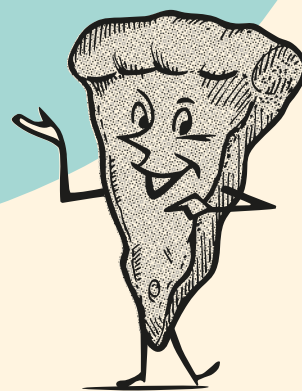


CUCINARE TI
ANNOIA? CON
QUESTO SPLOTTER
DIVENTA UNA
GIOIA!



FOOD CHAIN

Magnate



REGOLAMENTO



RINGRAZIAMENTI

**FOOD CHAIN
MAGNATE**

Autori: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Design Grafico: Ynze Moedt, Iris de Haan

Pubblicato da: Splotter Spellen, The Netherlands, info@splotter.nl, <http://www.splotter.nl>

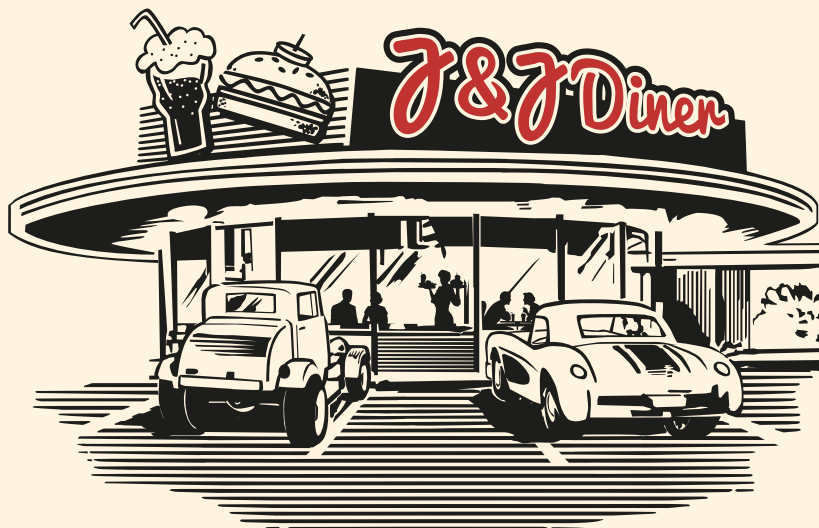
Playtesting di: Dan Blum, Eric Brosius, Ed Bryan, Nora Ghaoui, James Hayward, Gil Hova, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Larry Levy, Ian Mackey, Roel van Meerendonk, Mirjam Molenkamp, Douwe Mulder, Gerard Mulder, Kent Neumann, Steffan O'Sullivan, Joe Rushanan, Alan Stern, Tucker Taylor, Bartel van der Veek, Henriette Verburg, Roel Vinkenvleugel, Stefan Wegner, Arthur Zonnenberg. Scusaci se il tuo nome non è in lista, o se lo abbiamo scritto in modo sbagliato! Un ringraziamento speciale a Ragnar Krempel e Bianca van Duijl per aver testato questo gioco più volte al giorno per tante, tantissime domeniche nel lasso di ben tre anni. Senza di loro questo gioco non avrebbe mai visto la luce.

Traduzione in Italiano: Francesco Lastri, Francesco Tamagnone.

Revisione: Damiano Ferraro, Debora Dolci, Flavio Campana, Flavio Collovini.

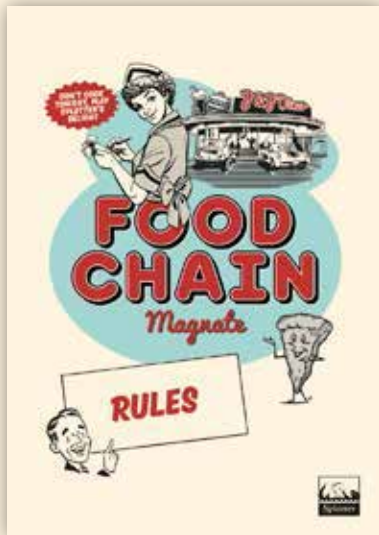
“Succo d’arancia? Vogliono del succo d’arancia? Ma cosa succede alla gente? Voglio pubblicità di hamburger su tutti i canali ogni 15 minuti. Siamo la “casa dell’hamburger”, non un covo di hippie salutisti. E piazzate un cartellone vicino a quella nuova casa sull’angolo. Voglio che pensino alla birra ogni secondo che passano nel loro nuovo giardino”. L’apprendista, tremando, cerca di far presente al CEO che.... “Cosa significa che non abbiamo abbastanza personale? Il responsabile delle risorse umane fa capo a te. Assumete più persone! Formatele! Ma qualsiasi cosa facciate, risparmiate il più possibile sugli stipendi. Non sono entrato in affari per diventare povero. E licenziate la responsabile delle campagne promozionali, mi costa solo denaro. Da oggi venderemo hamburger gourmet. Stessa spazzatura, prezzo raddoppiato. Andatemi a chiamare il direttore commerciale, subito!”.

Food Chain Magnate è un gioco di strategia in cui dovreste organizzare una catena di fast-food. L’obiettivo è costruire la vostra compagnia utilizzando un motore di gioco basato sulla gestione delle risorse (umane) tramite carte. I giocatori si confrontano su una mappa variabile acquistando bevande, pubblicizzando/vendendo e operando sul mercato del lavoro tramite l’assunzione di personale chiave. Il gioco può essere giocato da 2-5 giocatori esperti in circa 2-4 ore.





1 scatola



1 regolamento



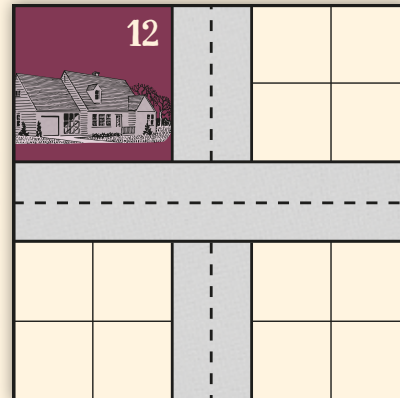
5 menu per giocatori in Tedesco



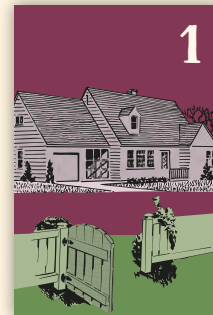
5 menu per giocatori in Inglese



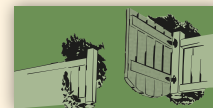
1 tracciato dell'ordine di turno



20 tasselli città



8 tessere casa



8 tessere giardino



16 tessere pubblicità: 6 cartelloni, 4 cassette postali, 3 aerei e 3 radio



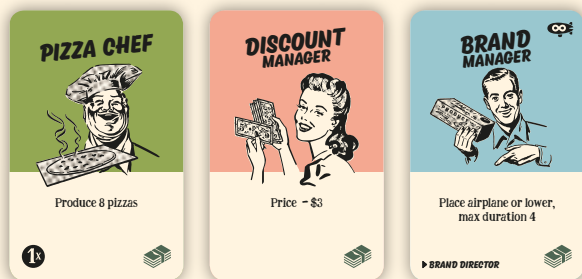
16 segnalini "occupato" numerati



3 ristoranti per ogni giocatore



1 segnalini ordine di turno per ogni giocatore



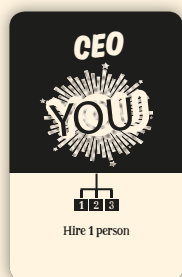
222 carte personale



84 carte milestone



18 carte riserva bancaria



6 carte CEO



40 bibite (legno)



40 birre (legno)



40 succhi d'arancia (legno)



40 pizze (legno)



40 hamburger (legno)



PANORAMICA

Ogni giocatore rappresenta un singolo imprenditore che cerca di dar vita ad una catena di fast food. Per riuscirci dovrete assumere e formare il vostro personale (rappresentato dalle carte); durante l'evolversi della partita dovrete far operare la vostra compagnia su una mappa di forma e grandezza variabile. Il gioco procede fino a quando la banca non esaurisce i soldi (per due volte). Il giocatore più ricco vince la partita.

Il gioco si svolge in fasi. Alcune di esse vengono eseguite contemporaneamente; altre seguendo l'ordine di turno.

