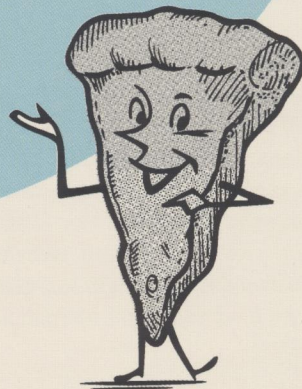


ГОТОВКУ БРОСЬ,  
ЗАБУДЬ О НЕЙ —  
ИГРА ОТ SPLOTTER  
ПОВКУСНЕЙ



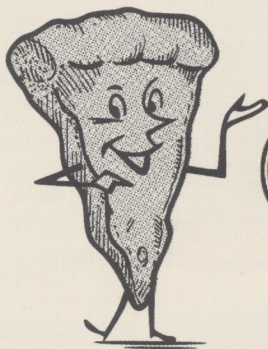
# FOOD CHAIN

*Magnate*



**ПРАВИЛА ИГРЫ**





# FOOD CHAIN

## Magnate



СОЗДАТЕЛИ  
ИГРЫ

FOOD CHAIN  
MAGNATE

**Разработка:** Йерун Даумен, Йорис Вирсинга.

**Графический дизайн:** Инзе Мудт, Ирис де Хан.

**Перевод правил на английский язык:** Бирджит Хук, Торстен Хинц.

**Издатель:** Splotter Spellen, Нидерланды, info@splotter.nl, www.splotter.nl.

**Тестирование:** Дэн Блум, Эрик Бросиус, Эд Брайан, Нора Гауи, Джеймс Хэйуорд, Джил Хова, Триша Хуан, Вэй-Хва Хуан, Джо Хьюбер, Ларри Леви, Ян Маккей, Рул ван Мерендонк, Мирьям Моленкамп, Дауэ Малдер, Джерард Малдер, Кент Ньюман, Стефан О'Салливан, Джо Рушанан, Алан Штерн, Такер Тейлор, Бартел ван дер Вик, Генриетта Вербург, Рул Винкенвлёгел, Стефан Вегнер, Артур Зонненберг.

Особая благодарность Рагнару Кремпелю и Бианке ван Дёйл, которые тестировали эту игру каждые выходные на протяжении почти трёх лет. Без них игра Food Chain Magnate никогда бы не увидела свет.

© Splotter Spellen BV, г. Вурден, 2015 г. Третья редакция с небольшими поправками.

Русские правила игры подготовлены издательством Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Александр Ляпустин.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатинова.

**Редактор:** Мария Аверичева.

**Переводчик:** Алексей Лушанин.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилюян.



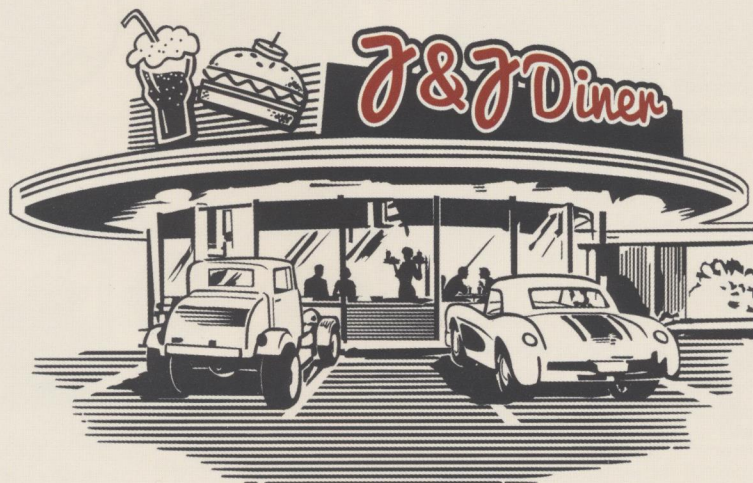
crowdgames.ru

— Лимонад? Лимонад им подавай? Куда катится мир?! Крутите рекламу бургеров по всем каналам, каждые 15 минут. У нас тут «Торговая марка бургеров», а не забегаловка для хиппи. И поставьте рекламный щит рядом вон с тем домом на углу. Пусть они мечтают о пиве каждую секунду, загорая в своём шикарном саду!

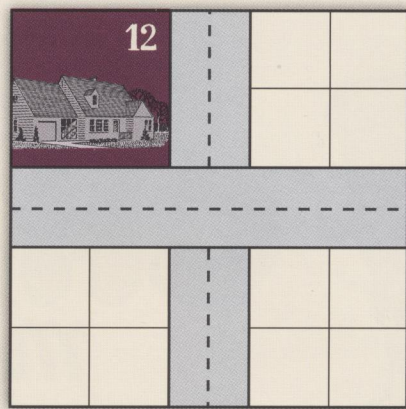
Под грозным взглядом владельца новый менеджер-стажёр трясся как осиновый лист, пытаясь вежливо сообщить дурную весть.

— Что значит «не хватает рук»? Обрадуйте этим директором по персоналу. Наймите больше людей! Обучите их! Но ни в коем случае не выдавайте им реальную зарплату. Я с этим бизнесом кручусь как белка в колесе и с пустыми руками не останусь! И увольте менеджера по продажам, она только спускает мои деньги на ветер. С этого дня у нас в меню бургеры гурмэ. Та же дрянь, но вдвое дороже. Срочно маркетолога ко мне!

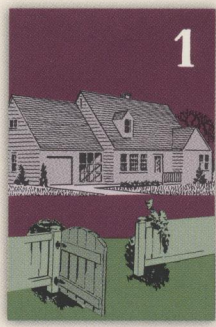
**Food Chain Magnate** — стратегическая игра высокой сложности об управлении сетью быстрого питания. Вам предстоит развивать свою компанию, грамотно распределяя человеческие ресурсы (карты сотрудников), а также бороться за специалистов на рынке труда. На модульном поле вы будете соревноваться в умении закупать продукты, размещать рекламу и привлекать клиентов скидками. В партии могут участвовать от 2 до 5 игроков старше 14 лет, одна партия занимает 2—4 часа.



# СОСТАВ ИГРЫ



20 квадратов поля



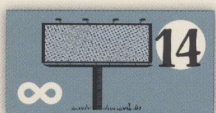
8 жетонов домов



8 жетонов садов



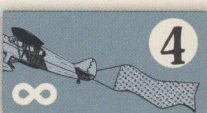
16 пронумерованных жетонов занятости



8 жетонов рекламы



6 рекламных щитов



4 почтовых ящика



3 самолёта и 3 радиовышки



15 жетонов ресторанов (по 3 для каждого игрока)



5 маркеров игроков

**ПЕРВЫЙ ЭТАП: ЗАДАЧА В ИГРЕ - ИГРА ОТ ПРОТЕКТА КОМПАНИИ**

# FOOD CHAIN

## Magnate

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

### Правила игры

**МЕНЮ ИГРОКА**

- ПОДГОТОВКА**
- РАСПОРАДОК ДНЯ**
- РАБОЧЕ ВРЕМЯ, 9:00-17:00**
- ВРЕМЯ УЖИНА**
- ЗАРПАТА**
- РЕКЛАМНЫЕ КАМПАНИИ**
- УБОРКА**

5 меню игроков (памятки)

**TURN ORDER TRACK**

1 2 3 4 5

Планишет порядка хода



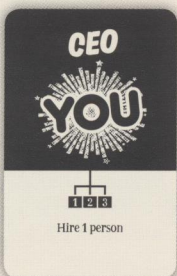
222 карты сотрудников



84 карты достижений



18 карт банковского резерва



6 карт CEO (карты владельцев)



Деньги (банкноты номиналом 1, 5, 10 и 50)



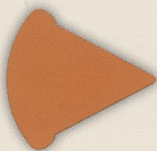
40 деревянных фишек газировок



40 деревянных фишек пива



40 деревянных фишек лимонадов



40 деревянных фишек пицц



40 деревянных фишек бургеров

# ВСТУПЛЕНИЕ

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Каждый игрок выступает в роли предпринимателя и будет строить свою сеть ресторанов быстрого питания. Участникам предстоит нанимать и обучать персонал, забирая с рынка труда карты сотрудников, а также расширять свою компанию, выполняя действия на модульном поле. Партия завершится, когда в банке дважды закончатся деньги. Победителем станет участник, в течение игры заработавший больше всего денег.

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

**Карты сотрудников.** На этих картах изображены работники и перечислены их действия, влияющие на развитие компании. Если в левом верхнем углу карты изображён символ ▶, такого сотрудника можно нанять на рынке труда, выполнив действие **найма**. Если на карте сотрудника есть символ 📦, то каждый раунд ему необходимо **платить зарплату**. В нижней части некоторых карт сотрудников представлены варианты повышения их квалификации после прохождения **обучения**. Если же сотрудник уже занимает ведущую должность, вместо этого вы увидите символ 1x. У каждого игрока может быть не больше 1 карты каждого типа с таким символом. На некоторых картах в правом верхнем углу указана **дальность**, в пределах которой этот сотрудник способен выполнять своё действие.

В штат компании вы можете нанять руководителей (■), специалистов по рекламе (■), закупщиков (■), кухонный персонал (■) и других работников. Чтобы выполнить действие с карты сотрудника, вам необходимо сперва разыграть её. «Разыграть карту сотрудника» означает выложить соответствующую карту на незанятую позицию в **структуре своей компании**.

