

**MECHANIKA  
KETCHUPU  
I INNE  
POMYSŁY**



# FOOD CHAIN

*Magnate*

**ZESTAW ROZSZERZEŃ**

**INSTRUKCJA**





# FOOD CHAIN

Magnate



**Projekt gry:** Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

**Projekt grafiki:** Ynze Moedt

**Projekt Kimchi:** Moon Jeong Park

**Wydane przez:** Splotter Spellen, The Netherlands, info@splotter.nl, www.splotter.nl

**Wersja polska:** Zespół Portal Games

**Tłumaczenie:** Paweł Imperowicz i Jan Skornowicz

**Testerzy:** Jessica Aduana, Gianluigi d'Amore, Mauro Annino, Rianne Berger, Owen Bowyer, Robin Cafolla, Jess Cassidy, Isaac Childres, Roberto Ching, Seyit Çinici, Richard Clyne, Jim Corbett, TauCeti Deichmann, John Delaney, des\_ninja, Tim Dörter, Bianca van Duijl, Luc Edixhoven, Star Fix, Tomosz Flis, Frank Floris, Ollie Fournier, Espen Frøystad, Federico Garza de Leon, Ferdy Hanssen, Richard Harris, Mikko Heikelä, Stefan Hellhigel, Jason Holt, Joe Huber, Greg Jarvinetti, Andreas Johansson, Jeroen de Jong, Martijn de Jong, Derek Jonson, Dominik Kanzian, Mats Karlöf, MichelAngelo Kleinhaus, Ragnar Krempel, Robbie Lange, Michael Lee, Andrew Li, Timothy Luffingham, Mari Makris, Bill Masek, Sanne Landman, Robin Lang, Henri Lo, Matthias Mahr, Warren Maruschak,

Tom McCorry, Michael McMillen, Moritz Negwer, Terry O'Neill, Jakob Nøtseth, David Paintin, Sascha Parsa, Larissa Pauli, Tom Piercy, Darren Quinn, Eric Rasmussen, Fratti Reinald, Ben Robinson, Morten Rønning, Joe Rushanan, Mike Shaw, Geoff Simons, Daniel Simpson, Matt Simpson, Dave Sidore, Max Sommer, Pip Spall, Geoff Speare, Hanna Stasiukiewicz, Philipp Steinfort, Juriaan van der Ster, Edward Uhler, Dag Ve, Anna Vervat, Aljosa Vizovisek, Sebastian Weber, Simon Weinberger, Michael Wilck, Peter Wolf, James Wood, James Woodward, Michael Xuereb.

Przepraszamy, jeśli nie ma cię na liście lub źle wpisaliśmy twoje imię!  
© Splotter Spellen BV, Woerden, 2019. 1st edition.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [www.portalgames.pl/pl/reklamacje/](http://www.portalgames.pl/pl/reklamacje/)

# MECHANIZM KETCHUPU I INNE POMYSŁY

# KOMPONENTY

**MECHANIKA KETCHUPU I INNE POMYSŁY**

# FOOD CHAIN

*Magnate*

## ZESTAW ROZSZERZEŃ

**GDZIE GRA ZOSTAJE GWIAZDĄ!**

To nie tylko kawa. Mamy też mięso. W restauracji znajdziesz się miejsce dla 6 bywałych. Nowe menu, nieszapomniane smaki. Dobrze, że są palone liśnaki. Aż chce się grać! Dostępne w nowych, niespotykanych smakach. Nie bierz więcej niż zódnak zódnik. Prostu usiadaj. Przygotowanie pyzarnego dania to dla nas dobra nakawa. Aby rozkoszować się dorównaniem nowych możliwości, musisz posiadać kopię gry podstawowej Food Chain Magnate.

