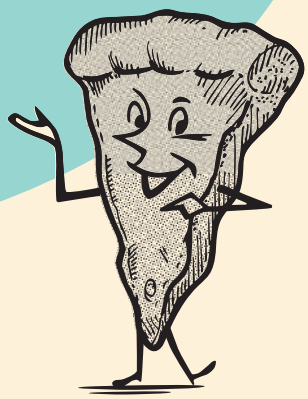
NE FŐZZ MA ÉJJELRE, JÁTSSZ SPLOTTER GYÖNYÖRŰSÉGÉRE.

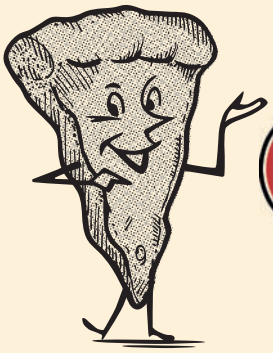
FOOD CHAIN

Magnate



SZABÁLYKÖNYV

Splotter



FOOD CHAIN Magnate

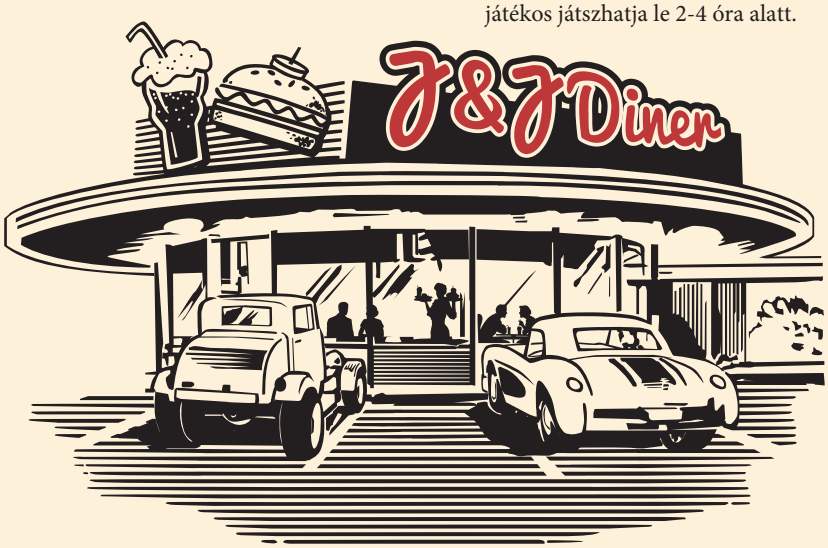
COLOFON

FOOD CHAIN MAGNATE

Game design: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga
Graphic design: Ynze Moedt, Iris de Haan
Rule translations: Birgit Hugk, Torsten Hintz
Published by: Splotter Spellen, The Netherlands, info@splotter.nl, http://www.splotter.nl
Playtesting by: 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. Apologies if you are not on the list, or if we spelled your name wrong! Special thanks to Ragnar Krempel and Bianca van Duijl who playtested the game multiple times a day on many, many Sundays for almost three years. Without them, this game would not exist.
© Splotter Spellen BV, Woerden, 2015. 3rd printing with some modifications.

"Limonádé? Limonádét akarnak? Hova fajul a világ? Hamburgerreklámokat akarok látni 15 percenként minden csatornán. Mi az Eredeti Hamburger Otthona vagyunk, nem valami hippi bio menedék. És tegyél egy reklámtáblát a sarki új ház mellé. Azt akarom, hogy minden egyes másodpercben sörért sóvárogjanak az új flancos kertjükben üldögélve. "Az új vezető gyakornok a vezérigazgató előtt reszketve udvariasan szeretné elmagyarázni, hogy ... "Hogy érti, hogy nincs elég munkatársunk? A HR igazgató jelent neked. Vegyetek fel több embert! Képezzétek őket! De bármit is teszel, ne fizess nekik rendes bért. Nem azért vállalkoztam, hogy szegény legyek. És rúgd ki azt a diszkont menedzsert, mert csak viszi a pénzt. Mostantól ínyenc hamburgereket árulunk. Ugyanaz a vacak, de dupla áron. Azonnal küldd ide a reklámigazgatómat!

Food Chain Magnate egy gyorsétterem lánc építéséről szóló nehéz stratégiai játék. A hangsúly a kártyavezérelt (emberi) erőforrás-gazdálkodási rendszeren van, amivel felépíted a vállalatod.
A játékosok egy moduláris várostérképen versengenek vásárlással, reklámozással és értékesítéssel, valamint a munkaerőpiacon a kulcsfontosságú alkalmazottak felvételével. A játékot 2-5 rutinos játékos játszhatja le 2-4 óra alatt.



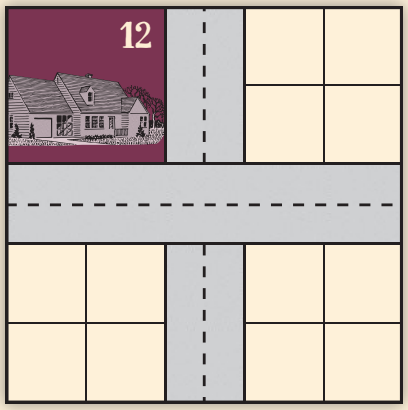
1 játék doboz

1 játékszabály

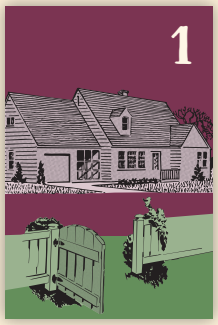
5 német szabály összefoglaló

5 angol szabály összefoglaló

1 körsorrend sáv



20 térképlap



8 házlapka

8 kertlapka

16 marketinglapka: 6 hirdetőtábla, 4 postaláda, 3 repülő és 3 rádió

16 számozott "elfoglalt"-jelző

3 étterem minden játékosnak

1 körsorrendjelölő minden játékosnak

222 dolgozó kártya

84 mérföld kártya

18 bank tartalék kártya

6 CEO kártya

papírpénz

40 üdítő (fa)

40 sör (fa)

40 limonádé (fa)

40 pizza (fa)

40 hamburger (fa)

JÁTÉK BEMUTATÁSA

ÁTTEKINTÉS

Minden játékos vállalkozóként indulva felépít egy gyorsétterem-láncot. Ezt kártyákkal képviselt munkatársak felvételével és képzésével érik el. A vállalatok működése egy moduláris táblán folyik. A játék addig tart, amíg a bank másodjára is csődbe megy.
A leggazdagabb játékos nyer.

A játék fázisokon keresztül zajlik. Bizonyos fázisokat a játékosok egyszerre játszanak, míg másokat a körsorrend szerint.

FOGALMAK

Alkalmazottak kártyák: ezek a kártyák egy-egy személyt ábrázolnak. A kép alatt lévő szöveg leírja, mit csinálhat az adott személy a vállalatnál. A kártyák bal felső sarkában ▶-al jelölt kártyákat vehetik fel a toborzók. A -el jelölt kártyáknak fizetésre van szükségük. A képezhető kártyák bal alsó részén láthatóak a jövőbeni karrierlehetőségek. Néhány kártya bal alsó részén 1x látható. Ezek a legmagasabb kategóriájúak. Ezekből a különleges kártyákból minden játékos csak egyet birtokolhat. Néhány kártya jobb felső sarkában út vagy léghajó szimbólumon "hatótávolság" is meg van adva. Az alkalmazott kártyák lehetnek vezetők, marketingesek, konyhai személyzet és sokan mások.

Szabad hely: olyan pozíció a vállalati struktúrában, ahova egy dolgozókártyát lehet kijátszani.

Hatótávolság: ahányszor egy másik térképlapkára mozogsz. A hatótávolságot az út mentén kell számolni, kivéve, ha a kártyán ikon található.

Étterem: Minden játékos három éttermet építhet. Minden étterem 2x2 négyzet méretű. Az étterem bejárata a lapka egyik sarkában van jelölve. A hatótávolság számolása mindig az adott étterem bejáratától kezdődik.

Térképlapka: 5x5 méretű, felvehető térképelem. Kezdetben egy négyzeten lehet út, ital, egy ház része vagy üres hely.

Ételek és italok: A fából készült jelzők jelképezik az ételeket (hamburger és pizza) és italokat (üdítő, limonádé és sör). Házra téve keresletet jelöl. Marketingkampányra téve a reklámozott árut és a kampány időtartamát jelöli. A játékos tulajdonában készletet jelöl. Italok a térképre nyomtatva is találhatóak. Ezek olyan helyeket jelölnek, ahol a vevők hozzájuthatnak ezekhez a típusú italokhoz.

