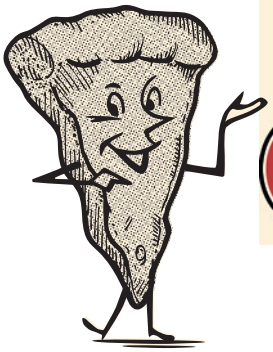

DON'T COOK TONIGHT, PLAY SPLOTTER'S DELIGHT
J&J Diner
FOOD CHAIN
Magnate
RULES

Splotter



FOOD CHAIN Magnate



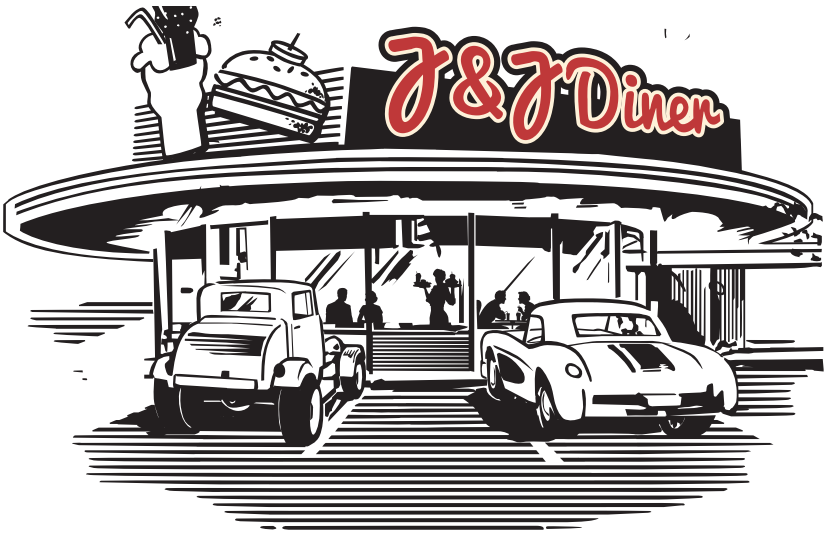
CRÉDITOS

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.

FOOD CHAIN MAGNATE

"Limonada? Eles querem limonada? Onde o mundo vai chegar? Eu quero propaganda de hambúrgueres em todos os canais, a cada 15 minutos. Nós somos a casa do Hambúrguer Original, não um recanto saudável para hippies. E coloque um outdoor próximo àquela casa nova na esquina. Eu os quero desejando uma cerveja a cada segundo em que estão sentados nos seu novo jardim chique." O novo gerente em treinamento treme em frente ao CEO e tenta educadamente mostrar que… "O que você quer dizer com não temos pessoal o bastante? O diretor do RH responde pra você. Contrate mais gente! Treine eles! Mas o que quer que faça, não pague bons salários. Eu não entrei no mundo dos negócios pra ficar pobre. E demita aquela gerente de descontos, ela só me faz perder dinheiro. De agora em diante nós vamos vender hambúrgueres gourmet. Mesma porcaria, dobro do preço. Traga meu diretor de marketing aqui!"

Food Chain Magnate é um jogo de estratégia pesado sobre construir uma rede de fast-food. O ponto é construir sua companhia usando um sistema de gerência de recursos (humanos) baseado em cartas. Os jogadores competem em um mapa variável de cidade através de compra, marketing e vendas, e um mercado de empregos por funcionários-chave. O jogo pode ser jogado por 2-5 jogadores dedicados em um período de 2-4 horas.





1 Caixa do jogo



1 Livreto de regras



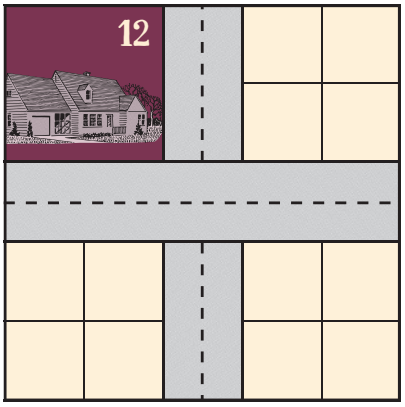
5 Menus de jogador em alemão



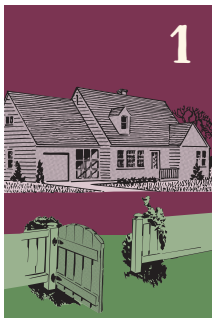
5 Menus de jogador em inglês



1 Trilha de ordem de turno



20 Peças de mapa



8 Peças de casa



8 Peças de jardim



16 Peças de marketing: 6 outdoors, 4 caixas de correio, 3 aviões e 3 rádios



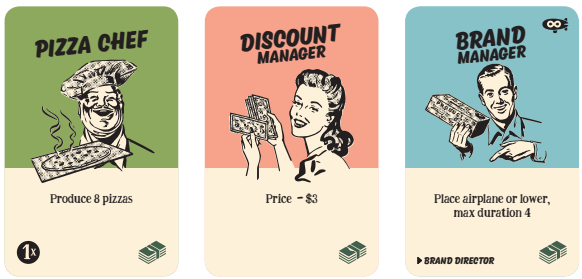
16 Fichas numeradas de "lotado"



3 Restaurantes para cada jogador



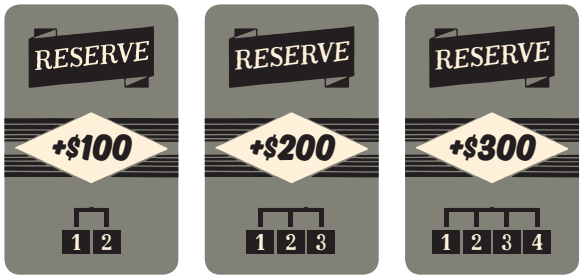
1 Marcador de ordem de turno para cada jogador



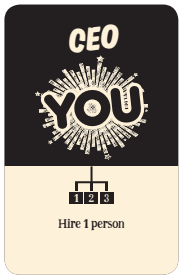
222 Cartas de empregados



84 Cartas de conquista



18 Cartas de reserva do banco



6 Cartas de CEO (diretor executivo)



Notas de dinheiro



40 Refrigerantes (madeira)



40 Cervejas (madeira)



40 Limonadas (madeira)



40 Pizzas (madeira)



40 Hambúrgueres (madeira)

INTRODUÇÃO DO JOGO

Visão geral

Cada jogador começa o jogo como um empreendedor e constrói sua rede de fast-food. Isto é feito contratando e treinando funcionários, representados por cartas; e executando operações da sua companhia, o que é feito em um tabuleiro variável. O jogo continua até acabar o dinheiro do banco (pela segunda vez). O jogador mais rico vence o jogo.

O jogo se desenrola em fases. Algumas fases são jogadas simultaneamente; outras exigem uma ordem de turno.

Conceitos

Cartas de empregados: estas cartas representam uma pessoa. O texto abaixo da figura descreve o que a pessoa pode fazer na empresa. Cartas com ▶ no canto superior esquerdo podem ser contratadas por recrutas. Cartas que mostram um 💵 exigem um salário. Cartas de funcionários que podem ser treinados mostram opção de futuras carreiras no canto inferior esquerdo. Algumas cartas mostram um 1x no canto inferior esquerdo. Essas cartas representam posição de destaque. Cada jogador só pode possuir uma dessas cartas. Algumas cartas mostram no canto superior direito o "alcance", representado por uma estrada ou um dirigível. Cartas de empregados podem ser gerentes, publicitários, funcionários da cozinha, e várias outras coisas.

Espaço vago: uma posição na estrutura da companhia onde uma carta de empregado pode ser posicionado.