1 pudełko z grą

## FOOD CHAIN Magnate MENU GRACZA

<b>PIERWZE ZAPROWADZENIE 3 PRACOWNIKÓW 01 RUCIWE</b> Zakładka 2 Kucharki Zaproszenie	<b>PIERWZE ZDROŻENIE</b> 150 obiadów na parciekach.	<b>PIERWZE BILANSOWE</b> Marketingowy nie pobierający pensji. Trwały marketing.
<b>PIERWZE WYKONANIE NAPRAW/ARZEDZINA</b> Złoty remontujący kuchni przychodzący do 10 przedkuchni (Indiana i Napoli)	<b>PIERWZE PRZYLOTOWY BURGER</b> Złoty i Kucharka Przepracowany.	<b>PIERWZA REKLAMA BURGERA</b> +5\$ za każdego sprzedanego Burgera.
<b>PIERWZE ZADBAWIE KIELCZKI</b> Kuchnia Kielczka +25\$	<b>PIERWZA PRZYLOTOWANA PIZZA</b> Złoty i Kucharka Przepracowany.	<b>PIERWZA REKLAMA PIZZY</b> +5\$ za każdego sprzedanego Pizze.
<b>PIERWZE PRODRAŻENIE ZÓF</b> Miejsce podobać karty Rzecze Ruchowych.	<b>PIERWZE ZADBAWIE SZNIEPCIA NA POSTEL</b> Pracownicy zapraszania rybaków +1 Napiój +1 kielich szneci.	<b>PIERWZA REKLAMA NAPÓJU</b> +5\$ za każdy sprzedany Napiój.
<b>PIERWZE ZADBAWIE ROKI</b> Paci Procy liczy się jako Przepracowany i (+5\$ przychodu). Nie możesz mieć Przepracowanego Pracownika.	<b>PIERWZE ZADBAWIE OPERATORA WIEŻY</b> Pracownicy zapraszania rybaków +1 Napiój.	<b>PIERWZA KAMPANIA LOTYSCZA</b> Podczas ustalania kolonki w rankingu oblicz 25% z wysokości lotu.
<b>PIERWZE ODHOLENIE CEN</b> Cena -15	<b>PIERWZE WYFANIE OD NAJNIEJSZEGO ZÓF</b> Możesz wyciąć zakładki do tego samego Pracownika.	<b>PIERWZA KAMPANIA BURGERA</b> Tęże Ruch zakładki 2 produkty w rankingu zanim 1.

<b>MODUŁ OSIĄGNIĘĆ</b>	<b>PIERWZE UŻYTKI MARKET/PRODUKOWE 01 OSIĄGNIĘCIE WIEŻY</b> Złoty Złoty i Napiój	<b>PIERWZE UŻYTKI LIBERTETY</b> Odnosić kartę do 10 minut.
<b>PIERWZA SPREŻANNA KAWA</b> Złoty Kawiarz +1 Napiój Spóźniony.	<b>KTÓŚ WYKORZYSTAŁ TWOJĄ MARKĘ?</b> Odnosić 1.	

