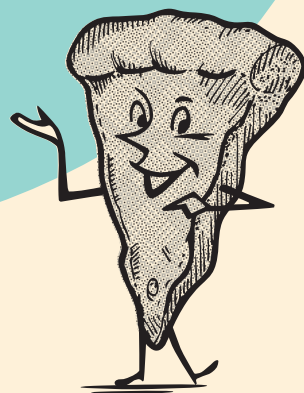


PODANE ZE
STRATEGIAMI
WG TWOJEGO
WYBORU!



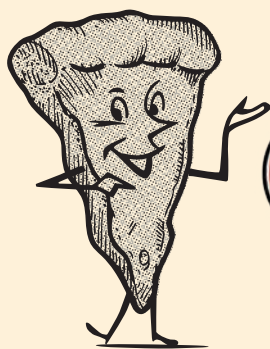
FOOD CHAIN

Magnate



INSTRUKCJA





FOOD CHAIN

Magnate



TWÓRCY

**FOOD CHAIN
MAGNATE**

Projekt gry: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Projekt graficzny: Ynze Moedt, Iris de Haan

Wydane przez: Splotter Spellen, Holandia, info@splotter.nl,
www.splotter.nl

Wersja polska: Zespół Portal Games

Testerzy: Dan Blum, Eric Brosius, Ed Bryan, Nora Ghaoui, James Hayward, Gil Hova, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Larry Levy, Ian Mackey, Roel van Meerendonk, Mirjam Molenkamp, Douwe Mulder, Gerard Mulder, Kent Neumann, Steffan O'Sullivan, Joe Rushanan, Alan Stern, Tucker Taylor, Bartel van der Veek, Henriette Verburg, Roel Vinkenvleugel, Stefan Wegner, Arthur Zonnenberg.

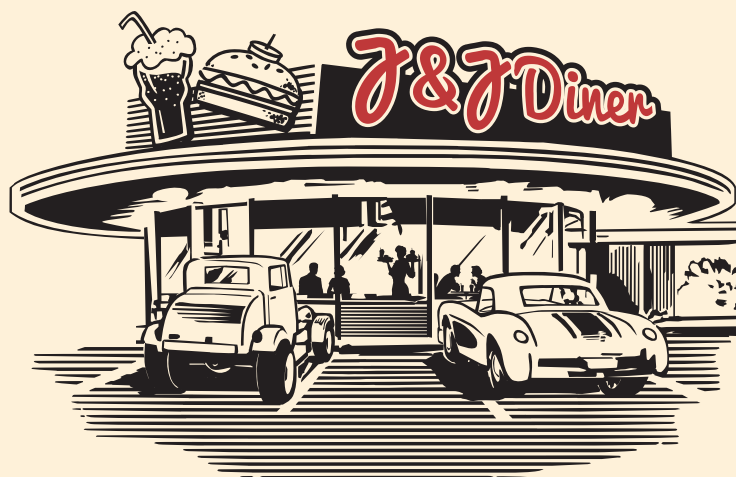
Przepraszamy jeśli nie ma cię na liście lub jeśli przekreśliśmy twoje imię. Specjalne podziękowania należą się Ragnarowi Krempel i Bianca van Duijl, którzy w ciągu niespełna trzech lat, przez niezliczoną ilość niedziel wielokrotnie testowali tę grę. Bez nich ta gra by nie powstała.

© Splotter Spellen BV, Woerden, 2015. Trzeci druk ze zmianami.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: www.portalgames.pl/pl/reklamacje/

“Lemoniady? Chcą lemoniady? Dokąd zmierza ten świat? Serwujemy najlepszego burgera w mieście, a nie jakąś hipisowską zieleninę. Co 15 minut, na wszystkich kanałach, ma lecieć reklama naszych burgerów! I umieść billboard obok tego nowego domu na rogu. Chcę, żeby mieli ochotę na nasze piwo w każdej chwili, którą spędzają w swoim nowobogackim ogrodzie.” Nowy kierownik zespołu cały drżał, stojąc przed prezesem i próbując bezskutecznie wyjaśnić, że... “Co to znaczy, że nie mamy dość personelu? Podlega ci dyrektor kadr. Zatrudnij więcej ludzi i wyszkol ich! Ale cokolwiek zrobisz, nie płac im normalnej pensji. Nie zająłem się tym biznesem po to, żeby zostać biedakiem. I zwolnij szefową działu promocji, wyrzucam tylko na nią pieniądze. Od teraz będziemy sprzedawać burgery dla smakoszy. To samo badziewie, za podwójną cenę. Dawać mi tu dyrektora marketingu!”

Food Chain Magnate to zaawansowana gra strategiczna o budowaniu sieci restauracji. Rozgrywka skupiona jest wokół rozbudowy przedsiębiorstwa przy użyciu systemu zarządzania zasobami (ludzkimi) opartego na kartach. Na modularnej mapie miasta, gracze rywalizują o dostawców, przestrzeń reklamową oraz klientów. Walczą też na rynku pracy o kluczowych pracowników. Rozgrywka przeznaczona jest dla 2-5 doświadczonych graczy i trwa około 2-4 godzin.

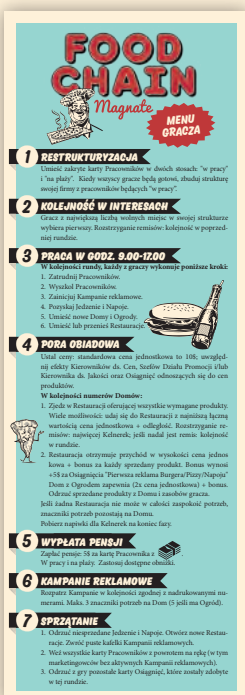




1 pudełko z grą



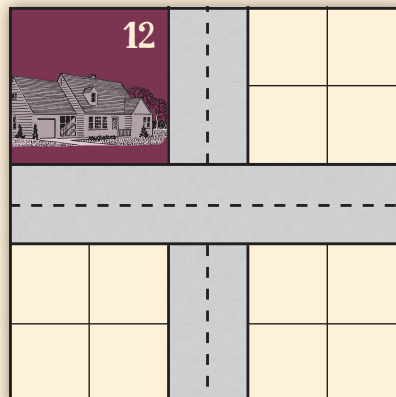
1 instrukcja



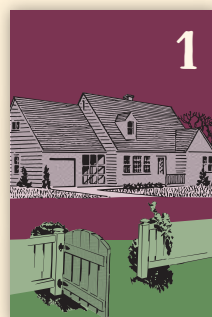
5 Menu Gracza



1 kafel Toru Kolejności



20 kafli Mapy



8 kafelków Domów



8 kafelków Ogrodów



16 kafelków Kampanii: 6 Billboardów, 4 Skrzynki Pocztove, 3 Samoloty i 3 Radia



16 numerowanych znaczników "zajęty"



15 kafelków Restauracji (po 3 dla każdego gracza)



5 znaczników Kolejności (po 1 dla każdego gracza)

WPROWADZENIE DO GRY



222 karty Pracowników



84 karty Osiągnięć



18 kart Rezerw Bankowych



6 kart Prezesa



Plik papierowych pieniędzy

200 drewnianych znaczników, w tym:



OPIS

Każdy z graczy wciela się rolę przedsiębiorcy, rozpoczynającego grę z pojedynczą restauracją. W trakcie rozgrywki gracze będą zarządzać swoją firmą, zatrudniać i szkolić personel, a także rozbudowywać sieć swoich restauracji na modularnej mapie gry.

Każda runda gry podzielona jest na fazy. Niektóre z faz gracze rozgrywają jednocześnie, inne w ustalonym porządku rundy. Gra toczy się do chwili, gdy w banku zabraknie pieniędzy (dwukrotnie). Wówczas grę wygrywa najbogatszy gracz.

KLUCZOWE POJĘCIA

Karty Pracowników: Karty te przedstawiają różne osoby, a kolor tła wskazuje na ich przynależność do określonej grupy zawodowej (kadry zarządzającej, marketingowców, dostawców i wielu innych). Tekst poniżej obrazka opisuje, czym dany Pracownik może zajmować się w firmie. Pracownicy, których karty w lewym górnym rogu posiadają symbol ►, mogą zostać zatrudnieni przez rekruterów. Karty, na których w prawym dolnym rogu znajduje się symbol ❷, wymagają zapłaty pensji. Karty Pracowników, którzy mogą zostać przeszkoleni i w efekcie zająć wyższe stanowisko, w lewym dolnym rogu wskazują kolejny krok na ścieżce rozwoju ich kariery. Zamiast tego, niektóre karty posiadają w tym miejscu symbol ❶, wskazujący, że są to najwyższe stanowiska. Każdy gracz może posiadać tylko po jednej kopii karty każdego takiego stanowiska. Na niektórych kartach, w prawym górnym rogu, znajduje się symbol drogi (🛣️) lub sterowca (🚦) wraz z wartością "zasięgu" tej karty (lub symbolem ∞, wskazującym na nieograniczony zasięg).

Wolne miejsce: Miejsce w strukturze firmy, na które może zostać zagrana karta Pracownika.

Zasięg: Liczba wykorzystywana przez wiele efektów gry, wskazująca ile razy przekraczamy krawędzie kafli Mapy. Zasięg jest zwykle obliczany wzdłuż Drogi, chyba że rozpatrywana karta posiada symbol 🚦.

Restauracja: Każdy gracz posiada trzy dostępne Restauracje. Każda kafelek Restauracji ma rozmiar 2x2 pola. Jeden z narożników kafelka jest oznaczony jako wejście do Restauracji. Jeśli musisz obliczyć zasięg od Restauracji, zawsze rozpoczynaj liczenie od jej wejścia.