ELŐKÉSZÜLETEK

KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek a dolgozó- és a mérföldkőkártyákat képpel felfelé a jobbra látható rendszerben.

Ha a képen látható rendszer szerint vannak kitéve a kártyák, átfogó képet kapunk a fejlődési lehetőségekről és könnyen látható, mely kártyák fogynak vészesen.

Minden 1x -el jelölt kártya közül távolítsatok el annyit, hogy az alábbi mennyiség maradjon játékban:

Játékosok	1x használandó dolgozó kártyák száma	Eltávolítandó hirdetőtábla	Térkép méret
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	None	5x4

Tegyétek vissza a dobozba a fent felsorolt óriásplakátokat.

3 EMBER FELVÉTELE 1 FORDULÓBAN ELSŐKÉNT
+2 gyakornok

VALAKI KÉPZÉSE ELSŐKÉNT
$15 kedvezmény a fizetésekből

ELSŐ LEHELYEZETT ÓRIÁSPLAKÁT
Marketingesek nem kapnak fizetést; örök marketing

ÉTEL/ITAL ELDOBÁSA ELSŐKÉNT
Hűtő megszerzése, amibe 10 áru fér (étel vagy ital)

ELSŐ ELKÉSZÍTETT HAMBURGER
+ 1 hamburger szakács

ELSŐ REKLÁMOZOTT HAMBURGER
+ $5 minden eladott hamburger után

ELSŐ KIJÁTSZOTT PINCÉRNŐ
Mindegyik pincérnő +$2-t kap

ELSŐ ELKÉSZÍTETT PIZZA
+1 pizza szakács

ELSŐ REKLÁMOZOTT PIZZA
+ $5 minden eladott pizza után

$20 ELÉRÉSE ELSŐKÉNT
Banktartalék kártyák megnézhetők

ELSŐ KIJÁTSZOTT KIFUTÓFIÚ
Minden beszerző +1 italt kap minden depóból

ELSŐ REKLÁMOZOTT ITAL
+ $5 minden eladott ital után

$100 ELÉRÉSE ELSŐKÉNT
A CEO-d CFO-nak számít (+50% a keresett pénzhez). Nem lehet CFO-d.

ELSŐ KIJÁTSZOTT FURGONOS
Minden beszerző +1 hatótáv

ELSŐ REPÜLŐ KAMPÁNY
+2 szabad helynek számít a körsorrend meghatározásánál

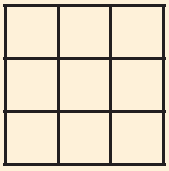
ÁRCSÖKKENTÉS ELSŐKÉNT
Ár -$1
Sale!

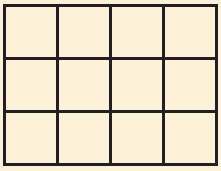
$20 VAGY TÖBB FIZETÉS KIFIZETÉSE ELSŐKÉNT
Több tréner is használható ugyanazon az emberen

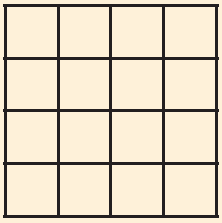
ELSŐ RÁDIÓ KAMPÁNY
A rádióid 1 helyett 2 árut reklámoznak fordulónként

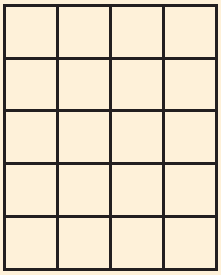
TÉRKÉP ELŐKÉSZÍTÉSE

Alkossatok egy térképet a térképlapok véletlenszerű kiválasztásával. Minden egyes lapkát forgassatok meg véletlenszerűen, mielőtt egymás mellé rakjátok.
A felhasznált térképlapkák száma függ a játékosok számától, amint azt a fenti táblázat és a jobb oldali kép is mutatja.


2 játékos


3 játékos


4 játékos


5 játékos

PINCÉRNŐ
Kap $3-t. Döntetlennél a több pincérnővel rendelkező étterem nyer

ÜZLET FEJLESZTŐ
Ház vagy kert lehelyezése

TERÜLETI VEZETŐ
Étterem lehelyezése. "HAMAROSAN". Autós kiszolgálás lehetséges.
3

RÉGIÓ VEZETŐ
Étterem lehelyezése vagy költöztetése, azonnali nyitással Autós kiszolgálás lehetséges.
1x ∞

PÉNZÜGYI IGAZGATÓ (CFO)
Adj hozzá 50%-ot a fordulóban keresett pénzedhez
1x

GYAKORNOK
2

JUNIOR ALELNÖK
3

ALELNÖK
4

SENIOR ALELNÖK
5

ÜGYVEZETŐ ALELNÖK
10
1x

ÁRKÉPZÉSI MENEDZSER
Ár -$1

LUXUS MENEDZSER
Ár +$10
1x

DISZKONT MENEDZSER
Ár - $3

TOBORZÁSI ASSZISZTENS
1 ember felvétele

TOBORZÁSI VEZETŐ
2x: 1 ember felvétele vagy $5-al kevesebb fizetés

HR IGAZGATÓ
4x: 1 ember felvétele vagy $5-al kevesebb fizetés
1x

OKTATÓ
1 ember képzése

COACH
2 képzési lehetőség ugyanazt az embert akár két lépéssel is

GURU
3 képzési lehetőség ugyanazt az embert akár három lépéssel is
1x

KIFUTÓFIÚ
1 választható ital beszerzése

FURGONOS
2 ital beszerzése minden út melletti depóból
2

KAMION SOFŐR
3 ital beszerzése minden út melletti depóból
3

LÉGHAJÓ PILÓTA
2 ital beszerzése minden út melletti depóból, utak mellőzése
1x 4

MARKETING TANULÓ
óriásplakát lehelyezése, max. időtartam 2
2

KAMPÁNY MENEDZSER
postaláda vagy alacsonyabb lehelyezése, max. időtartam 3
3

MÁRKA MENEDZSER
repülő vagy alacsonyabb lehelyezése, max. időtartam 4
∞

MÁRKA IGAZGATÓ
rádió vagy alacsonyabb lehelyezése, max. időtartam 5
1x ∞

KONYHAI TANULÓ
1 hamburger vagy pizza elkészítése

HAMBURGER SZAKÁCS
3 hamburger elkészítése

HAMBURGER SÉF
8 hamburger elkészítése
1x

PIZZA SZAKÁCS
3 pizza elkészítése

PIZZASÉF
8 pizza elkészítése
1x

A BANK FELTÖLTÉSE

Tegyetek játékosonként $50-t a bankba. Érdemes kis címleteket használni. A megmaradt pénzt egyenlőre tegyétek vissza a dobozba. A játékosok nem kapnak pénzt a játék kezdetén.

JÁTÉKOS JELZŐK

Minden játékos kiválasztja az egyik elérhető étteremláncot és kap egy vezérigazgató kártyát, 3 éttermet és 3 banktartalék kártyát.

KEZDŐ KÖRSORREND

Gyűjtsétek össze a kiválasztott étteremláncok körsorrendjelölőit és keverjétek meg őket. Véletlenszerűen húzzátok ki a jelzőket és tegyétek a körsorrend sávra.

AZ ELSŐ ÉTTEREM LEHELYEZÉSE

Minden játékosnak le kell helyeznie egy kezdő éttermet.
Az a játékos kezd, aki a körsorrend jelző sávon az utolsó helyen van és az lesz az utolsó, akinek a jelzője az elsőn. Minden játékos lehelyezhet egy éttermet vagy passzolhat. Ha bárki passzol, a második forduló már körsorrend szerint történik. Minden játékos aki még nem helyezett le éttermet, most köteles megtenni. Azok a játékosok akik már lehelyezték a kezdő éttermüket az első fordulóban, nem vesznek részt a második fordulóban .
Van néhány korlátozás az kezdő éttermek lehelyezésére:

- Az éttermeket teljesen üres négyzetekre kell helyezni, amelyek nem tartalmazhatnak más éttermeket, utakat, italokat vagy házakat.
- Az éttermeket úgy kell lehelyezni, hogy a bejárat úthoz kapcsolódjon.
- Az éttermeket nem lehet úgy lehelyezni, hogy a bejárata egy olyan lapkán legyen, ahol már van egy meglévő étterem bejárata.