Alcance: o número de vezes que você atravessa para uma peça diferente do mapa. O alcance normalmente é marcado seguindo uma estrada, a menos que a carta tenha um símbolo de dirigível 🛩.

Restaurante: cada jogador tem três restaurantes disponíveis. Cada restaurante tem o tamanho de 2x2 quadrados. A entrada do restaurante é marcada pelas portas, que ficam nos cantos. Se for preciso contar alguma distância partindo do restaurante, essa distância é contada a partir da entrada.

Peça de mapa: um elemento do mapa que pode ser selecionado. É composto por 5x5 quadrados. A princípio, um quadrado pode conter uma estrada, bebidas, parte de uma casa, ou um espaço vazio.

Comida e bebidas: as peças de madeira representam comida (hambúrgueres e pizzas) e bebidas (refrigerantes, limonada e cerveja). Colocadas em uma casa, significam demanda. Colocadas em uma peça de marketing, significam o que está sendo anunciado e por quanto tempo. Na mão de um jogador, significam o estoque daquele jogador. As bebidas estão também impressas pelo mapa. Elas indicam os locais onde os consumidores podem comprar aquele tipo de bebida.

PREPARANDO

Preparação das Cartas

Disponha as cartas de conquista e de funcionários de acordo com a imagem à direita.

Quando você dispõe as cartas como na imagem, você tem uma visão geral do caminho de aprimoramentos e você pode ver com mais facilidade as cartas que estão acabando.

Para cada carta de empregado marcada com 1x, remova um número de cartas até que você tenha o seguinte número:

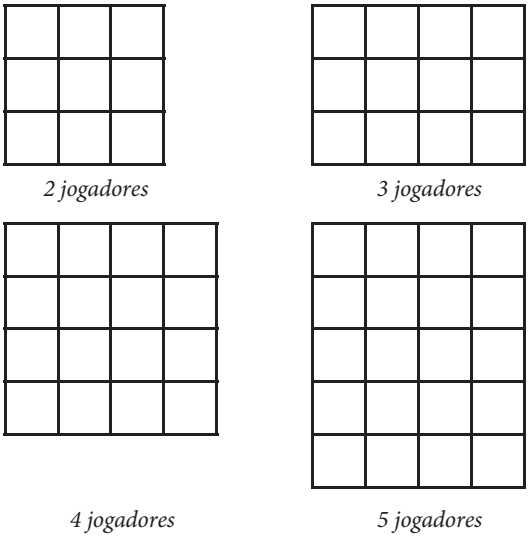
jogadores	1x employee cards used	Placas removidas	Tamanho do mapa
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	None	5x4

Coloque os outdoors mencionados acima de volta na caixa do jogo.



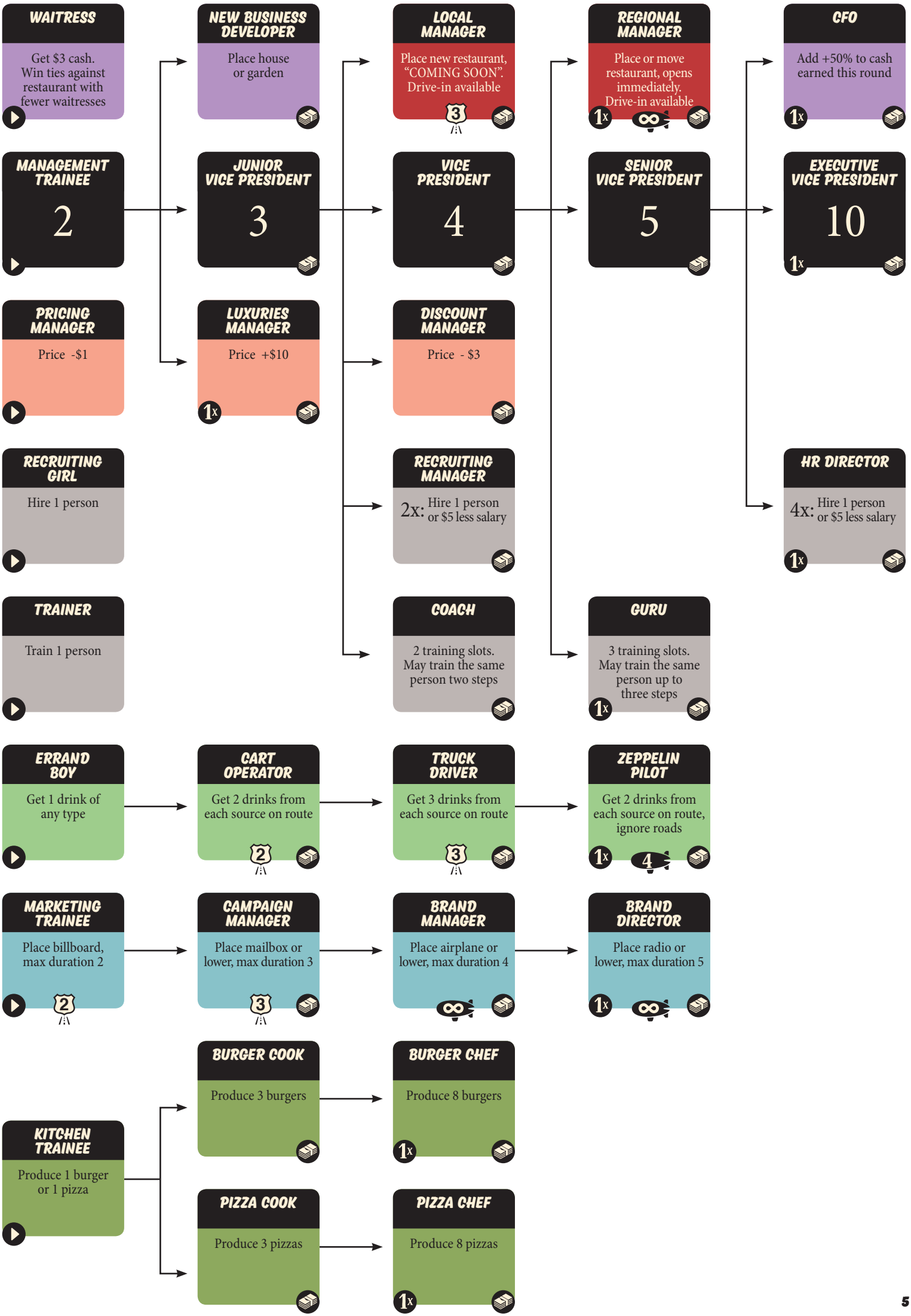
Preparação do Mapa

Crie um mapa selecionando aleatoriamente peças de mapa. Rotacione cada peça aleatoriamente antes de posicioná-la. O número de peças de mapa utilizadas depende do número de jogadores, como mostrado na tabela acima e na imagem à direita.