Kafle Mapy: Elementy Mapy o wymiarach 5x5 pól, tworzące planszę gry. Ich liczba zależy od liczby graczy. Na kafłach Mapy są nadrukowane fragmenty Dróg, Domy i Napoje oraz puste pola.

Jedzenie i Napoje: Drewniane znaczniki symbolizują Jedzenie (Burgery i Pizze), a także Napoje (Napoje Bealkoholowe, Lemoniadę oraz Piwo). Umieszczone na Domu określają potrzeby żywieniowe jego mieszkańców. Umieszczone na kafelku Kampanii wskazują, co jest reklamowane i jak długo potrwa dana Kampania reklamowa. W puli gracza reprezentują jego zapasy. Napoje są również nadrukowane na Mapie i oznaczają miejsca, w których zaopatrzeniowcy mogą zdobyć Napoje wskazanego rodzaju.

Sąsiedowanie: Gdy instrukcja wskazuje, że elementy powinny ze sobą sąsiadować, oznacza to, że powinny przylegać do siebie bocznymi krawędziami. Nie wystarczy, że stykają się narożnikami.

PRZYGOTOWANIE

PRZYGOTOWANIE KART

Rozłóż karty Pracowników i Osiągnięć tak, jak przedstawiono na ilustracjach po prawej, tworząc z nich pulę zasobów ogólnych, dostępnych dla wszystkich graczy.

Jeśli ułożycie stosy karty w ten sposób, uzyskacie przegląd ścieżek kariery oraz łatwo dostrzeżecie, których kart może szybko zabraknąć.

Dla każdej karty Pracownika oznaczonej **1x** usuńcie tyle kart, by w ich stosie znalazła się ich odpowiednia liczba (zgodnie z poniższą tabelą):

Gracze	Użyte karty z symbolem 1x	Numery Billboardów do usunięcia	Rozmiar Mapy
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	—	5x4

Billboardy wymienione w powyższej tabeli odłóżcie z powrotem do pudełka.

PIERWSZE ZATRUDNIENIE 3 PRACOWNIKÓW W 1 RUNDZIE
Zyskujesz 2 Kierowników Zespołu.




PIERWSZE WYRZUCENIE NAPOJU/JEDZENIA
Zyskujesz zamrażarkę, która przechowuje do 10 produktów (Jedzenie i Napoje).



PIERWSZE ZAGRANIE KELNERKI
Każda Kelnerka +2\$.



PIERWSZY POSIADACZ 20\$
Możesz podejrzeć karty Rezerw Bankowych.



PIERWSZY POSIADACZ 100\$
Twój Prezes liczy się jako Dyrektor Finansowy (+50% przychodu). Nie możesz mieć Dyrektora Finansowego.



PIERWSZE OBNIŻENIE CENY
Cena -1\$




PIERWSZE SZKOLENIE
15\$ obniżki na pensjach.



PIERWSZY PRZYGOTOWANY BURGER
Zyskujesz 1 Kucharza Burgerowni.



PIERWSZA PRZYGOTOWANA PIZZA
Zyskujesz 1 Kucharza Pizzerii.




PIERWSZE ZAGRANIE CHŁOPCA NA POSYŁKI
Pracownicy zaopatrzenia zyskują +1 Napój z każdego źródła.



PIERWSZE ZAGRANIE OPERATORA WÓZKA
Pracownicy zaopatrzenia zyskują +1 zasięgu.



PIERWSZE WYDANIE CO NAJMNIEJ 20\$ NA PENSJE
Możesz użyć wielu szkoleniowców do tego samego Pracownika.



PIERWSZY BILLBOARD
Marketingowcy nie pobierają pensji. Trwały marketing.



PIERWSZA REKLAMA BURGERA
+5\$ za każdego sprzedanego Burgera.



PIERWSZA REKLAMA PIZZY
+5\$ za każdą sprzedaną Pizze.



PIERWSZA REKLAMA NAPOJU
+5\$ za każdy sprzedany Napój.



PIERWSZA KAMPANIA LOTNICZA
Podczas ustalania Kolejności w rundzie dolicz +2 wolne miejsca w strukturze

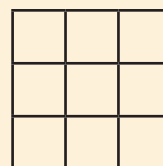


PIERWSZA KAMPANIA RADIOWA
Twoje Radia reklamują 2 produkty w rundzie, zamiast 1.

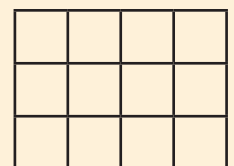


PRZYGOTOWANIE MAPY

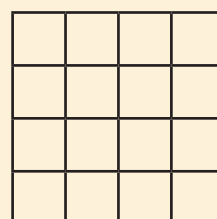
Stwórzcie Mapę, losowo dobierając kafle Mapy oraz losowo obracając każdy kafel przed umieszczeniem go na stole. Liczba kafli Mapy, tworzących prostokątną planszę gry, zależy od liczby graczy, tak jak wskazano to w tabeli powyżej i na ilustracji po prawej.



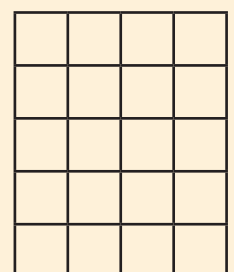
2 graczy



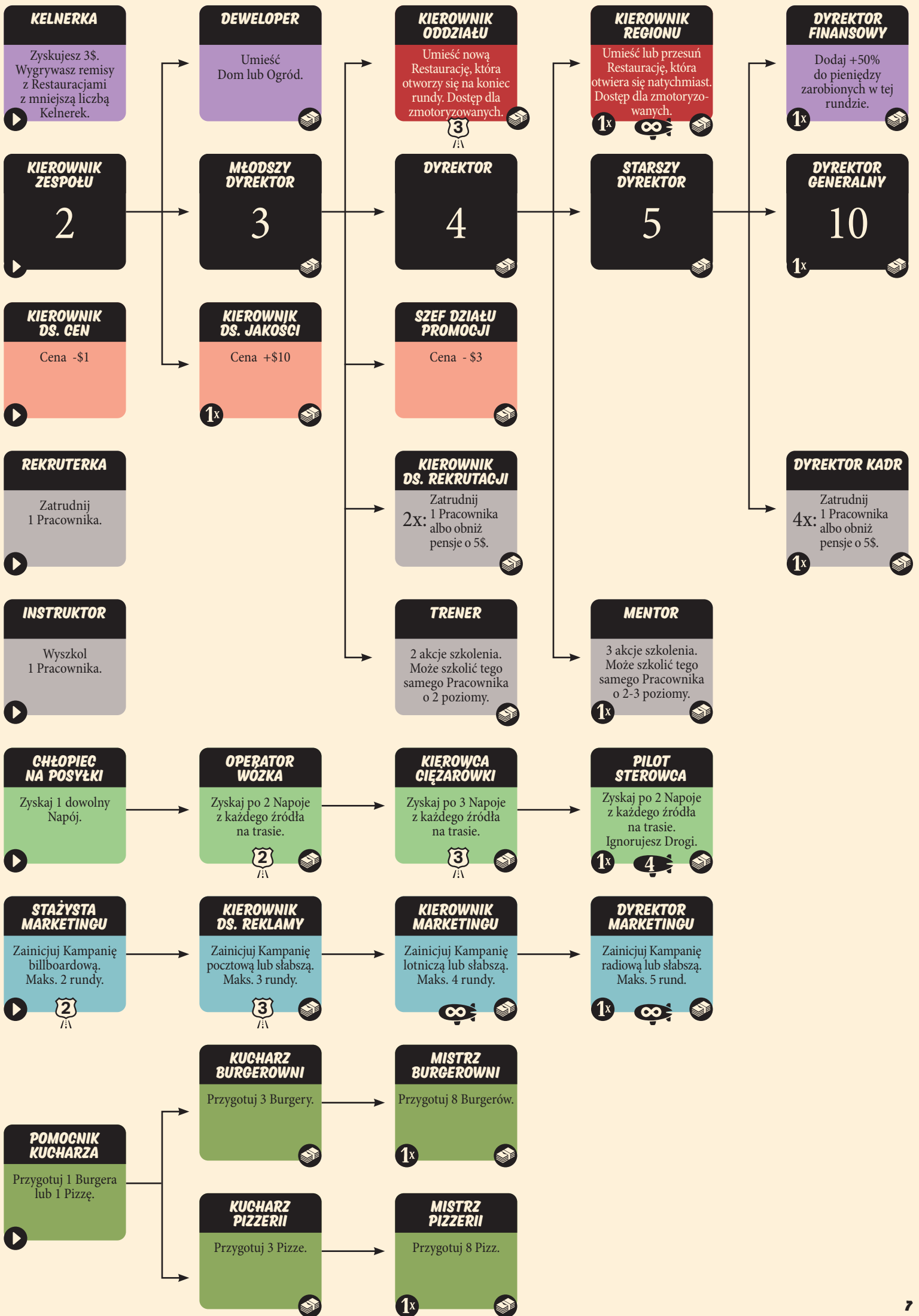
3 graczy



4 graczy



5 graczy



PRZYGOTOWANIE BANKU

W puli Banku umieśćcie po 50\$ na każdego z graczy, używając zestawu banknotów o niskich nominałach. Resztę banknotów odłóżcie na razie do pudełka. Na początku rozgrywki gracze nie otrzymują żadnych pieniędzy.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz wybiera jedną z dostępnych sieci restauracji, otrzymuje kartę Prezesa, 3 kafelki Restauracji (wybranej sieci) i zestaw 3 kart Rezerw Bankowych (o wartościach 100\$, 200\$ i 300\$).

POCZĄTKOWA KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Potasujcie znaczniki Kolejności wybranych sieci restauracji. Następnie, losowo dobierając znaczniki Kolejności, umieśćcie je na Torze Kolejności, w porządku w jakim zostały dobrane.