CÉLOK KITŰZÉSE

Minden játékos kiválasztja az egyik banktartalék kártyáját. A kiválasztott kártyákat képpel lefelé tegyétek a bank mellé. A maradék kártyákat (azok megnézése nélkül) dobjátok el. Ezeket innentől kezdve nem fogjátok használni.

A kiválasztott banktartalék kártyáinak összértéke fogja jelezni, hogy mennyi pénz kerül a bankba, ha csődbe megy. Minél nagyobb a kártyák értéke, annál hosszabb lesz a játék. A játék kezdetén a játékosok nem tudják pontosan mennyi ideig fog tartani a játék, ami így nagyobb kihívást jelent hogyan egyensúlyozzanak a rövid és hosszútávú stratégiáikkal.

FÁZISRÓL FÁZISRA

1. FÁZIS: ÚJRASZERVEZÉS

Minden játékos egyszerre kiválasztja, hogy mely dolgozóit használja ebben a fordulóban. Ezeket a kártyákat képpel lefelé rakjátok az asztalra magatok elé. A megmaradt kártyák egy külön pakliba kerüljenek képpel lefelé. Miután minden játékos kiválasztotta a kártyáit, egyszerre fedjétek fel a használatra szánt kártyáitokat. Ezek a dolgozók "munkában" vannak. A megmaradt kártyák ebben a fordulóban már nem használhatóak, kivéve képzés esetén, továbbá fizetést kell adnod nekik, ha nem rúgod ki őket. Ezek a dolgozók "szabadságon" vannak.

Minden fázisban - kivéve ezt - bármely játékos bármikor kérheti, hogy láthassa egy másik játékos kártyáit. Ez magában foglalja mind a "munkában", mind a "szabadságon" lévő kártyákat.

Az első fordulóban a CEO (vezérigazgató) lesz az egyetlen kijátszott kártya. A CEO mindig munkában van.

A második fordulótól kezdve, a kártyák felfedése után a "munkában " lévő kártyákat el kell helyezni a vállalati struktúrába. A kártyákat egy piramisba kell rendezni. Minden kártyát azon személy alá kell helyezni, akinek jelent. A piramis tetején a CEO van, aki természetesen senkinek sem jelent.
A vállalati struktúrának a CEO mindig része. A CEO-nak legfeljebb három kártya jelenthet. Ezt jelzi a 3 hely (téglalap) a CEO kártyán.
A CEO-nak jelentő kártya lehet normál dolgozó vagy vezető (fekete kártyák). Minden vezetőnek 2-10 fő jelenthet, amint azt a helyek (téglalapok) száma jelzi a kártyákon. Vezetőnek csak normál dolgozó jelenthet, más vezető nem.

Ha egy játékos véletlenül több kártyát választ ki, mint amennyit el tud helyezni a vállalati struktúrájában, a CEO kivételével minden kártyát a "szabadságon" pakliba kell tennie és kénytelen a fordulót csak a CEO-val végigjátszani.

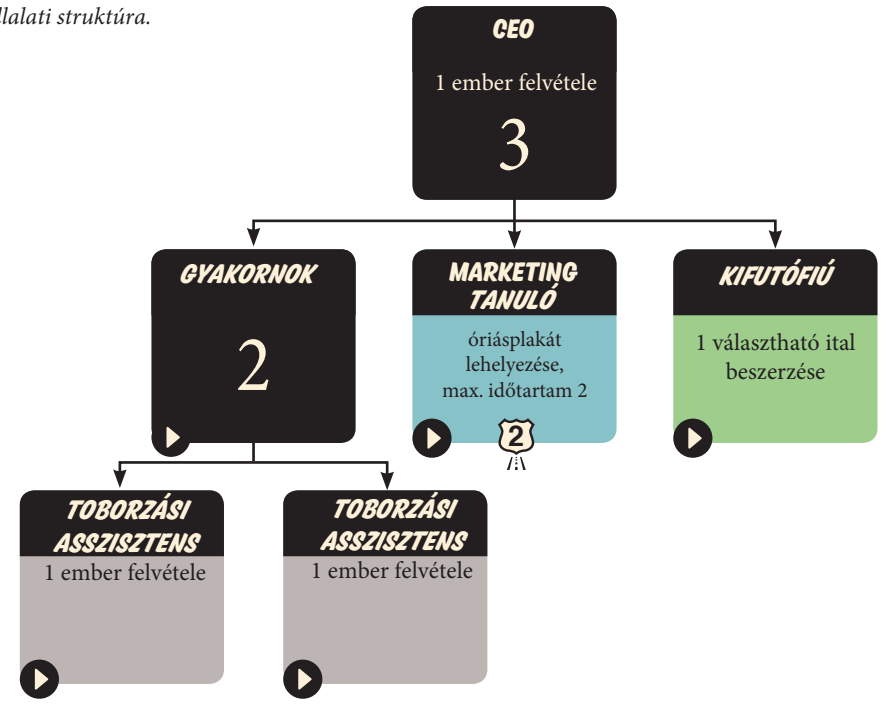
Miután felfedésre kerültek a banktartalék kártyák, a CEO-k kaphatnak vagy veszíthetnek egy helyet (téglalap). Az extra hely normál dolgozó vagy menedzser számára is elérhető. Használd a tartalékkártyát, hogy jelöld a CEO-d helyeinek új értékét.

2. FÁZIS: ÜZLETSORREND

Ebben a fázisban a játékosok kiválaszthatják a pozíciójukat a körsorrend sávon. A vállalati struktúrájában a legtöbb üres hellyel rendelkező játékos választ először, majd követi őt a második legtöbb üres hellyel rendelkező játékos és így tovább. Üres helynek számítanak azok a helyek a CEO-nál vagy vezetőknél, akiknél nincs dolgozó kártya kijátszva. Ha egy játékos rendelkezik az " Első repülő kampány " mérföldkővel, két extra üres hellyel számolhat ilyenkor.

A játékosok kiválasztják a pozíciójukat a körsorrend sávon, úgy hogy ráteszik saját jelzőjüket az egyik üres helyre. Csak annyi hely van a

Példa: egy kezdő vállalati struktúra.



sávon, mint amennyi játékosok száma. Például 3 játékos esetén nem választható a 4. pozíció.

3. FÁZIS: MUNKA 9:00-17:00

Ebben a fázisban minden játékos akciókat hajthat végre a körsorrend szerint. Minden játékos egy akciót hajthat végre minden munkában lévő kártya után. Az árképzési menedzser, diszkont menedzser, luxusmenedzser, pénzügyi igazgató, toborzási vezető, a HR igazgató és a pincérnő akciója kötelező; minden más dolgozó akciója választható. A játékos befejezi az összes akcióját, mielőtt a következő játékos megkezdi a körét. Az elérhető akciók jelezve vannak a kártyákon.
Az akciókat az alább felsorolt sorrendben kell végrehajtani; a kártya munkaszervezeti pozícióban elfoglalt helyének erre nincs hatása.

TOBORZÁS

Minden vállalat mindig kap egy ingyenes toborzás akciót a CEO-tól. További dolgozókat vehetsz fel, ha vannak toborzó kártyák a vállalati struktúrádban. Minden rendelkezésre álló toborzás akcióért felvehetsz egy új dolgozót.

Kizárólag "gyakornok" besorolású embereket vehetsz fel (a kártyák bal felső sarkában lévő ▶ jelzi). Vedd el a kívánt kártyá(ka)t és tedd a "szabadságon" levők paklijába. Ha egy adott kártyatípus elfogy, akkor addig nem vehetsz fel ilyen dolgozót amíg újra elérhetővé nem válik. Abban az esetben viszont felvehetsz egy ilyen kártyát, ha azonnal továbbképzed egy magasabb színtű dolgozóvá az aktuális forduló "Képzés" fázisában (tehát ténylegesen nem veszed el a kártyát).

Toborzási akciók állnak rendelkezésre a következő kártyákon: toborzási asszisztens (1x), toborzási vezető (2x) és a HR igazgató (4x). Ne feledd, hogy a toborzási vezető és a HR igazgató fel nem használt toborzás akciói fizetéskedvezményt adnak az 5. fázisban.