7 Manu Gracza: 6 kart pomocy, 1 ścieżki kariery

## FOOD CHAIN Magnate MENU GRACZA

- RESTRUKTURYZACJA**  
Umieść zakryte karty Pracowników w dwóch stacjach: "w pracy" i "na plaży". Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, obsługa struktury swojej firmy z pracowników będących "w pracy".
- KOLEJNOŚĆ W INTERESACH**  
Gracz z największą liczbą wolnych miejsc w swojej strukturze wybiera pierwszy Restrukturyzacja remanów kolejność w poprzedniej rundzie.
- PRACA W GODZ. 0.00-12.00**  
W kolejności rundy, każdy z graczy wykonuje poniższe kroki:  
1. Zatrudnij Pracowników.  
2. Wykonaj Pracowników.  
3. Zainicjuj Kampanie reklamowe.  
4. Przykaj Indrezie i Napioje.  
5. Umieść nowe Domy i Grydy.  
6. Umieść lub przemień Restauracje.
- PORA OBIADOWA**  
Ustal ceny: standardowa cena jednokrotna to 10\$, uwzględnij efekty Klientów do Cen. Szefów Działu Promocji i lub Klientów do jakości oraz Obciążenie odnośnych się do cen produktów.  
W kolejności numerów Działów:  
1. Złoty w Restrukturyzacji wszystkie wymagane produkty. Wiele możliwości: sądz się do Restauracji z najniższą łączną wartością ceną jednokrotną + odłożyć. Restrukturyzacja re-mianow: najwięcej Kolonki; jeśli nadal jest mniej kolonki w runderze.  
2. Restrukturyzacja otrzymuje przychód w wysokości cen jednostkowa + bonus za każdy sprzedany produkt. Bonus wynosi +5\$ za Obciążenia "Pracownika reklamę Burgera/Pizze/Napiój". Domy z Obciążeniem pojawiają się ceną jednokrotną + bonus. Odnosić sprzedane produkty z Działu i zasobów gracza. Jeśli żadna Restauracja nie może w całości zaspokoić potrzeb, zmniejsz potrzebę pomyślnie na Działu. Pobierz naprawy dla Kielczki na koniec fazy.
- WYPŁATA PENSIJI**  
Zapłać pensję: 5\$ za kartę Pracownika.  
W pracy i na plaży. Zanim dostępne obitki.
- KAMPANIE REKLAMOWE**  
Restrukturyzacja Kampanie w kolejności zgodnej z nadkolumnowymi numerami. Maks: 3 znaczniki potrzeb na Dział (5 pkt na Ogrody).
- SPRZĄTANIE**  
1. Odnosić niesprzedane Indrezie i Napioje. Odnosić nowe Restauracje. Złoty puste kartki Kampanii reklamowych.  
2. Wyciągnij zakryte karty Pracowników z pozostałymi na stole (w tym marketingowe bez aktywnych Kampanii reklamowych).  
3. Odnosić z gry pozostałe karty Obciążenia, które zostały zdobyte w tej rundzie.

# FOOD CHAIN

*Magnate*

**COME IN WE'RE OPEN**

**TWÓRCY**

Projekt gry: Jonny Dunning, Jera Wieringa  
Projekt grafiki: Yusef Moadi  
Wydane przez: Spółka Spółki, The Netherlands, info@spolka.pl, www.spolka.pl  
Wersja pudełkowa: Złoty Portal Games  
Thematyka: Food Experience i na Skomowica  
Testery: Jonica Adams, Gmiałki dAmore, Mauro Amadio, Benno Berger, Owen Brewer, Robert Caffie, Ian Canada, Isaac Chidlow, Roberto Chang, Scott Cink, Richard Chyne, Jim Corbett, Zachary Douchman, John DeLongy, Dale Jasso, Tim Dörner, Bianca van Duyl, Ian Edrington, Star Fu, Yasmine Fla, Frank Flors, Ollie Fournier, Joppe Froyland, Federico Garcia de Leon, Fedy Hansen, Richard Harris, Mikko Heikkinen, Stefan Heilig, Jason Hill, Joe Huber, Greg Jarvinn, Anders Johansson, Steven de Jong, Martin de Jong, Derek Jones, Dariusz Kozminski, Matt Kofoid, Michael Kozlowski, Ragnor Kroggel, Robbie Lange, Michael Lee, Andrew Li, Timothy Luffingham, Matt Malin, Bill Mack, Simon Lindman, Robin Lang, Henri Lu, Matthias Miele, Warren Mersbach, Tim McGarry, Michael McMillan, Martin Nguyen, Terry O'Neill, Jakob Norheim, David Patten, Sandra Pardo, Larissa Paul, Tom Peary, Darren Quinn, Eric Raasmann, František Řeřábek, Ben Robinson, Morvan Romang, Joe Rothman, Mike Shaw, Geoff Simons, Daniel Simpson, Matt Simpson, Dave Skane, Max Sommat, Pip Spald, Geoff Spence, Hanna Szwedowska, Philipp Stollinger, Justin van der Stoep, Edward Ulrich, Dag W, Aron Verret, Ajana Viernick, Sebastian Wolke, Simon Weinberger, Michael Wick, Peter Wolf, James Wood, James Woodcock, Michael Worth.

Pracownicy, jeśli nie ma ich na liście lub do wyjątkowo bieżącej info: © Spółka Spółki B.V. Wierden, 2019. 1st edition.

