

## Food Chain Magnate

### Правила игры

Food Chain Magnate – сложная стратегическая игра о создании ресторанный сети. Каждый владелец строит свою сеть, набирая сотрудников, которые представлены в виде карт. Игроки конкурируют на общей схеме города, покупая, рекламируя и продавая напитки, пиццу и бургеры. Игра предназначена для 2-5 опытных игроков и продолжается 2-4 часа.

### Состав игры:



### Суть игры

Каждый игрок выступает в роли владельца сети ресторанов и получает 1 карту, обозначающую его самого. Владелец сети нанимает сотрудников, повышает их квалификацию и выполняет их действия на общей схеме города, изменяемой в каждой игре. Игра заканчивается, когда в банке не остаётся денег (второй раз). Побеждает игрок, имеющий наибольшее количество наличных.

Игра состоит из фаз. Во время одних фаз игроки выполняют свои действия одновременно, во время других – по очереди.

### Основные понятия

**Карта сотрудника.** Каждая такая карта обозначает одного человека, числящегося в штате компании. Текст под картинкой описывает действие, которое может выполнить этот сотрудник, когда он находится на рабочем месте. Людей, в левом верхнем углу карты которых есть знак ►, можно нанимать. В нижней части карт тех сотрудников, которые могут повысить свою квалификацию, перечислены их возможные новые должности. На некоторых картах слева внизу есть метка 1x. В компании может быть только один сотрудник с такой должностью. В верхней части некоторых карт указано расстояние их действия – число на дороге или на знаке дирижабля. На картах сотрудников, которым в конце раунда положена выплата зарплаты, есть знак стопки денежных купюр.

**Свободное рабочее место.** Позиция в структуре компании, на которой мог бы находиться один из имеющихся в её штате сотрудников.

**Расстояние.** Количество раз, когда вы пересекаете границу плитки, из которых выложена схема города. Обычно оно отслеживается по дороге, соединяющей нужные части города, если только на карте нет знака дирижабля.

**Ресторан.** У каждого игрока есть 3 маркера ресторана размером 2x2. В одном из углов маркера обозначен вход в ресторан. Если требуется определить расстояние от ресторана до другой точки города, начинайте от его входа.

**Плитка города.** Из них складывается схема города. Плитка имеет размер 5x5 клеток, одни из них пустые, а в других могут быть отмечены дома, дороги или пункты получения напитков.

**Еда и напитки.** Маркер, находящийся на доме, обозначает его потребность в этом продукте; на маркере рекламы – рекламируемый продукт; у игрока – запас компании. В точках города, отмеченных напитками, компании получают напитки соответствующего вида.

### Подготовка к игре

Разложите на столе карты сотрудников и достижений так, как показано в памятке. Так видно, на какую должность может рассчитывать сотрудник при повышении его квалификации, и какие карты достижений ещё доступны.

Количество некоторых элементов игры зависит от количества игроков:

Число игроков	Число карт 1х	Убрать маркеры рекламы	Размер города, плитки
2	1	№12, №15, №16	3x3
3	1	№15, №16	3x4
4	2	№16	4x4
5	3	нет	5x4

Выберите случайные плитки города и составьте из них город нужного размера.

Положите в банк наличные в количестве числа игроков, умноженного на \$50. В начале игры игроки никаких наличных не получают.

Каждый игрок выбирает себе компанию и берёт соответствующие маркеры ресторанов и очереди хода, карту владельца компании, а также набор из 3 разных карт резерва банка.

Перемешайте маркеры очереди хода игроков и разложите их в случайном порядке на планшете очереди хода.

Начиная с игрока, которому досталась последняя очередь хода, каждый игрок в обратном порядке очереди ставит 1 маркер своего ресторана на схему города или пасует. Те игроки, которые спасовали, ставят свой маркер во втором круге, по порядку очереди.

Правила размещения ресторана:

- ресторан должен размещаться на 4 **свободных** клетках города,
- выход из ресторана должен находиться рядом с клеткой дороги,
- на одной плитке не может находиться 2 выхода разных ресторанов.

Каждый игрок выбирает и кладёт рядом с банком, рубашкой вверх, одну из полученных карт резерва банка. Остальные 2 полученные карты он, не открывая, убирает в коробку.