CONCETTI DI GIOCO

Carte personale: queste carte rappresentano una persona. Il testo sotto l'immagine indica quello che la persona può fare per la compagnia. Le carte con l'icona ► in alto a sinistra sono quelle che possono essere assunte. Le carte che possono essere migliorate mostrano in basso a sinistra le carriere che possono intraprendere. Alcune carte mostrano l'icona 1b in basso a sinistra. Questi sono i ruoli di vertice. Ogni giocatore può possedere solo una di queste carte per tipo. In alto a destra, alcune carte mostrano un "range" che va misurato via strada o zeppelin. I dipendenti possono essere manager, pubblicitari, cuochi e molte altre cose. Le carte con l'icona 📦 ricevono uno stipendio.

Posizioni disponibili: un posto nell'organigramma societario attualmente non occupato da altre carte.

Range: il numero di volte che puoi spostarti da un tassello di mappa ad un altro. Di solito il range viene misurato seguendo le strade. Se la carta riporta l'icona dello zeppelin 🚁 si seguirà un criterio differente.

Ristorante: ogni giocatore ha a disposizione tre ristoranti. Ogni ristorante è composto da una tessera di 2x2 caselle. Una di queste caselle rappresenta l'entrata, mentre negli angoli sono rappresentati i bordi della porta d'ingresso. Se dovete calcolare il range di un ristorante, cominciate sempre a contare partendo dalla sua entrata.

Tassello della mappa: un elemento della mappa componibile. È formato da 5x5 caselle. Inizialmente, una casella può contenere una strada, delle bevande, parte di una casa o uno spazio vuoto.

Cibo e bevande: i componenti di legno rappresentano cibo (hamburger e pizza) e bevande (bibite, birra e succo d'arancia). Quando vengono piazzati su una casa, rappresentano la domanda della popolazione. Piazzati sopra una campagna pubblicitaria, rappresentano il prodotto pubblicizzato. I componenti posizionati di fronte ai giocatori rappresentano la riserva di prodotti a loro disposizione. Potete trovare il simbolo delle bevande stampato su alcune caselle della mappa. Queste icone rappresentano i vari punti di approvvigionamento dove è possibile acquistare le bevande indicate.

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DELLE CARTE

Disponete le carte dipendente e milestone come indicato dall'immagine riportata a destra.

Seguendo le istruzioni dell'immagine indicata, sarà più facile avere una visione generale degli avanzamenti possibili e tenere sotto controllo le carte che sono a rischio di esaurimento.

Per ogni carta dipendente con l'icona , rimuovete dal gioco un numero di copie della carta in modo da rispettare le indicazioni riportate nello schema in basso.

n° giocatori	 carte personale utilizzate	Pubblicità rimosse	Dimensione della mappa
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	Nessuna	5x4

Tutte le pubblicità indicate in questa tabella vanno rimosse dal gioco e riposte nella scatola.

FIRST TO HIRE 3 PEOPLE IN 1 TURN

Ricevi subito 2 carte Management Trainee



FIRST TO TRAIN SOMEONE

15\$ di sconto sugli stipendi



FIRST BILLBOARD PLACED

Nessuno stipendio per i tuoi pubblicitari; Pubblicità permanente



FIRST TO THROW AWAY DRINK/FOOD

Ottieni un freezer: puoi immagazzinare fino a 10 risorse (bevande e cibo)



FIRST BURGER PRODUCED

Ricevi subito 1 carta burger cook



FIRST BURGER MARKETED

Ottieni 5\$ addizionali per ogni hamburger venduto



FIRST WAITRESS PLAYED

Ottieni 2\$ addizionali per ogni waitress attualmente al lavoro



FIRST PIZZA PRODUCED

Ricevi subito 1 carta pizza cook



FIRST PIZZA MARKETED

Ottieni 5\$ addizionali per ogni pizza venduta



FIRST TO HAVE \$20

Puoi guardare le carte nella riserva bancaria



FIRST ERRAND BOY PLAYED

Ogni corriere ottiene una bevanda in più da ogni fonte di approvvigionamento



FIRST DRINK MARKETED

Ottieni 5\$ addizionali per ogni bevanda venduta



FIRST TO HAVE \$100

Il tuo CEO conta come CFO (aumenta del 50% gli introiti). Non puoi avere un CFO



FIRST CART OPERATOR PLAYED

I corrieri aumentano il proprio raggio di 1



FIRST AIRPLANE CAMPAIGN

Hai due slot liberi quando si determina l'ordine di turno



FIRST TO LOWER PRICES

I prezzi applicati dai tuoi ristoranti diminuiscono di 1\$



FIRST TO PAY \$20 OR MORE IN SALARIES

Puoi utilizzare più di un trainer sulla stessa persona



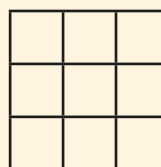
FIRST RADIO CAMPAIGN

I tuoi spot radio pubblicizzano due prodotti invece di uno

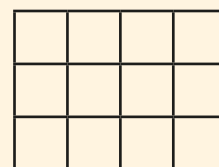


PREPARAZIONE DELLA MAPPA

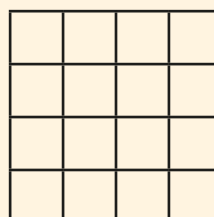
Create la mappa selezionando a caso i tasselli e posizionandoli in modo da formare una griglia. Il numero di tasselli utilizzati dipende dal numero dei giocatori, come indicato nello schema precedente e nell'immagine a destra.



