

EVG01

Uma multinacional entrou no mercado e oferece ótimas oportunidades de emprego. Todos os jogadores devem ceder uma de suas equipes ou aumentar o salário de todas em 1 ponto de adicional por contratação.

**EVG02**

Mês com muitos feriados: todas as equipes irão trabalhar com um decremento de 1 rolagem de dado até o final da rodada.

**EVG03**

Um *blackout* atingiu a região impedindo todas as equipes de trabalharem por algumas horas. Todas as equipes sofrem um decremento de 2 pontos em sua produtividade até o final da rodada.

**EVG04**

Com a entrada de um novo membro em um projeto é aconselhável que seja criado um novo **ramo** para que este membro possa trabalhar inicialmente nele, e somente depois seu trabalho será incorporado ao **ramo principal**. Todas as equipes contratadas nesta rodada terão sua produção incorporada somente na próxima rodada.

*Esta carta deve ser descartada ao término da próxima rodada.

**EVG05**

Está acontecendo um workshop de **Gerencia de Configuração** na região. As equipes estão entusiasmadas com tudo que poderão aprender. Todos os jogadores deverão decidir se irão liberar suas equipes para o *workshop* com a penalidade de 1 rolagem de dado a menos nesta rodada. Todas as equipes que participarem ganham um aumento de 1 ponto em produtividade permanentemente.

*Esta carta não deve ser descartada.

**EVG06**

Benchmarking: As equipes de todos os projetos estão aprendendo com as práticas umas das outras. Todos os jogadores devem efetuar uma rolagem de dado, o número tirado no dado reflete no número de aumento nos pontos de produtividade para cada jogador utilizar a sua escolha. O efeito desta carta é permanente.

*Esta carta não deve ser descartada.



EVG00

Implementação de melhorias:
todos os jogadores devem
comprar uma carta de
conceito. O conceito deve ser
implementado nesta rodada.

Caso o jogador não deseje
implementar o conceito, a
carta deve ser disponibilizada
para os outros jogadores de
acordo com o fluxo do jogo.



EVG00

Implementação de melhorias:
todos os jogadores devem
comprar uma carta de
conceito. O conceito deve ser
implementado nesta rodada.

Caso o jogador não deseje
implementar o conceito, a
carta deve ser disponibilizada
para os outros jogadores de
acordo com o fluxo do jogo.