Карты резерва банка показывают, какая сумма наличных будет добавлена в банк после того, как в нём в первый раз закончатся наличные деньги. Чем выше это значение, тем дольше будет продолжаться игра. В начале игры игроки точно не знают, сколько будет продолжаться игра, но могут немного влиять на это, выбирая соответствующую карту резерва банка.

### Ход игры

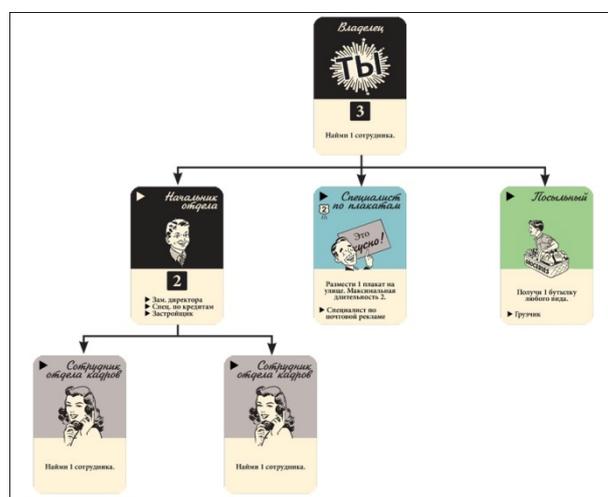
#### Фаза 1. Подготовка

Все игроки одновременно выбирают, какие их сотрудники в этот ход будут на рабочем месте. Эти карты игрок кладёт на стол, перед собой, рубашкой вверх. Остальные карты игрок откладывает в сторону, рубашкой вверх – это сотрудники, которые находятся на пляже. Они не работают, но можно повышать их квалификацию. Все игроки одновременно открывают карты работающих сотрудников

Во время всех фаз игры, за исключением этой, любой игрок в любое время может попросить другого игрока показать его карты, как на работе, так и на пляже.

В первый раунд играется единственная карта владельца. Владелец компании работает постоянно.

Во все последующие ходы карты работающих сотрудников раскладываются в виде пирамиды, на



Пример структуры компании

вершине которой находится владелец. Ему подчиняется 3 сотрудника, что указано на карте. Следовательно, игрок может заполнить эти 3 рабочих места другими сотрудниками. Если среди них начальники (чёрные карты), им тоже подчиняются сотрудники – в количестве, указанном на карте (от 2 до 10). У начальника в подчинении могут быть только обычные сотрудники, а не другие начальники.

Если игрок выложил больше карт, чем позволяет штат компании, все его сотрудники отправляются на пляж, и в этот раунд он играет только одной картой владельца компании.

После открытия карт резерва банка у владельца может увеличиться или уменьшиться количество подчинённых.

## 2. Очередь хода

Игрок, в структуре компании которого больше всего свободных рабочих мест (на которых мог бы находиться сотрудник), первым выбирает очередь хода. Затем это делает тот игрок, который по этому показателю находится на втором месте, и т. д. При равенстве преимущество имеет игрок, чья очередь в предыдущем раунде была раньше.

Игрок отмечает желаемую очередь своим маркером на планшете очереди хода. Используются только номера, соответствующие числу игроков.

## 3. Работа

Каждый игрок, по порядку, определённом в предыдущей фазе, выполняет все действия, которые могут выполнить его работающие сотрудники. Каждый сотрудник выполняет своё действие, указанное на его карте, только один раз. Действия выполняются в следующем порядке (порядок расположения сотрудников в структуре компании не имеет значения).

### Найми сотрудников

У каждой компании всегда есть 1 такое бесплатное действие, которое выполняет владелец компании. Выполняя это действие, игрок выбирает любую, доступную на рынке, карту сотрудника со знаком ►. Если карты нужного сотрудника нет, вы не можете его нанять – кроме случая, когда вы одновременно повышаете его квалификацию, и вместо этого берёте сотрудника более высокого уровня. Полученная карта помещается на пляж. Помимо владельца компании, новых сотрудников могут нанимать сотрудник отдела кадров (одного сотрудника), начальник отдела кадров (двух сотрудников) и заместитель директора по кадрам (четырёх сотрудников). Неиспользованные действия двух последних сотрудников дают скидку при выплате зарплат в фазе 5.