Tę gra jest produktem wyprodukowanym. Została skompletowana z walfra straniczki, jeśli jednak w Twój sprzęt nie otrzymałeś adreśaru się zaktualizować, odwiedź nas na naszym programie. Prosimy podziękować naszemu Działu Obsługi Klienta za poświęcenie formidulara kontaktowego na naszej stronie: [www.poczta@spolka.pl](mailto:www.poczta@spolka.pl)

## MECHANIZM KETCHUPU I INNE POMYSŁY

1 instrukcja

## TURN ORDER TRACK

1 2 3 4 5 6

1 kafel Toru Kolejności dla 6 graczy

**Sisaj Fajzi**  
ASIAN FOOD WELCOME

**Sisaj Fajzi**  
ASIAN FOOD

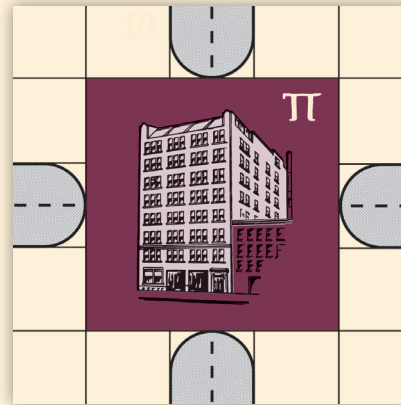
1 nowa sieć Restauracji:  
3 kafelki Restauracji  
i 1 znacznik Kolejności

**WYKONAWCY**  
Sisaj Fajzi  
Fried Geese & Donkey  
Santa Maria pizza  
Xango Blue Beer  
Golden Duck Diner  
Sisaj Fajzi

18 Kawiarni: po 3 dla każdej sieci Restauracji



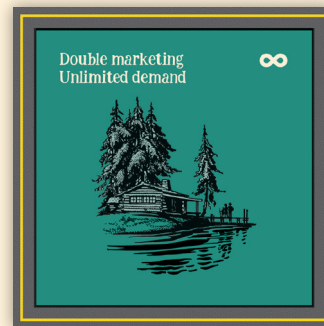
138 kart Pracowników



6 kafli Mapy



150 kart Osiągnięć



1 kafel Obszaru Wiejskiego



5 znaczników wyczerpania  
Osiągnięć: 4 „Usuń po rundzie 2”,  
1 „Usuń po rundzie 3”



18 alternatywnych kart Rezerw Bankowych



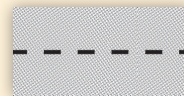
4 kafelki Parków



3 kafelki Zjazdu z Autostrady



11 kafelków Kampanii: 4 Przewodniki dla smakoszy,  
3 Samoloty i 4 Wielkie Billboardy



8 kafelków Drogi



8 znaków Robót Drogowych



72 większe drewniane znaczniki: po 12 Napojów Bezalkoholowych,  
Piw, Lemoniad, Pizz, Makaronów i Burgerów



132 drewniane znaczniki: od lewej do prawej  
12 Kimchi i po 40 Kaw, Makaronów i Sushi

## OGÓLNE ZASADY

### DUŻE ZNACZNIKI ŻYWNOSCI I NAPOJÓW

Duże znaczki Jedzenia i Napojów reprezentują odpowiednio 5 zwykłych znaczników danego typu.

### KARTY Z GRY PODSTAWOWEJ

To rozszerzenie zawiera zaktualizowane wersje niektórych kart Pracowników z gry podstawowej, wskazujące czerwonym tekstem ich nowe ścieżki kariery. Zastąpcie stare karty ich nową wersją podczas gry z modulem, który obejmuje daną ścieżkę kariery. Dostępne są również dodatkowe kopie niektórych starych Osiągnięć. Będziecie mieć więc po 6 kopii każdego Osiągnięcia. Uwaga: gra podstawowa zawiera już 6 kopii wielu Osiągnięć i karty Prezesa.