2 jogadores *3 jogadores*

4 jogadores *5 jogadores*


WAITRESS
Get $3 cash. Win ties against restaurant with fewer waitresses
NEW BUSINESS DEVELOPER
Place house or garden
LOCAL MANAGER
Place new restaurant, "COMING SOON". Drive-in available
3
REGIONAL MANAGER
Place or move restaurant, opens immediately. Drive-in available
1x
CFO
Add +50% to cash earned this round
1x
MANAGEMENT TRAINEE
2
JUNIOR VICE PRESIDENT
3
VICE PRESIDENT
4
SENIOR VICE PRESIDENT
5
EXECUTIVE VICE PRESIDENT
10
1x
PRICING MANAGER
Price -$1
LUXURIES MANAGER
Price +$10
1x
DISCOUNT MANAGER
Price - $3
RECRUITING GIRL
Hire 1 person
RECRUITING MANAGER
2x: Hire 1 person or $5 less salary
HR DIRECTOR
4x: Hire 1 person or $5 less salary
1x
TRAINER
Train 1 person
COACH
2 training slots. May train the same person two steps
GURU
3 training slots. May train the same person up to three steps
1x
ERRAND BOY
Get 1 drink of any type
CART OPERATOR
Get 2 drinks from each source on route
2
TRUCK DRIVER
Get 3 drinks from each source on route
3
ZEPPELIN PILOT
Get 2 drinks from each source on route, ignore roads
1x
4
MARKETING TRAINEE
Place billboard, max duration 2
2
CAMPAIGN MANAGER
Place mailbox or lower, max duration 3
3
BRAND MANAGER
Place airplane or lower, max duration 4
BRAND DIRECTOR
Place radio or lower, max duration 5
1x
KITCHEN TRAINEE
Produce 1 burger or 1 pizza
BURGER COOK
Produce 3 burgers
BURGER CHEF
Produce 8 burgers
1x
PIZZA COOK
Produce 3 pizzas
PIZZA CHEF
Produce 8 pizzas
1x

Preenchendo o Banco

Colocar $50 x o número de jogadores na reserva do banco. Use uma configuração prática de cédulas (menores valores). Por ora, ponha o resto do dinheiro de volta na caixa do jogo. Os jogadores não recebem nenhum dinheiro no início do jogo.

Marcadores de jogador

Cada um dos jogadores escolhe uma rede de restaurantes disponíveis e recebe uma carta de CEO, 3 restaurantes e um conjunto de 3 cartas de reserva do banco.

Ordem inicial do Jogo

Junte os marcadores de ordem do turno das redes de restaurantes escolhidas pelos jogadores e os embaralhe. Aleatoriamente vá pegando os marcadores de ordem do turno e os posicionando na trilha de ordem do turno na ordem em que foram pegos.

Posicionando os primeiros restaurantes

Cada jogador precisa posicionar um restaurante inicial.

Comece com o jogador que é o último na ordem do turno e termina com o primeiro. Cada jogador pode, ou posicionar um restaurante ou passar a vez. Se alguém passar, uma segunda rodada é executada na ordem do turno. Cada jogador que ainda não posicionou um restaurante precisa agora fazê-lo. Jogadores que já posicionaram um restaurante não participam na segunda rodada.

Existem algumas limitações para o posicionamento inicial dos restaurantes: • Os restaurantes precisam ser colocados em espaços vazios, que não já não tenham outros restaurantes, estradas, bebidas ou casas.

- Os restaurantes precisam ser posicionados de forma que suas entradas fiquem adjacentes a um quadrado com uma estrada.
- Os restaurantes não podem ser posicionados de forma que sua entrada fique na mesma peça que a entrada de outro restaurante já existente.

Ajustando os objetivos

Cada jogador escolhe uma de suas cartas de reserva de banco. A carta de reserva escolhida é colocada com a face virada para baixo próxima ao banco. As cartas não escolhidas são descartadas sem serem vistas. Elas não serão usadas por ora.

As cartas de reserva de banco juntas indicam quanto dinheiro será adicionado ao banco assim que acabar seu dinheiro. Quanto mais alto o valor das cartas, mais longo será o jogo. No início do jogo os jogadores não sabem exatamente quanto tempo o jogo vai durar, o que torna maior o desafio do equilíbrio das estratégias de longo e curto prazo.



Fase 1: Reestruturação

Os jogadores escolhem ao mesmo tempo quais dos seus empregados vão usar neste turno. Estas cartas serão colocadas com a face virada para baixo na mesa. Todas as outras cartas serão colocadas com a face virada para baixo em uma pilha separada. Após todos os jogadores escolherem suas cartas a serem usadas neste turno, ao mesmo tempo, as cartas são reveladas. Estes empregados estão "em serviço". O resto dos funcionários não podem ser usados nesta rodada, embora elas possam ser treinados, e você terá que pagar seus salários se eles não foram demitidos. Estas cartas/funcionários estão "de folga".

Durante todas as fases exceto esta, qualquer jogador pode a qualquer momento pedir para ver as cartas dos outros jogadores. Isso inclui as cartas/funcionários "em serviço" e as cartas/funcionários "de folga".

Na primeira rodada, o CEO será a única carta jogada. O CEO está sempre "em serviço".

Em todas as rodadas seguintes, após revelar a pilha de cartas/funcionários "em serviço", estas precisam ser colocadas em uma estrutura da companhia. As cartas são posicionadas em pirâmide. Cada carta é colocada abaixo da carta para quem ela tem que responder. O topo da pirâmide é o CEO, que obviamente não responde para ninguém.

A estrutura da empresa sempre inclui o CEO. O CEO pode ter até três cartas/funcionários respondendo a ele. Isto é indicado pelos 3 espaços (retângulos) na carta de CEO. As cartas que respondem ao CEO podem ser de empregados regulares ou de gerentes (apenas cartas pretas). Cada gerente pode ter entre 2-10 pessoas respondendo a ele, como indicado pelo número de espaços na carta. Cartas que respondem a um gerente só podem ser empregados regulares, não outros gerentes.

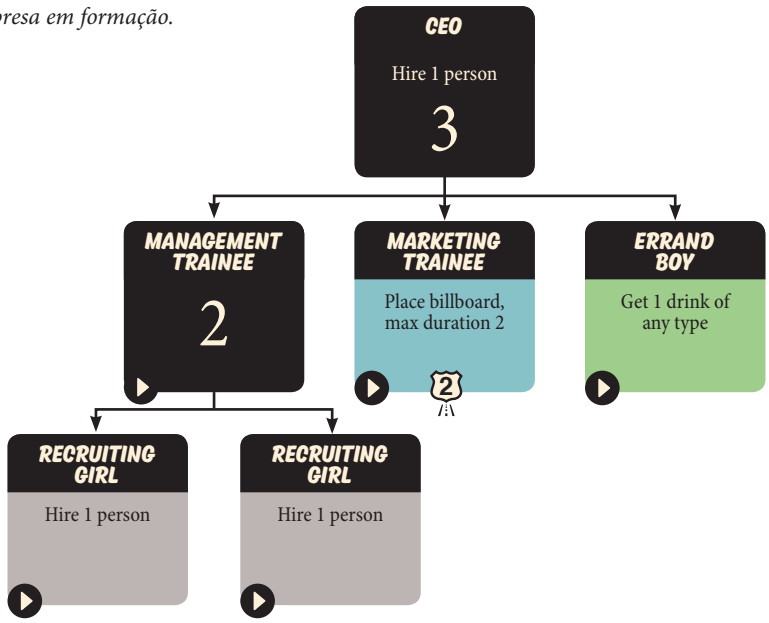
Se um jogador inadvertidamente colocar mais cartas do que o possível em uma estrutura da empresa, todas as cartas exceto o CEO são colocadas "de folga" e o jogador tem que jogar seu turno apenas usando o CEO.

Após as cartas de reserva do banco serem reveladas, as cartas de CEO's podem ganhar ou perder um espaço. O espaço extra pode ser usado para empregados regulares ou gerente. Você pode usar uma carta reserva para indicar o novo número de espaços na carta de CEO.

Fase 2: Ordem de Negócio

Nesta fase, os jogadores escolhem suas posições na trilha de ordem da rodada. O jogador com o maior número de espaços vagos na estrutura da sua companhia pode escolher primeiro, seguido pelo jogador com o segundo maior número de espaços vagos, e assim por diante. Espaços vagos são os espaços em uma carta de CEO ou gerente que não foram ocupados por uma carta de empregado. Se um jogador tem a conquista de "Primeira campanha de avião", ele conta dois espaços vagos extras.