UMIĘSZCZENIE PIERWSZEJ RESTAURACJI

Na początku rozgrywki każdy z graczy musi umieścić na Mapie swoją pierwszą Restaurację.

Zaczynając od gracza, którego znacznik jest na końcu Toru Kolejności i dalej w odwrotnej kolejności rundy, każdy z graczy może umieścić swoją Restaurację na Mapie lub spasować. Jeśli którykolwiek z graczy spasuje, odbywa się druga runda umieszczania Restauracji, tym razem zgodnie z kolejnością rundy. Każdy gracz, który do tej pory nie umieścił swojej Restauracji, musi zrobić to teraz. Gracze, którzy już umieścili Restaurację, nie biorą udziału w drugiej rundzie.

Istnieje kilka ograniczeń dotyczących początkowego umieszczenia Restauracji:

- Restauracje muszą być umieszczane, stroną „WELCOME” ku górze, w całości na pustych polach, na których nie znajdują się inne Restauracje, Drogi, Napoje lub Domy.
- Restauracje muszą być umieszczane tak, by ich wejście sąsiadowało z polem Drogi.
- Restauracje nie mogą być umieszczane w taki sposób, by ich wejście znajdowało się na tym samym kaflu Mapy co wejście innej umieszczonej już Restauracji.

WYZNACZANIE CELÓW

Każdy z graczy wybiera teraz jedną ze swoich kart Rezerw Bankowych i odkłada zakrytą obok Banku. Pozostałe karty Rezerw Bankowych należy odłożyć do pudełka bez ich podglądania. Nie będą na razie potrzebne.

Wybrane karty Rezerw Bankowych wskazują, ile łącznie pieniędzy zostanie dodane do Banku po tym, gdy po raz pierwszy w tej rozgrywce skończą się w nim pieniądze. Im wyższa jest łączna wartość na kartach Rezerw Bankowych, tym dłużej będzie trwała rozgrywka. Na początku gry, gracze nie będą wiedzieli, jakie karty wybrali ich przeciwnicy i ile dokładnie potrwa rozgrywka, co sprawia, że równoważenie strategii krótko i długoterminowych staje się bardziej wymagające.



FAZA 1: RESTRUKTURYZACJA

Wszyscy gracze równocześnie wybierają Pracowników, których chcą zagrać w tej rundzie i umieszczają ich karty zakryte przed sobą. Pozostałe karty należy odłożyć na bok, w oddzielnym zakrytym stosie. Po tym, gdy wszyscy gracze wybrali swoje karty, wszyscy równocześnie odkrywają pulę Pracowników, którzy będą użyci w tej rundzie. O tych Pracownikach mówi się, że są „w pracy”. Pozostali Pracownicy nie mogą być użyci w tej rundzie, jednak mogą być oni szkoleni i należy im się pensja, o ile nie zostaną zwolnieni. O tych Pracownikach mówi się, że są „na plaży”.

Podczas wszystkich faz gry, za wyjątkiem fazy Restrukturyzacji, każdy gracz w dowolnej chwili może zażądać wglądu w karty innego gracza. Wlicza się w to zarówno karty Pracowników będących w pracy, jak i tych „na plaży”.

W pierwszej rundzie Prezes będzie jedyną zagraną kartą. Prezes jest zawsze w pracy.

We wszystkich kolejnych rundach, po odkryciu kart Pracowników będących w pracy, należy umieścić je w strukturze firmy. Karty te układa się w kształt piramidy. Każdy Pracownik umieszczany jest pod osobą, której podlega. Na szczycie piramidy znajduje się Prezes, który co oczywiste nie podlega nikomu.

W strukturze każdej firmy zawsze znajduje się Prezes. Prezesowi może bezpośrednio podlegać do 3 Pracowników. Wskazują na to 3 prostokątne miejsca na karcie Prezesa. Prezesowi podlegać mogą zarówno zwykli Pracownicy (karty z kolorowym tłem), jak i Pracownicy kadry zarządzającej (karty z czarnym tłem). Każdy Pracownik kadry zarządzającej może mieć od 2 do 10 podległych mu osób, zgodnie z oznaczeniem na jego karcie. Mogą mu podlegać wyłącznie zwykli Pracownicy, a nigdy inni Pracownicy kadry zarządzającej.

Jeśli gracz wybrał do pracy więcej kart Pracowników, niż może zgodnie z zasadami umieścić w strukturze swojej firmy (nawet jeśli zrobił to nieumyślnie), wtedy wszystkie karty Pracowników poza Prezesem umieszczane są na plaży, a gracz musi rozegrać tę rundę jedynie z Prezesem.

Po tym, gdy zostaną odkryte karty Rezerw Bankowych, Prezes może zyskać lub stracić miejsce na bezpośredniego podwładnego. Uzyskane dodatkowe miejsce może być standardowo użyte przez zwykłego Pracownika lub Pracownika kadry zarządzającej. Do zaznaczenia nowej liczby miejsc na karcie Prezesa, gracze mogą wykorzystać odkrytą kartę Rezerw Bankowych.

Przykład: Struktura firmy w jednej z początkowych rund gry.



FAZA 2: KOLEJNOŚĆ W INTERESACH

W tej fazie gracze wybierają swoją pozycję na Torze Kolejności. Gracz z największą liczbą wolnych miejsc w strukturze swojej firmy może wybierać jako pierwszy, po nim gracz z drugą największą liczbą wolnych miejsc itd. Wolne miejsca to miejsca podległe Prezesowi i Pracownikom kadry zarządzającej, które nie zostały wykorzystane na karty Pracowników. Jeśli gracz posiada Osiągnięcie „Pierwsza Kampania lotnicza”, dolicza dodatkowe 2 wolne miejsca w tej fazie.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę wolnych miejsc w strukturze, to pierwszy decyduje gracz, który miał wyższą pozycję na Torze Kolejności w poprzedniej rundzie.

Gracze po kolei wybierają swoją nową pozycję na Torze Kolejności, wybierając dowolne z dostępnych na nim pól i umieszczając na nim swój znacznik Kolejności. Pamiętajcie żeby używać tylko tyłu pierwszych pól Toru Kolejności, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Na przykład w grze dla 3 graczy nie można umieścić znacznika na czwartej pozycji Toru Kolejności.

FAZA 3: PRACA W GODZ. 9.00-17.00

Tę fazę wszyscy gracze rozgrywają po kolei, zgodnie z pozycją ich znacznika na Torze Kolejności. Każdy gracz może wykonać po jednej akcji za każdą kartę Pracownika, który jest w pracy. Akcje Kierownika ds. Cen, Szefa Działu Promocji, Kierownika ds. Jakości, Dyrektora Finansowego, Kierownika Rekrutacji, Dyrektora Kadr i Kelnerki są obowiązkowe; akcje pozostałych Pracowników są opcjonalne. Gracz wykonuje wszystkie swoje akcje, zanim przyjdzie kolej na następnego gracza. Możliwe do wykonania akcje są wskazane na kartach Pracowników.

Akcje muszą być wykonane w przedstawionej poniżej kolejności; pozycja karty Pracownika w strukturze firmy nie ma znaczenia.

KROK 1: ZATRUDNIJ PRACOWNIKÓW

Każda firma zawsze otrzymuje jedną darmową akcję zatrudnienia wykonywaną przez jej Prezesa. Dodatkowych Pracowników możesz zatrudniać posiadając w strukturze swojej firmy osoby z akcją zatrudnienia. Za każdą dostępną akcję zatrudnienia możesz zatrudnić jednego dodatkowego Pracownika.

Nowych Pracowników możesz zatrudniać jedynie na najniższe stanowiska (z ► w lewym górnym rogu karty). Weź karty wybranych Pracowników i dodaj je do swojej puli kart na plaży. Jeśli karty w danym stosie się wyczerpią, nie będziesz już mógł zatrudniać tego typu Pracowników do czasu, gdy ich karty znów będą dostępne. Jednakże możesz zatrudnić takiego Pracownika, o ile w następnym kroku tej fazy natychmiast wyszkolisz go na wyższy poziom (przez co nie musisz brać jego karty ze stosu).

Akcje zatrudnienia są dostępne na karcie Rekruterki (1x), Kierownika ds. Rekrutacji (2x) i Dyrektora Kadr (4x). Pamiętaj, że niewykorzystane akcje zatrudnienia Kierownika ds. Rekrutacji i Dyrektora Kadr zapewnią obniżenie pensji, wypłacanych Pracownikom w fazie 5.

KROK 2: WYSZKOL PRACOWNIKÓW

Za każdą akcją szkolenia dostępną w strukturze twojej firmy, możesz wyszkolić jednego Pracownika o jeden poziom. Możesz szkolić wyłącznie Pracowników, którzy są na plaży, w tym świeżo zatrudnionych Pracowników. Pracownicy będący w pracy, których karty są umieszczone w strukturze twojej firmy, i „zajęci” marketingowcy nie mogą być szkoleni. Każdy z marketingowców, zaopatrzeniowców i pracowników obsługi kuchni posiada swoją własną ścieżkę kariery. Na pozostałe stanowiska (poza najniższymi) Pracownicy są szkoleni bezpośrednio ze stanowisk kadry zarządzającej (karty z czarnym tłem).

Większość kart Pracowników w lewym dolnym rogu karty wskazuje stanowisko (lub stanowiska), na które awansuje ten Pracownik po jego wyszkoleniu. Na przykład Pomocnika Kucharza można wyszkolić na Kucharza Burgerowni lub Kucharza Pizzerii. Pracownicy, których karty nie posiadają wskazanych możliwości szkolenia, nie mogą być szkoleni.

Zwróć kartę Pracownika, którego chcesz wyszkolić do zasobów ogólnych i zastąp ją kartą Pracownika odpowiadającą stanowisku, na które Pracownik miałby zostać wyszkolony.