**Пустое рабочее место.** Это позиция в структуре вашей компании, на которую вы не разыграли карту сотрудника.

**Квадраты поля.** Это фрагменты игрового поля размером 5 × 5 клеток. Одну клетку может занимать символ напитка, часть дороги или дома. Клетки без перечисленных объектов, а также не занятые никакими жетонами, называются пустыми.

**Рестораны.** У каждого игрока есть 3 жетона ресторана размером 2 × 2 клетки. Одна из клеток на таком жетоне отмечена уголком — это вход в ресторан. Рассчитывая **дальность от ресторана**, всегда начинайте отсчёт с его клетки со входом.

**Дальность.** Эта величина обозначает, сколько раз сотрудник (выполняя указанное на его карте действие) может пересечь границу между квадратами поля во время перемещения. Чаще всего сотрудники перемещаются по дорогам, но если на их картах изображён символ 🚗, они игнорируют дороги. Если сотрудник перемещается по дороге, он должен двигаться по пунктирной линии.

**Еда и напитки.** Это деревянные фишки, символизирующие еду (бургеры или пиццу) и напитки (газировку, лимонад или пиво). Если фишка лежит на доме, она отображает **спрос** его жителей, если на жетоне рекламы — **предложение** и **срок** его действия, а если перед игроком — **личный запас** во всех ресторанах его сети. **Символы напитков** на квадратах поля обозначают места, где закупщики могут приобретать напитки изображённого типа. Количество деревянных фишек в игре считается неограниченным.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ПОДГОТОВКА КАРТ

Разделите карты достижений по типам и разложите получившиеся стопки на столе так, как указано на схеме справа, — это **общий запас карт достижений**.


Разделите карты сотрудников по типам и разложите получившиеся стопки на столе так, как указано на схеме на с. 5, — это **рынок труда**. Так участники смогут видеть карьерные перспективы каждого сотрудника, а также легко заметят, что на рынке труда заканчиваются карты какого-либо типа.

Согласно количеству игроков оставьте в каждой стопке столько одинаковых карт сотрудников с символом **1x**, сколько указано в таблице ниже (лишние карты уберите в коробку).


Число игроков	Число одинаковых карт с <b>1x</b>	Номера недоступных щитов	Размер игрового поля
2	1	12, 15, 16	3 × 3
3	1	15, 16	3 × 4
4	2	16	4 × 4
5	3	—	5 × 4

Также уберите в коробку жетоны недоступных рекламных щитов и жетоны занятости с теми же номерами.


**FIRST TO HIRE 3 PEOPLE IN 1 TURN**  
(Первым нанять 3 сотрудников за раунд)  
Получите 2 карты Management trainee




**FIRST TO THROW AWAY DRINK/FOOD**  
(Первым выбросить напиток и/или еду)  
Используйте как холодильник для хранения 10 фишек товаров




**FIRST WAITRESS PLAYED**  
(Первым разыграть официантку)  
Каждая ваша карта Waitress приносит на 2 \$ больше




**FIRST TO HAVE \$20**  
(Первым накопить 20 \$)  
Можете посмотреть выбранные игроками карты банковского резерва




**FIRST TO HAVE \$100**  
(Первым накопить 100 \$)  
CEO получает действие CFO: +50% от дохода за текущий раунд. У вас не может быть CFO




**FIRST TO LOWER PRICES**  
(Первым снизить цену)  
Каждый ваш товар стоит на 1 \$ дешевле




**FIRST TO TRAIN SOMEONE**  
(Первым обучить сотрудника)  
В фазе 5 снижайте сумму выплаты зарплат на 15 \$




**FIRST BURGER PRODUCED**  
(Первым приготовить бургер)  
Получите карту Burger cook




**FIRST PIZZA PRODUCED**  
(Первым приготовить пиццу)  
Получите карту Pizza cook




**FIRST ERRAND BOY PLAYED**  
(Первым разыграть посыльного)  
Ваши закупщики приносят +1 фишку (за каждый символ напитка)




**FIRST CART OPERATOR PLAYED**  
(Первым разыграть грузчика с тележкой)  
Ваши закупщики получают +1 к дальности




**FIRST TO PAY \$20 OR MORE IN SALARIES**  
(Первым выплатить зарплату в 20 \$ или более)  
Можете применять действия обучения с разных карт на одного сотрудника




**FIRST BILLBOARD PLACED**  
(Первым разместить рекламу на щите)  
Не платите специалистам по рекламе; неограниченный срок рекламы




**FIRST BURGER MARKETED**  
(Первым разместить рекламу бургеров)  
Получайте 5 \$ за каждый проданный бургер




**FIRST PIZZA MARKETED**  
(Первым разместить рекламу пиццы)  
Получайте 5 \$ за каждую проданную пиццу




**FIRST DRINK MARKETED**  
(Первым разместить рекламу напитка)  
Получайте 5 \$ за каждый проданный напиток



**FIRST AIRPLANE CAMPAIGN**  
(Первым разместить авиарекламу)  
У вас +2 пустых рабочих места при определении порядка хода в фазе 2



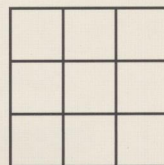
**FIRST RADIO CAMPAIGN**  
(Первым разместить радиорекламу)  
Ваши радиовышки дважды рекламируют товар



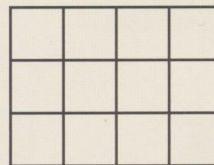
## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Перемешайте лицевой стороной вниз квадраты поля и возьмите 9 при игре вдвоём, 12 при игре втроём, 16 при игре вчетвером или все при игре впятером. Случайным образом поверните каждый квадрат поля, затем выложите их на стол лицевой стороной вверх так, как указано на схеме справа, чтобы создать уникальное **игровое поле** (лишние квадраты поля уберите в коробку).

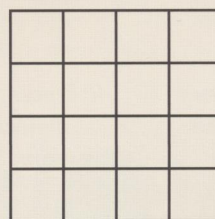
Положите рядом с полем планшет порядка хода. Поместите в общий запас деревянные фишки, все жетоны домов и садов, а также оставшиеся жетоны рекламы и жетоны занятости — они понадобятся в течение игры.



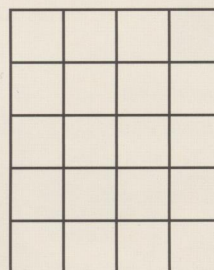
2 игрока



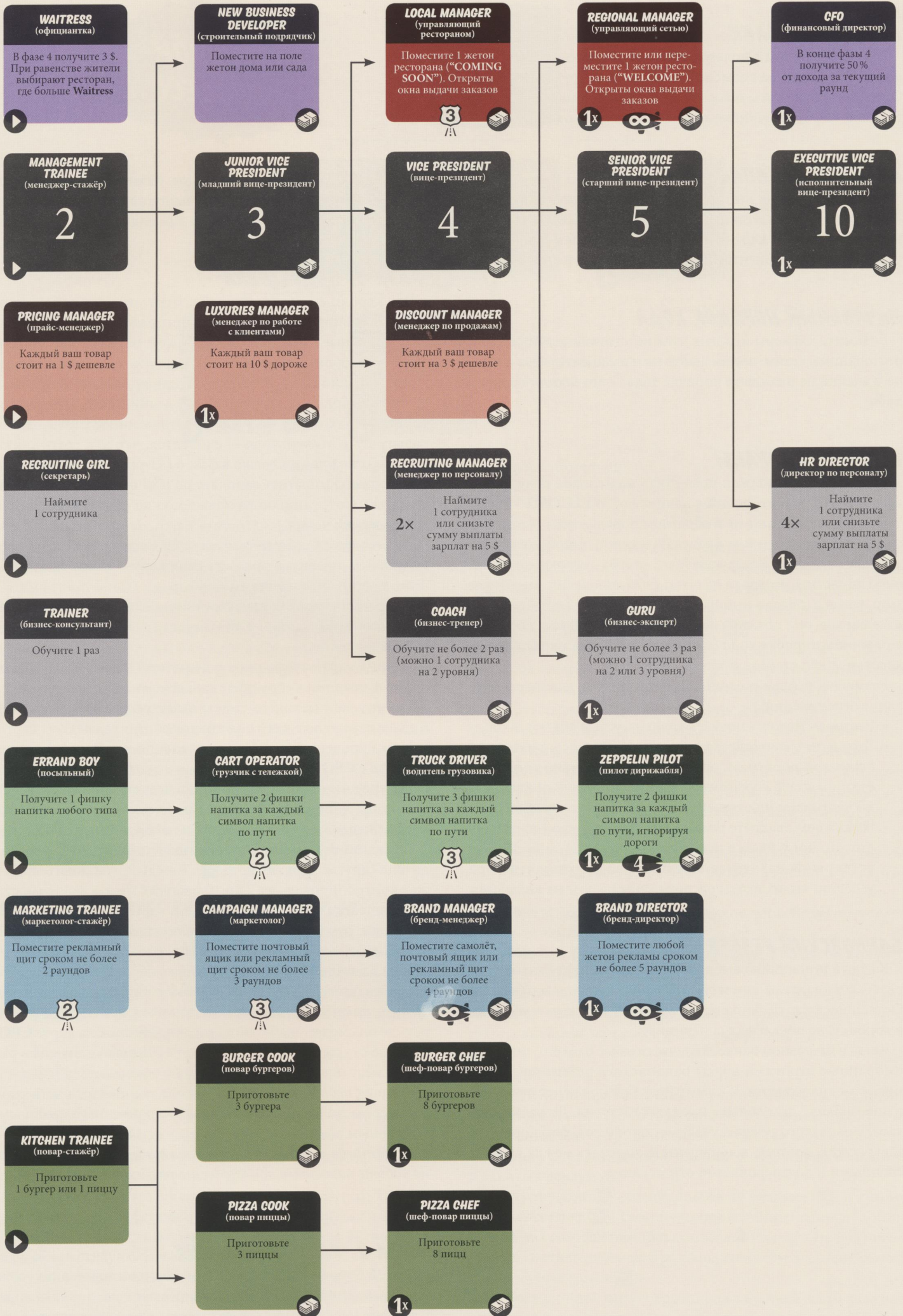
3 игрока



4 игрока



5 игроков



## НАЧАЛЬНЫЙ БАНК

Положите рядом с полем по 50 \$ за каждого игрока — это **банк**. Для удобства разменяйте несколько крупных купюр. Остальные банкноты пока что отложите — они понадобятся позднее. Игроки начинают партию без денег в личном запасе.

