

TwIG The WIP Game

Attività Giornaliere

1. Tira una carta Ok/Impedimento per le attività in ogni colonna IN CORSO.
 - 1.1. Metti la carta su ogni attività della board
 - 1.2. Rimuovi le carte verdi Ok e rimettile sul fondo del mazzo. Gli Impedimenti restano sulle attività.
2. Punto giornaliero
 - 2.1. Tira i dadi sulle attività
3. Lavoro
 - 3.1. Tira tutti i dadi
 - 3.2. Analizza i risultati, segna i punti (e muovi le carte)
 - 3.3. Non dimenticare: inserisci il giorno di inizio per le nuove attività!
4. Per le attività completate:
 - 4.1. Scrivi il giorno di fine sull'attività
 - 4.2. Calcola il tempo di completamento: Fine - Inizio + 1
 - 4.3. Scrivi il tempo di completamento e la sequenza di rilascio
 - 4.4. Scrivi il grafico della distribuzione del tempo di completamento (Lead Time)
 - 4.5. Completa il grafico del volume di produzione (throughput)
5. Completa il diagramma cumulativo del flusso (CFD)
6. Leggi ad alta voce la carta evento

Regole Generali

1. Regola più importante: quando hai una domanda sulle regole, chiediti: "**Cosa farei nella vita reale?**"
2. Regole degli Impedimenti
 - 2.1. Le attività bloccate possono essere sbloccate con 4 punti.
 - 2.2. Se ce ne sono meno di 4, l'impedimento rimane.
 - 2.3. Se ci sono più di 4 punti, i punti rimanenti possono essere usati per l'attività. Se, per esempio, si tirano 6 punti, 2 punti possono essere usati per portare avanti l'attività.
 - 2.4. Quando un'attività è completata e ci sono ancora punti rimasti, i punti possono essere distribuiti su altre attività o può essere iniziato nuovo lavoro.
3. Attività
 - 3.1. Il dado rappresenta le persone, e il numero tirato rappresenta l'impegno disponibile da spendere in un giorno - quasi come la vita reale ;-)
 - 3.2. Se si tira un dado in una area specialistica (dado e colonna dello stesso colore) - togliti dall'attività il numero di punti indicati dal dado.
 - 3.3. Quando un'attività è completata e ci sono ancora punti rimasti, i punti possono essere distribuiti su altre attività o può essere iniziato nuovo lavoro.
 - 3.4. Se un dado non viene tirato per la tua specializzazione, il punteggio è dimezzato (e arrotondato per eccesso). La logica: un non-specialista non ha le stesse prestazioni di uno specialista.
 - 3.5. Puoi usare più dadi su una singola attività. Se si usano più di tre dadi su un'attività, i punti del terzo dado sono dimezzati. La logica: lavorare in coppia va bene, ma non scala linearmente. Per esempio, se 20 persone lavorano alla stessa attività non vanno 20 volte più veloci.
 - 3.6. Le attività possono essere tirate da sinistra a destra ogni volta che si vuole se i limiti delle attività in corso sono rispettati.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

TWiG is a community product!

Thank you to all the people who translated TWiG into another language, who built things into it and of course all those who use TWiG and give constant feedback to improve the simulation. THANKS!!

If you have questions about the simulation or if you want to actively participate in the further development of TWiG, then visit our website www.LEANability.com/en/twig and register with our slack community.

Italien translation by Marco Bresciani (twitter.com/marcoXbresciani).

TwIG The WIP Game

Daily Routine

1. Pull an OK/Blocker card per ticket in each DOING column

- 1.1. Put the blocker card on each ticket on the board
- 1.2. Remove green OK cards and put them back to the bottom of the stack. Blockers stay on the ticket.

2. Standup

- 2.1. Put dice on the tickets

3. Work

- 3.1. Roll all the dice
- 3.2. Analyse the results, score points (and move cards)
- 3.3. Do not forget: Enter start day for new work!

4. For complete tickets:

- 4.1. Fill in the End day on the ticket
- 4.2. Calculate Realization Time: End - Start + 1
- 4.3. Fill in the Realization Time and Delivery Sequence
- 4.4. Fill in the Realization Time Distribution chart
- 4.5. Fill in the Throughput chart

5. Fill in the Stability CFD

6. Read the event card aloud

General Rules

1. Most Important Rule: Whenever you have a question regarding rules, ask yourself: **“What would I do in real life?”**

2. Blocker Rules

- 2.1. Blocked tickets can be unblocked with 4 points.
- 2.2. If less than 4, the blocker remains.
- 2.3. If there are more than 4 points, the remaining points can be used as work.
If e.g. 6 points were rolled, 2 points can be used as work.
- 2.4. When a ticket is completed and there are still points left, the points can be distributed to other tickets or new work can be started.

3. Work

- 3.1. Dice represent people, and the number rolled represents the effort available to spend in one day - almost like in real life ;-)
- 3.2. If a dice is rolled in it's area of specialty (same colour dice and column) - strike the number rolled off the expense points of the ticket.
- 3.3. If points are left over, they can be used on other tickets. You can start new tickets or work on other tickets.
- 3.4. If a dice is not rolled in your own specialty, the score is **halved** (and rounded-up). Logic behind this: A non-specialist does not bring the same performance as a specialist.
- 3.5. You can put several dice on one ticket. If three or more dice are placed on a ticket, the points from the third dice are **halved**. Logic behind it: Pairing is a good thing, but it does not scale linearly. For example, if 20 people are working on a job, they are not 20 times as fast.
- 3.6. Cards can be dragged from left to right at any time if the WIP limits are



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>