Co do zasady, nie możesz wyszkolić Pracownika, którego już raz szkoliłeś w tej samej rundzie. Istnieją wyjątki od tej zasady:

- Trener może wyszkolić tego samego Pracownika o dwa poziomy;
- Mentor może wyszkolić tego samego Pracownika o dwa lub trzy poziomy;
- Jeśli posiadasz Osiągnięcie „Pierwsze wydanie co najmniej 20\$ na pensje” możesz użyć kilku szkoleniowców (Instruktorów, Trenerów i Mentora), by kilkakrotnie wyszkolić tego samego Pracownika.

Trener (lub Mentor) może także podzielić swoją uwagę na szkolenie dwóch (lub trzech) różnych Pracowników, szkoląc każdego z nich o jeden poziom.

Nie możesz nikogo wyszkolić na stanowisko, którego karty nie ma w zasobach ogólnych. Jednakże, jeśli w tej samej rundzie Pracownik szkolony jest o kilka poziomów (lub zatrudniasz i od razu szkolisz daną osobę), karty pośrednich stanowisk nie muszą być dostępne.

Możesz posiadać tylko jedną kopię karty Pracownika oznaczonej symbolem 1.

KROK 3: ZAINICJUJ KAMPANIE REKLAMOWE

Każdy marketingowiec w strukturze twojej firmy, o ile nie jest już zajęty prowadzeniem Kampanii reklamowej, może umieścić na planszy jeden kafelek Kampanii, inicjując nową Kampanię reklamową. W zależności od zajmowanego stanowiska, marketingowcy mogą inicjować różne rodzaje Kampanii reklamowych, umieszczając na planszy odpowiadające im kafelki Kampanii (Billboard, Skrzynkę Pocztową, Samolot lub Radio).

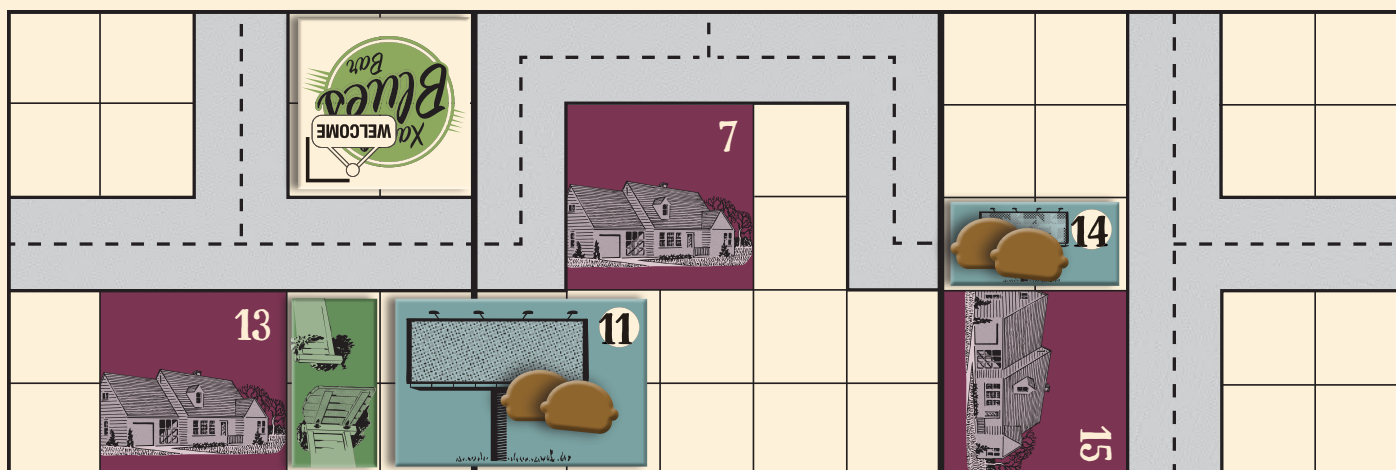
Stażyści Marketingu mogą umieszczać wyłącznie Billboardy; Kierownicy ds. Reklamy mogą umieszczać Skrzynki Poczto-we lub Billboardy; Kierownicy Marketingu mogą umieszczać Samoloty, Skrzynki Poczto-we lub Billboardy, a Dyrektorzy Marketingu mogą umieszczać kafelki każdego rodzaju Kampanii. Karta marketingowca wskazuje również maksymalny zasięg i czas trwania Kampanii. Po tym, gdy rozpoczniesz Kampanię reklamową i umieścisz na planszy jej kafelek Kampanii, musisz zdecydować co chcesz reklamować.

Rodzaj Kampanii reklamowej: W grze występują 4 rodzaje Kampanii reklamowych symbolizowanych przez odpowiednie kafelki Kampanii i są to: Kampania billboardowa (Billboard), Kampania pocztowa (Skrzynka Poczto-wa), Kampania lotnicza (Samolot) i Kampania radio-wa (Radio).

Na każdym kafelku Kampanii jest nadrukowany numer, wskazujący kolejność w jakiej dany kafelek będzie rozpatrzony w fazie 6. Kafelków nie trzeba dobierać w kolejności numerów.

Zasięg: Każdy marketingowiec posiada określony zasięg. Na przykład Stażysta Marketingu ma zasięg 2. Oznacza to, że może umieścić Billboard na własnym kaflu Mapy (0), na sąsiadującym kaflu (1) lub o dwa kafle Mapy od tego, na którym gracz ma swoją Restaurację. Wszystkie połączenia muszą przebiegać wzdłuż Drogi i rozpoczynać się od wejścia do Restauracji. Gracz może dowolnie wybrać jedną ze swoich Restauracji, od której rozpocznie sprawdzanie zasięgu marketingowca.

Kierownicy Marketingu i Dyrektorzy Marketingu nie są ograniczeni zasięgiem. Mogą umieszczać kafelki Kampanii na takich obszarach Mapy, do których nie mogą dotrzeć Droga, ale kiedy umieszczają na planszy kafelki Billboardów, Skrzynek Pocztowych lub Radia, to muszą one być umieszczone w sąsiedztwie Drogi.



Gracz prowadzący Xango Blues Bar wprowadził w tej rundzie do struktury swojej firmy dwóch Stażystów Marketingu. Może umieścić na planszy kafelki Billboardów o numerach 11 i 14 tak, jak wskazano na ilustracji powyżej. Billboard 11 byłby umieszczony w zasięgu 0, gdyż jest na tym samym kaflu co Restauracja tego gracza. Zasięg umieszczenia Billboardu 14 wynosi 2 (maksymalny dla Stażysty Marketingu) ponieważ, aby do niego dotrzeć Droga, trzeba przekroczyć dwie krawędzie kafla Mapy.

Czas trwania: Opis na karcie marketingowca wskazuje maksymalny czas trwania Kampanii reklamowej, którą ten marketingowiec może zainicjować. Minimalny czas trwania Kampanii to 1 runda. Na przykład, Stażysta Marketingu posiada maksymalny czas trwania "2", więc może rozpocząć Kampanię trwającą 1 lub 2 rundy. Kampania reklamowa nigdy nie może zakończyć się przedwcześnie.

Umieszczanie Reklam: Kafelki Billboardów, Skrzynek Pocztowych i Radia muszą być umieszczone na pustych polach planszy. Muszą także sąsiadować z Droga prowadzącą od Restauracji tego gracza. Jeśli kafelek Kampanii zajmuje pola kilku kafla Mapy, tylko jedno z zajmowanych przez ten kafelek pól sąsiadujących z Droga musi być w zasięgu marketingowca. W zasięgu musi być kafelek Kampanii, a nie tylko Droga wykorzystana do dotarcia na miejsce.

Kafelki Samolotów muszą być umieszczane przy jednej z krawędzi planszy. Samoloty nie muszą być połączone z Droga i nie wpływa na nie zasięg. Dostępne kafelki Samolotów mają rozmiar 1, 3 lub 5 pól i muszą być umieszczone równolegle do odpowiedniej liczby rzędów lub kolumn pól na planszy - nie można umieścić kafełka Samolotu tak, aby wystawał poza planszę.

Dopuszczalne jest umieszczenie kafełka Kampanii w takim miejscu, w którym nie obejmie swoim zasięgiem żadnego Domu.

Określ co reklamujesz: Kampania może reklamować Pizzę, Burgery lub jeden z rodzajów Napojów. Aby wskazać, czego dotyczy dana Kampania reklamowa, umieść drewniane znaczniki reklamowanego produktu (z zasobów ogólnych) na kafelku Kampanii jako "znaczniki reklamowe". Liczba umieszczanych znaczników reklamowych powinna odpowiadać planowanemu czasowi trwania Kampanii reklamowej.

Marketingowiec będzie zajęty: Po umieszczeniu na planszy kafełka Kampanii odłóż na bok kartę marketingowca i umieść na niej znacznik „zajęty” z numerem odpowiadającym numerowi kafełka Kampanii reklamowej, którą on zainicjował. Oznacza to, że karta tego marketingowca będzie niedostępna tak długo, jak długo trwa jego Kampania reklamowa. Dopóki marketingowiec jest zajęty, nie zajmuje miejsca w strukturze twojej organizacji.

Chociaż obecnie nie jest jeszcze możliwe, aby Xango Blues Bar dostarczał do Domu 15 (nie sąsiaduje z Droga połączoną z Restauracją), to umieszczenie Billboardu 14 w tym miejscu nadal może mieć sens: po dodaniu do tego Domu Ogrodu stanie się on dostępny z Drogi i znajdzie się w zasięgu 1.