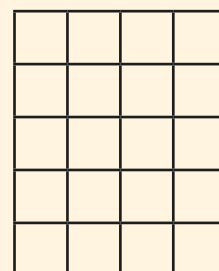
2 giocatori



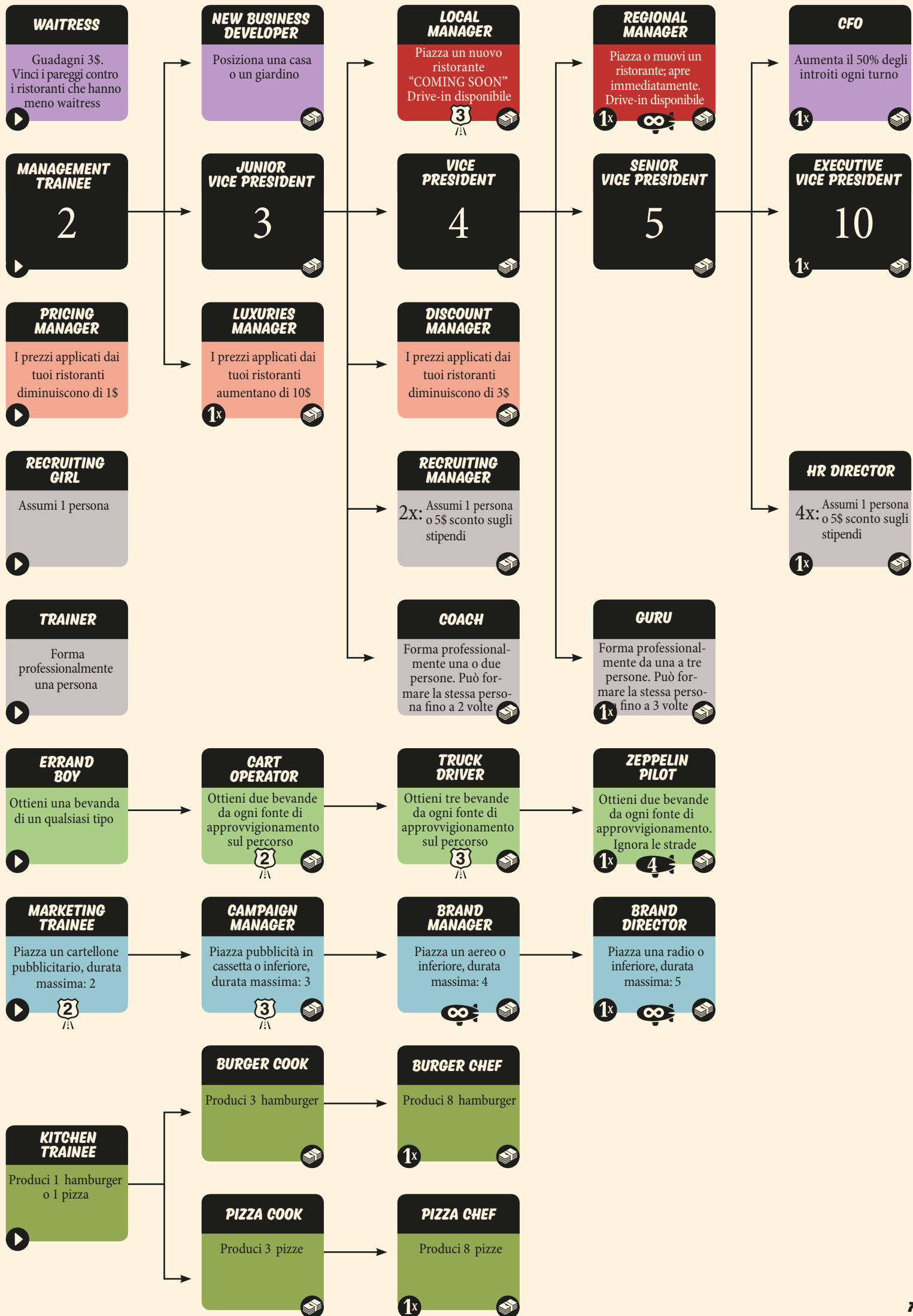
3 giocatori



4 giocatori



5 giocatori



RIFORNIRE LA BANCA

Piazzate nella riserva della banca 50\$ moltiplicati per il numero dei giocatori. Per praticità, utilizzate banconote di piccolo taglio. Per il momento, ponete il resto delle banconote nella scatola. All'inizio della partita i giocatori partono senza denaro.

DOTAZIONE INIZIALE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie una delle catene di ristoranti disponibili e riceve una carta CEO, i tre segnalini ristorante corrispondenti e un set di 3 carte riserva bancaria (+100\$, +200\$, +300\$).

ORDINE DI GIOCO INIZIALE

Mischiate i segnalini ordine di turno dei ristoranti utilizzati. Sorteggiateli a caso e piazzateli in ordine di estrazione sul tracciato dell'ordine di turno.

PIAZZARE IL PRIMO RISTORANTE

Ogni giocatore deve posizionare il proprio ristorante iniziale.

Si parte dall'ultimo giocare indicato dall'ordine di turno e si prosegue a ritroso. Ogni giocatore può piazzare il proprio ristorante oppure passare. Se qualcuno ha passato, si procede con un secondo round in base all'ordine di turno. Ogni giocatore che non ha ancora piazzato il proprio ristorante ora è obbligato a farlo. I giocatori che hanno già piazzato il proprio ristorante non partecipano a questo secondo round.

Ci sono alcune limitazioni riguardo al piazzamento dei ristoranti iniziali:

- I ristoranti devono essere piazzati solo su spazi vuoti che non contengano altri ristoranti, strade, bevande o case.
- I ristoranti devono essere piazzati in maniera che la loro entrata sia adiacente ad almeno uno spazio con una strada.
- I ristoranti non possono essere piazzati in maniera che la loro entrata sia sullo stesso tassello mappa su cui si trovi l'entrata di un altro ristorante.

IMPOSTARE GLI OBIETTIVI

Ogni giocatore sceglie una delle proprie carte riserva bancaria. Le carte scelte vengono posizionate a faccia coperta vicino alla banca. Le restanti vanno scartate senza mostrare il valore riportato al loro interno. Al momento non vengono utilizzate.

Le carte riserva bancaria indicano la somma di denaro che verrà aggiunta al gioco nel momento in cui la banca esaurirà il proprio denaro. Più il valore delle carte scelte è alto, più la durata del gioco aumenta. All'inizio della partita i giocatori non conoscono ancora la durata del gioco: ciò rende il bilanciamento delle strategie a breve e a lungo termine molto più impegnativo da gestire.

FASE PER FASE

FASE 1: RISTRUTTURAZIONE AZIENDALE

I giocatori scelgono in contemporanea quali dei loro dipendenti utilizzeranno. Queste carte vanno piazzate sul tavolo a faccia in giù. Tutte le altre carte vanno piazzate a faccia in giù in un mazzetto a parte. Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la propria scelta, girate le carte in contemporanea sul loro lato scoperto. Questi dipendenti sono considerati "al lavoro". Le altre carte non possono essere utilizzate in questo turno, anche se possono comunque ricevere una formazione professionale. In ogni caso, dovrete comunque pagare il loro stipendio (qualora sia richiesto) a meno che non decidiate di licenziare il dipendente. Queste carte sono dette "in spiaggia".

In qualsiasi momento, durante tutte le fasi di gioco eccetto questa, ogni giocatore può guardare le carte degli altri giocatori. Questa richiesta include sia le carte al "lavoro" che quelle "in spiaggia".

Nel primo turno, l'unica carta che puoi giocare è quella del CEO. Il CEO è sempre al lavoro.

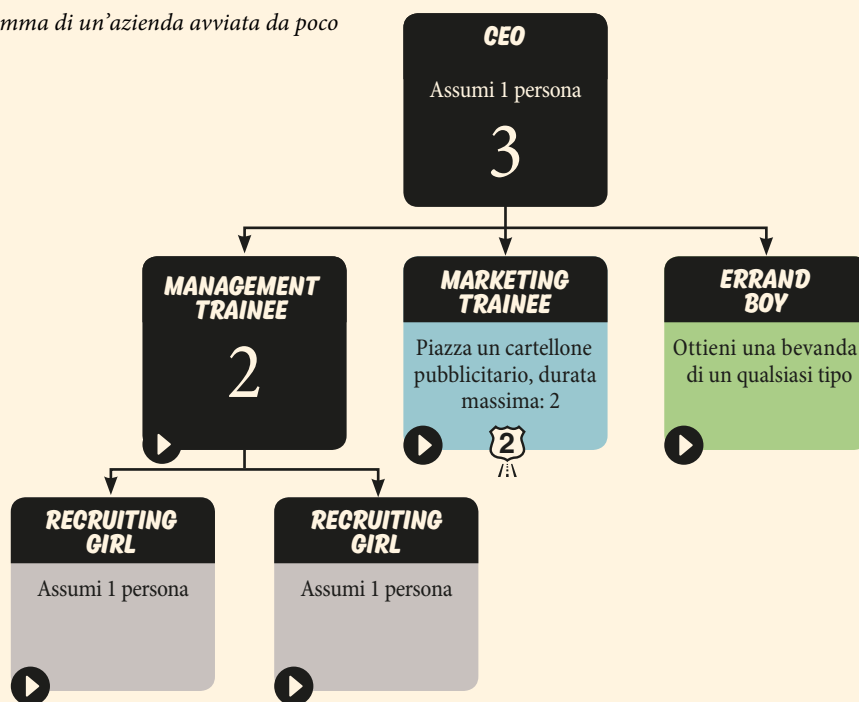
Nei turni successivi, le carte che vanno al lavoro devono essere disposte in un organigramma. Le carte sono piazzate a piramide. Ogni carta è piazzata sotto la carta a cui fa capo. Il vertice della piramide è il CEO, che ovviamente non fa capo a nessuno.

L'organigramma deve sempre contenere il CEO. Il CEO può avere fino a tre carte che facciano capo a lui. Questo è indicato dai 3 slot (rettangoli) stampati sulla carta. Le carte che fanno capo al CEO possono essere sia dipendenti normali che manager (carte nere). Ogni manager può avere da 2 a 10 persone che fanno capo a lui, come indicato sul numero di slot della carta. Le carte che fanno capo ad un manager devono obbligatoriamente essere dipendenti normali; in pratica, nessun manager può essere a capo di un altro manager.

Se un giocatore ha inavvertitamente piazzato più carte di quelle che possono essere inserite nell'organigramma, tutte le carte tranne il CEO vengono messe "in spiaggia". In questo caso il giocatore non potrà svolgere nessun'azione se non quella riportata dalla carta CEO.

Nel momento in cui le carte riserva bancaria entrano in gioco, il CEO può guadagnare o perdere slot. Eventuali slot aggiuntivi verranno utilizzati per gestire dipendenti normali e/o manager, secondo le regole elencate il precedenza. Utilizza la carta riserva bancaria appropriata per indicare il nuovo numero di slot a disposizione del CEO.