## НАЧАЛЬНЫЙ ЗАПАС ИГРОКОВ

Каждый участник выбирает ресторанный сет и получает 3 соответствующих жетона ресторанов, карту СЕО (владелец), набор из 3 разных карт банковского резерва и меню игрока. Оставшиеся компоненты этих типов уберите в коробку.

## НАЧАЛЬНЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

Возьмите маркеры игроков, соответствующие выбранным ресторанным сетям, перемешайте их и выложите слева направо в ячейки на планшете порядка хода — это **шкала порядка хода**.

## ПЕРВЫЕ РЕСТОРАНЫ

Каждый игрок должен поместить на игровое поле 1 свой жетон ресторана стороной с надписью “WELCOME” вверх. Участники помещают их в обратном порядке хода — начиная с того, чей маркер лежит правее на шкале порядка хода, и далее справа налево. Когда наступает очередь игрока, он может либо поместить ресторан на поле, либо пропустить ход. После того, как все сделали выбор, если какие-либо участники пропускали ход, они обязаны поместить свой ресторан, но теперь в **обычном порядке хода** (начиная с того, чей маркер лежит левее, и далее слева направо).

Размещая первые жетоны ресторанов, учитывайте следующие ограничения:

- Ресторан может занимать только пустые клетки поля.
- Вход в ресторан (клетка с уголком) должен соприкасаться с клеткой дороги. «Соприкасаться с чем-либо» означает примыкать к указанной клетке, жетону или квадрату по вертикали или горизонтали, но не по диагонали.
- На каждом квадрате поля может быть только 1 вход в ресторан. Допускается положение, при котором несколько ресторанов находятся на одном квадрате поля, но при условии, что их входы расположены на разных квадратах.

## БАНКОВСКИЙ РЕЗЕРВ

Каждый игрок тайно выбирает 1 из 3 своих карт банковского резерва и кладёт её лицевой стороной вниз рядом с банком. Оставшиеся карты банковского резерва участники убирают в коробку, не показывая соперникам.

Когда в начальном банке закончится запас банкнот, откройте выбранные игроками карты банковского резерва и пополните банк на указанную сумму. Чем больше денег окажется в новом банке, тем дольше продлится партия. До раскрытия карт банковского резерва участники не знают, как скоро игра завершится, поэтому вынуждены лавировать между краткосрочными и долгосрочными стратегиями.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится несколько раундов. Каждый раунд разделён на 7 фаз. В одних фазах игроки выполняют действия одновременно, в других — по очереди в порядке хода.

### ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА

Все игроки смотрят на карты сотрудников у себя в руке и тайно выбирают, какие из них хотят разыграть в этом раунде. Выбранные карты участники кладут перед собой стопкой лицевой стороной вниз, а оставшиеся откладывают, не показывая соперникам. Затем игроки одновременно открывают стопку, выбранную на этот раунд — считается, что эти сотрудники находятся **на работе**. Отложенные карты нельзя разыграть в этом раунде — считается, что эти сотрудники отдыхают **на пляже**. Однако в фазе 5 («Зарплата») им всё равно необходимо выплатить зарплату по обычным правилам (или уволить). Сотрудники на пляже можно обучать, выполняя **действие обучения**.

Во всех фазах, кроме этой, игроки могут в любой момент попросить соперника показать свои карты: как те, что на работе, так и те, что на пляже.

В первом раунде каждый участник может разыграть только свою начальную карту — СЕО (владелец). Это Вы. Карты СЕО всегда на работе.

Открыв карты сотрудников на работе, выложите их на незанятые позиции в структуре вашей компании. Начните с сотрудника, занимающего самую высокую должность (СЕО), и далее переходите к его подчинённым, выкладывая их карты на один уровень ниже. У вас должна получиться пирамида во главе с СЕО.

Построение структуры компании всегда начинается с СЕО. Он может контролировать до 3 рабочих мест (на его карте изображены 3 ячейки). Каждое из этих мест может занять 1 карта: либо обычного сотрудника, либо другого руководителя (другая чёрная карта ■). Каждый руководитель может контролировать от 2 до 10 рабочих мест в зависимости от количества изображённых на его карте ячеек. **Обратите внимание:** руководители подчиняются только СЕО и не могут находиться в подчинении у других руководителей.

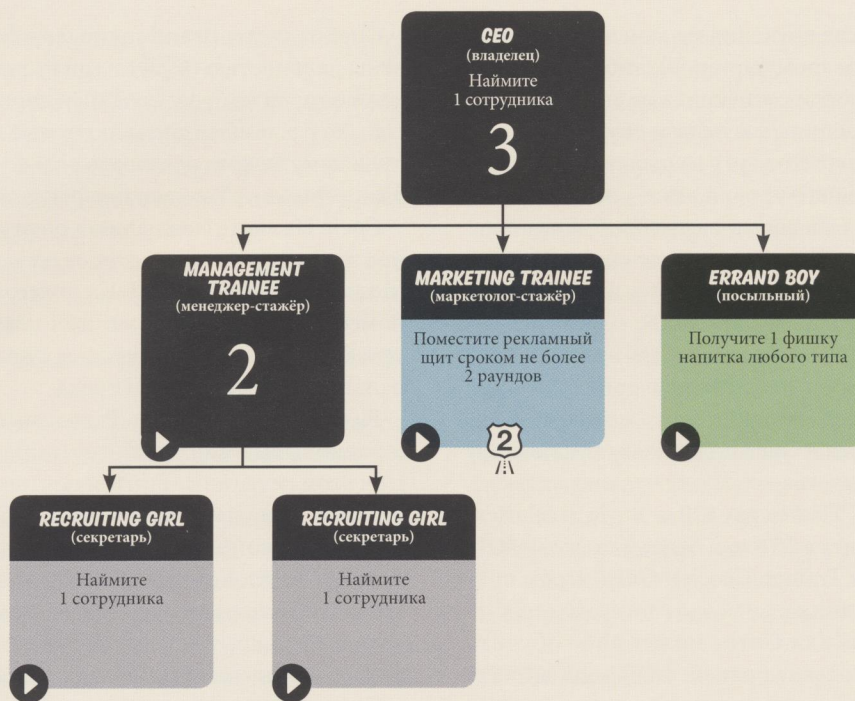
Если в начале фазы игрок случайно выбрал больше карт, чем способен поместить в структуру компании, то он обязан отложить на пляж все свои карты сотрудников, кроме СЕО. В этом раунде он сможет выполнить только действие на карте СЕО.

После открытия карт банковского резерва количество рабочих мест под контролем СЕО может измениться (см. с. 11, «Банк опустел в первый раз»). Если оно увеличилось, четвёртое рабочее место может занять 1 карта по обычным правилам, описанным выше.

**Обратите внимание:** считается, что все ваши карты на работе находятся одновременно во всех ресторанах вашей сети.

### ФАЗА 2. РАСПОРЯДОК ДНЯ

В этой фазе игроки определяют порядок ходов в текущем раунде, занимая доступные ячейки на шкале порядка хода. Сдвиньте маркеры игроков на шкале, расположив над ячейка-



Пример. Структура развивающейся компании

ми. Участник, у которого после фазы 1 («Подготовка») осталось больше всего пустых рабочих мест, первым выбирает любую ячейку на шкале порядка хода и помещает в неё свой маркер. Затем выбор делает следующий участник с наибольшим количеством пустых рабочих мест и так далее. Пустыми считаются рабочие места под картами CEO и руководителей (■), на которые вы не разыграли карты сотрудников. Если у вас есть достижение «**First airplane campaign**» («Первым разместить авиарекламу»), то до конца партии в этой фазе считается, что у вас есть 2 дополнительных пустых рабочих места.

В случае равенства по количеству пустых рабочих мест раньше ячейку выбирает претендент, чей маркер находился левее на шкале порядка хода в начале этой фазы.

Игроки могут помещать свои маркеры только в доступные ячейки, не занятые другими маркерами. Количество доступных ячеек всегда соответствует числу участников. Так, при игре втроём нельзя занимать ячейки с номерами 4 и 5.