Jeśli gracz posiada Osiągnięcie „Pierwszy Billboard”, zainicjowane przez niego Kampanie reklamowe nigdy nie będą się kończyć. Aby to zaznaczyć, umieszczając na planszy kafelki Kampanii połóż go na stronie z symbolem ∞ (wskazującym na nieskończony czas trwania Kampanii) wraz z pojedynczym znacznikiem reklamowym. Marketingowiec odpowiedzialny za tę Kampanię będzie niedostępny do końca gry i nie wraca do zasobów ogólnych, ani na rękę gracza.

KROK 4: POZYSKAJ JEDZENIE I NAPOJE

Jeśli w strukturze swojej firmy masz pracowników obsługi kuchni i/lub zaopatrzeniowców, możesz zyskać znaczniki Jedzenia i/lub Napojów z zasobów ogólnych, zgodnie z opisem na kartach tych Pracowników. Pozyskane znaczniki gracz trzyma przed sobą i są one dostępne dla wszystkich Restauracji w sieci tego gracza.

Pomocnik Kucharza: Przygotuj jednego Burgera lub Pizze.

Chłopiec na Posyłki: Wybierz i zyskaj jeden Napój (Napój Bezałkoholowy, Pivo lub Lemoniadę).

Kucharz Burgerowni / Mistrz Burgerowni: Przygotuj Burgery w liczbie wskazanej na karcie.

Kucharz Pizzerii / Mistrz Pizzerii: Przygotuj Pizze w liczbie wskazanej na karcie.

Operator Wózka: Zaczynając od wejścia jednej z twoich Restauracji wyznacz wzdłuż Drogi trasę o zasięgu 2. Włączając w to kafel z twoją Restauracją, trasa obejmie do trzech kafli Mapy. Zyskaj po 2 Napoje z zasobów ogólnych za każdy symbol Napoju, który miniesz po dowolnej stronie Drogi. Zwróć uwagę, że musisz przejechać bezpośrednio wzdłuż całej krawędzi pola z symbolem Napoju, sąsiadującej z Drogą, którą się poruszasz. Jeśli na tym samym kaflu Mapy znajduje się kilka symboli Napoju, istnieje możliwość, by minąć więcej niż jeden z nich. Jednakże z raz obranej Drogi nie można zawracać żeby to zrobić. Nie ma potrzeby, by Operator Wózka wracał do jednej z twoich Restauracji.

Kierowca Ciężarówki: Działa tak, jak Operator Wózka, lecz ma zasięg równy 3, a gracz zyskuje po 3 Napoje za każdy minięty symbol.

Pilot Sterowca: Zaczynając od wejścia jednej z twoich Restauracji wyznacz trasę o zasięgu 4, ignorując Drogi. Włączając w to kafel z twoją Restauracją, trasa obejmie do pięciu kafli Mapy. Wyznaczając trasę nie możesz dwukrotnie przelecieć nad tym samym kaflem Mapy. Zyskaj po 2 Napoje z zasobów ogólnych za każdy symbol Napoju na kaflach Mapy, nad którymi przeleciałeś. Jeśli na kaflu jest kilka symboli Napoju, możesz zyskać Napoje za każdy nich.

Jeśli gracz ma Osiągnięcie „Pierwsze zagranie Chłopca na Posyłki”, każde ze źródeł dostarczy mu 1 dodatkowy Napój. Chłopcy na Posyłki również przyniosą po 2 Napoje tego samego rodzaju, w tym także ten Chłopiec na Posyłki, dzięki któremu gracz zdobył to Osiągnięcie.

Jeśli gracz ma Osiągnięcie „Pierwsze zagranie Operatora Wózka”, to jego Operatorzy Wózków, Kierowcy Ciężarówek i Pilot Sterowca mają o 1 większy zasięg.

KROK 5: UMIEŚĆ NOWE DOME I OGRODY

Jeśli w strukturze twojej firmy znajduje się Deweloper, możesz umieścić na Mapie nowy Dom lub dodać Ogród do już istniejącego Domu.

Umieszczanie nowego Domu: Nowy Dom może być umieszczony na pustych polach Mapy, pod warunkiem, że sąsiaduje z co najmniej jedną Drogą. Nie ma ograniczeń zasięgu. Możesz umieścić dowolnie wybrany Dom, spośród tych nadal dostępnych.

Umieszczanie nowego Ogrodu: Nowy Ogród musi być umieszczony tak, aby przylegał swoim dłuższym bokiem do Domu nadrukowanego na kaflu Mapy i tworzył z nim prostokąt o wymiarach 2x3 pola. Ogrody mogą być umieszczane wyłącznie na pustych polach Mapy. Każdy Dom może posiadać tylko jeden Ogród. Obróć Ogród tak, by nie było wątpliwości, do którego Domu należy. Kafelki Domów umieszczanych na planszy przez Dewelopera od razu posiadają Ogród i nie mogą mieć kolejnego.

KROK 6: UMIEŚĆ LUB PRZENIEŚ RESTAURACJE

Jeśli w strukturze twojej firmy jest Kierownik Oddziału lub Kierownik Regionu możesz umieścić na planszy nową Restaurację lub przenieść którąś z tych umieszczonych przez ciebie wcześniej. Restauracja musi być umieszczona w całości na pustych polach, które nie zawierają żadnych elementów Mapy. Musi być ona umieszczona tak, by jej wejście sąsiadowało z Drogą. Jednakże inaczej niż w przypadku umieszczania pierwszej Restauracji, ta Restauracja może posiadać wejście na tym samym kaflu Mapy co wejście do innej Restauracji, należącej do dowolnego gracza.

Kierownik Oddziału: Kierownik Oddziału może umieścić nową Restaurację w zasięgu 3 kafli, licząc wzdłuż Drogi od jednej z istniejących Restauracji sieci tego gracza. Nowa Restauracja musi być umieszczona tak, by jej wejście sąsiadowało z Drogą. Nie musi jednak być to Droga wykorzystana do określenia zasięgu. Kafelki nowej Restauracji jest umieszczany stroną „COMING SOON” ku górze (co oznacza w jęz. ang. „Wkrótce otwarcie”). Ta Restauracja zostanie otwarta dopiero na koniec bieżącej rundy.

Kierownik Regionu: Kierownik Regionu może umieścić Restaurację w dowolnym miejscu na planszy, pod warunkiem, że wejście do niej sąsiaduje z Drogą. Może również wybrać dowolną ze swoich Restauracji obecnych na planszy i przenieść ją w inne miejsce i/lub dowolnie ją obrócić. Restauracje, które zostały umieszczone lub przesunięte przez Kierownika Regionu, stają się natychmiast aktywne - nie odwracajcie ich kafelków na stronę „COMING SOON”.

Pamiętaj, że tak długo, jak Kierownik Oddziału i/lub Kierownik Regionu znajdują się w strukturze firmy, Restauracje twojej sieci zapewniają dostęp dla zmotoryzowanych i uważa się, że mają wejście w każdym rogu ich kafelka.

FAZA 4: PORA OBIADOWA

Późnym popołudniem mieszkańcy wychodzą z domów, żeby coś zjeść. Odbywa się to w kolejności nadrukowanej na Domach, zaczynając od najniższego numeru na planszy. W tej fazie gracze nie podejmują żadnych decyzji; mieszkańcy Domów wybiorą miejsce, gdzie zechcą zjeść zgodnie z zasadami opisanymi w tym rozdziale.

By określić czy i gdzie mieszkańcy danego Domu będą jeść, rozpatrz poniższe kroki:

- Jeśli na Domu nie umieszczono znaczników potrzeb, jego mieszkańcy nie odwiedzą żadnej Restauracji.
- Jeśli na Domu znajdują się znaczniki potrzeb, sprawdź czy któraś spośród połączonych Drogą Restauracji należy do sieci, która może zaoferować wszystko, czego potrzebują mieszkańcy tego Domu. Na przykład jeśli potrzeby Domu to 2 Burgery i 1 Piwo, sprawdź który z graczy ma w swoich zasobach taką (lub większą) liczbę wszystkich wymaganych znaczników - jeśli sieć danego gracza ma tylko Burgery lub niewystarczającą liczbę Burgerów, mieszkańcy poszukają lepszego miejsca lub zdecydują się nie wychodzić. Nie istnieją ograniczenia zasięgu, ale musi istnieć połączenie drogowe pomiędzy Domem a Restauracją. Sprawdzanie zasięgu można zacząć od dowolnej Drogi sąsiadującej z krawędzią Domu lub Ogrodu. Jeśli nie ma połączenia drogowego z Restauracją sieci mogącej zaspokoić wszystkie potrzeby mieszkańców, to pozostaną oni w domu. Jeśli istnieje tylko jedna sieć, która spełnia wymagania, mieszkańcy zjedzą właśnie tam.
- Jeśli istnieje wiele sieci, które mogą zapewnić pełne menu i mają swoje Restauracje połączone Drogą z Domem, dochodzi do rywalizacji. Mieszkańcy wybiorą Restaurację oceniając cenę i odległość.
- Standardowa cena jednostkowa każdego produktu wynosi 10\$. Cena jednostkowa będzie inna, jeśli sieć posiada w strukturze swojej firmy jednego lub kilku Kierowników ds. Cen (-1\$), Szefów Działu Promocji (-3\$) lub Kierownika ds. Jakości (+10\$). Osiągnięcie „Pierwsze obniżenie ceny” na stałe obniża cenę jednostkową w tej sieci o 1\$. Zauważ, że niektóre bonusy (np. Dyrektor Finansowy, Osiągnięcie „Pierwsza reklama Burgera” itp.) nie zmieniają ceny jednostkowej produktów, a jedynie kwotę pieniędzy uzyskanych z ich sprzedaży. Na przykład, cena jednostkowa sieci z 2 aktywnymi Kierownikami ds. Cen i aktywnym Szefem Działu Promocji wynosi 5\$.
- Aby określić odległość, określ zasięg od Domu do najbliższej Restauracji każdej z sieci, która może zaspokoić wszystkie potrzeby jego mieszkańców. Musisz poruszać się wzdłuż Drogi i dotrzeć od Domu do wejścia do Restauracji. Każda przekroczona krawędź kafla Mapy liczy się jako 1 krok. Stąd też Dom na tym samym kaflu Mapy co wejście do Restauracji będzie w odległości 0 kroków, jeśli są one połączone Drogą na tym samym kaflu Mapy.
- Zsumuj cenę jednostkową i odległość. Zauważ, że liczba znaczników potrzeb nie ma znaczenia podczas tych obliczeń. Mieszkańcy zjedzą w Restauracji, która osiągnie najniższy wynik. Mogą zatem pójść o 1 krok dalej, by oszczędzić 1\$ na produkcie, 2 kroki, by oszczędzić 2\$ itd.
- Jeśli kilka sieci uzyska ten sam wynik (cena jednostkowa + odległość), mieszkańcy wybiorą Restaurację z największą liczbą Kelnerów w pracy.
- Jeśli kilka sieci ma tę samą liczbę aktywnych Kelnerów, mieszkańcy wybiorą Restaurację sieci, która jest pierwsza w kolejności rundy.