### Повысь квалификацию сотрудников

Каждое такое действие позволяет увеличить уровень одного сотрудника, **находящегося на пляже**, на одну ступень. В нижней части карты сотрудника перечислены должности, на которые он может претендовать. Например, поварёнок может стать поваром бургеров или поваром пиццы. Если такой записи на карте нет, уровень сотрудника повысить нельзя.

Верните на рынок карту сотрудника, который повысил свою квалификацию, а вместо неё возьмите сотрудника следующего уровня.

Обычно повышать квалификацию одного сотрудника более одного раза за раунд нельзя, но есть исключения:

- наставник может повысить одного сотрудника на 2 уровня,
- начальник отдела квалификации может повысить одного сотрудника до 3 уровней,
- если у вас есть достижение «Первые \$20 зарплат», вы можете использовать нескольких специалистов, чтобы повысить одного сотрудника на несколько уровней.

Наставник и начальник отдела квалификации могут разделять свои способности повышения уровней на нескольких сотрудников.

Нельзя повышать уровень сотрудника, если соответствующей карты сотрудника более высокого уровня нет на рынке. Однако, если вы повышаете сотрудника сразу на несколько уровней, или повышаете только что нанятого сотрудника, наличие промежуточной карты на рынке не обязательно.

Нельзя иметь в компании другого такого же сотрудника, на карте которого есть метка **1x**.

### Начни рекламную кампанию

Специалист по рекламе помещает на схему города один рекламный маркер. В зависимости от сотрудника, это может быть плакат, почтовая реклама, авиа- или радиореклама. На карте специалиста

указано расстояние и продолжительность рекламной кампании. Помещая маркер с рекламой, игрок указывает, какой продукт он будет рекламировать.

*Вид рекламной кампании:* Специалист по плакатам может разместить только плакат, специалист по почтовой рекламе может разместить плакат или почтовую рекламу. Специалист по авиарекламе к этому добавляет ещё и авиарекламу, а специалист по рекламе на радио может размещать рекламу любого вида.

*Расстояние:* На карте специалиста по плакатам указано расстояние 2, поэтому он может разместить рекламу на плитке, на которой находится его ресторан (расстояние 0), на соседней плитке (расстояние 1) или на плитках, до которых необходимо сделать 2 шага. Все маршруты должны проходить по дорогам. Специалист по авиарекламе и специалист по рекламе на радио не имеют ограничения в расстоянии и могут размещать рекламу в тех местах, до которых по дорогам не добраться.

*Продолжительность:* Текст на карте указывает максимальную продолжительность рекламной кампании в раундах. Минимальная продолжительность – 1. Например, специалист по плакатам может организовать рекламную кампанию продолжительностью 1 или 2 раунда.

*Размещение маркеров:* Маркеры реклам (за исключением авиарекламы) должны располагаться на пустых клетках, рядом с дорогой, по которой до них можно добраться от ресторана. На нужном расстоянии от ресторана должна располагаться плитка, на которой расположена реклама, а не дорога, по которой к ней подъезжают.



В этом раунде Ханго Blues Bar разместил в структуре компании двух специалистов по плакатам. Они могут разместить два плаката – 11 и 14. Расстояние до плаката 11 – 0, поскольку он располагается на той же плитке, что и ресторан. Расстояние до плаката 14 – 2 (максимум, который позволен специалисту по плакатам), поскольку, чтобы до него добраться по дороге, необходимо дважды перейти на другую плитку.

Хотя Ханго Blues Bar пока не способен обслуживать дом 15, размещение плаката 14 имеет смысл: когда к этому дому будет пристроен сад, к нему можно будет добраться по дороге.

Маркеры авиарекламы размещаются рядом со схемой города. Они не должны быть соединены дорогами и не имеют расстояния. В игре есть маркеры авиарекламы шириной в 1, 3 и 5 клеток, и эти числа показывают количество столбцов или рядов схемы города, которые они охватывают во время своего полёта. Разрешается размещать маркеры рекламы таким образом, чтобы не охватывали ни одного дома.

*Определение рекламного продукта:* Компания может рекламировать пиццу, бургеры или любой вид напитков. Это отмечается соответствующими фишками, которые игрок кладёт на маркер. Количество фишек определяет продолжительность рекламной кампании.