KÉPZÉS

A vállalati struktúrádban lévő minden egyes képzés akcióért egy dolgozót egy lépéssel képezhetsz tovább. Csak azokat a dolgozókat képezheted ki akik szabadságon vannak, beleértve azokat is akiket épp az imént vettél fel. A vállalati struktúrádban pillanatnyilag munkában lévő dolgozók és az elfoglalt marketingesek nem képezhetők. A marketingeseknek, konyhai személyzetnek és a beszerzőknek külön fejlődési sávjuk van. Minden egyéb (nem gyakornok) dolgozó közvetlenül a vezetőkből (fekete kártyák) képezhető.
A legtöbb kártya alsó részén megtalálhatók a fejlesztési lehetőségek. Például a konyhai tanuló továbbképezhető hamburger- vagy pizzaszakáccsá. Azok a kártyák amelyeken nem találhatók képzési lehetőségek, nem képezhetőek tovább.
Tedd vissza a képzendő kártyát a közös kártyakészletbe és helyettesítsd azzal amivé képezted.

Általánosságban nem képezhetsz többször egy olyan dolgozót, akit már képeztél az adott körben. Kivételek:

- Egy coach ugyanazt a kártyát két lépéssel is képezheti;
- Egy guru ugyanazt a kártyát három lépéssel is képezheti;
- Ha elérted a "$20 vagy több fizetés kifizetése elsőként" mérföldkövet, akkor több oktatót, coachot és gurut is használhatsz ugyanazon kártya képzésére.

A coach (vagy guru) opcionálisan megoszthatja figyelmét több dolgozó között, például több alkalmazottat fejleszthet egy lépéssel egyszerre.

Nem lehet olyan pozícióra képezni aminek a kártyája nem érhető el a készletben. Azonban a köztes kártyáknak nem kell rendelkezésre állniuk, ha több lépéssel képzel, vagy toborzol és azonnal továbbképzel egy személyt.
Minden 1x -el jelölt kártyatípusból csak egy lehet nálad.

HIRDETÉSI KAMPÁNYOK INDÍTÁSA

A cég struktúrájában szereplő minden marketingeshez hirdetési kampányt rendelhetsz a játékostáblán. A marketinges típusától függően elhelyezhetsz egy óriásplakátot, postaládát, repülőgépet vagy egy rádiós kampányt. A marketinges a specifikus hatótávolságot és a maximális időtartamot is jelzi. Miután lehelyezted a kampányt, ki kell választanod mit akarsz hirdetni.

A kampány típusa: A marketinges gyakornokok csak óriásplakátot helyezhetnek el; a kampánymenedzserek postaládát vagy óriásplakátot; a márkamenedzserek repülőgépet, postaládát vagy óriásplakátot; a márkaigazgató pedig bármilyen típusú kampányt elhelyezhet.

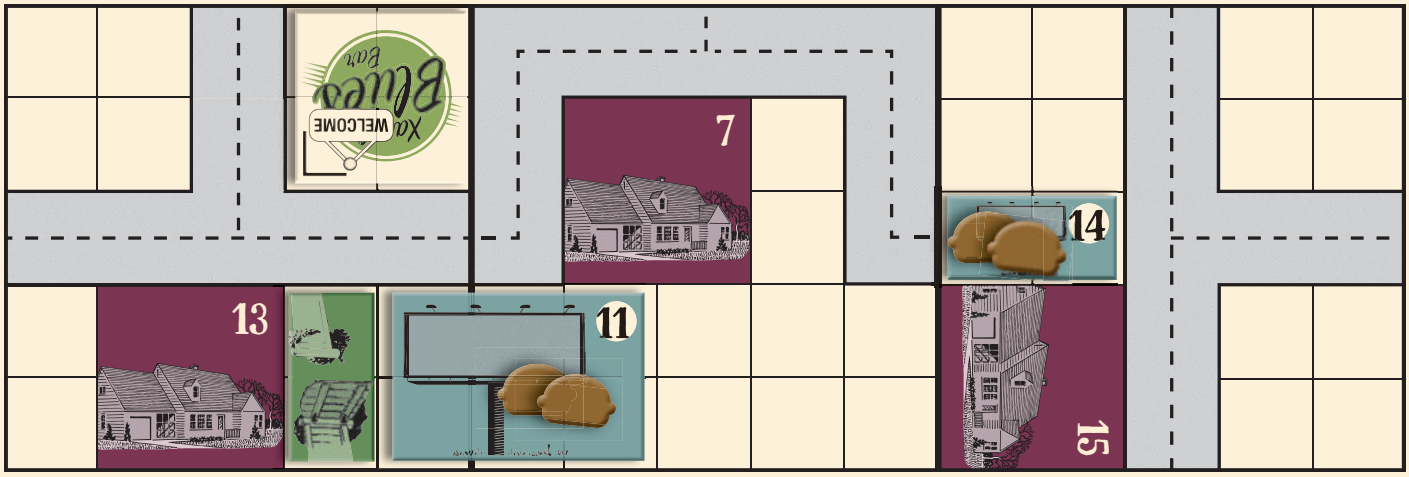
Hatótávolság: Mindegyik marketingesnek van egy bizonyos hatótávolsága, például a marketing gyakornoknak ez 2-es. Ez azt jelenti, hogy képes óriásplakátot elhelyezni a saját térképlapkáján (0), egy szomszédos térképlapkán (1) vagy két lépésnyire. Mindegyiknek kapcsolatban kell lennie úttal és egy étterem bejáratánál kell kezdődnie. Szabadon választhatsz melyik éttermedtől indítsa a marketingesed a hatótávolság számolását.
A márkamenedzsereknek és a márkaigazgatóknak nincs korlátozva a hatótávolságuk. Letehetnek kampányokat olyan területekre ahová nem tudnak eljutni úton, de így is az óriásplakátot, postaládát vagy rádiót út mellé kell elhelyezniük.
Időtartam: A marketinges kártyán lévő szöveg megadja az indítható kampány maximális időtartamát. A minimális időtartam 1 kör. Például mivel egy marketing gyakornok maximum időtartama 2, így ő egy vagy két fordulós kampányt kezdeményezhet. A marketing kampányokat soha nem lehet idő előtt befejezni.

Kampány elhelyezése: Óriásplakátok, postaládák és rádiók csak üres négyzetekre helyezhetőek le. Kapcsolatban kell lenniük olyan úttal ami érinti a térképlapkát. Amennyiben egy marketingkampány több térképlapkán is helyet foglal, akkor elegendő csak egy négyzetnek szomszédosnak lennie az úttal ami a marketinges hatótávján belül van. A hirdetési lapkának magának kell hatótávolságon belül lennie, nem csak az útnak ami oda vezet.
A repülőgépeket a játéktábla mellé kell elhelyezni. Nekik nem kell úthoz kapcsolódniuk és nincs hatótávolságuk. A rendelkezésre álló repülőgépek nagysága 1, 3 vagy 5 négyzet, és mindig úgy kell őket elhelyezni, hogy átrepülhessenek a megfelelő számú sorok vagy oszlopok felett- nem szabad őket úgy elhelyezni, hogy a játéktáblán kívül repüljenek útjuk közben.

Lehetséges marketingkampányt elhelyezni olyan helyen is, ami nem vezet semmilyen házhoz sem.

Reklám céljának meghatározása: A kampány akár pizzát, akár hamburgert vagy egy italfélét is reklámozhat. Ezt a megfelelő, fából készült jelzők lehelyezésével szimbolizáljuk. A jelzők száma összhangban kell legyen a kampány időtartamával.

A marketinges elfoglalttá válása: Miután lehelyeztél egy kampányt, tedd a marketingesedet félre, és helyezz el egy "elfoglalt" jelzőt a kártyára. Az "elfoglalt" jelzőn levő számnak összhangban kell lennie a hirdetési kampányon levő számmal. Ez jelzi, hogy a marketinges kártya nem dolgozhat a marketingkampány befejezéséig. Amíg a marketinges "elfoglalt" nem foglalhat helyet a munkaszerveződési struktúrában.
Ha egy játékos rendelkezik az "***Első lehelyezett óriásplakát***" mérföldkővel, marketing kampányai nem érnek véget. Ezt úgy kell jeleznie, hogy a kampánylapkáját a végtelen szimbólumú oldalával kell lehelyeznie a játéktáblára és egy fából készült jelzőt kell rátennie. Az érintett marketinges kártya viszont nem lesz elérhető a játék hátralevő részében. Nem kerülhet vissza a talonba, vagy a játékos kezébe sem.



A Xango Blues Bar két marketing gyakornokot játszott ki ebben a körében a munkaszerveződési struktúrájába. A 11-es és 14-es óriásplakátját is elhelyezheti, amint a fenti képen látható. A 11-es óriásplakát hatótávolsága 0, mivel ugyanazon a térképlapon van, mint az étterem.