Esempio: l'organigramma di un'azienda avviata da poco



FASE 2: ORDINE DEL BUSINESS

In questa fase, i giocatori scelgono la loro posizione sul tracciato dell'ordine di turno. Il giocatore con più slot liberi nel suo organigramma può scegliere per primo, seguito dal secondo giocatore con più slot liberi, etc. Gli slot liberi sono quelli non utilizzati dal CEO o dai manager cui fa capo.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di slot liberi, il giocatore che era più avanti nell'ordine di turno del turno precedente sceglierà per primo.

I giocatori selezionano la loro posizione nell'ordine di turno piazzando il loro segnalino in una delle posizioni ancora disponibili sul tracciato. Da notare che ci sono tante posizioni libere quanti sono i giocatori partecipanti. Per esempio, in tre giocatori, non è possibile scegliere la quarta posizione.

FASE 3: AL LAVORO 9:00 - 5:00

In questa fase, tutti i giocatori svolgono il loro turno in base all'ordine di turno riportato sul tracciato. Ogni giocatore può eseguire un'azione per ogni carta che ha al lavoro. Le azioni possibili sono indicate sulle carte.

Le azioni devono essere eseguite nell'ordine scritto qui di seguito: l'ordine in cui sono state piazzate è ininfluente.

ASSUNZIONE

Ogni società ha sempre un'assunzione a disposizione garantita dalla carta del CEO. Potete assumere dipendenti addizionali grazie alle carte assunzione che inserirete nel vostro organigramma. Per ogni azione assunzione disponibile, potete assumere un dipendente addizionale.

Potete assumere solo persone con un ruolo iniziale (indicato con l'icona ► nell'angolo in alto a sinistra). Prendete la/e carta/e che volete e aggiungetela/e al mazzetto delle carte "in spiaggia". Se terminano le carte di un mazzetto, non è più possibile assumere quel tipo di dipendente finché almeno una carta non torna disponibile. È comunque possibile assumere quella carta nel caso in cui venga subito formata per una posizione superiore (in questa maniera non dovete fisicamente prendere la carta).

Le azioni di assunzione sono disponibili sulle carte Recruiting Girl (1x), Recruiting Manager (2x) e HR Director (4x). Da notare che le azioni di assunzione non utilizzate del Recruiting Manager e HR Director daranno uno sconto sugli stipendi durante la fase 5.

FORMAZIONE PROFESSIONALE

Per ogni azione di formazione nell'organigramma potete formare una persona di uno step. Potete formare solo i dipendenti che si trovano "in spiaggia". Dipendenti al lavoro e pubblicitari attualmente impegnati in una campagna pubblicitaria non possono venire formati.

Molte carte possono ricevere una promozione. Le varie opzioni di carriera sono indicate in basso a sinistra della carta. Per esempio, il Kitchen Trainee può diventare un Burger Cook o un Pizza Cook. Le carte che non hanno opzioni di carriera non possono essere formate.

Rimettete la carta che volete formare nel mazzetto comune e rimpiazzatela con la carta in cui volete migliorarla.

In linea generale, non potete formare ulteriormente un dipendente che avete già formato in questo turno. Le eccezioni sono:

- Un coach può formare la stessa carta per due volte;
- Il guru può formare la stessa carta fino a tre volte;
- Se avete la milestone "Primo a pagare 20\$ in stipendi", potete utilizzare più volte Trainer, Coach e Guru sulla stessa carta.

Un Coach (o un Guru) può in alternativa formare dipendenti diversi, per esempio ognuno di uno step.

Non potete migliorare una carta nel caso in cui questa si trasformi in un dipendente attualmente non disponibile nel mazzetto comune. Non è comunque necessario, nel caso di miglioramenti multipli o assunzioni e formazione immediata, che le carte intermedie siano disponibili.

Potete avere una sola copia di ogni carta che riporta l'icona 1x.

INTRAPRENDERE CAMPAGNE PUBBLICITARIE

Per ogni pubblicitario nel vostro organigramma, potete piazzare una campagna pubblicitaria sul tabellone. In base al tipo di pubblicitario, potete piazzare un cartellone, un volantino nella cassetta della posta, una pubblicità aerea o una campagna radiofonica. Il pubblicitario riporta sulla carta un determinato range ed una durata massima. Dopo aver piazzato una campagna, dovete scegliere il prodotto da pubblicizzare.

Tipi di campagna pubblicitaria: Il Marketing Trainee può piazzare soltanto cartelloni, il Campaign Manager può piazzare pubblicità in cassetta o cartelloni, il Brand Manager può piazzare aeroplani, pubblicità in cassetta o cartelloni e il Brand Director può piazzare qualsiasi tipo di campagna.

Range: Ogni pubblicitario ha un certo range: Il Marketing Trainee, per esempio, ha un range di 2. Questo significa che può piazzare cartelloni su un tassello di partenza (0), un tassello adiacente (1) o un tassello a distanza due. Il collegamento deve essere via strada.

Il Brand Manager ed il Brand Director non sono limitati dal range. Possono piazzare le campagne in aree che non riuscirebbero a raggiungere via strada.

Durata: Il testo sulla carta indica la durata massima delle campagne che quel pubblicitario può intraprendere. La durata minima di una campagna è 1 turno. Per esempio, un Marketing Trainee ha una durata massima di 2; ciò significa che può intraprendere una campagna che duri 1 o 2 turni.

Piazzare la campagna: Cartelloni, pubblicità in cassetta e radio devono essere piazzati su spazi vuoti del tabellone e devono essere collegati alla strada utilizzata per raggiungere il tassello. Se una campagna occupa più tasselli contemporaneamente, basta che uno solo degli spazi occupati rientri nel range del pubblicitario. Nota importante: Sia il segnalino campagna che la strada utilizzata per piazzarlo devono trovarsi entro il range del pubblicitario.

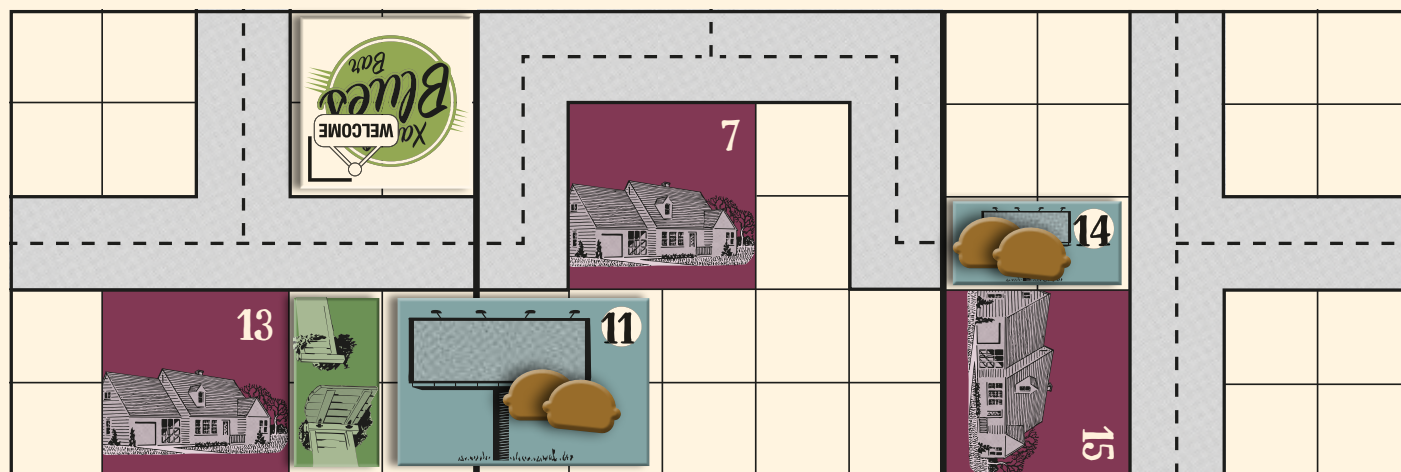
Gli aeroplani devono essere piazzati sul lato esterno del tabellone. Non è necessario che i segnalini aeroplano siano connessi ad una strada e non vengono influenzati dal range. Gli aeroplani disponibili hanno una dimensione di 1, 3 o 5 spazi e devono essere sempre piazzati in maniera da sorvolare il corrispondente numero di righe o colonne sul tabellone. Non è permesso piazzare aeroplani che sorvolino parzialmente righe o colonne del tabellone.