*Занятость специалиста:* Разместив маркер рекламы, игрок кладёт на соответствующего специалиста маркер с таким же номером, что и номер рекламного маркера. Этот специалист будет занят до тех пор, пока эта рекламная кампания не закончится.

Если игрок получил диплом «Первая реклама», его рекламные кампании никогда не заканчиваются. Чтобы отметить это, переверните маркер рекламы на сторону со знаком бесконечности и оставьте на ней только одну фишку продукта. Соответствующий сотрудник будет занят до конца игры и его нельзя будет переместить на рынок или в руку игрока.

### Получи еду и напитки

Если у игрока есть сотрудники, производящие еду, или доставляющие напитки, он получает их с рынка, следуя тексту карты сотрудника.

*Поварёнок* – Получи 1 бургер или пиццу.

*Посыльный* – Получи 1 бутылку любого вида (на выбор игрока).

*Повар/мастер бургеров/пиццы* – Получи бургеры/пиццу в указанном количестве.

*Грузчик* – Получи 2 бутылки на каждой точке маршрута. Начиная от входа в ресторан, игрок выбирает дорожный маршрут расстоянием не более 2 плиток (считая начальную плитку, он пройдёт по 3 плиткам). В каждом пункте выдачи напитков, который проезжает грузчик, он получает 2 бутылки указанного вида. Грузчик должен проезжать непосредственно рядом с пунктом. Если на одной плитке расположены несколько пунктов выдачи напитков, иногда возможно проехать мимо обоих пунктов, но делать для этого развороты не разрешается.

*Водитель грузовика* – Получи 3 бутылки на каждой точке маршрута. Действует так же, как грузчик, но на расстоянии 3, и получает по 3 бутылки в каждом проезжаемом пункте.

*Пилот дирижабля* – Получи 2 бутылки на каждой точке маршрута. Начиная от входа в ресторан, и игнорируя дороги, игрок выбирает маршрут расстоянием 4 (считая начальную плитку, он пройдёт по 5 плиткам). Нельзя пролетать два раза по одной и той же плитке. Каждый пункт выдачи, находящийся на плитке, которую пролетает пилот, даёт игроку 2 бутылки соответствующего вида. Если на одной плитке находятся несколько пунктов, напитки даёт каждый из них.

Если у игрока есть диплом «Первый посыльный», то все его поставщики получают +1 напиток в каждом пункте. Это относится и к посыльному – теперь он может принести 2 бутылки выбранного вида.

Если у игрока есть диплом «Первый грузчик», то расстояние у всех его поставщиков, кроме посыльного, увеличивается на +1.

### Размести новые дома и сады

Если в структуре компании есть застройщик, он может поместить на схеме города новый дом или добавить сад к уже имеющемуся дому.

*Размещение дома:* Новый дом должен помещаться на пустые клетки так, чтобы рядом с ним была дорога. Ограничений на расстояние нет. Игрок выбирает маркер дома с любым номером.

*Размещение сада:* Маркер сада должен помещаться на пустые клетки так, чтобы он был рядом с напечатанным на схеме города. Дом и сад вместе образуют прямоугольник со сторонами 2x3 клетки. У каждого дома может быть только один сад. Поверните маркер сада так, чтобы было понятно, к какому дому он относится. Новые дома строятся вместе с садом, и добавлять к нему ещё один сад нельзя.

### Размести и перемести рестораны

Управляющий или старший управляющий, состоящие в штате компании, могут построить новый ресторан или переместить существующий.

*Управляющий:* Может построить новый ресторан на расстоянии, если перемещаться по дороге, 3 плиток от уже существующего ресторана компании. Если управляющий работает, то считается, что у каждого ресторана сети имеются выходы во всех четырёх углах. Вход нового размещаемого ресторана должен находиться рядом с дорогой. Это не обязательно должна быть дорога, по которой определялось расстояние до ресторана. Маркер кладётся на схему города надписью «Скоро!» вверх. Построенный ресторан откроется только в конце раунда.

*Старший управляющий:* Может открыть новый ресторан, а помимо этого – переместить существующий ресторан на другое место. В обоих случаях рестораны становятся активными сразу же, а не в конце раунда. Если старший управляющий работает, то считается, что у каждого ресторана сети имеются выходы во всех четырёх углах.