A 14-es óriásplakát hatótávolsága 2-es (a marketing gyakornok maximuma), mivel kétszer kell szomszédos térképlapkán átkelni. Noha a Xango Blues Bar még nem képes a 15-ös házhoz szállítani, mégis van értelme a 14-es óriásplakátot elhelyeznie ott: egy kert hozzáadásával például elérhető lesz közúton.

ÉTEL ÉS ITAL MEGSZERZÉSE

Ha van bármilyen konyhaszemélyzeted és/vagy szállítód a struktúrádban, akkor elvehetsz ételt és italokat az általános készletből a kártyán lévő utasításokat követve. A megszerzett ételeket és italokat a játékos maga előtt tartja és ezek elérhetőek a játékos láncában lévő minden étterem számára, ha szükségesek.

Konyhai gyakornok: kapsz egy burgert vagy pizzát.

Kifutó fiú : kapsz egy tetszőleges italt (üdítő, sör, limonádé).

Hamburger szakács és/vagy séf: kapsz annyi hamburgert, amennyi a kártyán szerepel.

Pizza szakács és/vagy séf: kapsz annyi pizzát, amennyi a kártyán szerepel.

Furgonos: Kezdve az egyik éttermed bejáratától nyomon követed az utat 2 hatótávolságban. Az éttermed térképlapkáját beleértve, az útvonalad így 3 térképlapkán át tarthat. Elvehetsz 2 italt a közös készletből minden egyes ital szimbólumért amit az út bármelyik oldalán érintesz. Ne feledd, hogy ha keresztezned kell az utat közvetlenül (merőlegesen) szomszédosakká válhatnak az ital szimbólumok. Ha többszörös italszimbólum található ugyanazon a térképlapkán előfordulhat, hogy érintesz többet is közülük. Azonban nem megengedett, hogy U alakban visszafordulj azért, hogy ezt megtehesd. Nincs szüksége a furgonosnak arra, hogy visszatérjen az egyik éttermedbe.

Kamion sofőr: Hasonló mint a furgonos, de a kamionnak 3 a hatótávolsága és 3 italt kap szimbólumonként.

Léghajó pilóta: Kezdve az egyik éttermed bejáratától, bejárhat egy 4-es hatótávolságú útvonalat figyelmen kívül hagyva az utakat. Beleértve az éttermed térképlapkáját, az útvonal legfeljebb öt térképlapkát tartalmazhat. Ugyanazt a térképlapkát kétszer nem érintheted. Begyűjthetsz 2 italt a központi raktárról minden ital szimbólumról ami felett átrepülsz. Ha több ital szimbólum is van a térképlapkán, akkor az összesről begyűjtheted az italokat.

Ha egy játékos rendelkezik az "***Első kijátszott kifutófiú***" mérföldkővel, minden beszerzési forrás egy extra italt ad. A kifutófiúk így szintén 2 italt fognak kapni ugyanabból a típusból, beleértve az éppen kijátszott kifutófiút is.

Ha egy játékos rendelkezik a "***Első kijátszott furgonos***" mérföldkővel, akkor a furgonosai, a kamion sofőrei és a léghajó pilótái kapnak egy extra hatótávot.

ÚJ HÁZAK VAGY KERTEK LEHELYEZÉSE

Ha struktúrád tartalmaz egy új üzleti fejlesztőt, akkor letehetsz egy új házat a térképre, vagy hozzáadhatsz egy kertet egy már meglévő házhoz.

Új ház elhelyezése: Elhelyezhetsz egy házat egy üres területre a térképen, feltéve hogy legalább egy úttal összeköttetésben lesz. Itt nincs hatótávolság korlátozás. Szabadon választhatsz melyik házat építed meg.

Új kert lehelyezése: Úgy kell elhelyezni, hogy összeköttetésben legyen egy a térképre nyomtatott házzal. Kettőnél több négyzetet kell összekötnie úgy, hogy a létrejött ház és kert alakjának egy 2x3 téglalapot kell formálnia. Kerteket csak üres négyzetekre lehet lehelyezni. Minden háznak csak egy kertje lehet. Fordítsd úgy a kertet, hogy nyilvánvaló legyen melyik házhoz tartozik. Azok a házak amiket egy új üzleti fejlesztő által teszünk le a játéktáblára automatikusan kerttel együtt jönnek és nem kaphatnak még egyet.

ÉTTERMEK LEHELYEZÉSE VAGY KÖLTÖZTETÉSE

Ha rendelkezel egy területi, vagy régió vezetővel a struktúrádban, lerakhatsz egy új éttermet vagy áthelyezhetsz egy már meglévőt. Az éttermet egy teljesen üres négyzetre kell lehelyezned, amely nem tartalmaz más térképelemeket. Úgy kell leraknod, hogy bejárata szomszédos legyen egy úttal. Azonban - ellentétben a kezdeti elhelyezéshez képest - az étterem úgy is lerakható, hogy bejárata ugyanazon a lapkán legyen, mint egy másik étterem bejárata.

Területi vezető: Lerakhat egy új éttermet a lánc egy már létező éttermétől az út mentén haladva 3 lapka hatótávolságon belül. A rányomtatott bejáratnak úttesre kell néznie. Ennek nem annak az útnak kell lennie ami meghatározza a hatótávolságot. Az új éttermet a "HAMAROSAN" oldalával tegyétek le. Csak a kör végén fog megnyílni. Ne feledd, hogy amíg a területi vezető aktív, a lánc éttermei autós kiszolgálással rendelkeznek, tehát úgy viselkednek mintha minden sarokban lenne bejáratuk.

Régió vezető: Bárhol elhelyezhet egy éttermet a játéktáblán feltéve, hogy a bejárata egy úttestre néz. Szintén áthelyezheti egyik éttermét a játéktáblán bárhová és/vagy elforgathatja. A régió vezető által lerakott vagy áthelyezett éttermek azonnal aktívak: nincs "HAMAROSAN" várakozási idő. Ne feledd, hogy mindaddig amíg a régió vezető aktív, a lánc éttermei autós kiszolgálással rendelkeznek, tehát úgy viselkednek, mintha minden sarokban lenne bejáratuk.

4. FÁZIS: VACSORAIDŐ

Este van és a lakosok elindulnak vacsorázni. Ez a házakra nyomtatott számok sorrendjében történik, a legalacsonyabb számúval kezdve. Ebben a szakaszban a játékosok nem hoznak döntéseket; a házak lakói fogják meghatározni hol fognak enni az alábbi szabályok alapján.

Annak eldöntéséhez, hogy egy ház hogyan és hol fog enni, kövessétek az alábbi lépéseket:

- Ha egy házon nincs kereslet jelző, akkor a lakói nem fognak enni.

- Ha van kereslet, akkor ellenőrizzétek, hogy a ház kapcsolódik-e úttal egy étteremlánc egységéhez, amelyen keresztül minden olyan ételt vagy italt el tud szállítani, amit a lakók akarnak.
Például: ha a ház 2 hamburgert és egy sört kér, kell egy étteremlánc, aki tudja biztosítani a 2 hamburgert és az egy sört - ha a láncnak csak hamburgere van, vagy nincs elég hamburgere, a lakók keresni fognak egy jobb helyet vagy úgy dönthetnek, hogy nem esznek. Nincs hatótávolság korlátozás, de a ház és az étterem között közúti kapcsolatnak kell lennie. Bármelyik úton elindulhatsz ami merőlegesen szomszédos a házzal vagy a kerttel. Ha nincs útkapcsolat, a a lakosok otthon maradnak. Ha van egy lánc, amely teljesíti az összes elvárást, a vevők onnan fognak rendelni.