E' possibile piazzare una campagna in un luogo che attualmente non influenza alcuna casa.

Scegliere cosa pubblicizzare: Una campagna può pubblicizzare pizza, hamburger o una delle bevande. Per indicarlo, piazzate sul tassello i componenti di legno corrispondenti al prodotto pubblicizzato. Il numero dei segnalini corrisponde alla durata della campagna.

Pubblicitario impegnato: Dopo aver piazzato la campagna, mettete la carta pubblicitario da parte e piazzateci sopra il segnalino "impegnato". Il numero sul segnalino deve corrispondere a quello indicato sulla campagna pubblicitaria. Questo significa che il pubblicitario sarà impegnato fino alla fine di quella campagna.

Se un giocatore possiede la milestone **"First billboard"**, le campagne piazzate da quel giocatore non avranno mai fine. Per indicare questo, piazzate il segnalino campagna sul lato con il simbolo "infinito" con sopra un solo componente di legno. Il pubblicitario corrispondente sarà impegnato su quella campagna per tutto il resto della partita; in pratica, non verrà mai recuperato dal giocatore.



In questo turno, lo Xango Blues Bar ha giocato due Marketing Trainee nel proprio organigramma. Può piazzare sia il cartellone numero 11 che quello numero 14 (vedi immagine sopra). Il range per piazzare il cartellone 11 è 0, questo perché si trova sullo stesso tassello del ristorante. Il range per piazzare il cartellone 14 è 2 (il massimo per il Marketing Trainee), in quanto bisogna attraversare per due volte un diverso tassello.

Attualmente lo Xango Blues Bar non riesce a consegnare cibo alla casa 15, tuttavia piazzare il cartellone 14 può avere un senso: aggiungendo un giardino alla casa 15, questa otterrebbe l'accesso alla strada, entrando quindi nel range della campagna pubblicitaria.

RECUPERARE CIBO E BEVANDE

Se hai qualche cuoco e/o corrieri nel tuo organigramma, puoi recuperare cibo e bevande dalla riserva generale seguendo le istruzioni indicate dalla carta.

Kitchen trainee (Apprendista Cuoco): prendi un hamburger o una pizza.

Errand Boy (Fattorino): prendi una bevanda (bibita, birra, succo d'arancia) a scelta.

Burger cook and/or chef (Rosticciere e/o chef): prendi il numero di hamburger segnato sulla carta.

Pizza cook and/or chef (Pizzaiolo e/o chef): prendi il numero di pizze segnato sulla carta.

Cart Operator (Commesso): partendo dall'entrata di uno dei vostri ristoranti, tracciate un percorso su strada con range 2. Incluso il tassello da cui si parte, il percorso può attraversare fino a 3 tasselli. Prendete due bevande dalla riserva per ogni simbolo bevanda che incrociate sul percorso. Il simbolo deve essere ortogonalmente adiacente alla casella raggiunta. Se ci sono due o più simboli sullo stesso tassello, potete raggiungerli entrambi; non è comunque permesso fare delle "Inversioni a U" per raggiungere simboli che si trovano fuori dal percorso.

Truck Driver (Autista di Camion): Funziona come il Cart Operator, con la differenza che il Truck Driver ha un range di 3 e recupera 3 bevande per ogni simbolo che raggiunge.

Zeppelin Pilot (Pilota di Zeppelin): a partire dall'entrata di uno dei vostri ristoranti, tracciate un percorso di range 4 ignorando le strade. Incluso il tassello da cui si parte, il percorso può raggiungere fino a cinque tasselli. Non puoi passare dallo stesso tassello più volte. Prendete 2 bevande dalla riserva per ogni simbolo bevanda che incrociate sul percorso. Se ci sono più simboli su uno stesso tassello, potete prendere bevande per ognuno di essi.

Se un giocatore possiede la milestone **"First Errand Boy Played"**, ogni simbolo fornirà una risorsa in più. L'Errand Boy è incluso: recupererà due segnalini della stessa bevanda.

Se un giocatore possiede la milestone **"First Cart Operator Played"**, i suoi Cart Operator, Truck Driver e Zeppelin Pilot ottengono un range aggiuntivo.

COSTRUIRE NUOVE CASE E GIARDINI

Se nel vostro organigramma c'è un **New Business Developer (Ideatore di Nuovi Business)** potete piazzare una nuova casa sul tabellone oppure aggiungere un giardino ad una casa già esistente.

Costruire una nuova casa: Una casa può essere costruita in una qualsiasi zona vuota del tabellone, a patto che la casa sia collegata ad almeno una strada. Non c'è alcun limite di range. Puoi scegliere liberamente quale casa costruire.

Costruire un nuovo giardino: Un giardino deve essere costruito in maniera da essere collegato ad una delle case stampate sul tabellone. Deve essere adiacente ad almeno 2 spazi della casa, in maniera che casa + giardino formino un rettangolo 2x3. I giardini possono essere piazzati solo su spazi vuoti. Ogni casa può avere al massimo un giardino. Posizionate il giardino in maniera che sia chiaro a qualche casa appartiene. Le case costruite da un New Business Developer sono già dotate di un giardino e non possono riceverne un altro.

COSTRUIRE O TRASFERIRE RISTORANTI

Se hai un Local Manager o un Regional Manager nel tuo organigramma, puoi costruire un nuovo ristorante o trasferirne uno già esistente.

Local Manager (Manager Locale): un Local Manager può costruire un nuovo ristorante entro un range di 3 via strada. Il range va calcolato partendo da un ristorante della catena già esistente. Da notare che fino a quando c'è un Local Manager nell'organigramma, tutti i ristoranti della catena avranno il drive-in attivo. Avere un drive-in attivo significa che il ristorante è raggiungibile da ognuna delle sue caselle e non solo attraverso l'entrata disegnata sulla tessera. Il nuovo ristorante deve avere l'entrata, quella stampata, collegata ad una strada. Non è necessario che sia la stessa strada che è stata utilizzata per determinare il range. Il nuovo ristorante viene piazzato con la scritta "COMING SOON" visibile ed aprirà al pubblico a partire dal turno successivo.

Regional Manager (Manager Regionale): un Regional Manager può costruire un nuovo ristorante in un qualunque spazio libero sul tabellone, a patto che l'entrata sia connessa ad una strada. Può anche trasferire un ristorante della catena già aperto in un qualsiasi altro luogo. I ristoranti costruiti o trasferiti da un Regional Manager sono attivi fin da subito: non c'è alcun periodo di attesa "COMING SOON". Da notare che fino a quando c'è un Regional Manager nell'organigramma, tutti i ristoranti della catena avranno il drive-in attivo. Avere il drive-in attivo significa che il ristorante è raggiungibile da ognuna delle sue caselle e non solo attraverso l'entrata disegnata su di esso.

FASE 4: ORA DI CENA

E' sera, e gli abitanti di alcune case decidono di andare a cena al ristorante. L'ordine da seguire è quello indicato dai numeri stampati sulle case, partendo da quello più basso presente sul tabellone.