Restauracja sieci wybranej przez mieszkańców Domu, **musi** zaserwować Jedzenie i Napoje. Odrzuć znaczniki potrzeb z Domu i identyczne znaczniki z zasobów gracza. Sieć otrzymuje pieniądze

za każdy sprzedany produkt. Za każdy sprzedany produkt otrzymuje cenę jednostkową + ewentualne bonusy za Osiągnięcia.

Jeśli Dom ma Ogród, sieć otrzymuje podwójną wartość ceny jednostkowej za każdy sprzedany produkt. Zauważ, że bonusy nie są podwajane, więc ostateczny dochód ze sprzedaży produktu mieszkańcom Domu z Ogirodem to (2x cena jednostkowa) + bonusy.

Ponieważ kolejność rozpatrywania Domów zależy od ich numerów, jest całkiem możliwe, że sieci zabraknie produktów, aby obsłużyć Domy, które są późniejsze w kolejności rozpatrywania. Ich mieszkańcy będą poszukiwać możliwości zjedzenia gdzie indziej. Czasem może to prowadzić do tego, że niektórzy mieszkańcy pokonają bardzo dużą odległość lub w ogóle nie zjedzą.

Przykład: Gracz sprzedaje 1 Burgera i 2 Piwa mieszkańcom Domu z Ogirodem. Posiada kartę Osiągnięcia „Pierwsza reklama Burgera”, która zapewnia mu bonus 5\$ za każdego sprzedanego Burgera. W tej rundzie zagrał również Kierownika ds. Jakości, który zwiększył cenę jednostkową jego produktów o 10\$. Jego cena jednostkowa Burgera to 10\$ + 10\$ = 20\$. Ogród podwaja dochód ze sprzedaży do 2 x 20\$ = 40\$. Następnie dodawany jest bonus 5\$ za Burgery, dzięki czemu dochód tego gracza za 1 Burgera to 45\$. Gracz nie ma żadnych bonusów za Napoje dlatego Piwo jest sprzedawane za tę samą cenę jednostkową 20\$, która zostaje podwojona przez Ogród do 40\$. Całkowity dochód gracza to 45\$ + 2 x 40\$ = 125\$.

Kelnerka: Po tym jak wszystkie Domy zostały obsłużone, każda sieć otrzymuje 3\$ (lub 5\$, jeśli gracz ma Osiągnięcie „Pierwsze zagranie Kelnerki”) za każdą Kelnerkę w strukturze swojej firmy (napiwki).

Dyrektor Finansowy: Następnie każda sieć, która ma w swojej strukturze Dyrektora Finansowego (lub Osiągnięcie „Pierwszy posiadacz 100\$”) otrzymuje 50% bonus za wszystkie zarobione w tej rundzie pieniądze (zaokrąglając w górę), wliczając w to napiwki dla Kelnerów.

Jeśli w którymkolwiek momencie tej fazy w Banku nie ma wystarczających środków, by wypłacić dochód gracza, Bank zostaje rozbity, a karty Rezerw Bankowych zostają odkryte (zobacz Rozbicie Banku). Jeśli Bank zostanie rozbity po raz drugi, gra dobiega końca wraz z końcem tej fazy i wynagrodzenia Pracowników nie będą już wypłacane w tej rundzie.

Rozbicie Banku (pierwszy raz): Odkryj karty Rezerw Bankowych wybrane przez graczy na początku gry. Zsumuj łączną wartość pieniędzy wskazanych na kartach Rezerw Bankowych i dodaj tę wartość do Banku. Jeżeli Bank został rozbity i nie wypłacił graczowi pełnej kwoty uzyskanego przez niego dochodu, wypłać teraz brakującą kwotę.


Każda z kart Rezerw Bankowych wskazuje również 2, 3 lub 4 wolne miejsca w strukturze. Ta wartość, która występuje na największej liczbie odkrytych kart Rezerw Bankowych, określa liczbę miejsc w strukturze, jakie od następnej rundy będą mieć Prezesi sieci wszystkich graczy. Na przykład jeśli wśród odkrytych kart Rezerw Bankowych są dwie karty „2 miejsca”, jedna „3 miejsca” i jedna „4 miejsca” to przez resztę gry wszyscy Prezesi będą mieć tylko 2 miejsca na bezpośrednich podwładnych, zamiast 3. Jeśli kilka rodzajów kart Rezerw Bankowych występuje równie często, wyższa wartość określa wolne miejsca - na przykład dwie odkryte karty „2 miejsca” i dwie karty „4 miejsca”, spowodują, że wszyscy Prezesi będą mieć 4 miejsca. Umieść odpowiednie karty Rezerw Bankowych pod kartami Prezesów jako przypomnienie nowej liczby miejsc (w razie potrzeby dobierając odpowiednie karty z pudełka).


Rozbicie Banku (drugi raz): Jeśli Bank zostanie rozbity po raz drugi, gra dobiega końca. Zakończ fazę 4 kontynuując wypłacanie graczom tego co zarobili, w razie potrzeby zapisując należną kwotę na papierze. Ten z graczy, który na koniec tej fazy ma najwięcej pieniędzy, wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który był wcześniejszy w kolejności rundy.

FAZA 5: WYPŁATA PENSJI

Każda sieć może teraz zdecydować o zwolnieniu dowolnej liczby Pracowników, zarówno tych będących w pracy, jak i tych na plaży. Karty Pracowników, którzy zostali zwolnieni należy odłożyć z powrotem na odpowiednie miejsca w zasobach ogólnych. Ci Pracownicy stają się ponownie dostępni dla wszystkich graczy.

Zwykle marketingowcy zajęci prowadzeniem Kampanii reklamowych nie mogą być zwolnieni.

Następnie każda sieć musi zapłacić po 5\$ każdemu Pracownikowi (w pracy i na plaży), którego karta ma symbol . Zauważ, że kilka Osiągnięć i zdolności Pracowników (o ile są oni w pracy) pozwala obniżyć wartość wypłacanych pensji. Zapłacone pensje są zwracane do Banku.

Marketingowcy z symbolem  zajęci prowadzeniem Kampanii reklamowych nadal muszą zostać opłaćeni. W wyjątkowych przypadkach może się zdarzyć, że gracz nie ma wystarczającej kwoty, by zapłacić za zajętym marketingowcowi. W takim przypadku marketingowiec zostaje zwolniony, ale zainicjowana przez niego Kampania reklamowa pozostaje na planszy. Pamiętaj, że jest to możliwe dopiero po zwolnieniu wszystkich innych Pracowników, którzy wymagali wypłaty pensji.

Kierownik ds. Rekrutacji i Dyrektor Kadr: Jeśli w strukturze firmy jest Kierownik ds. Rekrutacji i/lub Dyrektor Kadr, którzy nie byli w pełni wykorzystani do zatrudnienia nowych Pracowników, to ich pozostałe akcje zmniejszają wysokość wypłacanych w danej rundzie pensji. Każda pozostała akcja daje zniżkę równą 5\$.

Wszystkie zniżki, które są dostępne, muszą być wykorzystane (może to być istotne, jeśli gracz chce zdobyć Osiągnięcie „Pierwsze wydanie co najmniej 20\$ na pensje”). Niezależnie od tego z ilu zniżek na pensjach gracz skorzysta, minimalna kwota do zapłaty to 0\$ - Pracownicy nie będą ci płacić za swoją pracę!

FAZA 6: KAMPANIE REKLAMOWE

W tej fazie ruszają wszystkie Kampanie reklamowe. Odbyna się to w kolejności zgodnej z numerami nadrukowanymi na kafelkach Kampanii, rozpoczynając od najniższej wartości.

Zauważ, że każdy Dom może mieć łącznie co najwyżej 3 znaczniki potrzeb lub 5, jeśli Dom posiada Ogród. Jeśli Kampania dotrze do Domu, który jest już wypełniony znacznikami potrzeb, nie wywiera wpływu na ten Dom. Może to prowadzić do tego, że niektóre Kampanie będą zupełnie bezużyteczne, zgodnie z naturą kampanii reklamowych.

Kampania billboardowa: Dociera do wszystkich Domów, z którymi kafelek Billboardu sąsiaduje. Kampania billboardowa zwykle dociera tylko do 1 lub 2 Domów. Umieść znacznik potrzeb zgodny z rodzajem produktu reklamowanego w Kampanii, na każdym Domu sąsiadującym z Billboardem. Uważa się, że Kampanii udało się dotrzeć do Domu nawet jeśli z Billboardem sąsiaduje wyłącznie jego Ogród.