- Ha több lánc van, amely képes a teljes menüt teljesíteni és útkapcsolata van egy éttermének a házhoz, akkor verseny következik. A lakosok értékelni fogják az éttermet az ár és a távolság szempontjából.
- Az egyes termékek standard egységára 10 $. Ez az egységár más lesz, ha a láncnak egy vagy több árképzési menedzsere (- $ 1), diszkont menedzsere (- $ 3), vagy luxus menedzsere (+ $10) van a struktúrájában. Az "Árcsökkentés elsőként" mérföldkő folyamatosan csökkenti a lánc egységárait 1 $-ral. Ne feledd, hogy bónuszok (Pénzügyi Igazgató, "Első hamburger reklámozása" stb.) nem változtatják meg az egységárat. Például ha egy lánc rendelkezik 2 aktív árképzési menedzserrel és egy aktív diszkont menedzserrel 5 $-os egységárat fog felszámítani.
- A távolság meghatározásánál nézzétek meg a távolságot a háztól az egyes láncok legközelebbi étterméig. Kövessétek az utat egészen az étterem bejáratáig. Minden lapkahatár amit átlépsz 1 lépésnek számít. Tehát ha egy ház ugyanazon lapkán van, mint egy étterem bejárata akkor 0 a távolság, feltéve ha mindkettő egy úttal össze van kapcsolva ugyanazon a lapkán.
- Add meg az egységárat és a távolságot. Figyelj, hogy a kereslet jelzők nem számítanak bele ebbe a számításba. A lakosok abban az étteremben fognak enni, amelynek a legalacsonyabb az eredménye. Így léphetnek egy lépéssel tovább, ha megspórolhatnak 1 $-t tételenként, vagy 2 lépést, ha spórolnak 2 $-t, stb.
- Ha két láncnak megegyezik ez az értéke (egységár + távolság), a lakosok a legtöbb pincérnővel rendelkező étterembe fognak menni.

- Ha mindkét láncnak ugyanannyi pincérnője van a struktúrájában, a lakosok ahhoz a lánchoz mennek, akik előrébb vannak a körsorrendben.

A lakosság által választott láncnak ki kell szolgálnia a kért ételt és italokat. El kell dobni a házról a kereslet jelzőket és a nekik megfelelő jelzőket a lánc általános készletéből. A lánc megkapja az eladott termékek után a pénzt. Pontosabban, megkapják az egységárat + a mérföldkövek bónuszait minden eladott tárgy után.
Ha a háznak van kertje, a lánc megkétszerezi az egységárat minden egyes tételnél. Ne feledd, hogy a bónuszok nem duplázódnak így a végső bevétel : (2 x egységár) + bónuszok.

Mivel a házak rendelése a házszámtól függ, könnyen előfordulhat, hogy egy lánc kifogy az élelmiszerből miközben kiszolgálja a házak rendeléseit. Így a sorban hátrébb levő házak majd máshol keresnek ételt. Néhány esetekben ez ahhoz vezethet, hogy a lakosok egy részének muszáj messzire utaznia, vagy egyáltalán nem találnak ételt.
Példa: egy játékos elad egy hamburgert és egy sört egy kertes háznak. Rendelkezik az "Első reklámozott hamburger" mérföldkővel, amely 5 dollár bónuszt ad hamburgerenként. Valamint kijátszott egy luxus menedzsert, ami 10 dollárral emeli az egységárat. Az egységár így : 10 $ + 10 $= 20 $. A kert megduplázza ezt a bevételt : 2 x 20 $ = 40 $. Az 5 dolláros hamburgerbónuszt ezután hozzáadjuk, tehát egy burger összértéke 45 dollár lesz. Nincs bónusz az italokért, így a sör ugyanúgy 20 $-os egységárú, ami duplájára nő a kert miatt : 40 $. Így a teljes bevétel : 45 $ + 2 x 40 $ = 125 $.

Pincérnők: Miután minden házat kiszolgáltak, minden lánc megkapja a 3 $ (vagy 5 $ ha az "***Első kijátszott pincérnő***" mérföldkővel rendelkezik) minden egyes pincérnőért ami a struktúrájában van.
Pénzügyi igazgató: Ezután minden lánc, amelynek van pénzügyi igazgatója a struktúrájában (vagy rendelkezik a "***100 $ elérése elsőként***" mérföldkővel 50 %-os bónuszt kap minden készpénz bevétele után - beleértve a pincérnőknek járó borravalókat is - amit elért ebben a körben (felfelé kerekítve).

Ha bármikor ebben a fázisban a banknak nincs elég pénze kifizetni az összes bevételt, a bank csődbe megy és a tartalék kártyákat fel kell csapni (lásd a bankcsődöt). Ha a bank másodszor is csődbe megy, akkor a játék ennek a fázisnak a végén befejeződik és a fizetések nem kerülnek kifizetésre.
Bankcsőd (első alkalommal): Csapjátok fel a játékosok által a játék elején kiválasztott tartalék kártyáit. Adjátok össze a tartalék kártyákon lévő összegeket és tegyétek be ezt a teljes összeget a bankba.

Minden tartalék kártya 2, 3 vagy 4 nyitott pozícióval rendelkezik. A legtöbb azonos számmal rendelkező kártya pozíciószáma fogja a játék hátralevő részében meghatározni, hogy egy CEO-nak hány közvetlen beosztottja lehet. Például, ha két darab "2 pozíciójú" kártya van, egy darab "3 pozíciójú" és egy "4 pozíciójú", akkor ezután minden vezérigazgatónak 3 beosztottja helyett csak 2 lehet a játék hátralévő részében. Ha két fajta tartalék kártyából is ugyanannyi van - például két darab "2 pozíciójú" és két darab "4 pozíciójú", akkor a magasabb pozíciójú fogja meghatározni a CEO helyetteseinek számát, tehát ekkor ez 4 lesz. A megfelelő tartalék kártyát helyezzük úgy a CEO lapja alá, hogy láthassuk az új, aktuális pozíciószámát.

Bankcsőd (második alkalommal): Ha a bank másodszor is csődbe megy, a játék véget ér. Hajtsátok végre a 4. fázist és folytassátok az összes játékos bevételének kifizetését. Ha szükséges írjátok papírra a játékosoknak kifizetendő összeget. Az nyeri a játékot akinek a legtöbb pénze van. Döntetlen esetén az nyer, aki előrébb van a körsorrendben.

5. FÁZIS: FIZETÉSNAP

Mindegyik hálózat ekkor eldöntheti hány főt bocsájt el a vállalati stuktúrájából, vagy a szabadságon lévőkből. Az eldobott kártyákat vissza kell helyezni az elérhető kártyák általános készletébe.

Normális esetben a marketingesek elfoglaltak, így nem kirúghatóak.

Ezután, mindegyik láncnak ki kell fizetnie 5 dollárt minden egyes ábrázoló kártyájáért ami a struktúrájában, vagy szabadságon van. Ne feledd, hogy számos mérföldkő és munkavállalói képesség van, amely lehetővé teszi a fizetések összegének csökkentését. A kifizetett bérek összege visszakerül a bankba.

A szimbólummal rendelkező elfoglalt marketingeseknek is mindig fizetni kell. Kivételes esetekben a játékosnak nincs pénze, hogy teljesítse a fizetési kötelezettségét egy elfoglalt marketingese felé. Ebben az esetben el kell őt bocsájtania. A hozzá tartozó marketingkampány maradhat a táblán. Ne feledd ez csak akkor engedélyezett, ha már elbocsájtottál minden olyan alkalmazottadat, akiknek fizetést kellett volna adnod.

Toborzási vezető és HR igazgató: Ha a cégstruktúrád tartalmaz egy toborzási vezetőt vagy egy HR igazgatót, akiket még nem használtál arra, hogy teljes kapacitással bérelj fel embereket, akkor ezeknek a választható akciójukként csökkentheted a lánc által fizetendő béreket. Minden megmaradt akció 5 $ kedvezményt ad. Minden rendelkezésre álló engedményt fel kell használni (ez fontos lehet, ha szeretnéd megkapni az "***20 $ vagy több fizetés kifizetése elsőként***" mérföldkövet). Nem számít mennyi fizetési kedvezményed van, a minimális összeg amit fizetned kell 0 $ - az emberek nem fizetnek azért, hogy nálad dolgozzanak!

6. FÁZIS: MARKETINGKAMPÁNYOK

Ebben a fázisban minden marketingkampányt le kell futtatni.
Ez a kampányokra nyomtatott sorszámok sorrendjében történik és a legalacsonyabb számúval kezdődik.
Ne feledd, hogy minden házra legfeljebb 3 keresletjelzőt rakhatsz vagy 5-öt ha a háznak van kertje. Ha egy kampány elér egy jelzőkkel teljesen feltöltött házat, akkor arra a házra már nincs hatással. Ez ahhoz is vezethet, hogy bizonyos kampányok teljesen haszontalanok lesznek, mint ahogy a való életben is.