Exemplo: uma estrutura de empresa em formação.



Se dois ou mais jogadores tem o mesmo número de espaços vagos, aquele que estava a frente na ordem da rodada anterior escolhe primeiro.

Os jogadores escolhem suas posições na ordem da rodada posicionando o marcador de ordem da rodada em um espaço disponível na trilha de ordem da rodada. Note que que há espaços disponíveis no quadro iguais à quantidade de jogadores participando. Por exemplo, com 3 jogadores, você não pode escolher a 4ª posição.

Fase 3: Trabalhando de 09:00-17:00

Nesta fase, todos os jogadores jogam seus turnos em ordem. Cada jogador pode realizar uma ação para cada carta que ele tenha "em serviço". As ações do gerente de preço, gerente de desconto, gerente de mercado de luxo, CFO (diretor financeiro), gerente de recrutamento, diretor de RH, e garçonete são obrigatórias; as ações dos demais empregados são opcionais. O jogador completa todas as suas ações antes do turno do próximo jogador. As ações disponíveis estão indicadas nas cartas.

As ações precisam ser realizadas na ordem indicada aqui; a posição de uma carta no quadro organizacional não tem influência.

Recrutar

Cada empresa sempre tem uma ação de recrutamento grátis realizada pelo CEO. Você pode contratar empregados adicionais ao ter cartas de recrutamento na estrutura da sua empresa. Para cada ação de recrutamento disponível você pode contratar um empregado adicional.

Você só pode contratar pessoas em cargos iniciais (indicado pelo ▶ no canto superior esquerdo de cada carta). Pegue a(s) carta(s) que você deseja e a(s) adicione à pilha de cartas que estão "de folga". Se determinado maço de cartas acabar, você não poderá mais contratar aquele tipo de empregado até as cartas estarem disponíveis novamente. Entretanto, você pode contratar uma carta se você imediatamente treiná-la até um nível maior na sub-fase de treinamento deste turno (então você na verdade não precisa pegar a carta).

Ações de recrutamento estão disponíveis na carta de garota de recrutamento (1x), no gerente de recrutamento (2x) e no diretor de RH (4x). Note que as ações de recrutamento não utilizadas do gerente de recrutamento e do diretor de RH gerarão um desconto no salário na fase 5.

Treinar

Para cada ação de treinamento na estrutura da sua empresa você pode treinar uma pessoa uma etapa. Você somente pode treinar cartas de empregado que estão "de folga", incluindo empregados que você acabou de contratar. Empregados que estão "em serviço" na estrutura da empresa e publicitários ocupados não podem ser treinados. Pessoas do marketing, funcionários da cozinha e compradores têm cada um sua própria trilha de aprimoramento. Todos os outros empregados (não-iniciais) são treinados diretamente pelos gerentes (cartas pretas).

A maioria das cartas lista na parte inferior um número de opções de treinamento. Por exemplo, um estagiário de cozinheira pode ser treinado para se tornar uma cozinheira de hambúrguer ou um pizzaiolo. Cartas que não têm opções de treinamento listadas não podem ser treinadas.

Devolva a carta que você quer treinar para o estoque de cartas e a substitua pela carta para a qual você a treinou.

Em geral, você não pode treinar mais uma vez um empregado que você acabou de treinar no mesmo turno. Mas em alguns casos isso é permitido:

- Um orientador pode treinar a mesma carta até duas etapas;
- Um guru pode treinar a mesma carta até três etapas;
- Se você possui a conquista "Primeiro a pagar $20 em salários", você pode usar múltiplos treinadores, orientadores e gurus para treinar a mesma carta.

Um orientador (ou guru) pode alternadamente dividir a atenção para múltiplos funcionários, por exemplo, treinando cada um uma etapa.

Você não pode treinar a carta para uma posição se a carta final não está disponível no estoque. Entretanto, se você treinar múltiplas etapas ou contratar e imediatamente treinar uma pessoa, as cartas intermediárias não precisam estar disponíveis.

Você só pode possuir uma cópia de cada carta marcada com 1x.

Iniciar Campanhas de Marketing

Para cada publicitário na estrutura da companhia você pode posicionar uma peça de campanha de marketing no tabuleiro. Dependendo do tipo de publicitário, você poderá colocar uma peça de campanha de outdoor, de caixa de correio, de avião ou de rádio. O publicitário também indica um alcance específico e duração máxima. Após posicionar a peça de campanha, você precisa escolher o que quer anunciar.

Tipo de campanha: estagiários de marketing podem colocar apenas um outdoor; Gerentes de campanha podem colocar uma caixa de correio ou outdoor; gerentes de marca podem colocar um avião, caixa de correio ou outdoor; e um diretor de marca pode colocar qualquer tipo de peça de campanha.

Alcance: cada publicitário possui um certo alcance. Por exemplo, o estagiário de marketing possui um alcance 2. Isso significa que ele pode colocar outdoors na sua própria peça de mapa (0), em uma adjacente (1) ou a duas peças de distância da sua própria. Todas as conexões precisam ser feitas usando estradas e devem começar na entrada de um restaurante. Você pode escolher livremente de qual dos seus restaurantes o publicitário começará a contar seu alcance.

Gerentes de marca e diretores de marca não têm limite de alcance. Eles podem colocar campanhas em áreas onde não podem alcançar pela estrada, mas quando colocam um outdoor, caixa de correio ou rádio, estes precisam estar adjacentes às estradas.

Duração: o texto na carta de publicitário determina a duração máxima de uma campanha que ele tenha iniciado. A duração mínima de uma campanha é 1 rodada. Por exemplo, um estagiário de marketing tem o máximo de duração de 2, desta forma ele pode iniciar uma campanha que dure 1 ou 2 rodadas. Campanhas de marketing nunca podem acabar antes do prazo.

Posicionando a campanha: outdoors, caixas de correio e rádios precisam ser colocados em quadrados vazios no tabuleiro. Eles precisam se conectar à estrada usada para alcançar a peça de mapa.

Se uma campanha de marketing ocupar mais de uma peça de mapa, apenas um dos quadrados adjacentes à estrada precisa estar no alcance do publicitário. A peça de marketing precisa estar dentro do alcance, não só a estrada usada para chegar lá.

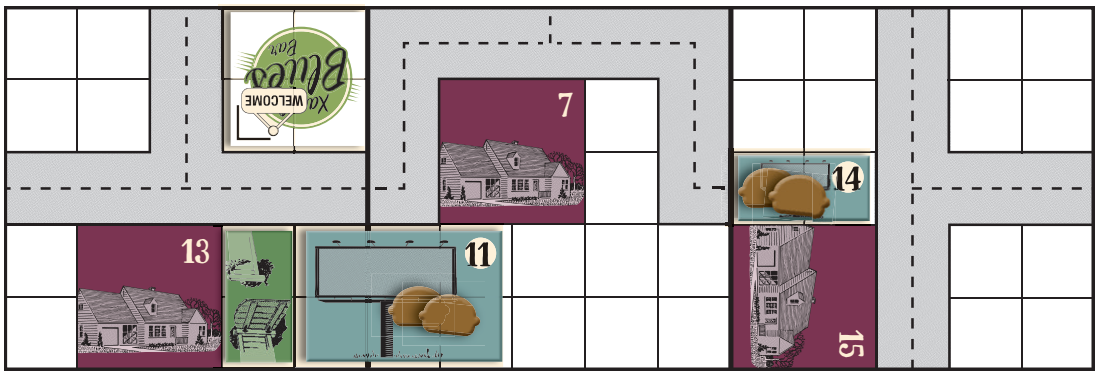
Aviões precisam ser colocados ao lado do tabuleiro. Aviões não precisam estar conectados a uma estrada e não são afetados pelo alcance. Os aviões disponíveis tem o tamanho de 1, 3 ou 5 quadrados e precisam sempre ser posicionados de modo que eles voem sobre o número correspondente de linhas ou colunas no tabuleiro - não é permitido posicionar um avião de forma que ele voaria para fora do tabuleiro.

