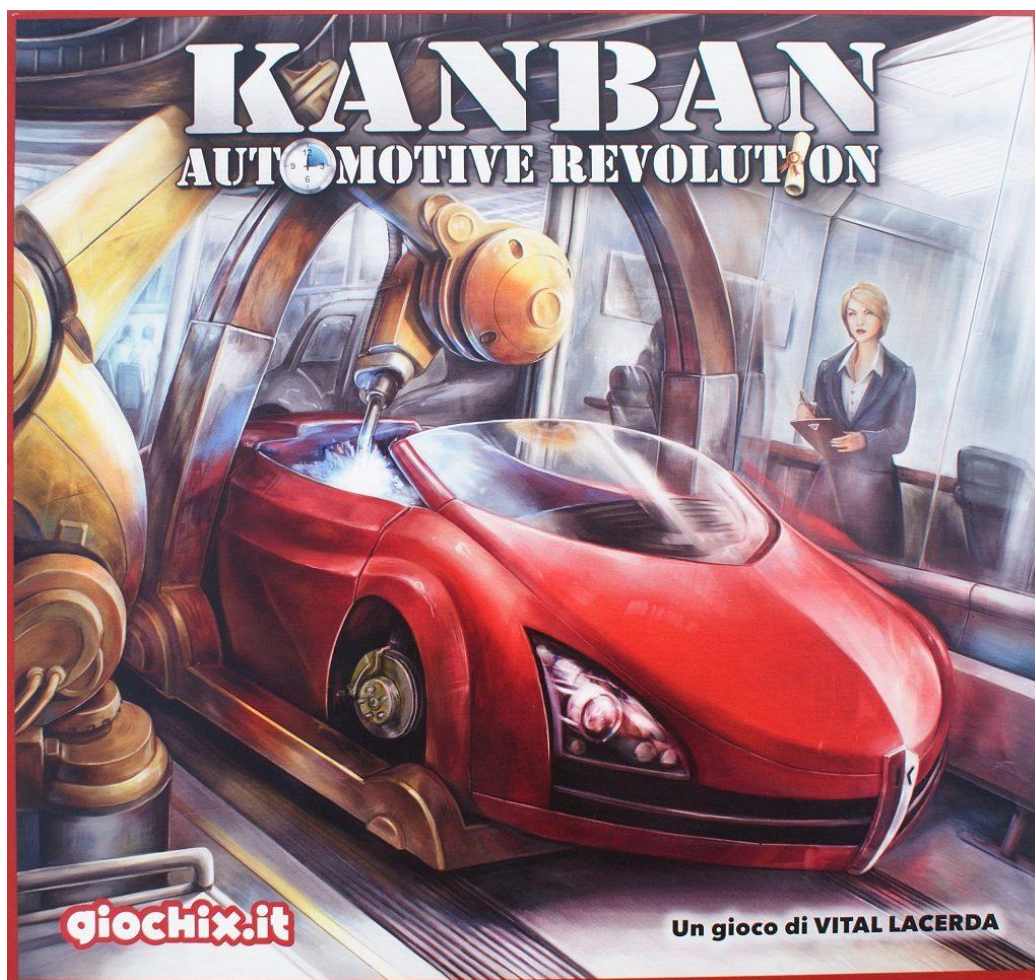
Le Certificazioni sono un altro importante aiuto per i giocatori, non solo perché sbloccano alcune caselle extra sulla propria plancia, ma anche e soprattutto perché vi permettono di evitare le penalità di Sandra all'inizio del gioco e per avere dei bonus per il resto della partita: per esempio essere certificati in Ufficio Tecnico vi permette di scegliere non più sugli 8 progetti iniziali, ma anche sui tre di scorta; essere certificati in Amministrazione vi fa liberare la poltrona "bloccata"; ecc.

Studiare bene gli Obiettivi Aziendali e quelli personali permette di decidere quale tattica adottare in quel turno per cercare di ottenerne il maggior numero possibile, ma senza mai perdere di vista però la strategia globale decisa all'inizio.

Nelle prime partite è facilissimo dimenticare questo consiglio perché si è presi dal meccanismo della gestione dell'Azienda, ma i punti persi per strada verranno poi pagati alla fine della partita: solitamente la vittoria viene decisa ... al foto-finish e chi non riesce a soddisfare gli Obiettivi Finali solitamente è tagliato fuori perché essi, da soli, possono garantire 15-20 PV.

Durante il gioco bisognerebbe cercare di approfittare di ogni opportunità per accumulare Libri e Poltrone Rosse: i primi ci permettono infatti di avanzare gratis nelle Certificazioni e le seconde di liberare poltrone nel Consiglio.

Tuttavia i grandi produttori di ... Punti Vittoria sono i Progetti Collaudati (Progetto Innovativo + Auto dello stesso colore). Essi assegnano infatti un gran numero di PV a fine partita, secondo un sistema di conteggio abbastanza complesso da spiegare e che vi risparmio, ma che fa riferimento alla somma delle innovazioni eseguite sui diversi modelli.



La scatola di Kanban.

Naturalmente si tratta di un gioco per esperti, troppo complesso per essere provato in famiglia o con amici non giocatori. In realtà le regole non sono poi così complesse e il regolamento è molto agile, con tante foto ed esempi, per cui non abbiamo trovato problemi particolari nell'imparare a muovere i primi passi.

La complessità deriva dal fatto che a ogni turno i giocatori hanno molteplici possibilità e poche possibilità di "ottimizzare" la loro mossa a causa dell'interferenza degli avversari. Avete bisogno, per esempio, di procurarvi nuovi progetti? State certi che gli altri vi "tapperanno" subito l'Ufficio Tecnico. State per realizzare il vostro sogno di posseder un'auto Nera? Purtroppo il vostro avversario passa per primo in zona collaudi e ve la rapina. E così via.

Bisogna dunque affrontare KANBAN con una buona dose di pazienza e sapendo fin dall'inizio che serviranno almeno 3-4 partite prima di poter affermare di saperlo giocare. Ma posso garantire che il tempo "investito" in questo gioco verrà ripagato abbondantemente.

Nel nostro gruppo, per esempio, la prima partita fu effettivamente accolta con molti mugugni, un'infinita serie di domande esplicative e poca voglia di riprovarlo: dopo la terza partita (i "volontari" furono minacciati con armi varie di rappresaglie contro le rispettive famiglie) gli stessi che lo criticavano inizialmente domandarono di rigiocare ancora a breve.

Ovviamente lo sconsiglio anche a chi continua ad acquistare nuovi giochi, a provarli 1-2 volte, a bollarli con un "bellissimo" o un "fa schifo" e a metterli per sempre dentro un armadio. KANBAN non è fatto per loro!