Óriásplakát kampány: Az óriásplakát minden házat elér, amely vele merőlegesen szomszédos. Általában csak 1 vagy 2 házat ér el. Helyezz el egy a kampány által hirdetett típusú kereslet jelzőt minden szomszédos házra. A házat akkor is el lehet érni, ha csak a kertje szomszédos az óriásplakáttal.
Postaláda-kampány: A postaláda eléri az összes házat, amelyhez egy út keresztezése nélkül eljuthatunk (gondolhatsz erre a területre úgy, mintha egy tömb lenne ami utak által és esetleg a játéktábla széle által van körbezárva). A postaládát csak az utak állítják meg és szabadon áthaladhat más térképelemeken, például éttermeken és házakon. Helyezz el egy a kampány által hirdetett típusú kereslet jelzőt minden házon ami a tömbbe tartozik.
Repülőgépes kampány: Egy repülőgép minden házat elér ami felett át tud repülni. Ezek érintik mindazon házakat amik 1, 3 vagy 5 hosszúságú sor vagy oszlop vonalában helyezkednek el a repülőgép jelzőjétől kezdve. Helyezz el egy a kampány által hirdetett típusú kereslet jelzõt az átszálló zónában levő minden házra. A házat akkor is el lehet érni, ha a háznak vagy a kertjének csak egy része van a repülési zónában.
Rádiós kampány: Egy rádiókampány minden házat elér azon a lapkán amelyre a rádiókampány jelzőt elhelyezték, valamint az ezt körülvevő 8 lapkán levő házakat is.

A ház akkor is elérhetõ ha a háznak, vagy a kertnek csak egy része található valamelyik érintett lapkán. A rádiós kampányt az a játékos indítja el aki megszerzi az "Első rádiókampány" mérföldkövet és lehelyez két keresletjelzőt.

Miután egy kampány lefutott, vegyél vissza róla egy hirdetési jelzőt (hacsak nem egy végtelen kampányról van szó). Ha a kampányon nem maradt több jelző, tedd vissza azt az általános készletbe, a megfelelő marketingest pedig a játékoshoz. Máskülönben a kampány az asztalon marad, a marketinges pedig továbbra is foglalt lesz. Ne feledd, hogy a foglalt marketingest sosem teheted be a cégstruktúrádba a következő fordulóban és nincs szüksége nyitott pozícióra sem. Viszont fizetést adni kell neki!

7. FÁZIS: TAKARÍTÁS

Minden játékosnak akinél nincs "Étel/ital eldobása elsőként" mérföldkő, el kell dobniuk a birtokukban lévő élelmiszert vagy italt.

A vállalati struktúrából és a szabadság pakliból minden kártyát vissza kell venni a kézbe. Más játékosok is láthatják ezt a lépést.

Minden éttermet a "HAMAROSAN" oldaláról át kell fordítani az "ÜDVÖZÖLJÜK" oldalára.

Ha bármelyik mérföldkövet megszereztük ebben a fordulóban, az ebből a típusúból megmaradt összes mérföldkő kártyát arccal lefelé kell fordítani. Ezek már nem elérhetőek a játék hátralevő részében.
A kampányokra helyezett hirdetési és a házakra helyezett kereslet jelzők a táblán maradnak.

A következő kör az első fázissal indul.

MÉRFÖLDKÖVEK

Ha egy játékos a forduló bármely pontján eleget tesz egy mérföldkő kártya követelményeinek azonnal megkapja azt. A legtöbb mérföldkő előnyöket biztosít. Ezek az előnyök azonnal érvényesülnek. El kell fogadnod ezeket az előnyöket a játék hátralevő részében még akkor is ha ezek nem segítenek neked.

Más játékosok is elérhetik ugyanazt a mérföldkövet, de csak ugyanabban a fordulóban mint amikor először teljesítette valaki a követelményeit. Esetenként előfordulhat, hogy nincs elég mérföldkő kártya; kérjük hogy ebben az esetben készítsetek egy helyettesítő példányt ebből a kártyából. Minden kör 7. fázisában azokat a megmaradt kártyákat, amikből legalább egyet megszereztek a játék folyamán - ki kell venni, és ezt követően ezek más játékosok számára már nem lesznek elérhetőek.

A mérföldkövek nagyon fontosak a játékban és létfontosságú, hogy a stratégiád ezek köré építsd.

ELSŐ LEHELYEZETT ÓRIÁSPLAKÁT

Ezt a mérföldkövet akkor szerzed meg, amikor leraksz egy óriásplakát jelzőt a táblára.

A játék hátralevő részére ez két hatással lesz:

- Többé nem kell béreket fizetned a marketingesek számára (kampány menedzser, márka menedzser, márkaigazgató). Önként nem adhatsz fizetést nekik.
- Ha lehelyezel egy marketing kampány jelzőt, az a táblán marad a játék végéig. Ezt úgy jelezheted, hogy a kampány-jelzőt a végtelen szimbólumú oldalával helyezd le és tegyél rá egy fa jelzőt. A megfelelő marketinges kártya nem lesz elérhető a játék hátralevő részében. Nem kerül vissza a készletbe vagy a játékos kezébe. Ez a szabály arra az óriásplakátra is vonatkozik amit a mérföldkő megszerzéséhez helyeztél le.

VALAKI KÉPZÉSE ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkövet akkor szerzed meg amikor egy beosztottadat magasabb szintre képzed.

A játék hátralévő részében 15 $ kedvezményt kapsz a bérköltségekből. A bérköltségek soha nem mehetnek 0 $ alá. A kedvezmény használata kötelező; önként nem fizethetsz bért senkinek.

3 EMBER FELVÉTELE 1 FORDULÓBAN ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkövet akkor éred el amikor 3, vagy több embert veszel fel ugyanabban a fordulóban.

Azonnal kapsz 2 vezetői gyakornok kártyát amik a szabadságon levők paklijába kerülnek. Ha van aktív kiképzési kapacitásod, akkor azonnal kiképezheted ezeket a embereket, mint amikor a toborzás a képzés előtt megtörténik. Abban a szerencsétlen esetben, ha nem maradt elegendő vezetői gyakornoki kártya, akkor csak annyit kapsz amennyi van.

ELSŐ REKLÁMOZOTT HAMBURGER/PIZZA/ITAL

Ezt a mérföldkövet akkor szerzed meg, amikor leteszel egy marketing-kampányt ami hamburgert/pizzát vagy bármely tipusú italt reklámoz.

A játék hátralevő részében ez a lánc kap egy bónuszt, amiért ő lett "Az eredeti hamburger/pizza/ital otthona". Ha elad egy hamburgert / pizzát / italt, kap 5 $ további bónuszt. A bónusz nem befolyásolja az egységárat. Ez azt jelenti, hogy nincs befolyása a lakosság döntéseire, hogy hol egyenek és a kertek nem is duplázzák meg az értékét. Azonban, mint minden jövedelem ez is hozzáadódik a pénzügyi igazgató által megnövelhető bevételalaphoz.

Italok esetén a bónusz minden italfajtánál számít, nem csak az eredetileg reklámozott típusnál.

ELSŐ KIJÁTSZOTT KIFUTÓFIÚ

Ezt a mérföldkövet akkor kapod meg, amikor kijátszol egy kifutó fiút a struktúrádba. Nem kapod meg, ha a kifutó fiú szabadságon van.

A játék hátralevő részében, a szállítóid (kifutó fiúk, furgonosok, kamionsofőrök és léghajó pilóták) kapnak 1 extra italt beszerzési forrásonként amiket érintenek. Tehát a kifutó fiúk 2 (azonos típusú) italt kapnak. A furgonosok és a léghajó pilóták mindegyik ital szimbólumért 3 italt kapnak, a kamionsofőrök pedig 4-et.

Ez a bónusz arra a kifutófiúra is vonatkozik, akit a mérföldkő megszerzéséhez helyeztél le.

20$ ELÉRÉSE ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkövet akkor szerzed meg, ha bármikor 20 $ készpénzed van (a gyakorlatban ez azt jelenti miután a jövedelmeket bevételezted és még a fizetéseket nem adtad ki).

Megnézheted a lefordított banki tartalék kártyákat. Utalhatsz rá helyeslő vagy megtévesztő hangokkal, hogy mit látsz a kártyákon, de nem kell őket megmutatnod a többi játékosnak.

ELSŐ ELKÉSZÍTETT HAMBURGER/PIZZA

Ezt a mérföldkövet akkor szerzed meg, amikor hamburgert/pizzát készítesz.

Azonnal kapsz egy hamburger szakács/pizza szakács kártyát. Mivel ezt a mérföldkövet a gyártási fázis során szerezheted meg, nem képezheted tovább a hamburger szakácsot, mivel a kiképzési fázis a gyártás előtt történik. Ha nincs több szakács kártya a megfelelő típusból akkor nem kapsz semmit. A szakács a fizetését meg kell kapja a fizetés fázisban. Ha nem akarsz bért fizetni neki akkor elbocsájthatod.