É permitido colocar uma peça de campanha de marketing em um local onde não alcance nenhuma casa.

Determine o que vai ser anunciado: Uma campanha pode anunciar pizza, hambúrguer, ou um tipo de bebida. Para indicar isso, coloque peças de madeira do tipo anunciado na peça de campanha como marcadores de anúncio. O número de peças deve corresponder à duração da campanha.

Publicitário ocupado: Após colocar uma campanha, ponha a carta do publicitário de lado e coloque uma ficha de "ocupado" sobre a carta. O número na ficha de "ocupado" deve corresponder ao da campanha de marketing. Isto indica que a carta de publicitário estará indisponível até o fim da campanha de marketing. O publicitário não ocupará um espaço na sua estrutura organizacional enquanto estiver ocupado.

Se um jogador tem a carta de conquista ***"Primeiro Outdoor Colocado"*** as campanhas de marketing colocadas por este jogador não terão fim. Para indicar isto, coloque a peça de campanha virada com o lado "para sempre" para cima no tabuleiro, com uma única peça de madeira sobre ela. O publicitário correspondente ficará indisponível pelo resto do jogo. Ele não será devolvido para o estoque ou para a mão do jogador.



O Xango Blues Bar posicionou dois estagiários de marketing na sua estrutura nesta rodada. Ele pode colocar os outdoors 11 e 14, como mostrado na figura acima. O alcance do outdoor 11 é 0 já que ele está na mesma peça de mapa do restaurante. O alcance do outdoor 14 é 2 (o máximo para o estagiário de marketing), já que precisa atravessar para uma peça de mapa adjacente duas vezes.

Mesmo que não seja possível ainda para o Xango Blues Bar fazer entregas na casa 15, colocar o outdoor 14 faz sentido: ao adicionar um jardim à casa 15, ela ficará acessível pela estrada.

Pegar Comida e Bebidas
Se você tem algum funcionário da cozinha e/ou compradores na sua estrutura, você pode pegar comida e bebidas do estoque geral seguindo as instruções da carta. A comida e bebidas conseguidas são mantidas à frente do jogador e estarão disponíveis para todos os restaurantes da rede do jogador.

Estagiário de cozinha: pegue um hambúrguer ou pizza.

Garoto de recados: pegue uma bebida à sua escolha (refrigerante, cerveja ou limonada).

Cozinheira de hambúrguer e/ou chefe: pegue um número de hambúrgueres conforme descrito na carta.

Pizzaiolo e/ou chefe: pegue um número de pizzas conforme descrito na carta.

Operador de carrinho: começando da entrada de um de seus restaurante, trace uma rota de alcance 2 sobre estradas. Incluindo a peça de mapa onde está seu restaurante a rota irá cobrir dessa maneira três peças de mapa. Pegue 2 bebidas do estoque para cada símbolo de bebida que você passar em ambos os lados da estrada. Note que você precisa atravessar a rua adjacente diretamente (ortogonalmente) até o símbolo de bebida. Se na mesma peça de mapa há múltiplos símbolos de bebida, é possível às vezes passar por mais que um deles. Entretanto, não é permitido fazer retornos com esse intuito. Não há necessidade do operador de carrinho retornar a um dos seus restaurantes.

Motorista de caminhão: mesma regra do operador de carrinho, mas o caminhão tem alcance de 3, e pega 3 bebidas por cada símbolo que passar.

Piloto de zepelim (dirigível): Começando da entrada do seu restaurante, trace uma rota de alcance 4, ignorando estradas. Incluindo a peça de mapa do seu restaurante, a rota irá cobrir até 5 peças de mapa. Você não pode cobrir a mesma peça de mapa duas vezes. Colete 2 bebidas do estoque para cada símbolo de bebida nas peças de mapa que você voar sobre. Se há múltiplos símbolos de bebida na mesma peça de mapa, você pode coletar bebidas de todos eles.

Se um jogador tem a carta de conquista ***"Primeiro Garoto de Recado Jogado"*** cada fonte (símbolo de bebida) vai gerar uma bebida extra. Garotos de recado também vão gerar duas bebidas do mesmo tipo, incluindo o garoto de bebida que acabou de jogar.

Se um jogador tem a carta de conquista ***"Primeiro Operador de Carrinho Jogado"*** seus operadores de carrinho, motoristas de caminhão e pilotos de zepelim tem um alcance adicional.

Posicionar Novas Casas e Jardins
Se sua estrutura possui um desenvolvedor de novos negócios, você pode colocar uma nova casa no mapa, ou adicionar um jardim a uma casa já existente.

Colocando uma nova casa: Uma nova casa pode ser colocada em qualquer espaço vazio no mapa, desde que a casa esteja conectada a pelo menos uma estrada. Não há limite de alcance. Você pode escolher livremente qual casa irá colocar.

Colocando um novo jardim: Um novo jardim precisa ser colocado de forma que ele se conecte a uma casa impressa na peça de mapa. Ele precisa se conectar com 2 quadrados da casa, de modo que a forma e tamanho final da casa com jardim seja um retângulo de 2x3 quadrados. Jardins só podem ser posicionados em quadrados vazios. Cada casa só pode ter um jardim. Posicione o jardim de forma que fique claro a qual casa ele pertence. Casas colocadas no tabuleiro por um desenvolvedor de novos negócios automaticamente já vêm com um jardim e não podem ter mais um.

Colocar ou Mover Restaurantes
Se você possui um gerente local ou um gerente regional na sua estrutura, você pode colocar um novo restaurante ou mover um existente. Um restaurante precisa ser completamente posicionado em quadrados vazios que não contenham nenhum outro elemento de mapa. O restaurante precisa ser posicionado de forma que sua entrada fique adjacente a uma estrada. Entretanto, diferente do posicionamento inicial, um restaurante pode ser colocado de modo que sua entrada fique na mesma peça de mapa que tenha a entrada de outro restaurante.

Gerente local: Um gerente local pode colocar um novo restaurante numa distância de 3 peças de mapa, seguindo a estrada, partindo de um restaurante já existente da sua rede. O novo restaurante precisa ser colocado com a entrada se conectando a uma estrada. Esta não precisa ser a estrada usada para determinar a distância. O novo restaurante é colocado com o lado "EM BREVE" virado pra cima. Este restaurante só vai abrir suas atividades no fim da rodada. Note que enquanto o gerente local estiver ativo, os restaurantes da sua rede têm um drive-in e é considerado como se houvesse uma entrada em cada canto.

Gerente regional: Um gerente regional pode colocar um restaurante em qualquer local do tabuleiro, desde que a entrada se conecte a uma estrada. Ele pode também pegar um dos restaurantes já existentes no tabuleiro e colocá-lo em outro local e/ou rotacioná-lo em qualquer direção. Os restaurantes que são colocados ou rotacionados por um gerente regional estão abertos para atividade imediatamente: não há a espera do período de "EM BREVE". Note que enquanto o gerente regional estiver ativo, os restaurantes da sua rede têm um drive-in e é considerado como se houvesse uma entrada em cada canto.

Fase 4: Hora do Jantar

Já é noite, e os moradores gostam de sair para comer fora. Isto acontece na ordem dos números impressos nas casas, começando pelo menor número no tabuleiro. Os jogadores não fazem decisões nessa fase, os moradores das casas determinarão onde irão comer baseado nas regras dadas nesta seção.