## 4. Ужин

Вечером, после работы, те обитатели домов, которых достигла реклама, собираются поужинать в ресторане. Это действие выполняется в порядке номеров домов.

Если на доме нет фишек продуктов, его жители в ресторан не отправляются.

Если на доме есть фишки продуктов, определите, имеется ли ресторан, предлагающий **все требуемые** продукты, до которого можно доехать из этого дома по дороге. Например, на доме расположены фишки 2 бургеров и 1 пива. Нужен ресторан, в котором есть 2 бургера и 1 пиво – ресторан, в котором нет пива, или есть только 1 бургер, не подойдут, и жители дома поищут другие рестораны или решат ужинать

дома. Ограничений на расстояние от дома до ресторана нет, лишь бы имелась дорога, их соединяющая. Начинать маршрут поездки можно с любой дороги, примыкающей к дому или его саду.

Если требуемые продукты предлагают несколько ресторанов, и ко всем можно доехать по дороге, жители выбирают ресторан, учитывая цену и расстояние.

Стандартная цена каждого продукта \$10. Цена изменяется, если в компании работает продавец (-\$1), старший продавец (-\$3) или специалист по кредитам (+\$10). Диплом «Первая скидка» также уменьшает цену (-\$1). Бонусы финансового директора (Добавь 50% к выручке текущего раунда), диплома «Первая реклама бургера» (За каждый проданный бургер +\$5) и другие на цену не влияют. Например, если в штате компании есть 2 продавца и 1 старший продавец, цена составит \$5.

Определите расстояние от дома до входа в ближайший ресторан каждой компании, у которой есть требуемые продукты. Каждая новая плитка, на которую входит дорожный маршрут, считается за 1 шаг. Если дом и вход в ресторан находятся на одной плитке, и дорога, соединяющая их, не выходит за пределы этой плитки, то расстояние равно 0.

Сложите цену и расстояние. Жители дома поедут ужинать в тот ресторан, у которого полученное значение меньше. Если у нескольких ресторанов одинаковый результат, предпочтение отдаётся той компании, в структуре которой больше официанток. При равенстве и этого показателя побеждает игрок с меньшей очередью хода.

Дом и компания, предложившая его обитателям ужин, сбрасывают заказанные фишки. Компания получает из банка оплату за каждый потреблённый продукт. Оплата складывается из цены плюс бонусы за достижения.

Если рядом с домом есть сад, цена (но не бонусы) удваивается.

Поскольку дома ужинают в порядке своих номеров, может получиться так, что к тому моменту, когда соберётся ужинать более поздний дом, у компании не останется необходимых продуктов. В этом случае обитатели дома поедут в более далёкие рестораны.

**Пример.** Компания продаёт дому с садом 1 бургер и 2 пива. У неё есть диплом «Первая реклама бургера» (За каждый проданный бургер +\$5). Специалист по кредитам (Цена +\$10) увеличивает цену:  $\$10 + \$10 = \$20$ . Наличие сада удваивает её:  $2 \times \$20 = \$40$ . После этого добавляется бонус за проданный бургер +\$5, так что за бургер компания получает \$45. Бонусов по напиткам у компании нет, поэтому цена каждой бутылки пива составляет те же \$20, а после удвоения из-за наличия сада \$40. Общая выручка компании за ужин составляет  $\$45 + 2 \times \$40 = \$125$ .

**Официантка:** После того, как все дома поужинали, каждая компания получает \$3 (или \$5, если у неё есть диплом «Первая официантка») за каждую официантку, имеющуюся в штате.

**Финансовый директор:** Если он у компании есть (или есть диплом «Первые \$100 наличных»), она добавляет 50% к общей выручке текущего раунда, с округлением в большую сторону.

Если в любой момент этой фазы в банке закончились деньги в первый раз, происходит пополнение его резерва. Если деньги в банке закончились во второй раз, игра заканчивается в конце этой фазы.

**Пополнение резерва банка:** Игроки открывают карты резерва, выбранные в начале игры, складывают обозначенные на них сумму и добавляют такое количество наличных денег в банк.

