FOOD CHAIN MAGNATE

Bevezetés

A játék során saját gyorsétteremláncot kell építeni és a versenytársakkal szemben a legtöbb bevételt felhalmozni. A hangsúly a kártya-vezérelt emberi erőforrásgazdálkodás rendszeren van, amivel a játékos felépítheti a vállalatát. A játékosok egy moduláris várostérképen versengenek vásárlással, reklámozással, értékesítéssel, valamint a munkaerőpiacon a kulcsfontosságú alkalmazottak felvételével. A játékot a legnagyobb bevételt elérő játékos nyeri mire a bankból a pénz másodjára is elfogy.

Előkészületek

Játékosok száma	Felhasználható speciális dolgozók	A játékban részt nem vevő reklám kampányok	Térkép méret
2	**1**	**12, 15, 16**	**3 x 3**
3	**1**	**15, 16**	**3 x 4**
4	**2**	**16**	**4 x 4**
5	**3**	**-**	**5 x 4**

A bank kezdőtőkéje játékosomként 50 $. Minden játékos kezdésként megkapja a választott étteremlánc 3 éttermet, egy CEO kártyát, es 3 különböző banktartalék kártyát. A játék kezdetekor a kezdő sorrend véletlenszerűen kerül kiválasztásra. A játékosok ezután az első éttermüket a körsorrenddel ellenkező sorrendben helyezik le, figyelembe véve, hogy a lehelyezett étterem bejárata úthoz kell kapcsolódjon, illetve azon a lapkán melyen a bejárata van nem lehet másik étteremnek is bejárata. Ezután minden játékos titokban választ egy banktartalék kártyát, melyeket képpel lefelé egy helyre félre kell tenni.

Szabályok

A játék több körből áll, minden kör pedig az alábbi 7 fázisból:

1. **Ujjászervezés:** Minden játékos egyszerre kiválasztja, hogy ebben a körben mely dolgozói lesznek munkában es melyek szabadságon (a CEO mindig munkában van). A CEO-t leszámítva vezetőknek csak nem-vezető beosztottjaik lehetnek.
2. **Üzletsorrend:** Kezdve azzal a játékossal, akinek a legtöbb betöltetlen helye van az adott körben a cégstruktúrájában a játékosok kiválasztják a helyüket a körsorrend sávon (egyenlőség esetén az előző körben érvényes sorrend marad érvényben)
3. **Munka (9-17)**: Ebben a fázisban egymást követve a körsorrendnek megfelelően minden játékos végrehajtja egy munkában levő alkalmazottjának az akcióját. Azokat az alkalmazottakat leszámítva, melyek a termékek értékesítési árára vagy az alkalmazottak bérére vannak hatással az akciók végrehajtása opcionális, viszont az akciók típusának a sorrendje adott:
    I. **Toborzás**: Kizárólag gyakornok besorolású (fekete háromszöggel jelölt) alkalmazottak vehetők fel, melyeket a szabadságon lévő alkalmazottak paklijába kell tenni a felvételt követően, igy azok a következő körtől kezdve lesznek elérhetőek. Ha egy adott típusú munkakörnél nincs több felvehető gyakornok, akkor abba a munkakörbe alkalmazott csak akkor vehető fel, amennyiben ugyanebben a körben tovább is van kepézve
    II. **Képzés**: Egy képzés akcióért egy szabadságon levő alkalmazottat 1 szinttel magasabba kepézhetünk. Általánosságban, egy dolgozót nem lehet egy körben többször is tovább kepézni, de vannak kivételek (bizonyos alkalmazottak és egy mérföldkő lehetővé teszik ezt). Csak olyan pozícióra lehet tovább kepézni valakit, melynek elérhető a kártyája. Minden 1x-szel jelölt alkalmazottból maximum egy lehet a játékosnál.
    III. **Hirdetési kampányok indítása:** A marketinges típusától függően választható a reklám típusa (óriásplakát, postaláda, repülőgép, rádió), a reklám tárgya (hamburger, pizza stb.), illetve adva van a reklám saját étteremtől való maximális távolsága (lapka-átmeneteket számolva), es időtartama (hány körig marad fent a reklám - amennyiben nem végtelenítve van az erre vonatkozó mérföldkő által – mely hossznak a jelzésére annyi termék jelölőt tegyünk rá, ahány körig reklámozhatjuk az adott terméket). Óriásplakátot, postaládát és rádiót csak üres mezőre és úttal szomszédosan szabad lehelyezni, míg a repülőgépet a várossal határosan oly módon, hogy a repülőgép lapka szélességé határozza meg, mely sorok vagy oszlopok felett fog a repülő

áthaladni. A reklám elhelyezését követően a marketingest félre kell tenni egy 'elfoglalt' jelzővel egészen addig, amig a reklám kampány tart.