ELSŐ KIJÁTSZOTT PINCÉRNŐ

Ezt a mérföldkövet akkor szerezheted meg, amikor elhelyezel egy pincérnőt a struktúrádban. Nem kapod meg ha a pincérnő szabadságon van.

A játék hátralevő részében 3 $ helyett 5 $-t kapsz minden egyes pincérnőért ami a struktúrádban van. A bónusz már arra a pincérnőre is vonatkozik akit a mérföldkő megszerzésekor játszol ki.

ÉTEL/ITAL KIDOBÁSA ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkövet akkor szerzed meg amikor először dobsz ki legalább egy ételt vagy italt a 7. fázisban (Takarítás).

A játék hátralevő részében ez a mérföldkő kártya úgy működik, mint egy fagyasztó. Legfeljebb 10 jelzőt (ételt és/vagy italt) tárolhatsz a mélyhűtőben a 7. fázisban. Ezeket a termékeket a későbbi fordulókban értékesíteni lehet. A termékeket addig tarthatod a fagyasztóban ameddig csak akarod. Ha több mint 10 jelződ van szabadon kiválaszthatod, hogy melyikeket tartod meg és melyikeket dobod el.

Abban a fordulóban amikor megkapod ezt a mérföldkövet még nem tárolhatsz semmit a fagyasztóban.

ÁRCSÖKKENTÉS ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkövet akkor szerezheted meg, amikor először helyezel el árképzési menedzsert vagy diszkont menedzsert a struktúrádba és ezáltal csökkented az áraidat.
A játék hátralevő részében az áraid automatikusan 1 $-ral alacsonyabbak lesznek. Például az ár 9 $ lesz ha nem játszol ki árat megváltoztatni képes menedzsert. Nem vonhatod vissza ezt a hatást.

Ez a hatás azonnal érvénybe lép, így az áraid már 1 $-ral alacsonyabbak lesznek abban a körben amikor először csökkented az árakat.

ELSŐ KIJÁTSZOTT FURGONOS

Ezt a mérföldkövet akkor szerezheted meg amikor elhelyezed az első furgonost a struktúrádba. Nem kapod meg ha a furgonos szabadságon van.
A játék hátralevő részében a furgonosaid, a kamionsofőrjeid és a léghajó pilótáid hatótávolsága +1-el nő. Ez a hatás azonnal érvénybe lép, tehát már az első furgonosodnak is 3 lesz a hatótávolsága.

ELSŐ REPÜLŐ KAMPÁNY

Ezt a mérföldkövet akkor szerezheted meg amikor lehelyezel egy repülő kapmányt.
A játék hátralevő részében a játék sorrendjének meghatározásakor adj hozzá 2-t az üres pozíciókhoz. Ezek a pozíciók nem használhatók vezetők vagy más beosztottak kijátszására. Ez csak egy bónusz amely a játéksorrendet határozza meg.

ELSŐ RÁDIÓ KAMPÁNY

Ezt a mérföldkövet akkor szerezheted meg amikor lehelyezel egy rádiós kampányt.

A játék hátralevő részében, ha van egy 6-os fázisban futó rádiós kampányod: helyezz 2 reklámozott típusú terméket minden olyan házra amit elér a rádióskampány. Ha a ház már megtelt helyezz el 0 vagy 1 árut aszerint, hogy mennyi hirdetés fogja még a házat elérni.

Nem dönthetsz úgy, hogy 2 áru helyett 1-et hirdetsz. A rádiód kétszer fogja ugyanazt az árut hirdetni, két különböző árut nem hirdethetsz.

Ez a hatás azonnal érvénybe lép, tehát a köröd 6. fázisában amikor ezt a mérföldkövet megszerezted.

100$ ELÉRÉSE ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkővet akkor szerzed meg amikor a 4. fázis végén 100, vagy több $-od van.

A CEO-d képes arra, hogy pénzügyi igazgatóként dolgozzon.
Ez a 4. fázis végén (vacsoraidő) 50% készpénzes bónuszt ad. Nem szükséges, hogy legyen pénzügyi igazgató kártyád. Ha már rendelkezel pénzügyi igazgató kártyával akkor az 5. fázisban el kell bocsájtanod azt. Nem képezhetsz több pénzügyi igazgatót miután elérted ezt a mérföldkövet.
Az új képesség csak a következő körben aktiválódik, mivel te is csak akkor kapod meg miután a 4. fázis már befejeződött.

20$ VAGY TÖBB FIZETÉS KIFIZETÉSE ELSŐKÉNT

Ezt a mérföldkövet akkor szerezheted meg ha 20 $ vagy több fizetést kell kiadnod az 5. fázisban. Ezeket a fizetéseket ténylegesen ki kell fizetni - nem számolhatod bele azokat a fizetéseket, amelyeket kedvezményekkel fedsz le. Ne feledd, hogy használnod kell az összes kedvezményt amit még lehetséges az 5. szakasz kezdetéig. Nem adhatsz önként több fizetést, mint amennyit kell.

(Természetesen használhatod egy toborzási vezetőd, vagy egy HR igazgatód azon képességét, hogy béreljen fel egy alkalmazottat a 2. fázisban azért, hogy így az 5. fázisban a fizetési kedvezményeik már ne állhassanak rendelkezésre).

A játék hátralevő részében több képzési akciót vehetsz igénybe ugyanazon személy képzésére. Például 2 oktatóval és egy edzővel egy vezetői gyakornokot felfejleszthetsz ügyvezető alelnöknek egy körben.

BEVEZETŐ JÁTÉK

A **Food Chain Magnate** egy felejthetetlen játék. Viszont ha hibázol, nagyon nehéz vagy akár lehetetlen nyerni a játékban.

Ahhoz, hogy megismerhessétek a játékot, erősen tanácsoljuk, hogy az első alkalommal változtassátok meg a szabályokat az alábbiak szerint:

- Ne használjátok a tartalék kártyákat.
- Helyezzetek 75 $-t játékosonként a bankba 50 $ helyett.
- Vegyétek ki az összes mérföldkövet.
- Ne fizessetek fizetést (ugorjátok át az 5. fázist).
- A játék akkor fejeződik be, amikor először megy a bank csődbe.

Ez lehetővé teszi, hogy kissé rövidebb legyen a játék és mindenki megismerje a szabályokat anélkül, hogy a cégeit csődbe vigye. A következő játéknál javasoljuk, hogy játssz ezzel a változtatással és add hozzá a mérföldkő kártyákat (még akkor is, ha azok közül néhány nem lesz előnyös a bevezető játékban).

STRATÉGIAI ÚTMUTATÓ

Néhány stratégiai jó tanács:

- A legjobb stratégia ebben a játékban nagymértékben függ: a játéktábla elrendeződésétől, a táblán lévő helyzetedtől és a többi játékos akcióitól (nem ebben a sorrendben).
- A mérföldkövek a stratégiád megtervezésének kulcsai. Szerezd meg a mérföldköveket mielőtt mások teszik meg. Elérni egy megfelelő mérföldkövet amint lehet gyakran létfontosságú, mert a többiek pont akkor fogják elvenni, mikor te tehednéd meg.
- Egyensúlyt kell találnod aközött, ahogy a vállalatodat felépíted a munkaerőtoborzás és kiképzés, valamint a pénzkeresésben a reklámozás és eladás által. A győztes mix a játék hosszúságától is függ. Ezt erősen meghatározza a játékosok stratégiája.
- A játék általában erősen felgyorsul a végére. Úgy is lehet nyerni, hogy csak az utolsó fordulóban szerzel pénzt, ha azt jól előkészítetted. Vagy mindig várod azt a kört ami soha nem fog eljönni.
- Akadályozhatsz más játékosokat olyan termékek reklámozásával, amiket nem tudnak termelni. De vigyázz, mert később pont ez segíthet nekik többet eladni !
- Az árháborúk nagyon hatásosak lehetnek a többiek támadására, de nagyon költségesek lehetnek saját magadnak is. Taktikusan használd őket.
- A kertes házak nagyon jövedelmezőek és ezért versenyhelyzetet teremthet.
- Néha több pénzt tudsz keresni, ha kevesebb terméket adsz el drágábban, mintha sok terméket adsz el kedvezményes áron. De ez fordítva is bekövetkezhet.
- Néha hasznos lehet hirdetni oly módon, hogy más játékosok is keressenek pénzt, amíg te az üzleten sokkal többet keresel!
- Kombináld az előző két ötletet.