### ФАЗА 3. РАБОЧЕЕ ВРЕМЯ, 9:00–17:00

В этой фазе игроки по очереди совершают ходы в соответствии с порядком хода (начиная с того, чей маркер лежит левее на шкале порядка хода, и далее слева направо). В свой ход участник может **1 раз** выполнить действие(-я) с каждой своей карты сотрудника на работе. Действия на нижеперечисленных картах обязательны к выполнению:

- **Waitress** (официантка);
- **CFO** (финансовый директор);
- **Pricing manager** (прайс-менеджер);
- **Luxuries manager** (менеджер по работе с клиентами);
- **Discount manager** (менеджер по продажам);
- **Recruiting manager** (менеджер по персоналу);
- **HR director** (директор по персоналу).

Действия на остальных картах сотрудников выполняйте по желанию (все действия описаны на самих картах и в меню игрока). Когда участник закончит выполнять действия, ход передаётся следующему игроку.

Вне зависимости от того, какое место в структуре компании занимают карты сотрудников, в свой ход игрок выполняет действия на них строго поэтапно в следующем порядке.

### НАЁМ

При выполнении **действия найма** примите в компанию 1 нового сотрудника. Карта CEO (владелец) позволяет гарантированно нанимать каждый раунд 1 нового сотрудника, но вы можете нанять больше, если в структуре вашей компании есть карты специалистов по персоналу (■).

Вы можете нанять сотрудника, только если на его карте есть символ начального уровня ▶. Заберите с рынка труда выбранную карту сотрудника и отложите её на пляж. Если все карты нужного типа закончились, вы не можете нанять такого сотрудника, пока карта не вернётся на рынок труда. Однако вы можете нанять такого сотрудника, если сразу же обучите его, что позволит вам немедленно забрать карту следующего уровня. Это можно повторять несколько раз за раунд, если у вас достаточно действий найма и действий обучения (см. «Обучение» ниже).

Действие найма могут выполнять следующие сотрудники:

- **Recruiting girl** (секретарь) позволяет нанять 1 сотрудника;
- **Recruiting manager** (менеджер по персоналу) позволяет нанять не более 2 сотрудников;
- **HR director** (директор по персоналу) позволяет нанять не более 4 сотрудников.

**Обратите внимание:** неиспользованные действия найма на картах **Recruiting manager** и **HR director** снижают общую сумму выплаты зарплат в фазе 5 («Зарплата»).

### ОБУЧЕНИЕ

При выполнении **действия обучения** повысьте квалификацию одного своего сотрудника на 1 уровень. Вы можете обучать только сотрудников на пляже (включая нанятых в текущем раунде). Нельзя обучать сотрудников на работе и занятых рекламой.

У закупщиков (■), специалистов по рекламе (■) и кухонного персонала (■) свои пути повышения квалификации. Остальных сотрудников (без символа ▶) вы можете получить, обучив соответствующего руководителя (см. на схеме рынка труда чёрные карты ■).

На большинстве карт сотрудников в нижней части указаны варианты повышения их квалификации. Например, **Kitchen**



**trainee** (повар-стажёр) после обучения на ваш выбор может стать либо **Burger cook** (поваром бургеров), либо **Pizza cook** (поваром пиццы). Если на карте сотрудника не указаны варианты повышения квалификации, его нельзя обучить.

Обучив сотрудника, верните его карту на рынок труда, а взамен заберите карту следующего уровня этого специалиста.


Действие обучения могут выполнять следующие сотрудники:

- **Trainer** (бизнес-консультант) позволяет обучить 1 раз;
- **Coach** (бизнес-тренер) позволяет обучить не более 2 раз (можно одного сотрудника на 2 уровня);
- **Guru** (бизнес-эксперт) позволяет обучить не более 3 раз (можно одного сотрудника на несколько уровней).


Обычно в течение раунда одного сотрудника можно обучить только на 1 уровень, но **Coach** и **Guru** позволяют обучать сразу на несколько уровней, пропуская все промежуточные. Также, если у вас есть достижение **“First to pay \$20 or more in salaries”** («Первым выплатить зарплату в 20 \$ или более»), то вы можете объединять действия с карт **Trainer**, **Coach** и **Guru**, чтобы применять их на одного сотрудника.

В течение раунда **Coach** (или **Guru**) может либо обучить одного сотрудника на несколько уровней, либо распределить свои действия обучения между разными сотрудниками (например, обучить нескольких на 1 уровень).

Вы не можете обучить сотрудника, если нужной карты нет на рынке труда. Однако, если вы обучили сотрудника сразу на несколько уровней, не имеет значения, есть ли на рынке труда «промежуточные» карты, — просто заберите карту нужного специалиста.

Нельзя иметь несколько одинаковых карт с символом .

## РЕКЛАМА

При выполнении **действия рекламы** поместите на поле 1 жетон рекламы доступного типа (рекламный щит, почтовый ящик, самолёт или радиовышку). Каждый ваш специалист по рекламе () может поместить 1 жетон на определённый срок и на определённой дальности от входа в ваш ресторан. Поместив жетон рекламы, выберите, какой **товар** (пиццу, бургер, пиво, газировку или лимонад) он будет рекламировать.


Действие рекламы могут выполнять следующие сотрудники:

- **Marketing trainee** (маркетолог-стажёр) позволяет поместить только рекламный щит;
- **Campaign manager** (маркетолог) — рекламный щит или почтовый ящик;
- **Brand manager** (бренд-менеджер) — рекламный щит, почтовый ящик или самолёт;
- **Brand director** (бренд-директор) — любой жетон рекламы, включая радиовышку.

**Дальность.** На карте каждого специалиста по рекламе указана дальность, в пределах которой он может поместить жетон рекламы. Например, **Marketing trainee** — в пределах 2 квадратов поля от любого вашего ресторана (то есть, перемещаясь по дороге, он может до 2 раз пересечь границу между квадратами поля). Это значит, что он может поместить рекламный щит:

- а) на квадрат поля со входом в любой ваш ресторан (на начальный квадрат) (дальность 0);
- б) на квадрат поля, соседний от начального по вертикали или горизонтали (дальность 1);
- в) или на квадрат поля, соприкасающийся с соседним (дальность 2).

Начните отсчёт дальности от любого вашего ресторана. Вход в этот ресторан и помещённый жетон рекламного щита (или почтового ящика) должны быть соединены дорогой с непрерывной пунктирной линией.

Специалисты **Brand manager** и **Brand director** не ограничены дальностью () и могут поместить жетон рекламы, даже если он не будет соединён дорогой с вашим рестораном. Однако рекламные щиты, почтовые ящики и радиовышки по-прежнему можно помещать только на пустые клетки рядом с дорогой (см. «Размещение рекламы» ниже).

**Срок.** На карте специалиста по рекламе указано максимальное число раундов, на которое он может разместить рекламу (но минимум на 1 раунд). Например, **Marketing trainee** может поместить жетон рекламы на 1 или 2 раунда. По истечении срока жетон рекламы убирается с поля. Нельзя убрать рекламу раньше уже заявленного срока.

**Размещение рекламы.** Рекламные щиты, почтовые ящики и радиовышки могут занимать только пустые клетки поля. При этом рекламные щиты и почтовые ящики должны соприкасаться с дорогой, ведущей к вашему ресторану. Радиовышки должны соприкасаться с дорогой, но не имеет значения, куда она ведёт. Если вы помещаете жетон рекламы, накрывая границу нескольких квадратов поля, то достаточно, чтобы хотя бы 1 накрытая клетка соприкасалась с дорогой и находилась в пределах дальности специалиста.

Самолёты размещаются у любого края игрового поля так, чтобы обозначить один или несколько рядов или столбцов из клеток. Для самолётов не имеет значения расположение дорог и дальность от ресторанов. В игре доступны самолёты трёх размеров: 1, 3 и 5-го — они будут пролетать над таким же числом рядов или столбцов. Нельзя располагать самолёт так, чтобы он даже частично пролетал за пределами поля, но разрешается поместить так, чтобы его траектория частично или полностью совпадала с траекторией другого самолёта.



Не запрещается помещать жетон рекламы так, чтобы в радиусе его действия не было ни одного дома (см. с. 11, «Фаза 6. Рекламные кампании»).

**Выбор товара.** Реклама может продвигать пиццу, бургеры или один из напитков. Поместив на поле жетон рекламы, положите на него фишку(-и) одного выбранного товара — так вы обозначите предложение. Количеством фишек вы заявляете срок размещения рекламы. Пока рекламная кампания продолжается, вы никак не можете изменить товар, который она продвигает. **Обратите внимание:** разрешается разместить рекламу напитка того типа, символа которого нет на поле.

**Занятые специалисты по рекламе.** Если специалист разместил рекламу, отложите его карту и поместите на неё жетон занятости с тем же номером, что и на только что помещённом жетоне рекламы. Этот сотрудник недоступен, пока его жетон рекламы не уберут с поля. Такой специалист не занимает позицию в структуре компании.

Если у вас есть достижение **“First billboard placed”** («Первым разместить рекламу на щите»), то до конца партии все ваши специалисты по рекламе размещают рекламу на неограниченный срок. Всегда помещайте жетоны рекламы стороной со знаком бесконечности вверх и кладите на них только 1 фишку товара. Ваши специалисты, разместившие такую рекламу, останутся недоступными до конца игры: их карты нельзя вернуть в руку или на рынок труда.