Kampania pocztowa: Dociera do wszystkich Domów, do których można dotrzeć bez przekraczania Drogi (czyli przechodzenia na drugą stronę ulicy) - zatem jest to „blok” pól otoczonych Drogami i niekiedy krawędzią planszy. Kampania pocztowa jest ograniczana jedynie przez Drogi i swobodnie przekracza inne elementy Mapy, takie jak Restauracje, czy Domy. Umieść znacznik potrzeb zgodny z rodzajem produktu reklamowanego w Kampanii na każdym Domu tego bloku pól.

Kampania lotnicza: Dociera do każdego Domu, nad którym może przelecieć Samolot. Są to wszystkie Domy w linii 1, 3 lub 5 rzędów lub kolumn pól ciągnących się wzdłuż całej planszy, zaczynając od kafełka Samolotu. Umieść znacznik potrzeb zgodny z rodzajem produktu reklamowanego w Kampanii na każdym Domu w strefie przelotu. Uważa się, że udało się dotrzeć do Domu, nawet jeśli tylko część Domu lub jego Ogrodu znajduje się w strefie przelotu.

Kampania radiowa: Kampania radiowa dociera do każdego Domu na kafelu Mapy, na którym został umieszczony kafelek Radia oraz do wszystkich Domów na wszystkich otaczających go kablach Mapy (maks. 8). Uważa się, że udało się dotrzeć do Domu nawet jeśli tylko część Domu lub jego Ogrodu znajduje się na jednym z tych kablów. Umieść znacznik potrzeb zgodny z rodzajem produktu reklamowanego w Kampanii na każdym Domu znajdującym się na tych 9 kablach Mapy. Jeśli Kampania radiowa została zainicjowana przez gracza posiadającego Osiągnięcie „Pierwsza Kampania radiowa”, na każdym Domu umieść odpowiednio po 2 znaczniki potrzeb.

Po rozpoczęciu Kampanii i umieszczeniu odpowiednich znaczników potrzeb na Domach, do których Kampaniom udało się dotrzeć, usuń po jednym znaczniku reklamowym z każdego kafełka Kampanii (chyba że jest to trwała Kampania). Jeśli na kafełku Kampanii nie pozostał już żaden znacznik reklamowy, zwróć go do zasobów ogólnych, wraz z odpowiednim znacznikiem „zajęty” z karty marketingowca odpowiedzialnego za prowadzenie tej Kampanii. W innym przypadku Kampania pozostaje na planszy, a prowadzący ją marketingowiec pozostaje zajęty. Pamiętaj, że zajęty marketingowiec nigdy nie jest umieszczany w następnej rundzie w strukturze twojej firmy, a także nie będzie wymagał (wolnego) miejsca. Może jednak należeć się mu pensja!

FAZA 7: SPRZĄTANIE

Wszyscy gracze, którzy nie posiadają Osiągnięcia „Pierwsze wyrzucenie Napoju/Jedzenia”, muszą odrzucić do zasobów ogólnych wszystkie posiadane znaczniki Jedzenia i Napojów.

Wszystkie karty Pracowników ze struktury firmy oraz z plaży są zabierane na rękę gracza. Inni gracze mogą na tym etapie chcieć je obejrzeć.

Wszystkie kafełki Restauracji leżące na planszy stroną „COMING SOON” ku górze, należy odwrócić na na stronę „WELCOME” (co oznacza w jęz. ang. „Witamy”).

Jeśli jakieś Osiągnięcie zostało zdobyte w tej rundzie, przez jednego lub kilku graczy, wszystkie pozostałe karty tego Osiągnięcia znajdujące się w zasobach ogólnych należy odwrócić rewersem do góry. Nie będą już dostępne do końca rozgrywki.

Znaczniki reklamowe, które zostały umieszczone na kafełkach trwających Kampanii i umieszczone na Domach znaczniki potrzeb, których nie udało się mieszkańcom zaspokoić wizytą w Restauracji, pozostają na planszy.

Rozpoczyna się następna runda, zaczynając od fazy 1.



Jeśli gracz, w którymkolwiek momencie rundy, spełni wymagania wskazane na karcie Osiągnięcia, natychmiast otrzymuje tę kartę Osiągnięcia. Większość Osiągnięć zapewnia korzyści. Korzyści te zaczynają działać od razu po zdobyciu Osiągnięcia. Musisz stosować uzyskaną korzyść przez resztę gry, nawet jeżeli czasem nie będzie pomocna i wolałbyś z niej zrezygnować.

Pozostali gracze mogą zdobyć to samo Osiągnięcie pod warunkiem, że zrobią to w tej samej rundzie. (W wyjątkowo rzadkich przypadkach może zabraknąć kart Osiągnięć dla wszystkich graczy; w takim przypadku należy wykonać zastępczą kopię karty). W fazie 7. każdej z rund, wszystkie pozostałe karty Osiągnięć, które zostały zdobyte co najmniej przez jednego z graczy, są usuwane z gry i nie mogą już zostać zdobyte przez innych graczy w kolejnych rundach.

Osiągnięcia odgrywają istotną rolę w grze i ważnym jest, aby uwzględnić je w planowaniu swojej strategii.

PIERWSZY BILLBOARD

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy umieścisz na Mapie kafelek Billboardu.

Do końca gry mają zastosowanie dwa efekty:

- Nie płacisz już pensji marketingowcom (Kierownikom ds. Reklamy, Kierownikom Marketingu i Dyrektorowi Marketingu). Nie możesz wypłacić im pensji dobrowolnie.
- Umieszczony przez ciebie kafelek Kampanii reklamowej pozostaje na planszy do końca gry. Aby to zaznaczyć połóż kafelek Kampanii stroną z symbolem ∞ ku górze. Marketingowiec odpowiedzialny za tę Kampanię także będzie niedostępny do końca gry. Nie wraca do zasobów ogólnych ani na rękę gracza. Ta zasada dotyczy też Billboardu, dzięki któremu zdobywasz to Osiągnięcie.

PIERWSZE SZKOLENIE

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy wyszkolisz Pracownika na wyższy poziom.

Do końca gry wydajesz 15\$ mniej na pensje swoich Pracowników. Koszt pensji nigdy nie może spaść poniżej 0\$. Korzystanie z tej obniżki jest obowiązkowe; nie możesz dobrowolnie zapłacić pełnej kwoty pensji.

PIERWSZE ZATRUDNIENIE 3 PRACOWNIKÓW W 1 RUNDZIE

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy w jednej rundzie gry zatrudnisz co najmniej 3 Pracowników.

Natychmiast dobierasz z zasobów ogólnych 2 karty Kierowników Zespołu i umieszczasz je na plaży. Jeśli masz niewykorzystane akcje szkoleniowe możesz natychmiast wyszkolić tych Pracowników na wyższy poziom, gdyż rekrutacja ma miejsce przed szkoleniem. W mało prawdopodobnym przypadku, w którym w zasobach ogólnych nie będzie wystarczającej liczby kart Kierowników Zespołu, otrzymujesz te, które pozostały.

PIERWSZA REKLAMA BURGERA/PIZZY/NAPOJU

Zdobywasz te Osiągnięcia, gdy zainicjujesz Kampanię reklamującą odpowiednio Burgery, Pizzę lub dowolny rodzaj Napoju.

Do końca gry twoja sieć otrzymuje bonus za serwowanie "Najlepszego Burgera/Pizzy/Napoju w mieście". Ilekroć sprzedasz Burgera/Pizzę/Napój, oprócz standardowej ceny jednostkowej, otrzymujesz dodatkowe 5\$ bonusu. Ten bonus nie zmienia ceny jednostkowej. Oznacza to, że nie ma wpływu na decyzję mieszkańców, w której Restauracji zjedzą i nie jest podwajany przez Ogród. Tak jak każdy dochód ze sprzedaży, może być jednak zwiększony przez Dyrektora Finansowego.

W przypadku Napojów bonus dotyczy sprzedaży dowolnego Napoju, a nie tylko tego rodzaju, który został zareklamowany.

PIERWSZE ZAGRANIE CHŁOPCA NA POSYŁKI

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy umieścisz w strukturze swojej firmy Chłopca na Posyłki. Nie otrzymujesz go za Chłopców na Posyłki umieszczonych na plaży.

Do końca gry twoi zaopatrzeniowcy (Chłopcy na Posyłki, Operatorzy Wózków, Kierowcy Ciężarówek i Pilot Sterowca) dostarczają po 1 dodatkowym Napoju. A zatem Chłopcy na Posyłki zyskują 2 (identyczne) Napoje dowolnego rodzaju. Operatorzy Wózków i Pilot Sterowca zyskują 3 Napoje za każdy mijany symbol Napoju, a Kierowcy Ciężarówek zyskują ich aż 4.

Bonus ten dotyczy także Chłopca na Posyłki, dzięki któremu zdobyto to Osiągnięcie.

PIERWSZY POSIADACZ 20\$

Zdobywasz to Osiągnięcie, jeśli w dowolnym momencie gry masz 20\$ (w praktyce będzie mieć to miejsce po otrzymaniu dochodów ze sprzedaży, a przed wypłatą pensji).

Możesz podejrzeć zakryte karty Rezerw Bankowych. Dopuszczalnym jest wydawanie z siebie wiarygodnych lub mylących dźwięków w reakcji na to, co zobaczysz na kartach. Nie możesz jednak pokazać tych kart pozostałym graczom.

PIERWSZY PRZYGOTOWANY BURGER/PIZZA

Te Osiągnięcia są przyznawane odpowiednio kiedy przygotujesz Burgera lub Pizzę.