Per determinare se gli abitanti di una casa andranno a cena fuori, segui questi passi:

- Se non è stato piazzato alcun segnalino richiesta sulla casa, i suoi inquilini non usciranno dalle loro abitazioni.
- Se ci sono dei segnalini richiesta, verificate se c'è una catena con un ristorante connesso sulla stessa strada della casa e che possa soddisfare completamente la richiesta di cibo e bevande degli abitanti. Per esempio, se una casa richiede 2 hamburger e una birra, è necessario che ci sia una catena che possa fornire esattamente 2 hamburger e una birra - se la catena ha solo hamburger, o non abbastanza hamburger, gli abitanti cercheranno un ristorante che possa soddisfarli completamente, in caso contrario non usciranno di casa. Non ci sono restrizioni dovute al range, ma deve comunque esserci una connessione via strada tra il ristorante e la casa. Potete partire da una qualsiasi strada ortogonalmente adiacente alla casa o al giardino. Se non c'è alcuna connessione via strada, gli abitanti non usciranno di casa. Se c'è una catena che può soddisfare completamente la richiesta, gli abitanti si recheranno lì per cenare.
- Se ci sono più catene in grado di soddisfare la richiesta, ed hanno un ristorante connesso alla casa via strada, avrà inizio una competizione. Gli abitanti sceglieranno il ristorante in base al prezzo e alla distanza.
- Il prezzo base per ogni prodotto è 10 \$. Il prezzo può variare se nell'organigramma della catena sono presenti uno o più Price Manager (-1\$), Discount Manager (-3\$) o Luxury Manager (+10\$). La milestone "First to lower price" riduce permanentemente di 1\$ tutti i prezzi di quella catena. Da notare che i bonus (CFO, Original Burger, etc.) non modificano il prezzo. Esempio: una catena con 2 Price Manager e un Discount Manager attivi avrà un prezzo di 5\$ per prodotto.
- Per determinare la distanza, misurate il range della casa al più vicino ristorante per ogni catena. Muovetevi via strada e terminate il conteggio su un'entrata del ristorante. Contate uno step per ogni tassello di mappa che attraversate. Per questo motivo una casa che si trova sullo stesso tassello dell'entrata di un ristorante sarà a distanza zero (sempre se ristorante e casa sono connessi tra loro via strada).
- Sommate il prezzo e la distanza. Gli abitanti andranno a cenare nel ristorante il cui totale della somma è più basso. Perciò andranno ad uno step di distanza in più per risparmiare 1\$ per prodotto, 2 step per risparmiare 2\$ per prodotto, etc.
- Se due o più catene hanno lo stesso totale prezzo+distanza, gli abitanti andranno a cenare nel ristorante con più waitress nel proprio organigramma.
- In caso di ulteriore parità di waitress, gli abitanti sceglieranno la catena dove andare a cenare in base all'ordine di turno.

La catena scelta dagli abitanti deve servire il cibo e le bevande richiesti. Scartate i segnalini richiesta presenti sopra la casa ed un numero uguale di prodotti dalla riserva della catena. La catena viene pagata per ogni prodotto venduto. Nello specifico, la somma del guadagno è data dal prezzo totale più il bonus derivato da eventuali milestone.

Se la casa ha un giardino, la catena riceverà il doppio del prezzo per ogni prodotto venduto. Da notare che i bonus non sono raddoppiati, quindi il totale finale sarà sempre $(2 \times \text{prezzo}) + \text{bonus}$.

Visto che l'ordine di attivazione delle case dipende dal numero stampato su di esse, è possibile che una catena esaurisca i prodotti necessari a soddisfare le case che vengono attivate successivamente. Queste case cercheranno di soddisfare la propria richiesta

da qualche altra parte. In alcuni casi, gli abitanti andranno a cenare in ristoranti molto lontani. In rari casi è possibile che gli abitanti rimangano a casa perché i prodotti richiesti sono andati esauriti.

Esempio: Un giocatore vende 1 hamburger e 2 birre ad una casa con giardino. Ha la milestone "First burger marketed" che concede un bonus di 5\$ per ogni hamburger venduto. Ha giocato anche un Luxury Manager che alza il prezzo base di 10\$. Per questo motivo il prezzo finale è $10\$ + 10\$ = 20\$$. Il giardino raddoppia questa entrata; $2 \times 20\$ = 40\$$. A questo punto si somma il bonus di 5\$ per hamburger. Il totale delle entrate è di 45\$. Non avendo bonus per le bevande, la birra viene venduta al prezzo base ($10\$ + 10\$$) di 20\$; il totale raddoppia a 40\$ grazie al giardino. Le entrate totali ammontano a $45\$ + (2 \times 40\$) = 125\$$.

Waitresses (Cameriere): Dopo che tutte le case sono state attivate, ogni catena riceve 3\$ (o 5\$ se hanno la milestone "First Waitress Played") per ogni waitress nel proprio organigramma.

CFO (Direttore Finanziario): A questo punto, ogni catena che ha un CFO in organigramma (o la milestone "First to have 100\$") riceve il 50% bonus sul totale di denaro che ha guadagnato in questo turno (arrotondato per eccesso).

Se in qualsiasi momento di questa fase la banca non ha sufficienti fondi per pagare tutte le entrate, la banca si considera esaurita e si rivelano le carte Reserve (vedi "Esaurire la banca"). Se la banca si esaurisce una seconda volta, la partita termina alla fine di questa fase.

Esaurire la banca (la prima volta): Rivelate le carte Reserve che sono state scelte dai giocatori ad inizio partita. Sommate i valori di denaro indicati sulle carte e aggiungete il valore totale alla banca.

Ogni carta Reserve mostra 2, 3 o 4 slot liberi. Il numero che ricorre più spesso sul totale delle carte giocate indica quanti slot liberi avranno i CEO a partire dal prossimo turno. Per esempio, se ci sono due carte "2 slot", una carta "3 slot" e una "4 slot", tutti i CEO otterranno 2 nuovi slot anziché 3 o 4. Se c'è parità tra le carte Reserve, il numero più alto determina gli slot liberi. Per esempio, se ci sono due carte "2 slot" e due carte "4 slot", tutti i CEO otterranno 4 nuovi slot.

Esaurire la banca (la seconda volta): Se la banca si esaurisce una seconda volta, la partita finisce. Terminate la Fase 4 effettuando tutti i pagamenti dovuti; se necessario prendete altro denaro dalla scatola oppure segnate il denaro dovuto su un pezzo di carta. Il giocatore più ricco vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che si trova più avanti nell'ordine di turno.

FASE 5: GIORNO DI PAGA

In questa fase, ogni catena può decidere di licenziare un qualsiasi numero di dipendenti, sia che si trovino al lavoro o “in spiaggia”. Le carte licenziate vanno rimesse nei mazzetti comuni di carte disponibili.

I pubblicitari attualmente impegnati nelle campagne pubblicitarie non possono essere licenziati.

A questo punto ogni catena deve pagare 5\$ per ogni carta che riporta l'icona  che si trova nell'organigramma o “in spiaggia”. Da notare che ci sono alcune milestone e dipendenti che permettono di ridurre gli stipendi dovuti.

I pubblicitari attualmente impegnati che riportano l'icona  devono sempre ricevere lo stipendio. In casi eccezionali, un giocatore potrebbe non avere abbastanza denaro per pagare lo stipendio di un pubblicitario impegnato. In questo caso, il pubblicitario deve essere licenziato. La campagna corrispondente resta sul tabellone. Da notare che questa eccezione è utilizzabile solo se avete già licenziato tutti gli altri dipendenti che necessitano di uno stipendio.

Recruiting manager and HR director (Responsabile delle Risorse Umane e Direttore delle Risorse Umane): Se nell'organigramma c'è almeno un Recruiting Manager o un HR Director che non ha utilizzato tutte le proprie azioni di assunzione, le azioni avanzate possono diminuire il totale degli stipendi da pagare. Ogni azione avanzata fornisce uno sconto di 5\$.

Siete obbligati ad utilizzare tutti gli sconti disponibili (questo è importante se state cercando di ottenere la milestone “First to pay 20\$ or more in salaries”). Non importa quanto sconto avete accumulato, in ogni caso il totale minimo da pagare per gli stipendi è sempre 0\$ - la gente non vi paga per venire a lavorare da voi!

FASE 6: CAMPAGNE PUBBLICITARIE

In questa fase si attivano tutte le campagne pubblicitarie. Questo avviene seguendo l'ordine dei numeri stampati sulle varie campagne, partendo dal numero più basso.

Da notare che ogni casa può contenere al massimo 3 segnalini richiesta, o 5 se la casa ha un giardino. Una campagna pubblicitaria non può influenzare una casa che ha già raggiunto il numero massimo di segnalini richiesta. In fondo le campagne pubblicitarie funzionano proprio così.

Cartelloni pubblicitari: Un cartellone influenza tutte le case a cui è adiacente ortogonalmente. Normalmente raggiungerà soltanto 1 o 2 case. Aggiungete un segnalino richiesta del tipo pubblicizzato dalla campagna su ogni casa adiacente. Una casa viene raggiunta dalla pubblicità anche se è il solo giardino ad essere adiacente al cartellone.