## ГОТОВКА ЕДЫ И ЗАКУПКА НАПИТКОВ

При выполнении **действия подготовки еды** получите число фишек еды, указанное на картах кухонного персонала () , а при выполнении **действия закупки напитков** получите фишки напитков, как указано на картах закупщиков () . Берите фишки из общего запаса и кладите их рядом с собой в личный запас. Эту еду и напитки вы можете продавать в любых ресторанах своей сети.

Действие готовки еды могут выполнять следующие сотрудники:

- **Kitchen trainee** (повар-стажёр) позволяет на ваш выбор получить 1 фишку бургера или пиццы;
- **Burger cook** (повар бургеров) и **Burger chef** (шеф-повар бургеров) позволяют получить столько фишек бургеров, сколько указано на их картах;
- **Pizza cook** (повар пиццы) и **Pizza chef** (шеф-повар пиццы) позволяют получить столько фишек пиццы, сколько указано на их картах.

Действие закупки напитков могут выполнять следующие сотрудники:

- **Errand boy** (посыльный) позволяет на ваш выбор получить 1 фишку любого напитка (газировку, пиво или лимонад);
- **Cart operator** (грузчик с тележкой) позволяет получать по 2 фишки напитка за символ напитка по пути;
- **Truck driver** (водитель грузовика) позволяет получать по 3 фишки напитка за символ напитка по пути;
- **Zeppelin pilot** (пилот дирижабля) позволяет получать по 2 фишки напитка за символ напитка по пути, игнорируя дороги.

**Cart operator.** Начав отсчёт от входа в любой ваш ресторан, грузчик с тележкой перемещается по дороге в нужном вам направлении, пересекая границу между квадратами поля не более 2 раз (дальность 2). За каждый символ напитка, вдоль которого он перемещается, получайте 2 соответствующие фишки напитка (даже если символ изображён на соседнем квадрате). Вы не получаете напитки, если его путь касается символа только по диагонали (например, на перекрёстках). Если на одном квадрате поля несколько символов напитков, вы можете получить фишки за каждый из них, но соблюдая правила, описанные выше. Запрещается перемещаться в обратном направлении. Сотруднику не нужно возвращаться в ресторан.

**Truck driver.** Перемещается по дорогам точно так же, как **Cart operator**, но его дальность равна 3. За каждый символ напитка вы получаете 3 соответствующие фишки (вместо 2).

**Zeppelin pilot.** Начав отсчёт от квадрата поля со входом в любой ваш ресторан, пилот дирижабля перемещается по квадра-

там поля в нужном вам направлении, игнорируя дороги (дальность 4). Он не может пролететь дважды над одним квадратом и не может перемещаться по диагонали. За каждый символ напитка, над которым он пролетает (в том числе на начальном квадрате), получайте 2 соответствующие фишки напитка. Если на одном квадрате поля несколько символов напитков, то вы получаете фишки за каждый из них.

**Обратите внимание:** каждый ваш закупщик приносит фишки за символ напитка, даже если другой ваш закупщик уже приносил фишки за этот символ в текущем раунде.

Если у вас есть достижение **“First errand boy played”** («Первым разыграть посыльного»), то до конца партии за каждый символ напитка ваши закупщики приносят на 1 фишку больше. Ваши карты **Errand boy** (включая ту, за которую вы получили это достижение) приносят по 2 одинаковых напитка.

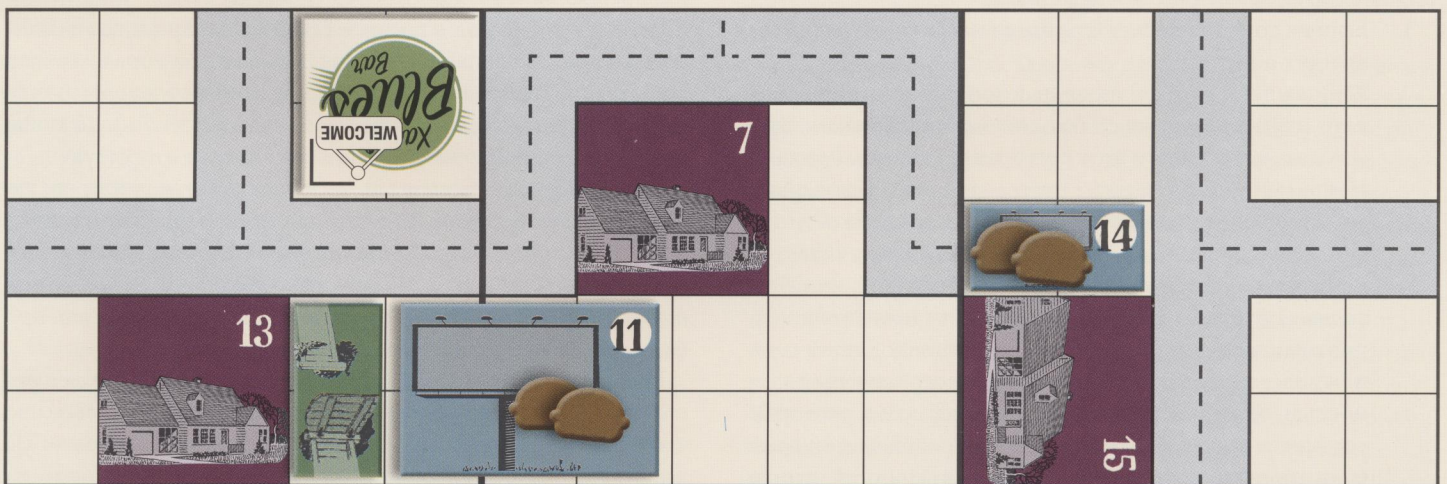
Если у вас есть достижение **“First cart operator played”** («Первым разыграть грузчика с тележкой»), то до конца партии дальность на всех ваших картах **Cart operator, Truck driver** и **Zeppelin pilot** увеличена на 1.

## СТРОИТЕЛЬСТВО

При выполнении **действия строительства** вы можете либо построить новый дом, либо пристроить сад к существующему дому. Действие строительства может выполнять только **New business developer** (строительный подрядчик).

**Строительство нового дома.** Возьмите из общего запаса жетон дома на ваш выбор и поместите его на пустые клетки поля так, чтобы хотя бы 1 из клеток на этом жетоне соприкасалась с дорогой. Вы можете поместить жетон дома на любое подходящее место на поле, вне зависимости от расположения ресторанов.

**Пристройка сада.** Возьмите из общего запаса жетон сада и поместите его на пустые клетки поля так, чтобы он соприкасался с домом, изображённым на квадрате поля. Дом и жетон сада должны образовать прямоугольник размером 2 × 3 клетки. К каждому дому можно пристроить только 1 сад. Поместив жетон сада, поверните его так, чтобы было понятно, к какому дому он пристроен. Нельзя пристроить сад к жетону дома, поскольку на таком жетоне уже есть сад.



**Пример.** Владелец сети «Xango Blues Bar» разыграл в этом раунде сразу 2 карты **Marketing trainee** (маркетолог-стажёр). Игрок размещает 2 рекламных щита (№ 11 и № 14), как показано на рисунке. Щит № 11 расположен на дальности 0, поскольку он соприкасается с дорогой на том же квадрате поля, что и вход в ресторан. Щит № 14 расположен на дальности 2

(максимально допустимая для **Marketing trainee**), так как дорога от входа в ресторан до этого щита дважды пересекает границу квадратов поля.

Несмотря на то, что ресторан «Xango Blues Bar» не соединён с домом № 15, щит № 14 построен не зря: игрок всё ещё может объединить этот дом с дорогой, если пристроит к нему сад.

## РЕОРГАНИЗАЦИЯ СЕТИ

Это действие доступно на картах сотрудников **Local manager** (управляющий рестораном) и **Regional manager** (управляющий сетью). При выполнении *действия реорганизации сети* вы можете поместить на поле новый ресторан своей сети (**Regional manager** вместо этого может переместить существующий). Рестораны по-прежнему могут занимать только пустые клетки поля. Вход в ресторан (клетка с уголком) должен соприкасаться с дорогой. Но, в отличие от правил размещения первых ресторанов, теперь допускается, чтобы на каждом квадрате поля находилось несколько входов в рестораны.

**Local manager.** Управляющий рестораном позволяет поместить новый ресторан на квадрат поля на дальности 3 или менее от другого вашего ресторана, при условии, что эти квадраты поля соединены дорогой. Вход в новый ресторан должен соприкасаться с дорогой, но не обязательно с той, по которой вы определяли дальность. Поместите жетон нового ресторана стороной с надписью **“COMING SOON”** («Скоро открытие») вверх. Вы сможете перевернуть его (открыть ресторан) только в конце текущего раунда. Пока **Local manager** на работе, в вашей сети открыты окна выдачи заказов: до конца раунда каждая клетка ваших жетонов ресторанов считается входом.

**Regional manager.** Управляющий сетью позволяет поместить новый ресторан на любой квадрат поля (дальность не имеет значения) так, чтобы вход (клетка с уголком) соприкасался с дорогой. Такой ресторан открывается немедленно: положите жетон стороной с надписью **“WELCOME”** («Добро пожаловать») вверх. Вместо того, чтобы поместить новый ресторан, этот специалист может переместить и/или повернуть один из ваших ресторанов, уже находящихся на поле. Пока **Regional manager** на работе, в вашей сети открыты окна выдачи заказов: до конца раунда каждая клетка ваших жетонов ресторанов считается входом.