IV. **Étel/ital beszerzése:** Az ételt az erre szakosodott alkalmazottak készítik el, míg az italokat más típusú alkalmazottaknak kell beszerezniük hatótávolságtól és az elérhető és érintett ital típusoktól függően (az utat az egyik saját étterem bejáratától kell számolni, és minden olyan itallal jelölt mezőről szerezhető be ital, mely a hatótávolságon belül esik, illetve nem igényli, hogy a beszállító U-alakban visszaforduljon)

V. **Új házak és kertek lehelyezése:** Új Üzlet Fejlesztő segítségével már meglévő házat kerttel egészíthetünk ki (2x3-as alakzat), vagy egy teljesen új kertes házat helyezhetünk a térkép szabad mezőjére.

VI. **Új étterem lehelyezése vagy meglévő mozgatása:** Területi vagy Régió Vezetővel elforgatható, illetve le- vagy áthelyezhető egy étterem egy úttal határos üres mezőre. Az igy lehelyezett étterem a következő körtől lesz aktív, kivéve, ha Régió Vezető rakja le, illetve amig a Területi vagy Régió Vezető aktív, addig a játékos éttermei úgy működnek, mint ha mind a 4 sarkukon bejárat lenne (autós kiszolgálás).

4. **Vacsoraidő:**
   - A házak kiszolgálása a házakra nyomtatott számok sorrendjében történik (kisebb először). Ha egy házon nincs keresletjelző, akkor annak a lakói nem fognak enni. A lakók csak akkor fognak enni, ha egy étteremlánc – mely úttal összeköttetésben áll a lakóházzal - minden igényüket ki tudja elégíteni.
   - Minden termék induló egységára 10$, melyet egyes alkalmazottak, illetve mérföldkövek módosítanak.
   - A távolság meghatározásánál minden térképlapka határát átlepve eggyel nő a távolság.
   - A lakosok abba az étteremben fognak enni, amelynek az egységár-távolság összege a legalacsonyabb (egyenlőség eseten abban, ahol a legtöbb pincérnő aktív; ha ebben is egyenlőség van, akkor a körsorrend dönt).
   - Ha a kiszolgált háznak van kertje, akkor az egységár megduplázódik.
   - A vacsora végeztével a kiszolgált házról lekerülnek a keresletjelzők, az étterem pedig megkapja értük a bevételt (egységár + bónuszok).
   - Ha bármikor ebben a fázisban a banknak nincs elegendő pénze, hogy az összes bevételt kifizesse, akkor csődbe megy, es a félretett banktartalék kártyákat felfedve, a rajtuk feltüntetett összeggel a bankot újra fel kell tőkésíteni. Az első bankcsőd után a banktartalék kártya azt is meghatározza, hogy a játék hátralevő részében a CEO-nak hány közvetlen beosztottja lehet, melyet a legtöbb azonos számmal rendelkező kártya dönt el (több ilyen esetén a magasabb értékű). Amennyiben a bank másodjára is csődbe megy, akkor a játék ennek a fázisnak a végen véget ér, es a béreket már nem szükséges kifizetni, azonban a fogyasztásért járó bevételeket még igen. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyeri a játszmát (döntetlen eseten a körsorrend dönt).
5. **Fizetésnap:** Ebben a fázisban lehet elbocsátani alkalmazottakat (aktívat es szabadságon levőt egyaránt), illetve 5$-t kell minden nem-gyakornok alkalmazottnak fizetni. Bizonyos alkalmazottak es mérföldkövek befolyásolják a kifizetendő béreket (melyek azonban soha nem mehetnek 0 alá)
6. **Marketing kampányok**: A kampányokra nyomtatott számok sorendje szerint (kezdve a legkisebbel) minden kampányt le kell folytatni. Minden házra maximum 3, kertes házra maximum 5 keresletjelző tehető.
   - Óriásplakát: csak a vele szomszédos házakra van hatással
   - Postaláda: az őt körülvevő utak által közre zárt "tömbön" levő házakra van hatással
   - Repülőgép: minden házat elér, mely felett akár érintőlegesen is átrepül
   - Rádió: minden házat elér a saját és az őt körülvevő lapkákon

   Miután egy kampány lefutott (hacsak nem véglegesített) a rajta levő hirdetés jelzőt le kell venni, majd a kampányt jelző lapkát visszatenni a készletbe, a kampányt lefolytató marketinges pedig a szabadságon lévő alkalmazottak paklijába kerül.
7. **Takarítás**:
   - Akinél nincs meg a hűtőszekrényt biztosító mérföldkő, az el kell dobjon minden megmaradt élelmiszert
   - A vállalati struktúrából és a szabadságon lévők paklijából vissza kell venni minden alkalmazottat
   - Az ebben a körben kihelyezett éttermeket a „Nyitva" oldalukra kell átfordítani
   - Az ebben a körben megszerzett mérföldkövek mások számára a továbbiakban már nem elérhetőek
   - A még futó kampányokra helyezett hirdetésjelzők és a házakra helyezett keresletjelzők a táblán maradnak
   - Egy új kör kezdődik