Pubblicità in cassetta: Una pubblicità in cassetta influenza tutte le case che raggiunge senza dover attraversare alcuna strada (potete considerare la zona racchiusa dalle strade ed eventualmente dai bordi del tabellone come se si trattasse di un unico blocco). Aggiungete un segnalino richiesta del tipo pubblicizzato dalla campagna su ogni casa compresa nel blocco.

Volantinaggio aereo: Un volantinaggio aereo raggiunge ogni casa sopra alla quale può volare. Questa pubblicità copre tutte le case in una linea di 1, 3 o 5 righe/colonne a partire dal segnalino aeroplano. Aggiungete un segnalino richiesta del tipo pubblicizzato dalla campagna sopra ogni casa compresa nella linea di volo. La linea di volo può comprendere porzioni di casa e/o giardini per risultare attiva.

Pubblicità radiofonica: Una pubblicità radiofonica raggiunge ogni casa che si trova sul tassello dove viene posizionato il segnalino radio più tutti gli 8 tasselli che circondano quel tassello. Una casa si considera raggiunta dalla pubblicità anche se solo una parte di essa, o del giardino, si trova su quel tassello.

Dopo aver attivato una campagna, rimuovete un segnalino che si trova sopra di essa (a meno che non si tratti di una campagna pubblicitaria infinita). Se la campagna non ha più segnalini sopra di sé, rimettetela nella riserva comune e rimetti il pubblicitario corrispondente nel mazzetto “in spiaggia”. Diversamente, la campagna rimane su tabellone e il pubblicitario corrispondente rimane impegnato. Da notare che un pubblicitario impegnato non può mai essere inserito nell'organigramma societario. Nonostante ciò riceverà regolarmente il proprio stipendio.

FASE 7: PULIZIA

Tutti i giocatori che non sono in possesso della milestone “First to throw away drink/food” devono scartare tutte le risorse cibo o bevanda avanzate nella propria riserva.

Tutte le carte “al lavoro” o “in spiaggia” vengono riprese in mano. Anche in questo momento è possibile chiedere ad un avversario di mostrare la propria mano di carte.

Tutti i ristoranti con il lato “COMING SOON” visibile vengono girati sul lato attivo.

Se sono state assegnate delle milestone durante il turno in corso, tutte le milestone dello stesso tipo vengono girate a faccia in giù. Non saranno più disponibili per il resto della partita.

I segnalini prodotto che si trovano sulle campagne e i segnalini richiesta che si trovano sopra alle case restano al loro posto sul tabellone.

Inizia un nuovo turno, partendo dalla Fase 1.



Se un giocatore in un qualsiasi momento del turno soddisfa i requisiti di una carta milestone, ne entra in possesso immediatamente. Ottenerne una milestone conferisce dei benefici dall'effetto immediato. Siete obbligati ad applicare questi benefici per il resto della partita, anche se ciò non dovesse risultarvi utile.

Gli altri giocatori possono ottenere la stessa milestone a patto che soddisfino le condizioni in quello stesso turno. Nella Fase 7 di ogni turno, tutte le milestone che sono state reclamate da uno o più giocatori verranno rimosse dal gioco e non saranno più disponibili per tutto il resto della partita.

Le milestone sono il cuore del gioco: la loro importanza è vitale sia per lo sviluppo della partita che per le pianificazioni strategiche che ruotano intorno ad esse.

FIRST BILLBOARD PLACED (PRIMO CARTELLONE PIAZZATO)

Ottieni questa milestone nel momento in cui piazzai un cartellone pubblicitario sul tabellone.

Questi due effetti si attivano per il resto della partita:

- Non devi più pagare lo stipendio ai pubblicitari (Campaign Manager, Brand Manager, Brand Director). Non puoi più pagare il loro stipendio neppure volontariamente.
- Quando piazzai una campagna pubblicitaria, resterà sul tabellone per sempre. Per indicare ciò, gira il segnalino campagna sul lato con il simbolo "infinito" e piazzaci sopra un solo segnalino prodotto. Il pubblicitario corrispondente non sarà più utilizzabile per tutto il resto della partita. Non verrà mai rimesso nel mazzetto comune o in mano al giocatore. Questo effetto si applica anche al cartellone pubblicitario utilizzato per ottenere questa milestone.

FIRST TO TRAIN SOMEONE (PRIMO A FORMARE QUALCUNO)

Ottieni questa milestone nel momento in cui formi un dipendente portandolo ad un livello superiore.

Per il resto della partita, riceverai uno sconto di 15\$ sugli stipendi. Gli stipendi non possono mai scendere sotto 0\$. Usare lo sconto è obbligatorio; non puoi pagare degli stipendi neppure volontariamente.

FIRST TO HIRE THREE PEOPLE IN ONE TURN (PRIMO AD ASSUMERE TRE O PIÙ PERSONE IN UN TURNO)

Ottieni questa milestone nel momento in cui assumi 3 o più persone nello stesso turno.

Ricevi immediatamente due carte Management Trainee da aggiungere al mazzetto "in spiaggia". Se hai azioni di formazione disponibili, puoi formare subito queste carte; ciò è possibile perché la formazione del personale viene eseguita dopo l'assunzione. Nell'improbabile caso in cui non ci siano più carte Management Trainee a disposizione, otterrete soltanto quello che avanza.

FIRST BURGER/PIZZA/DRINK MARKETING (PRIMO A PUBBLICIZZARE HAMBURGER/PIZZA/BEVANDE)

Ottieni questa milestone nel momento in cui piazzai una campagna pubblicitaria che promuova hamburger/pizza/bevande.

Questa catena è universalmente considerata la casa del vero hamburger/pizza/bevande. Per il resto della partita ricevi un bonus aggiuntivo di 5\$. Questo bonus non influenza il prezzo del prodotto; di conseguenza, non modificherà neppure il valore totale di costo/spostamento che determina la scelta del ristorante da parte degli abitanti. Questo bonus non viene raddoppiato dai giardini. Come tutte le entrate, il valore di questo bonus può essere aumentato dal CFO.

Nel caso delle bevande, il bonus viene conteggiato per tutte le tipologie, non solo per il tipo di bevande pubblicizzato nel momento in cui si è ottenuta questa milestone.

FIRST ERRAND BOY PLAYED (PRIMO FATTORINO GIOCATO)

Ottieni questa milestone nel momento in cui giochi un Errand Boy nel tuo organigramma aziendale. Gli Errand Boy "in spiaggia" non contano.

Per il resto della partita, tutti i vostri corrieri (Errand Boy, Cart Operator, Truck Driver e Zeppelin Pilot) ricevono una bevanda in più per ogni simbolo che raggiungono durante il loro movimento. Di conseguenza, gli Errand Boy riceveranno due bevande (identiche) di qualsiasi tipo; i Cart Operator e gli Zeppelin Pilot riceveranno 3 segnalini per ogni simbolo; i Truck Driver 4 segnalini per simbolo.

Questo effetto si applica anche all'Errand Boy che hai giocato per ottenere questa milestone.

FIRST TO HAVE \$20 (PRIMO AD AVERE 20\$)

Ottieni questa milestone nel momento in cui avrai 20\$ (in pratica, dopo aver ricevuto le entrate ma prima di pagare gli stipendi).

Puoi guardare le carte Reserve che diverranno pubbliche nel momento in cui la banca esaurirà il contante. Puoi dire ai tuoi avversari cosa hai visto (ma puoi anche mentire, se lo desideri). Non puoi mostrare le carte agli altri giocatori.

FIRST BURGER/PIZZA PRODUCED (PRIMO HAMBURGER/PIZZA PRODOTTO/A)

Ottieni questa milestone nel momento in cui produci un hamburger/pizza.

Ricevi immediatamente una carta Burger Cook/Pizza Cook. Siccome questa milestone si ottiene durante la produzione, non potrai formare il Cook che hai ottenuto (la formazione del personale viene eseguita prima della produzione). Se non ci sono più carte Cook del tipo richiesto, non riceverai nulla. Dovrai pagare lo stipendio del Cook durante la Fase 5. Se non desideri pagarlo, puoi sempre decidere di licenziarlo.

FIRST WAITRESS PLAYED (PRIMA CAMERIERA GIOCATO)

Ottieni questa milestone nel momento in cui giochi una waitress nel tuo organigramma societario. Le waitress "in spiaggia" non contano.