## ФАЗА 4. ВРЕМЯ УЖИНА

Наступает вечер, и жители домов отправляются на ужин. Они идут в рестораны по очереди в порядке возрастания номеров их домов, начиная с наименьшего из расположенных на игровом поле. В этой фазе от игроков ничего не зависит; жители сами решают, в какой ресторан пойдут ужинать, и выбирают согласно следующим правилам:

1. Если на доме нет фишек еды и/или напитков, его жители не идут в ресторан.
2. Если на доме есть фишки еды и/или напитков, его жители идут в ресторан с таким же **набором фишек**, при условии, что их дом и этот ресторан соединены **дорогой**. Например, жители хотят 2 бургера и 1 пиво. Проверьте, есть ли в личном запасе владельца какой-либо сети такой же набор фишек — если есть, то его сеть считается **подходящей**. Если в какой-либо сети нет пива или есть только 1 бургер, то такая сеть считается **неподходящей**, поэтому жители пойдут в ресторан подходящей сети или вовсе останутся дома. Жители не ограничены дальностью, однако необходимо, чтобы их дом и ресторан соединяла дорога. Начните отсчёт от любой клетки дома (или его сада), которая соприкасается с дорогой, чтобы проверить соединение. Если ни одна из дорог не ведёт в ресторан подходящей сети, жители остаются дома. Если жители могут отправиться в рестораны только одной подходящей сети, они идут в любой из них.
3. Если жителям подходят сразу несколько сетей и у каждой из них есть ресторан, соединённый дорогой с их домом, то такие сети считаются **конкурирующими**. Жи-

тели выберут один из подходящих ресторанов по 2 критериям: **цене за единицу товара** и **расстоянию**.

• **Цена за единицу товара.** Начальная цена каждого вашего товара — 10 \$, но это значение меняется, если у вас на работе есть один или несколько следующих сотрудников:

- **Pricing manager** (прайс-менеджер) снижает цену за единицу товара на 1 \$;
- **Discount manager** (менеджер по продажам) снижает цену за единицу товара на 3 \$;
- **Luxuries manager** (менеджер по работе с клиентами) повышает цену за единицу товара на 10 \$.

Например, если у вас на работе 2 **Pricing manager** и 1 **Discount manager**, то каждый ваш товар стоит 5 \$. Если у вас есть достижение **“First to lower prices”** («Первым снизить цену»), то до конца партии начальная цена каждого вашего товара — 9 \$. **Обратите внимание:** на цену за единицу товара не влияют такие бонусы, как *действие на карте сотрудника CFO* (финансовый директор) и все достижения, аналогичные **“First burger marketed”** («Первым разместить рекламу бургеров»).

• **Расстояние.** Определите расстояние от дома до входа в ближайший ресторан каждой из подходящих сетей. Для этого посчитайте, сколько раз по пути жителям необходимо пересечь границу между квадратами поля. Если дом и вход в подходящий ресторан соединены дорогой и находятся на одном квадрате поля, считается, что расстояние между ними равно 0.

Для каждого подходящего ресторана сложите получившееся расстояние и цену за единицу товара (количество фишек на доме не учитывается). Жители идут в ресторан с **наименьшим** результатом.

4. Если у нескольких ресторанов наименьший результат (цена за единицу товара + расстояние), то жители идут в тот из них, у владельца которого на работе больше карт **Waitress** (официантка).
5. В случае равенства по количеству карт **Waitress** жители идут в ресторан того претендента, чей маркер находится левее на шкале порядка хода.

Если жители дома выбрали ваш ресторан, то вы обязаны предоставить им соответствующую еду и/или напитки. Сбросьте все фишки с их дома и такой же набор фишек из личного запаса. За каждый ваш проданный таким образом товар возьмите деньги из банка: цена за единицу товара + бонус достижения за продажу товара этого типа (если есть). До конца игры участники держат все свои банкноты в открытую.

Если к дому пристроен сад, то за каждый товар жители заплатят удвоенную цену (это не учитывается при определении цены за единицу товара). **Обратите внимание:** удваивается цена, но не бонус. Это значит, что доход от 1 проданного товара высчитывается по формуле: **цена за единицу товара (×2, если дом с садом) + бонус достижения**.

Поскольку порядок, в котором жители отправляются в рестораны, определяется номерами домов, может случиться так, что некоторым жителям не хватило желаемых товаров — еда и напитки закончились во всех ресторанах, с которыми их дом соединён дорогой. В таком случае жители, не найдя подходящих вариантов, остаются дома.

**Пример.** Игрок продаёт 1 бургер и 2 пива жителям дома с садом. Его **Luxuries manager** (менеджер по работе с клиентами) повышает цену на 10 \$, поэтому каждый его товар стоит 10 \$ + 10 \$ = 20 \$. Сад удваивает эту цену: 20 \$ × 2 = 40 \$. Также у игрока есть достижение **“First burger marketed”**

(«Первым разместить рекламу бургеров»), благодаря чему он дополнительно получает по 5 \$ за каждый проданный бургер. Таким образом 1 бургер принёс ресторану 45 \$. У игрока нет бонуса за продажу напитков, так что каждое пиво он продаёт за 40 \$ (20 \$ удваиваются за сад). Общий доход ресторана за этот дом составил  $45 \$ + (40 \$ \times 2) = 125 \$$ .

**Waitress (официантка).** Когда жители всех домов сходят в ресторан или откажутся от этого, получите чаевые: по 3 \$ за каждую вашу карту **Waitress** на работе либо по 5 \$, если у вас есть достижение **“First waitress played”** («Первым разыграть официантку»). Вы получаете чаевые, даже если в этой фазе жители не посещали ваши рестораны.

**CFO (финансовый директор).** Если ваш CFO на работе или у вас есть достижение **“First to have \$100”** («Первым накопить 100 \$»), дополнительно возьмите из банка бонус в размере 50 % (округляя вверх) от своего дохода, полученного в текущем раунде (включая чаевые за карты **Waitress**). Рекомендуем в течение раунда откладывать заработанные деньги, чтобы верно рассчитать этот бонус.

**Банкротство.** В редких случаях возможна ситуация, при которой вы разыграли карты **Pricing manager** и **Discount manager** так, что цена за единицу товара стала отрицательной (такой долг также удваивается за сад и учитывается для действия на карте **CFO**). В этом случае вы должны выплатить разницу за каждый товар, вернув деньги в банк. Если у вас недостаточно денег, то в конце текущего раунда ваша сеть исключается из игры. Ваши рестораны, а также жетоны рекламы со знаком бесконечности остаются на поле до конца партии, а обычные жетоны рекламы — на заявленный срок.

Если в любой момент этой фазы в банке закончатся деньги, откройте выбранные игроками карты банковского резерва (см. подробнее ниже). Когда банк опустеет во второй раз, в конце этой фазы партия завершится. В последнем раунде зарплата сотрудникам не выплачивается.

**Банк опустел в первый раз.** Откройте карты банковского резерва, выбранные игроками в начале партии. Сложите все числа на них и пополните банк на эту сумму отложенными банкнотами.

На каждой карте банковского резерва изображены 2, 3 или 4 ячейки. Посчитайте, какое количество ячеек встречается на открытых картах чаще всего. Так вы определите максимально доступное число рабочих мест под контролем всех СЕО (владельцев), начиная со следующего раунда и до конца партии. Например, если на двух картах изображены 2 ячейки, на одной — 3 ячейки и ещё на одной — 4 ячейки, то до конца игры все СЕО будут контролировать по 2 рабочих места (а не по 3, как в начале партии). В случае равенства по количеству ячеек выбирайте большее значение. Например, если в банковском резерве две карты с 2 ячейками и две карты с 4 ячейками, то все СЕО будут контролировать по 4 рабочих места. Уберите открытые карты банковского резерва в коробку.


Рекомендуем оставить рядом с полем подходящую карту банковского резерва в качестве напоминания, какое количество рабочих мест доступно.



**Банк опустел во второй раз.** Когда деньги в банке закончатся во второй раз, партия завершится. Доиграйте эту фазу до конца — все участники должны получить заработанные деньги. Если кому-либо из игроков не хватило банкнот, запишите невыплаченную сумму и учитывайте её при итоговом подсчёте. **Побеждает участник, в течение партии заработавший больше всего денег.** При ничьей выигрывает претендент, чей маркер находится левее на шкале порядка хода.

## ФАЗА 5. ЗАРПЛАТА

Каждый игрок может выбрать карты сотрудников (на работе и на пляже), которых хочет уволить, затем участники **одновременно** показывают эти карты. Уволенные сотрудники возвращаются на рынок труда.

Нельзя увольнять занятых специалистов по рекламе (кроме случая, описанного ниже).

Теперь каждый игрок должен выплатить зарплату: вернуть в банк по 5 \$ за каждого своего сотрудника (на работе и на пляже), на карте которого есть символ . Помните, что некоторые достижения и неиспользованные действия сотрудников снижают общую сумму выплаты.

Занятым специалистам по рекламе с символом  также необходимо выплачивать зарплату. Если вы не можете заплатить за такого специалиста, то вы обязаны его уволить, однако соответствующий ему жетон рекламы останется на поле на заявленный срок. **Обратите внимание:** вы можете уволить занятого специалиста только в последнюю очередь — если уже уволили всех остальных сотрудников с символом .