На каждой карте резерва банка также отмечено число свободных рабочих мест: 2, 3 или 4. Число, повторяющееся чаще других, определяет число свободных рабочих мест владельцев всех компаний с этого момента до конца игры. При равенстве результатов выбирается более высокое значение. Поместите карты резерва с таким числом под каждую карту владельца компании, как напоминание нового значения числа свободных рабочих мест.

**Повторное истощение наличных денег в банке:** Игроки заканчивают фазу 4, при необходимости записывая количество получаемых денег. Игрок, имеющий наибольшее количество наличных, считается победителем, а при равенстве – игрок с меньшим значением очереди хода.

## 5. Зарплата

Каждая компания может уволить любых сотрудников, как находящихся в штате, так и на пляже. Эти карты помещаются на рынок. Сотрудники, занятые рекламой, не могут быть уволены.

Затем каждая компания платит зарплату тем своим сотрудникам (в штате, в рекламе и на пляже), на карте которых есть соответствующий знак. Некоторые достижения, а также сотрудники – начальник отдела кадров (2х: Найми 1 сотрудника или сэкономь \$5 зарплат) и заместитель директора по кадрам (4х: Найми 1 сотрудника или сэкономь \$5 зарплат) – позволяют уменьшить сумму выплачиваемой зарплаты (вплоть до снижения её до \$0).

## 6. Реклама

Во время этой фазы проходит рекламная кампания. Каждый рекламный маркер, по порядку их номеров, рекламирует соответствующий продукт. Каждый дом может получить не более 3 фишек рекламируемых продуктов (5, если у дома имеется сад). Поэтому может получиться так, что некоторые рекламные компании, проведённые позже других, окажутся бесполезными.

*Рекламный плакат:* Действует на все дома, которые соприкасаются с плакатом, пусть даже своим садом. Обычно это бывает только 1 или 2 дома. На каждый из этих домов кладётся 1 фишка рекламируемого продукта.

*Почтовая реклама:* Достигает всех домов своего квартала, то есть тех, до которых можно добраться, не пересекая дорогу. На каждый из этих домов кладётся 1 фишка рекламируемого продукта.

*Авиареклама:* Достигает всех домов, над которыми пролетает самолёт. Это все дома, пусть даже прилегающий к ним сад, находящиеся на столбцах или рядах шириной в 1, 3 или 5 клеток. На каждый из этих домов кладётся 1 фишка рекламируемого продукта.

*Радиореклама:* Достигает всех домов, находящихся на той же плитке, или на 8 соседних плитках, что и источник рекламы. На каждый из этих домов кладётся 1 фишка рекламируемого продукта.

После проведения кампании уберите с её маркера одну фишку, если только это не постоянная кампания. Когда на маркере рекламы не осталось фишек, он и соответствующий маркер с её номером возвращаются на рынок, а занятый в рекламе сотрудник – соответствующему игроку. В противном случае маркер рекламы остаётся в городе, а проводящий её сотрудник продолжает работу. В следующем раунде он не размещается в структуре компании, но зарплату получает.

## 7. Конец раунда

Все игроки, у которых нет холодильника, сбрасывают все имеющиеся у них фишки продуктов.

Все карты из штата компании и пляжа возвращаются в руку игрока. Другие игроки могут попросить посмотреть их.

Маркеры ресторанов, лежащие стороной «Скоро!» вверх, переворачиваются.

Если в этот раунд были выданы какие-то дипломы, все остальные такие же дипломы переворачиваются рубашкой вверх. До конца игры они недоступны.

Фишки продуктов на маркерах рекламы и домах остаются на схеме города.

Следующий раунд начинается с фазы 1.

### Достижения

Если в любое время хода игрок выполнил условие, указанное в списке достижений, он получает соответствующий диплом. Большинство из них дают игроку какие-то преимущества, которые сразу же начинают действовать. Их действие продолжается до конца игры, пусть даже оно ничего не даёт игроку.

Другие игроки могут повторить это достижение в тот же раунд и получить за это такой же диплом. В фазе 7 все оставшиеся дипломы такого вида убираются из игры.

Дипломы являются важной частью игры и большая часть стратегии направлена на их получение.

*Первый рекламный плакат:* До конца игры сотрудникам рекламы платить зарплату не нужно. Вся помещаемая компанией реклама постоянна. Это относится и к первому плакату.