Para determinar se e onde os moradores de uma casa vão comer, siga estes passos: • Se não há marcadores de pedido colocados sobre a casa, os moradores dela não irão comer fora.

- Se há marcadores de pedido, cheque se existe uma rede com um restaurante conectado à casa através de uma estrada que possa entregar toda a comida e bebidas que os moradores daquela casa querem. Por exemplo, se a casa contém pedido de 2 hambúrgueres e uma cerveja, precisa que uma rede possa entregar 2 hambúrgueres e uma cerveja - se a rede possui somente os hambúrgueres, ou não possui hambúrgueres o suficiente, os moradores irão procurar por um restaurante melhor ou não vão comer fora. Não há restrição de alcance, mas precisa haver uma estrada conectando a casa e o restaurante. Você pode começar de qualquer estrada adjacente ortogonalmente à casa ou ao jardim. Se não houver conexão de estrada, os moradores não sairão para comer fora. Se houver uma rede que atenda os pedidos, os moradores irão comer lá.
- Se há mais de uma rede que possa atender ao pedido inteiro, e se os restaurantes estiverem conectados a casa pela estrada, a competição prossegue. Os moradores escolherão o restaurante pelo melhor preço e distância.
- O preço padrão da unidade de cada item é $10. Este valor por unidade será diferente se a rede tiver um ou mais gerentes de preço (-$1), gerentes de desconto (-$3), ou gerente de luxo (+ $10) na sua estrutura. A conquista "Primeiro a baixar preços" baixa permanentemente em $1 o preço da unidade daquela rede. Note que bônus (CFO, "Primeiro hambúrguer anunciado", etc.) não alteram o preço da unidade. Por exemplo, uma rede com 2 gerentes de preço e um gerente de descontos ativos cobrarão $5 no preço de uma unidade.
- Para determinar a distância, determine o alcance da casa até o restaurante mais próximo de cada uma das redes. Você precisa seguir a estrada e terminar a medição na entrada do restaurante. Cada borda atravessada na peça de mapa conta como um passo. Então, uma casa na mesma peça de mapa que uma entrada de restaurante estará a uma distância de 0, se as duas estiverem conectadas por uma estrada na mesma peça de mapa.
- Some o preço da unidade com a distância. Note que o número de fichas de pedido não importam para esse cálculo. Os moradores irão comer no restaurante que tenha o menor resultado. Então, eles podem ter que andar um passo a mais para economizar $1 por unidade, 2 passos para economizar $2, etc.
- Se duas redes têm o mesmo resultado (preço da unidade + distância), os moradores irão para o restaurante que tenha mais garçonetes em sua estrutura.
- Se as duas redes possuírem a mesma quantidade de garçonetes em suas estruturas, os moradores irão para o restaurante da rede que esteja antes da outra na ordem da rodada.

A rede escolhida pelos moradores terá que servir a comida e as bebidas. Descarte os contadores de pedido da casa e os respectivos marcadores do estoque da rede. A rede será paga por cada item vendido. A rede ganhará o preço da unidade + bônus de conquistas para cada item vendido.

Se a casa possui um jardim, a rede recebe o dobro do preço de unidade para cada item. Note que os bônus não são dobrados, então o valor final será (2 x preço da unidade) + bônus.

> Como os pedidos das casas dependem do número da casa, é bem possível que uma rede fique sem alimentos para atender às casas. Os moradores então irão procurar alimento em outros lugares. Em alguns casos, isso pode levar a alguns dos moradores percorrerem grandes distâncias, ou realmente não encontrarem alimento.
>
> Exemplo: um jogador vende 1 hambúrguer e 2 cervejas para uma casa com um jardim. Ele tem a carta de conquista "Primeiro hambúrguer anunciado", que dá um bônus de $5 em hambúrgueres. E ele tem ativo um gerente de luxo, o que aumenta o preço da unidade em $10. O preço da unidade dele é $10 + $10 = $20. O jardim dobra o valor total da unidade (2 x $20 = $40). O bônus do hambúrguer é adicionado, então o total pelo hambúrguer será de $45. Ele não possui bônus para bebidas, então a cerveja será vendida pelo mesmo preço de unidade de $20, que é dobrado para $40 por conta do jardim. Então o valor total do pedido será $45 + 2x $40 = $125.

Garçonetes: Após todas as casas serem atendidas, cada rede receberá $3 (ou $5 se ela tiver a conquista "Primeira garçonete jogada") para cada garçonete na sua estrutura.

CFO (diretor financeiro): Então, cada rede que possuir um CFO na sua estrutura (ou a conquista "Primeiro a ter $100") recebe um bônus de 50% no total de dinheiro, incluindo as gorjetas das garçonetes, que foi recebido nesta rodada (arredondado para cima).

Se a qualquer momento dessa fase o banco ficar sem dinheiro para pagar todo o dinheiro para as redes, o banco quebra e as cartas de reserva são abertas (ver quebrando o banco). Se o banco quebrar uma segunda vez o jogo acaba no fim desta fase e os salários não serão pagos nesta rodada.

Quebrando o banco (primeira vez): Abra as cartas de reserva que foram escolhidas pelos jogadores no início do jogo. Some a quantidade de dinheiro mostrada nas cartas de reserva e adicione esse total ao banco.

Cada carta de reserva também mostra 2, 3 ou 4 espaços vazios. O número que mais aparecer determinará o número de espaços que os CEO's terão desta rodada em diante. Por exemplo, se forem abertas duas cartas de reserva com 2 espaços, uma com 3 espaços, e uma com 4 espaços, todos os CEO's terão 2 espaços ao invés dos 3 para o restante da partida. Se dois tipos de carta de reserva empatarem, o maior número determinará a quantidade de espaços - por exemplo, duas cartas de 2 espaços e duas cartas de 4 espaços. Os CEO's teão então 4 espaços até o fim da partida. Coloque as cartas de reserva apropriadas sob as cartas de CEO para lembrá-lo do novo número de espaços.

Quebrando o banco (segunda vez): Se o banco quebrar pela segunda vez, o jogo termina. Termine a fase 4 e continue a pagar todos os jogadores o que ganharam nesta fase, se for necessário escreva num papel a quantidade de dinheiro que falta o banco pagar ao jogador. Quem possuir mais dinheiro ao fim desta fase vence o jogo. Em caso de empate, o jogador empatado que vier antes do outro na ordem da rodada vence.

Fase 5: Dia de Pagamento
Cada rede pode agora decidir demitir qualquer número de funcionários na estrutura da companhia ou "de folga". Cartas que são demitidas precisam ser colocadas no estoque geral de cartas disponíveis.

Normalmente, publicitários que estão ocupados não podem ser demitidos.

Então, cada rede precisa pagar $5 para cada carta na sua estrutura ou "de folga" que tenha um impresso na carta. Note que há certas cartas de conquista e habilidades de funcionários que permitem a você reduzir o valor do salário a pagar. O dinheiro dos salários pagos é retornado para o banco.

Publicitários com o que estão ocupados ainda precisa ser pagos. Em casos excepcionais, nos quais o jogador não possua mais dinheiro, mas precise pagar o publicitário ocupado, o publicitário deve ser demitido. A campanha correspondente a ele continua no tabuleiro. Note que isso só é possível se você já demitiu todos os outros funcionários que exigem um salário.

Gerente de recrutamento e diretor de RH: Se a estrutura da companhia contém um gerente de recrutamento ou diretor de RH que não foram totalmente usados para contratar novos funcionários, as ações adicionais desses gerentes reduzem a quantia que a rede paga em salários. Cada ação não usada dá um desconto de $5.