Natychmiast dobierz z zasobów ogólnych kartę Kucharza Burgerowni/Kucharza Pizzerii i umieść ją na plaży. Ponieważ zdobywasz to Osiągnięcie podczas przygotowywania Jedzenia, nie możesz teraz wyszkolić uzyskanego w ten sposób nowego Pracownika, gdyż faza Szkolenia już się zakończyła. Jeśli w zasobach ogólnych brakuje kart Kucharzy odpowiedniego rodzaju, niczego nie otrzymujesz. Ten Kucharz wymagać będzie pensji w fazie Wypłaty Pensji, więc jeśli nie będziesz chciał lub mógł mu jej wypłacić, możesz go zwolnić.

PIERWSZE ZAGRANIE KELNERKI

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy umieścisz Kelnerkę w strukturze swojej firmy. Nie otrzymujesz go za Kelnerki umieszczone na plaży.

Do końca gry otrzymujesz 5\$, zamiast 3\$, za każdą Kelnerkę w pracy. Bonus ten dotyczy także Kelnerki, dzięki której zdobyto to Osiągnięcie.

PIERWSZE WYRZUCENIE NAPOJU/JEDZENIA

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy w fazie Sprzątania odrzucisz co najmniej jeden znacznik Jedzenia lub Napoju.

Do końca gry ta karta Osiągnięcia funkcjonuje jako zamrażarka. Podczas fazy Sprzątania możesz przechować na tej karcie do 10 znaczników Jedzenia i/lub Napojów. Produkty te mogą być normalnie sprzedane w kolejnych rundach. Produkty mogą być przechowywane w zamrażarce tak długo, jak chcesz. Jeśli masz więcej niż 10 znaczników, możesz dowolnie wybrać, które zatrzymasz, a które zwrócisz do zasobów ogólnych.

Nie możesz jednak przechowywać niczego w zamrażarce w rundzie, w której zdobyto to Osiągnięcie.

PIERWSZE OBNIŻENIE CENY

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy w strukturze swojej firmy umieścisz Kierownika ds. Cen lub Szefa Działu Promocji, tym samym obniżając ceny produktów.

Do końca gry ceny jednostkowe oferowanych przez ciebie produktów są automatycznie obniżane o 1\$. Na przykład, będą one wynosić 9\$, jeśli nie zagrasz żadnych Pracowników z akcją obniżającą cenę. Nie możesz cofnąć tego efektu, ani zrezygnować z jego rozpatrzenia.

Jest to efekt natychmiastowy, dlatego twoje ceny zostaną obniżone o 1\$ od razu w tej samej rundzie, w której po raz pierwszy obniżyłeś ceny.

PIERWSZE ZAGRANIE OPERATORA WÓZKA

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy umieścisz Operatora Wózka w strukturze swojej firmy. Nie otrzymujesz go za Operatorów Wózków umieszczonych na plaży.

Do końca gry twoi Operatorzy Wózków, Kierowcy Ciężarówek i Pilot Sterowca mają o 1 większy zasięg. Jest to efekt natychmiastowy, dlatego twój pierwszy Operator Wózka od razu po zdobyciu tego Osiągnięcia, będzie miał zasięg 3.

PIERWSZA KAMPANIA LOTNICZA

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy umieścisz obok Mapy kafelek Samolotu.

Do końca gry, gdy w fazie 2. na potrzeby wybierania kolejności ustalenie, który z graczy ma największą liczbę wolnych miejsc w strukturze, doliczasz sobie dodatkowe 2 wolne miejsca. Miejsca te nie mogą być wykorzystane do zagrania na nie Pracowników - są wyłącznie bonusem wykorzystywanym do określenia kolejności w rundzie.

PIERWSZA KAMPANIA RADIOWA

Zdobywasz to Osiągnięcie, gdy umieścisz na Mapie kafelek Radia.

Do końca gry, jeśli w fazie 6. masz aktywną Kampanię radiową, na każdym z Domów do którego udało ci się dotrzeć, umieszczasz 2 znaczniki potrzeb odpowiadające reklamowanemu produktowi, zamiast 1. Nie możesz dobrowolnie zrezygnować z umieszczenia dodatkowego znacznika i jeśli na danym Domu jest na nie miejsce, musisz umieścić 2 znaczniki. Jeśli na tym Domu są już jakieś znaczniki potrzeb, umieść na nim tyle znaczników, ile ten Dom może jeszcze przyjąć (0, 1 lub 2).

Twoje Radio reklamuje ten sam produkt dwukrotnie i nie może reklamować dwóch różnych produktów.

Jest to efekt natychmiastowy, ma zatem zastosowanie już w fazie 6. tej rundy, w której Osiągnięcie to zostało zdobyte.

PIERWSZY POSIADACZ 100\$

Zdobywasz to Osiągnięcie, jeśli masz 100\$ lub więcej na koniec fazy 4.

Od tej pory twój Prezes pełni również funkcję Dyrektora Finansowego, zapewniając ci bonus +50% do zarobionych pieniędzy na zakończenie fazy 4. (Pora Obiadowa). Nie otrzymujesz karty Dyrektora Finansowego. Jeśli już posiadasz kartę Dyrektora Finansowego, musisz go zwolnić w fazie 5. rundy, w której zdobyłeś to Osiągnięcie. Nie możesz także wyszkolić Pracownika na stanowisko Dyrektora Finansowego.

Efekt nowej zdolności rozpatrywany jest dopiero w następnej rundzie, gdyż warunek zdobycia tego Osiągnięcia jest spełniony na koniec fazy 4.

PIERWSZE WYDANIE CO NAJMNIEJ 20\$ NA PENSJE

Zdobywasz to Osiągnięcie, kiedy w fazie 5. musisz wydać 20\$ lub więcej na pensje swoich Pracowników. Muszą to być faktycznie wypłacone pensje - nie wlicza się w to pensji, które zostały obniżone dzięki akcjom Kierownika ds. Rekrutacji i/lub Dyrektora Kadr albo bonusowi z Osiągnięcia "Pierwsze szkolenie". Pamiętaj, że na początku fazy 5. musisz użyć wszystkich dostępnych obniżek pensji. Nie możesz dobrowolnie zapłacić więcej niż jest to wymagane. (Oczywiście możesz użyć akcji Kierownika ds. Rekrutacji lub Dyrektora Kadr do zatrudnienia Pracowników w fazie 2. tak, by ich obniżki pensji nie były dostępne w fazie 5.).

Po zdobyciu tego Osiągnięcia, do końca gry możesz używać akcji szkoleniowych kilku swoich szkoleniowców do wyszkolenia tego samego Pracownika o kilka poziomów w trakcie jednej rundy. Na przykład mając 2 Instruktorów i Trenera możesz w jednej rundzie wyszkolić Kierownika Zespołu aż do stanowiska Dyrektora Generalnego.

**LUBISZ GRY EKONOMICZNE?
SPRAWDŹ TEŻ TE TYTUŁY:**



PIERWSZA ROZGRYWKA

Food Chain Magnate to bezlitosna gra. Jeśli popełnisz błąd, powrót na właściwe tory może być bardzo trudny lub wręcz niemożliwy.

By dobrze poznać grę zdecydowanie zalecamy, aby podczas pierwszej rozgrywki zmienić zasady tak, jak wskazano poniżej:

- Nie używajcie kart Rezerw Bankowych.
- Umieśćcie w puli Banku po 75\$ na każdego gracza (zamiast po 50\$).
- Odłóżcie do pudełka wszystkie karty Osiągnięć.
- Nie wypłacajcie Pracownikom żadnych pensji (pomińcie fazę 5).
- Gra dobiega końca po pierwszym rozbiciu Banku.

Pozwoli to na nieco krótszą rozgrywkę, dzięki której poznacie zasady bez ryzyka pogrzebania własnej firmy.

Kolejną grę możecie także rozegrać według powyższych zasad, dodając jednak do niej karty Osiągnięć (nawet jeśli część z nich nie przyniesie graczom żadnych korzyści w takiej grze wprowadzającej).

WSKAZÓWKI

Oto kilka wskazówek strategicznych:

- Najlepsza strategia w tej grze w znacznym stopniu zależy od układu planszy, twojej pozycji na Mapie oraz działań innych graczy (w dowolnej kolejności).
- Osiągnięcia są kluczem do planowania strategii. Musisz zdobyć Osiągnięcia zanim zrobią to inni. Musisz mądrze wybrać Osiągnięcia, na zdobyciu których szczególnie ci zależy, gdyż jest mało prawdopodobne, że uda ci się zdobyć je wszystkie, zanim ubiegną cię inni gracze.
- Istnieje kompromis między rozbudowywaniem firmy poprzez rekrutację i szkolenia, a zarabianiem pieniędzy dzięki reklamie i sprzedaży. Mieszanka prowadząca do zwycięstwa jest zależna od długości gry, a ta wynika ze strategii obranych przez innych graczy.
- Gra zwykle znacząco przyspiesza pod koniec rozgrywki. Możesz wygrać zdobywając pieniądze w jednej, ostatniej rundzie, o ile się dobrze przygotowałeś. Albo też możesz przez całą grę szykować się na rundę, która nigdy nie nadejdzie.
- Możesz zaszkodzić innym graczom reklamując produkty, których nie są w stanie przygotować. Ale uważaj, nieco później może się okazać, że tym samym pomogłeś im zwiększyć sprzedaż w kolejnych rundach!
- Wojny cenowe są niezwykle efektywne, by atakować innych, ale będą kosztowne także dla ciebie. Korzystaj z nich mądrze.
- Umieszczenie Restauracji w pobliżu Domów z Ogrodami jest bardzo opłacalne, ale może przyciągać konkurentów.
- Czasami możesz zarobić więcej pieniędzy sprzedając zaledwie kilka produktów po wysokich cenach, zamiast sprzedawać wiele z mocno obniżoną ceną. Oczywiście może też się okazać dokładnie na odwrót.
- Czasami warto prowadzić reklamę w taki sposób, aby inni gracze zarabiali pieniądze - pod warunkiem, że ty zarabiasz więcej!
- Połącz poprzednie dwa pomysły.