*Первая квалификация:* До конца игры при выплате зарплат действует скидка -\$15.

*Наём 3 сотрудников за 1 ход:* Игрок немедленно получает 2 карты «Начальник отдела», если они ещё остались на рынке.

*Первая реклама бургера/пиццы/напитка:* До конца игры за каждый проданный бургер/пиццу/напиток компания получает +\$5. Этот бонус не влияет на цену продукта.

*Первый посыльный в штате компании:* До конца игры все поставки компании получают +1 напиток получаемого вида в каждом пункте. Это относится и к первому посыльному.

*Первые \$20 наличных:* Игрок может смотреть карты резерва банка, но не должен показывать их другим игрокам.

*Первый приготовленный бургер/пицца:* Игрок немедленно получает карту «Повар бургера/пиццы», если она ещё осталась на рынке. Немедленно повышать квалификацию получаемого сотрудника нельзя, поскольку это действие выполняется до приготовления пищи.

*Первая официантка в штате компании:* До конца игры каждая официантка приносит +\$2. Это относится и к первой официантке.

*Первый излишек еды/напитков:* До конца игры этот диплом считается холодильником, в котором компания может хранить до 10 фишек продуктов. Эти продукты можно будет продать во время следующих раундов. Срок хранения продуктов не ограничен. Если у игрока в конце раунда осталось более 10 фишек продуктов, он может выбрать, какие из них сохранить в холодильнике, а какие сбросить. Пользоваться холодильником можно только со следующего, после его получения, раунда.

*Первая скидка:* До конца игры цена каждого продукта компании -\$1. Этот эффект действует и в тот раунд, когда получен этот диплом.

*Первый грузчик в штате компании:* До конца игры расстояние действия всех поставщиков компании +1. Этот эффект действует и в тот раунд, когда получен этот диплом.

*Первая авиареклама:* До конца игры при определении очереди хода игрок получает +2 свободных рабочих места. Их нельзя использовать для формирования штата компании.

*Первая радиореклама:* До конца игры радиореклама позволяет размещать на каждом доме, которого она достигает, по 2 продукта в раунд. Этот эффект действует и в тот раунд, когда получен этот диплом.

*Первые \$100 наличных:* Карта «Владелец» также считается и финансовым директором. Игрок не может иметь ещё одного финансового директора, а если такой у него есть, он немедленно увольняется. Диплом действует только в следующем раунде, поскольку определение суммы выручки происходит в предыдущей фазе.

*Первые реально выплаченные \$20 зарплат:* До конца игры одного сотрудника компании могут учить несколько учителей.

### **Ознакомительная игра**

Эта игра очень сложная и допущенные промахи трудно исправить. Поэтому рекомендуется провести первую игру по упрощённым правилам:

- Карты резерва банка не используются.
- Каждый игрок в начале игры получает из банка \$75.
- Карты достижений не используются.
- Никакие зарплаты не выплачиваются (фаза 5 пропускается).
- Игра заканчивается при первом опустошении банка.

Это позволит игрокам провести более короткую партию, и разобраться с принципами игры, не приводя свою компанию в плачевный вид. В следующей игре рекомендуется ввести карты достижений (пусть даже некоторые из них не дадут никакого эффекта).

### **Советы по стратегии**

Действия игрока зависят в первую очередь от схемы города, расположения его ресторана и действий других игроков.

Карты достижений являются самыми важными. Игроки должны стараться забирать их раньше противников.

Нужно находить компромисс между расширением компании, повышением квалификации её сотрудников и получением денег благодаря рекламе и продажам. Приоритет зависит от того, насколько длительной ожидается игра.

В конце игры всё существенно ускоряется. Можно победить, заработав все свои деньги в самый последний ход. А можно готовиться к ходу, который так никогда и не наступит.

Лучший способ конкуренции – реклама тех продуктов, которые не производят противники. Но это также может способствовать их будущим хорошим продажам!

Скидки тоже эффективны, но они также уменьшают вашу собственную выручку.

Дома с садом являются лакомым куском для всех.

Иногда продажа нескольких продуктов по высокой цене принесёт больше дохода, чем продажа многих продуктов с существенной скидкой.

Пусть ваша реклама позволяет обогащаться противникам – лишь бы вы заработали больше их!