Thodos os descontos que estão disponíveis precisam ser usados (isso pode ser relevante se você quiser a conquista "Primeiro a pagar $20 em salários"). Não importa quantos descontos de salário você tiver, mas, a quantia mínima a ser paga deve ser $0 - as pessoas não vão pagar para trabalhar pra você!

Fase 6: Campanhas de Marketing
Nesta fase, acontecem todas as campanhas de marketing. Isto ocorre na ordem dos números impressos nas campanhas, começando pelo menor número.

Note que cada casa pode ter um máximo de 3 fichas de pedido, ou 5 se a casa possuir um jardim. Se a campanha alcançar uma casa que já tenha o máximo de fichas de pedido, ela não produz efeito nesta casa. Isso pode levar a algumas campanhas serem completamente inúteis, tal qual é a natureza das campanhas de marketing.

Campanha de outdoor: Um outdoor alcança todas as casas que estejam ortogonalmente adjacentes a ele. Normalmente, o outdoor irá alcançar 1 ou 2 casas apenas. Coloque uma ficha de pedido do tipo anunciado na campanha em cada casa adjacente. Uma casa será alcançada mesmo que a parte adjacente ao outdoor seja o jardim da casa.

Campanha de caixa de correio: Uma caixa de correio alcança todas as casas que pode sem precisar cruzar a estrada (você pode imaginar as áreas fechadas por estradas e talvez as bordas do tabuleiro como um "bloco"). O alcance da caixa de correio só é parado por estradas, e vai passar livremente por outros elementos do mapa, como restaurantes e casas. Coloque uma ficha de pedido do tipo anunciado pela campanha em cada casa do bloco.

Campanha de avião: Um avião alcança todas as casas pelas quais ele voa sobre. Corresponderá a todas as casas em linha de 1, 3 ou 5 fileiras ou colunas através do tabuleiro começando do marcador de avião. Coloque uma ficha de pedido do tipo anunciado pela campanha em cada casa nesta zona de voo. Uma casa será atingida pela campanha mesmo que apenas uma parte da casa, ou o jardim dela, esteja na zona de voo.

Campanha de rádio: Uma campanha de rádio atinge todas as casas na peça de mapa em que a campanha de rádio foi colocada, assim como todas as casas que estiverem nas 8 peças de mapa que rodeiam a peça de mapa da campanha. Uma casa será atingida mesmo que apenas parte da casa, ou o jardim dela, esteja nessas peças de mapa. Uma campanha de rádio começada por um jogador com a conquista "Primeira campanha de rádio" colocará duas fichas de pedido.

Após conduzir uma campanha, remova uma ficha de propaganda da campanha (a menos que seja uma campanha eterna). Se a campanha não tiver mais fichas restantes, retorne ela para o estoque e retorne o publicitário correspondente para o jogador. Caso ainda tenha fichas, a campanha continua no tabuleiro e o publicitário permanece ocupado. Note que um publicitário ocupado nunca será colocado na estrutura da sua companhia no próximo turno, e também não precisará de um espaço vago. Entretanto, ainda precisará ser pago seu salário.

Fase 7: Limpeza
Todos os jogadores que não tiverem a conquista "primeiro a jogar fora bebida/comida" precisa descartar qualquer comida ou bebida que ainda possua.

Todas as cartas da estrutura da companhia e as que estão "de folga" são colocadas de volta na mão. Os outros jogadores podem pedir para vê-las nesse momento.

Todos os restaurantes mostrando o lado "Em breve" são virados para o lado "Sejam bem-vindos".

Se alguma carta de conquista tiver sido conquistada neste turno, todas as cartas de conquista restantes do mesmo tipo são viradas para baixo. Elas não estarão disponíveis até o fim do jogo.

Fichas de propaganda que foram colocadas nas campanhas, e fichas de pedido que foram colocadas nas casas permanecem no tabuleiro.

A próxima rodada então se inicia, começando pela fase 1.



Se um jogador a qualquer momento da rodada completar os requisitos de uma carta de conquista, ele recebe imediatamente aquela carta de conquista. A maioria das conquistas geram benefícios. Esses benefícios são ativados imediatamente. Você deve aplicar esses benefícios pelo resto do jogo, mesmo que eles não sejam vantajosos.

Outros jogadores podem reivindicar a mesma conquista desde que o façam na mesma rodada. Ocasionalmente pode não haver cartas de conquista suficiente; neste caso improvise uma carta para entregar ao jogador. Na fase 7 de cada rodada, todas as cartas de conquista restantes do tipo que foram reivindicadas ao menos uma vez são tiradas do jogo e não podem ser reivindicadas pelos demais jogadores.

Conquistas são muito importantes no jogo e é vital planejar sua estratégia baseado nelas.

Primeiro outdoor colocado
Essa conquista é conseguida ao colocar uma campanha de outdoor no mapa.

Para o resto do jogo, dois efeitos ocorrem:

- Você não precisará pagar salário aos publicitários (gerente de campanha, gerente de marca, diretor de marca). Não é pagar os salários voluntariamente.
- Quando colocar uma campanha de marketing, ela ficará até o fim do jogo no tabuleiro. Para indicar isso, coloque a peça de campanha virada do lado "pra sempre" com uma única peça de madeira em cima. A carta de publicitário correspondente à campanha ficará indisponível pelo resto do jogo. Ele não será devolvido para o estoque ou para a mão do jogador. Esta regra se já se aplica ao outdoor que você colocou para conseguir a conquista.

Primeiro a treinar alguém
Essa conquista é conseguida ao treinar um empregado para um nível maior.

Até o fim do jogo, você vai receber um desconto de $15 nos custos do salário. Custos de salário nunca podem ser abaixo de $0. Usar o desconto é obrigatório; você não pode ignorar os descontos e pagar o salário normal voluntariamente.

Primeiro a contratar três pessoas em 1 turno
Essa conquista é conseguida ao contratar três ou mais pessoas no mesmo turno.

Você recebe imediatamente 2 cartas de estagiário de gerência que são colocados "de folga". Se você tem capacidade de treinamento ativa, você pode imediatamente treinar essas cartas já que o recrutamento acontece antes do treinamento. No caso improvável de não haver cartas de estagiário de gerência o suficiente sobrando, você recebe somente o que estiver disponível.

Primeiro hambúrguer/pizza/bebida anunciada
Estas conquistas são conseguidas ao colocar uma campanha de marketing que anuncie hambúrguer/pizza/qualquer tipo de bebida, respectivamente.

Até o final do jogo, a rede recebe um bônus por ser a "Casa do hambúrguer/pizza/bebida original". Toda vez que vender um hambúrguer/pizza/bebida, irá ganhar um bônus de $5 adicionais. Este bônus não afeta o preço da unidade. Isso significa que o bônus não tem influência na decisão dos moradores ao escolherem onde comer; e este bônus não é dobrado pelos jardins. Entretanto, como todo provento, ele pode ser aumentado pelo CFO.

No caso de bebidas, o bônus conta para todas as bebidas, não apenas para o tipo inicialmente anunciado.

Primeiro garoto de recados jogado
Esta conquista é conseguida ao jogar um garoto de recados na sua estrutura. A conquista não é conseguida através de garotos de recado "de folga".

Até o fim do jogo, seus compradores (garotos de recado, operadores de carrinhos, motoristas de caminhão e pilotos de dirigíveis) ganham 1 bebida extra por tipo que encontrarem. Assim, garotos de recado irão ganhar 2 bebidas (iguais) de qualquer tipo. Operadores de carrinho e pilotos de dirigível vão juntar 3 bebidas para cada símbolo de bebida que passarem e motoristas de caminhão irão receber 4.

Este bônus se aplica também ao garoto de recados jogado para conseguir a conquista.