**Recruiting manager (менеджер по персоналу) и HR director (директор по персоналу).** При выполнении действий на картах **Recruiting manager** и **HR director** вы можете нанять меньше сотрудников, чтобы за каждое неиспользованное действие найма снизить в этой фазе общую сумму выплаты зарплат на 5 \$.

Вы обязаны применить все снижения суммы выплаты — это важно для достижения **“First to pay \$20 or more in salaries”** («Первым выплатить зарплату в 20 \$»). Тем не менее минимальная сумма выплаты — 0 \$ (не может стать отрицательной), ведь люди не будут платить, чтобы работать на вас!

## ФАЗА 6. РЕКЛАМНЫЕ КАМПАНИИ

В этой фазе происходит запуск рекламных кампаний, начиная с жетона рекламы с наименьшим номером и далее в порядке возрастания чисел.

Когда вы кладёте фишки еды и/или напитков на дом, всегда берите их из общего запаса. **Обратите внимание:** на каждом доме без сада может лежать не более 3 фишек, а на доме с садом — не более 5. Если дом с максимальным числом фишек попадает в радиус действия рекламы, то не добавляйте на этот дом новые фишки. Реклама просто не привлекла клиентов — такое часто случается в жизни!

**Реклама на щитах.** Такая реклама действует на все дома, соприкасающиеся с этим щитом по вертикали и/или горизонтали, но не по диагонали. Чаще всего в радиус действия рекламного щита попадают 1 или 2 дома — положите на каждый из них по 1 фишке рекламируемого товара. Считается, что дом находится в радиусе действия, даже если со щитом соприкасается только его сад.

**Почтовая рассылка.** Такая реклама действует на все дома, находящиеся внутри того же квартала, что и жетон почтового ящика. Кварталом называется территория, со всех сторон окружённая дорогами и, возможно, краем поля. Радиус действия почтовой рассылки ограничен только дорогами и проходит через другие элементы на поле (такие, как рестораны и дома). Положите по 1 фишке рекламируемого товара на каждый дом в этом квартале.

**Авиареклама.** Такая реклама действует на все дома, над которыми пролетает самолёт. Это дома, находящиеся в одном ряду или столбце с жетоном самолёта (шириной в 1, 3 или 5 клеток в зависимости от размера самолёта). Считается, что дом находится в радиусе действия, даже если самолёт пролетает только над частью дома или его садом. Положите

по 1 фишке рекламируемого товара на каждый дом в радиусе действия самолёта.

**Радиореклама.** Такая реклама действует на все дома, расположенные на квадрате поля с радиовышкой, и на 8 окружающих его квадратах. Считается, что дом находится в радиусе действия, даже если на квадрате поля расположена только часть дома или его сада. Положите по 1 фишке рекламируемого товара на каждый дом в радиусе действия либо по 2 одинаковые фишки, если у вас есть достижение **“First radio campaign”** («Первым разместить радиорекламу»).

Проведя все рекламные кампании, уберите по 1 фишке с каждого жетона рекламы (если срок размещения ограничен). Если на жетоне рекламы не осталось фишек, он возвращается в общий запас вместе с жетоном занятости с таким же номером, а соответствующий специалист по рекламе откладывается на пляж игрока. В противном случае жетон рекламы остаётся на поле, а его специалист по-прежнему считается занятым. Помните, что такие специалисты не занимают место в структуре компании, но им необходимо выплачивать зарплату каждый раунд!

## ФАЗА 7. УБОРКА

Все игроки, у которых нет достижения **“First to throw away drink/food”** («Первым выбросить напиток и/или еду»), должны сбросить все оставшиеся в личном запасе фишки еды и напитков.

Открываются новые рестораны: переверните все жетоны ресторанов, лежащие стороной с надписью **“COMING SOON”** («Скоро открытие») вверх, на сторону с надписью **“WELCOME”** («Добро пожаловать»).

Игроки забирают в руку все свои карты сотрудников (на работе и на пляже). Помните, что участникам разрешается смотреть карты соперников в любой момент игры за исключением фазы 1 («Подготовка»).

Если в этом раунде участники получали какие-либо достижения, переверните лицевой стороной вниз все оставшиеся в общем запасе карты достижений этого типа. Теперь они недоступны до конца партии.

На игровом поле остаются все фишки, лежащие на домах и на жетонах рекламы.

Начните следующий раунд с фазы 1 («Подготовка»).



Если в любой момент игры вы выполнили условие, указанное на карте достижения (см. памятку в меню игрока), немедленно получите соответствующую карту из общего запаса. Большинство достижений приносят бонусы, которые сразу же начинают действовать. Вы обязаны всегда применять бонус карты достижения, даже если вам кажется это невыгодным.

Другие игроки могут получить такую же карту достижения, если успеют выполнить её условие в том же раунде. Количество карт достижений одного типа считается неограниченным, поэтому в редких случаях, если кому-либо из игроков не хватило карты достижения, запишите её бонус — игрок учитывает

его на протяжении партии. Если в течение раунда участники получали карты достижений, то в фазе 7 («Уборка») все карты этого типа становятся недоступными — до конца партии больше никто из игроков не сможет их получить.

Достижения являются важным элементом игры, обязательно учитывайте их, планируя стратегию.

Если текст на карте достижения противоречит правилам игры, применяйте текст на карте достижения.

### **FIRST BILLBOARD PLACED**

(Первым разместить рекламу на щите)

Чтобы получить это достижение, поместите на поле жетон рекламного щита.

До конца партии вы применяете 2 бонуса:

- Вы никогда не выплачиваете зарплату специалистам по рекламе: **Campaign manager** (маркетологу), **Brand manager** (бренд-менеджеру) и **Brand director** (бренд-директору).
- Вы всегда размещаете рекламу на неограниченный срок. Любой жетон рекламы вы помещаете стороной со знаком бесконечности вверх и с 1 фишкой товара. Соответствующий специалист по рекламе будет считаться занятым до конца игры: его карту нельзя вернуть в руку или на рынок труда. Это правило также распространяется на рекламный щит, за который вы получили это достижение.

### **FIRST TO TRAIN SOMEONE**

(Первым обучить сотрудника)

Чтобы получить это достижение, обучите сотрудника, тем самым повысив его квалификацию хотя бы на 1 уровень.

До конца партии в фазе 5 («Зарплата») снижайте вашу общую сумму выплаты зарплат на 15 \$ (не может стать меньше 0 \$).

### **FIRST TO HIRE 3 PEOPLE IN 1 TURN**

(Первым нанять 3 сотрудников за раунд)

Чтобы получить это достижение, наймите 3 или более сотрудников в течение одного раунда.

Немедленно получите с рынка труда 2 карты **Management trainee** (менеджер-стажёр) и отложите их на пляж. Вы можете обучить их в этом же раунде по обычным правилам, поскольку за этапом найма следует этап обучения. В редких случаях на рынке труда может оказаться меньше карт, чем вы должны получить — в таком случае получите столько, сколько можете.

### **FIRST BURGER MARKETED**

(Первым разместить рекламу бургеров)

### **FIRST PIZZA MARKETED**

(Первым разместить рекламу пиццы)

### **FIRST DRINK MARKETED**

(Первым разместить рекламу напитка)

Чтобы получить любое из этих достижений, разместите рекламу бургеров, пиццы или любого напитка соответственно.

Ваша сеть становится «Торговой маркой» бургеров, пиццы или напитков. До конца партии за каждый проданный соответствующий товар вы получаете на 5 \$ больше. Этот бонус не влияет на цену за единицу товара (то есть жители домов, выбирая ресторан, не учитывают наценку в 5 \$), поэтому и сады также не удваивают его. Однако эти деньги считаются вашим доходом при выполнении действия на карте **CFO** (финансовый директор).

Не имеет значения, какой напиток вы прорекламовали, чтобы получить достижение **“First drink marketed”**, — до конца партии вы зарабатываете на 5 \$ больше за любой проданный напиток (газировку, лимонад или пиво).

### **FIRST ERRAND BOY PLAYED**

(Первым разыграть посыльного)

Чтобы получить это достижение, разыграйте на работу карту **Errand boy** (посыльный). Отложив такие карты на пляж, вы не получите это достижение.

До конца партии все ваши закупщики — **Errand boy** (посыльные), **Cart operator** (грузчики с тележкой), **Truck driver** (водители грузовиков) и **Zeppelin pilot** (пилоты дирижаблей) — приносят на 1 фишку напитка больше. Так, карты **Errand boy** теперь приносят по 2 одинаковые фишки напитка любого типа, **Cart operator** и **Zeppelin pilot** — по 3 фишки за каждый символ напитка, а **Truck driver** — по 4 фишки за каждый символ напитка.

Этот бонус также распространяется на карту **Errand boy**, за которую вы получили это достижение, и действует немедленно.

### **FIRST TO HAVE \$20**

(Первым накопить 20 \$)

Чтобы получить это достижение, накопите 20 \$ или более в личном запасе по окончании фазы 4 («Время ужина»).

Вы можете посмотреть все карты банковского резерва, выбранные игроками в начале партии. Разрешается многозначительно удивиться или разочарованно вздохнуть, но ни в коем случае не показывайте эти карты соперникам.