Per il resto della partita, riceverai 5\$ per ogni waitress all'interno del tuo organigramma invece che i 3\$ standard. Questo effetto si applica anche alla waitress che hai giocato per ottenere questa milestone.

**FIRST TO THROW AWAY DRINK/FOOD
(PRIMO A GETTARE VIA BEVANDE/CIBO)**

Ottieni questa milestone nel momento in cui getti via almeno un segnalino cibo o bevanda durante la Fase 7 (Pulizia).

Per il resto della partita, questa milestone avrà la funzione di un freezer. Potrai accumulare fino a dieci segnalini (cibo e/o bevanda) nel tuo freezer durante la Fase 7. Questi prodotti potranno essere venduti durante i turni successivi. I prodotti possono essere mantenuti in freezer per tutto il tempo che vuoi. Se hai più di dieci segnalini, puoi liberamente decidere quali tenere e quali gettare via.

Non puoi utilizzare il freezer nello stesso turno in cui ottieni questa milestone.

**FIRST TO LOWER PRICES
(PRIMO AD ABBASSARE I PREZZI)**

Ottieni questa milestone nel momento in cui abbassi i tuoi prezzi giocando un Pricing Manager o un Discount Manager nel tuo organigramma societario.

Per il resto della partita i tuoi prezzi saranno automaticamente abbassati di 1\$. In pratica, se non giochi alcun Pricing/Discount Manager il prezzo di ogni tua merce sarà di 9\$. Questo effetto non può essere annullato in alcun modo.

L'effetto è immediato, di conseguenza i tuoi prezzi saranno abbassati di 1\$ nello stesso turno in cui ottieni questa milestone.

**FIRST CART OPERATOR PLAYED
(PRIMO COMMESSE GIOCATO)**

Ottieni questa milestone nel momento in cui giochi per la prima volta un Cart Operator nel tuo organigramma aziendale. I Cart Operator "in spiaggia" non contano.

Per il resto della partita, i tuoi Cart Operator, Truck Driver e Zeppelin Pilot ottengono +1 di range. L'effetto è immediato, di conseguenza si applica anche al Cart Operator giocato per ottenere questa milestone (avrà un range effettivo di 3).

**FIRST AIRPLANE CAMPAIGN
(PRIMA CAMPAGNA PUBBLICITARIA AEREA)**

Ottieni questa milestone quando piazzhi una campagna pubblicitaria aerea.

Per il resto della partita, nel momento in cui viene determinato l'ordine di gioco in Fase 2, aggiungi 2 slot liberi al tuo totale. Questi slot non possono essere usati per giocare Manager o personale aggiuntivo; servono solo come bonus per determinare l'ordine di turno.

**FIRST RADIO CAMPAIGN
(PRIMA CAMPAGNA RADIOFONICA)**

Ottieni questa milestone quando piazzhi una campagna pubblicitaria radiofonica.

Per il resto della partita, se nella Fase 6 hai una campagna radiofonica attiva, piazza 2 segnalini richiesta del tipo pubblicizzato su ognuna delle case raggiunte dalla pubblicità radiofonica. Se la casa è vicina al limite massimo di segnalini che può ricevere, piazza 1 segnalino oppure nessuno (in base al numero di segnalini che la casa può ancora ricevere).

Non puoi decidere di aggiungere un solo segnalino quando la casa ne può contenere due. La tua radio pubblicherà lo stesso prodotto due volte, non può pubblicizzare due prodotti differenti.

L'effetto è immediato, anche nella Fase 6 del turno in cui hai ottenuto questa milestone.

**FIRST TO HAVE \$100
(PRIMO AD AVERE 100\$)**

Ottieni questa milestone quando avrai 100\$ o più alla fine della Fase 4.

Il tuo CEO ottiene l'abilità del CFO. In pratica, ottieni il bonus del 50% aggiuntivo su tutte le entrate del turno alla fine della Fase 4 (Ora di Cena). Non ottieni una carta CFO. Se hai già una carta CFO, dovrai licenziarlo nella Fase 5 successiva. Non puoi formare un CFO dopo aver ottenuto questa milestone.

Questo effetto si applicherà solo dal turno successivo; questo perché puoi ottenere questa milestone solo alla fine della Fase 4.

**FIRST TO PAY \$20 OR MORE IN SALARIES
(PRIMO A PAGARE 20\$ O PIU' IN STIPENDI)**

Ottieni questa milestone non appena dovrai pagare 20\$ o più in stipendi durante la Fase 5. Questi stipendi devono essere pagati in modo effettivo - non puoi contare quegli stipendi che non hai pagato grazie ad uno sconto. Da notare che sei obbligato ad utilizzare tutti gli sconti sugli stipendi che hai a disposizione. Ciò avviene all'inizio della Fase 5. Non puoi pagare volontariamente più stipendi di quelli che devi realmente pagare. Ovviamente puoi sempre utilizzare i Recruiting Manager o HR Director per assumere nuovo personale nella Fase 2; in questo modo puoi evitare di ricevere i loro sconti durante la Fase 5.

Per il resto della partita, puoi utilizzare le azioni di formazione fornite dai diversi trainer sullo stesso dipendente. Per esempio, con 2 Trainer e un Coach avrai la possibilità di trasformare un Management Trainee in un Vice President in un unico turno.

PARTITA INTRODUTTIVA

Food Chain Magnate è un gioco che non perdona errori. Se ne fate uno, è veramente complesso (se non impossibile) recuperare lo svantaggio accumulato.

Al fine di prendere confidenza con le meccaniche di gioco, il nostro consiglio è quello di modificare le regole della vostra prima partita come segue:

- Non utilizzate le carte Reserve
- Mettete nella banca 75\$ per giocatore invece che 50\$.
- Rimuovete dal gioco le milestone.
- Non pagate alcuno stipendio (saltate la Fase 5).
- La partita termina quando la banca si esaurisce per la prima volta.

Seguendo queste indicazioni la durata della partita si accorcia; ciò permette ai giocatori di portare avanti la propria azienda senza vederla fallire. Per la seconda partita, consigliamo di mantenere queste modifiche aggiungendo soltanto le milestone (anche se alcune di esse non avranno alcun reale impatto sul gioco).

GUIDA STRATEGICA

Alcuni consigli strategici:

- La strategia più efficace si crea in base al tabellone ed alla vostra posizione al suo interno. Studia bene il motore di gioco creato dai tuoi avversari (non necessariamente in quest'ordine).
- Le milestone sono la chiave per pianificare la vostra strategia. Dovrete cercare di ottenere le milestone prima degli altri. Ottenere la giusta milestone il prima possibile è fondamentale: spesso gli avversari verranno presi alla sprovvista nel momento in cui lo farete.
- C'è sempre un compromesso tra l'accrescimento della propria azienda (tramite assunzioni e formazione del personale) e l'arricchimento grazie alla pubblicità e la vendita di prodotti. La combinazione vincente dipende dalla lunghezza della partita. La durata è influenzata pesantemente dalle scelte dei giocatori.
- La partita tende ad accelerare verso la fine. Se vi siete preparati in modo adeguato, potrete vincere una partita anche se guadagnerete denaro soltanto nell'ultimo turno. Fate attenzione a calcolare bene le tempistiche: potreste preparare la strategia per un turno che non farete in tempo a giocare.
- Potete danneggiare i vostri avversari andando a pubblicizzare dei prodotti che loro non possono vendere. Ma attenzione, questo potrebbe aiutarli a vendere di più a partita inoltrata!
- Una guerra dei prezzi può risultare molto efficace per ostacolare gli avversari, ma vi costerà molto in termini economici. Valutate attentamente quando e se metterla in atto.
- Le case con giardino possono essere molto remunerative, ma allo stesso tempo possono dar vita ad una competizione molto accesa.
- A volte si riesce a guadagnare tantissimo denaro vendendo pochi prodotti ad un prezzo spropositato. Non sempre vendere molti prodotti a prezzo scontato si rivela la scelta migliore. Ovviamente, in base ai casi, può essere più conveniente fare l'una o l'altra cosa.
- A volte può essere conveniente pubblicizzare dei prodotti che facciano guadagnare denaro anche agli altri giocatori. E' una possibilità da valutare, a patto che riusciate a guadagnarci anche voi stessi!
- Combinare tra loro i due consigli precedenti.