Primeiro a ter $20
Esta conquista é conseguida ao ter $20 em dinheiro a qualquer momento (na prática isso significa após receber os proventos e antes de pagar os salários).

Você pode olhar as cartas reservas que estão viradas para baixo. É permitido a você reagir às cartas vistas, fazendo sons de reação que confundam os outros jogadores ou que sejam fiéis ao que você viu nas cartas. Entretanto, você não pode mostrar as cartas aos outros jogadores.

Primeiro hambúrguer/pizza produzida
Estas conquistas são conseguidas ao produzir um hambúrguer/pizza, respectivamente.

Você recebe imediatamente uma carta de cozinheira de hambúrguer/pizza. Como essa conquista é conseguida durante a produção, você não pode treinar a cozinheira, já que o treino acontece antes da produção. Se não há mais cartas de cozinheira do tipo certo, você não recebe carta. A cozinheira vai exigir um salário na fase de pagamento. Se você não quiser pagá-la você pode demiti-la.

Primeira garçonete jogada
Esta conquista é conseguida ao jogar uma garçonete na sua estrutura. A conquista não é conseguida quando a garçonete está "de folga".

Até o fim do jogo, você recebe $5 para cada garçonete na sua estrutura, ao invés dos $3. Este bônus já se aplica à garçonete utilizada para conseguir a conquista.

Primeiro a jogar bebida/comida fora
Esta conquista é conseguida ao jogar fora ao menos uma ficha de comida ou bebida durante a fase 7 (limpeza).

Até o fim do jogo, essa carta de conquista funciona como um freezer. Você pode armazenar até 10 fichas (comida e/ou bebida) no freezer durante a fase 7. Estes itens podem ser vendidos nas rodadas subsequentes. Os itens podem ser mantidos no freezer pelo tanto de tempo que o jogador quiser. Se você tiver mais de 10 fichas, você pode escolher livremente quais armazenar e quais jogar fora.

Você não pode armazenar itens no freezer na rodada em que você recebeu a conquista.

Primeiro a baixar preços
Esta conquista é conseguida ao jogar um gerente de preços ou um gerente de descontos na sua estrutura, assim baixando seus preços.

Até o fim do jogo, seus preços automaticamente serão $1 mais baixos. Por exemplo, seus preços serão $9 se você não jogou gerentes relacionados a preço. Você não pode desfazer esse efeito.

Os efeitos acontecem imediatamente, então seus preços já serão $1 mais baixos na rodada em que você baixou seus preços primeiramente.

Primeiro operador de carrinho jogado
Esta conquista é conseguida quando você coloca o primeiro operador de carrinho na sua estrutura. A conquista não é conseguida com os operadores de carrinho "de folga".

Até o fim do jogo, seus operadores de carrinho, motoristas de caminhão e pilotos de dirigível terão +1 de alcance. Este efeito acontece imediatamente, então seu primeiro operador de carrinho já terá 3 de alcance.

Primeira campanha de avião
Esta conquista é conseguida ao colocar uma campanha de avião.

Até o fim do jogo, quando estiver determinando a ordem de jogada, você adiciona dois espaços vazios extras. Estes espaços não podem ser usado para jogar gerentes ou outros empregados, eles são apenas um bônus quando estiver determinando a ordem de jogada.

Primeira campanha de rádio
Esta conquista é conseguida ao colocar uma campanha de rádio.

Até o fim do jogo, se você tiver uma campanha de rádio sendo executada durante a fase 6: coloque 2 itens do tipo anunciado em cada casa atingida pela campanha de rádio. Se a casa já estiver cheia, coloque 1 ou nenhum item, dependendo da quantidade de anúncio que a casa puder comportar.

Você não pode escolher anunciar 1 ao invés de 2 itens. Seu rádio irá anunciar o mesmo item duas vezes, ele não pode anunciar dois itens diferentes.

Este efeito acontece imediatamente, portanto acontecerá na fase 6 da rodada em que a conquista foi conseguida.

Primeiro a ter $100
Esta conquista é conseguida se você tiver $100 ou mais em dinheiro no fim da fase 4.

Seu CEO ganha a habilidade de também fazer o trabalho do CFO. Isso dá um bônus de 50% em dinheiro no fim da fase 4 (hora do jantar). Você não ganha uma carta de CFO. Se você já tiver uma carta de CFO, você precisa demiti-lo na fase 5 desta rodada. Você não pode mais treinar um CFO após conseguir essa conquista.

A nova habilidade só começa a fazer efeito da próxima rodada em diante, já que a conquista só é conseguida após o término da fase 4.

Primeiro a pagar $20 ou mais em salários
Esta conquista é conseguida se você tiver que pagar $20 ou mais em salários na fase 5. Estes salários têm que necessariamente ser pagos - você não pode contar o salário que for coberto por um desconto. Note que você precisa usar todos os descontos que possui no começo da fase 5. Você não pode voluntariamente pagar mais salários do que precisa. (Você pode usar o gerente de recrutamento ou o diretor de RH para contratar um empregado na fase 2 então o desconto de salário não estará disponível na fase 5).

Até o fim do jogo, você pode usar ações de treinamento de múltiplos empregados para treinar a mesma pessoa. Por exemplo, com 2 treinadores e um orientador, você pode agora treinar um estagiário de gerência até vice presidente executivo em um turno.



Food Chain Magnate é um jogo extremamente punitivo. Se você cometer um erro, pode ser muito difícil ou até impossível se recuperar.

Para que você conheça o jogo, nós recomendamos fortemente que durante a primeira partida você altere as seguintes regras:

- Não use cartas da reserva.
- Coloque no banco $75 para cada jogador ao invés de $50.
- Retirar todas as cartas de conquista.
- Não pagar salários (pular fase 5).
- Thermine o jogo assim que o banco quebrar uma vez.

Isto permite que o jogo fique um pouco mais curto e possibilite a todos conhecerem as regras sem arruinar com suas companhias. No próximo jogo, recomendamos que jogue com as mesmas alterações, mas adicione as cartas de conquista (mesmo que algumas delas não concedam o benefício nesta partida introdutória).



Alguns pontos estratégicos:

- A melhor estratégia neste jogo depende muito de: o leiaute do tabuleiro, sua posição no tabuleiro, e a ação dos outros jogadores (sem uma ordem específica).
- MConquistas são a chave para planejar sua estratégia. Você precisa adquirir as conquistas antes que os outros o façam. Conseguir as conquistas certas o mais cedo possível é essencial, já que as outras serão provavelmente pegas na hora que você alcançá-las.
- Há um balanço entre construir sua companhia através de recrutamento e treino, e ganhar dinheiro através de anúncios e vendas. O equilíbrio vencedor depende de quanto dura a partida. Isto é fortemente determinado pelo balanço escolhido pelos jogadores.
- O jogo geralmente acelera quando mais próximo do final. Você pode vencer apenas ganhando dinheiro na última rodada, se você se preparou bem. Ou, você pode ter se preparado para uma rodada que nunca vai acontecer.
- Você pode atingir outros jogadores ao anunciar itens que eles não podem produzir. Mas cuidado, você pode acabar os ajudando a vender mais no futuro.
- Guerra de preços são muito efetivas para atacar os outros jogadores, mas serão muito custosas para você. Use-as estrategicamente.
- Casas com jardins são muito lucrativas, mas podem atrair competição de mercado.
- Você pode às vezes fazer muito mais dinheiro vendendo poucas coisas a um preço elevado do que vender várias coisas com desconto. Mas isso também pode funcionar ao contrário.
- Algumas vezes, pode ser útil fazer anúncios de forma que outros jogadores ganhem dinheiro - desde que você ganhe mais que eles!
- Combinar as duas ideias anteriores.