### **FIRST BURGER PRODUCED**

(Первым приготовить бургер)

### **FIRST PIZZA PRODUCED**

(Первым приготовить пиццу)

Чтобы получить любое из этих достижений, приготовьте хотя бы 1 бургер или 1 пиццу соответственно.

Немедленно получите с рынка труда карту **Burger cook** (повар бургеров) или **Pizza cook** (повар пиццы) соответственно и отложите её на пляж. Вы получаете это достижение на этапе готовки еды и не можете сразу обучить нового повара, поскольку этап обучения уже завершился. Вы не получаете нужную вам карту, если её нет на рынке труда. В текущем раунде новому повару необходимо будет выплатить зарплату, но вместо этого вы можете уволить его по обычным правилам.

### **FIRST WAITRESS PLAYED**

(Первым разыграть официантку)

Чтобы получить это достижение, разыграйте на работу карту **Waitress** (официантка). Отложив такие карты на пляж, вы не получите это достижение.

До конца партии в фазе 4 («Время ужина») за каждую вашу карту **Waitress** на работе вы получаете чаевые в размере 5 \$ (вместо 3 \$).

Этот бонус также распространяется на карту **Waitress**, за которую вы получили это достижение.

### **FIRST TO THROW AWAY DRINK/FOOD**

(Первым выбросить напиток и/или еду)

Чтобы получить это достижение, сбросьте из личного запаса хотя бы 1 фишку еды или напитка в фазе 7 («Уборка»).

До конца партии у вас есть холодильник: храните на этой карте достижения до 10 фишек товаров. В фазе 7 («Уборка») перекладывайте в холодильник оставшиеся у вас фишки еды и напитков — эти товары вы сможете продать в последующих раундах. Срок хранения в холодильнике не ограничен. Поскольку на карте можно хранить не более 10 фишек, по желанию сбросьте с неё любые фишки, если вам необходимо освободить место для других.

Вы не можете использовать холодильник в том же раунде, в котором получили это достижение.

### **FIRST TO LOWER PRICES**

(Первым снизить цену)

Чтобы получить это достижение, разыграйте на работу карту **Pricing manager** (прайс-менеджер) и/или **Discount manager** (менеджер по продажам), тем самым снизив цену за единицу товара. Отложив такие карты на пляж, вы не получите это достижение.

До конца партии ваши товары стоят на 1 \$ дешевле. Иными словами, теперь начальная цена каждого вашего товара — 9 \$ (вместо 10 \$). Она меняется, если вы разыгрываете на работу менеджеров, регулирующих цену (■).

Вы не можете отказаться от этого бонуса. Он применяется немедленно, поэтому все ваши товары уже в текущем раунде стоят на 1 \$ дешевле.

### **FIRST CART OPERATOR PLAYED**

(Первым разыграть грузчика с тележкой)

Чтобы получить это достижение, разыграйте на работу карту **Cart operator** (грузчик с тележкой). Отложив такие карты на пляж, вы не получите это достижение.

До конца партии ваши закупщики — **Cart operator** (грузчики с тележкой), **Truck driver** (водители грузовиков) и **Zeppelin pilot** (пилоты дирижаблей) — получают +1 к дальности.

Этот бонус также распространяется на карту **Cart operator**, за которую вы получили это достижение, поэтому уже в текущем раунде он может переместиться с дальностью 3.

### **FIRST AIRPLANE CAMPAIGN**

(Первым разместить авиарекламу)

Чтобы получить это достижение, поместите у любого края поля жетон самолёта.

До конца партии в фазе 2 («Распорядок дня») при определении порядка хода считается, что у вас есть 2 дополнительных пустых рабочих места. Их нельзя использовать, чтобы разыграть карты сотрудников — бонус влияет только на определение порядка хода.

### **FIRST RADIO CAMPAIGN**

(Первым разместить радиорекламу)

Чтобы получить это достижение, поместите на поле жетон радиовышки.

До конца партии в фазе 6 («Рекламные кампании») за каждую свою радиовышку кладите по 2 одинаковые фишки рекламируемого товара на каждый дом в радиусе действия. Если на доме уже лежит максимальное число фишек, пропустите его. Вы можете положить на дом только 1 фишку, если вторая превысит максимальное число фишек. В остальных случаях вы должны всегда класть по 2 фишки.

Каждая ваша радиовышка дважды рекламирует один и тот же товар — вы не можете таким образом прорекламировать 2 разных товара.

Этот бонус действует немедленно, поэтому начните применять его в фазе 6 («Рекламные кампании») текущего раунда.

### **FIRST TO HAVE \$100**

(Первым накопить 100 \$)

Чтобы получить это достижение, накопите 100 \$ или более в личном запасе по окончании фазы 4 («Время ужина»).

До конца партии ваша карта **CEO** (владелец) также выполняет действие, указанное на карте **CFO** (финансовый директор), но вы не получаете карту **CFO** с рынка труда. Новое действие **CEO**: в конце каждой фазы 4 («Время ужина») дополнитель-

но возьмите из банка бонус в размере 50% (округляя вверх) от своего дохода, полученного в текущем раунде. Если у вас уже есть CFO, то вы обязаны уволить его в фазе 5 («Зарплата») текущего раунда. Теперь вы никаким способом не можете получить карту CFO.

Начните применять этот бонус со следующего раунда, поскольку вы получили это достижение, когда фаза 4 («Время ужина») уже завершилась.

### **FIRST TO PAY \$20 OR MORE IN SALARIES**

(Первым выплатить зарплату в 20 \$ или более)

Чтобы получить это достижение, выплатите в фазе 5 («Зарплата») в общей сложности не менее 20 \$. Вы должны учесть все бонусы, снижающие общую сумму выплаты зарплат. Помните, что вы не можете выплатить больше, чем требуется.

**Обратите внимание:** если вы не хотите снижать общую сумму выплаты, не забудьте в фазе 3 («Рабочее время») выполнить все действия найма на картах **Recruiting manager** (менеджер по персоналу) и **HR director** (директор по персоналу), чтобы в фазе 5 («Зарплата») не применялся бонус за неиспользованные действия.

До конца партии вы можете объединять действия обучения с разных карт специалистов по персоналу (■), чтобы повысить квалификацию одного сотрудника сразу на несколько уровней. Например, с помощью 2 карт **Trainer** (бизнес-консультант) и 1 карты **Coach** (бизнес-тренер) вы можете в течение одного раунда повысить квалификацию **Management trainee** (менеджера-стажёра) сразу на 4 уровня — до **Executive vice president** (исполнительного вице-президента).

## **ПЕРВАЯ ПАРТИЯ**

**Food Chain Magnate** — стратегическая игра высокой сложности, которая не прощает ошибок. Сделав один неверный ход, вы, вероятно, уже не сможете догнать соперников.

Чтобы всем было проще освоить игру, мы настоятельно рекомендуем провести первую партию со следующими изменениями в правилах:

- Не используйте карты банковского резерва.
- Поместите в начальный банк по 75 \$ за каждого игрока (вместо 50 \$).
- Не используйте карты достижений.
- Не выплачивайте зарплату (пропускайте фазу 5).
- Завершите игру, когда банк опустеет в первый раз.

Такая партия займёт меньше времени, и все участники смогут постепенно освоить правила, разобравшись в тонкостях ведения ресторанного бизнеса. Вторую партию мы рекомендуем провести по тем же правилам, но добавить в игру карты достижений (несмотря на то, что бонусы некоторых из них будут бесполезны).

## **СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ**

При планировании стратегии мы рекомендуем вам обратить внимание на следующее:

- Очень многое зависит от того, каким получилось игровое поле, где вы поместили жетон ресторана, и что делают соперники (все эти факторы одинаково важны).
- Достижения — это ключ к планированию стратегии. Стремитесь получить их как можно раньше. Сосредоточьтесь на нескольких достижениях, вы всё равно не успеете получить все.
- Старайтесь искать компромисс между необходимостью нанимать и обучать сотрудников и желанием скорее заработать, размещая рекламу и продавая товар. Комбинируйте эти стратегии в зависимости от продолжительности партии (в начале игры выберите подходящую под ваши планы карту банковского резерва).
- Обычно к концу партии обороты ресторанов увеличиваются с каждым раундом. Хорошо подготовившись, вы можете выиграть благодаря последнему полученному доходу. Или же вы не успеете воплотить свой план в реальность, тогда вас опередят соперники.
- Вы можете навредить другим игрокам, рекламируя дома товары, которые не продаются в их сети. Но будьте осторожны: они могут воспользоваться этим и увеличить продажи в будущем!
- Ценовые войны — эффективное оружие, позволяющее переманивать клиентов у других игроков. Однако это может дорого обойтись вам самим. Ввязывайтесь в них только по мере необходимости.
- Дома с садами приносят удвоенную прибыль, но могут также привлечь конкурентов.
- Вы можете заработать больше, если будете продавать мало товаров, но по высокой цене, нежели много товаров, но со скидкой. Однако бывают и обратные случаи.
- Иногда выгодно разместить рекламу так, что соперники смогут на ней заработать, — если при этом вы заработаете ещё больше!
- Попробуйте совместить два предыдущих совета.
- Карты достижений **“First burger produced”** («Первым приготовить бургер») и **“First pizza produced”** («Первым приготовить пиццу») позволяют немедленно получить карту повара, которому вам будет необходимо выплатить зарплату в том же раунде. Учитывайте это, ведь в противном случае вам придётся его уволить и потерять этот бонус.