### SUGEROWANE SCENARIUSZE

To rozszerzenie wprowadza dużo nowych modułów. Każdy moduł może być dołączany do gry osobno. Proponujemy zacząć od tych dwóch głównych rozszerzeń:

**Nowe Osiągnięcia:** Użyjcie tylko modułu *Nowe Osiągnięcia*. Już one same dodają większej głębi do rozgrywki.

**Twoja pierwsza filiżanka kawy:** Moduł *Kawy* sprawia, że pozycje zajmowane na planszy stają się jeszcze ważniejsze. Spróbujcie użyć go samodzielnie lub z modulem *Nowe Osiągnięcia*.

Po tym, jak oswoicie się z powyższymi modułami, możecie dodać kolejne pojedynczo lub w kombinacjach. Oto kilka ciekawych zestawów wybranych specjalnie dla was przez naszego szefa kuchni:

**Koreańskie miasto:** *Nowe dzielnice* (upewnijcie się, że macie co najmniej 1 Apartament w mieście) + *Kimchi*.

**Nocne życie:** *Nowe Osiągnięcia* + *Kierownik Nocnej Zmiany*.

**Wyżywienie:** *Kawa* + *Mistrz Frytkarni*.

**Wyższe sfery:** *Nowe Osiągnięcia* + kafel Mapy z Parkiem z *Nowych Dzielnic* + *Krytyk Kulinaryny* + *Sushi*.

**Budowniczy miasta:** *Lobbysta* + *Nowe Dzielnice* + *Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich*.

**Azjatycka fuzja:** *Sushi* + *Kimchi* + *Makaron* + *Ketchup*.

**Przewaga pierwszego:** *Trudne Wybory* + *Ketchup* + *Gwiazda Filmowa* + *Lobbysta* + *Cena jednostkowa*.

**Nadgodziny:** *Kierownicy Nocnej Zmiany* + *Specjalista ds. Marketingu Masowego* + *Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich* + *Nowe Dzielnice* + *Makaron* + *Cena jednostkowa*.

**Menu Henri Lo:** Wszystkie moduły z wyjątkiem *Trudnych Wyborów* i 6 graczy.

## NOWE DZIELNICE

### KOMPONENTY

5 nowych kafli Mapy (lub 6, jeśli gracze z *Lobbystą*).

### TŁO

Potrzebowaliśmy dodatkowych kafli Mapy, aby umożliwić rozgrywkę w 6 osób. Chcieliśmy, aby były one inne. Większość kafli zawiera wstępnie zbudowane ulepszenia lub różnorodne zasoby (Domy lub Napoje). Ponadto stworzyliśmy Apartamenty, które mogą być celem marketingu mass mediów, co ułatwia szybki rozwój.

### GŁÓWNA IDEA

Na początku gry kafle Mapy są tasowane i dobierane losowo, co sprawia, że Mapa miasta jest inna w każdej rozgrywce.

### ZASADY

- Wtasujcie dodatkowe kafle na początku gry i rozmieście je w standardowy sposób. Zwróćcie uwagę, że kafel z dwoma Parkami jest używany tylko w połączeniu z *Lobbystą*.

### STANDARDOWE KAFLE

- Kafel z trzema Lemoniadami zapewnia wiele Źródeł Napojów. Przy pobieraniu Lemoniady, w zależności od trasy, można pozyskać ją z jednego, dwóch lub trzech Źródeł - to działa tak, jakby Źródła były na różnych kaflach. Przelatujący nad nimi Sterowiec zbierze zasoby ze wszystkich trzech Źródeł.
- Kafle z Domami nr 21 i 22 działają zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Dom 25 od początku ma Ogród i nie można wybudować dodatkowego Ogrodu. Nie można wytyczyć drogi przez Dom.

### APARTAMENTY

- Na kaflach oznaczonych „Pi” i „9¼” znajdują się Apartamenty. Reprezentują one wiele osób mieszkających w tym samym miejscu. Marketing w takim miejscu będzie bardzo skuteczny.
- Podczas Kampanii reklamowej, gdy masz umieścić znacznik potrzeb na Apartamencie, umieść 2 znaczniki, zamiast 1. Dzięki temu każda Kampania liczy się podwójnie.
- Apartamenty nie mają limitu potrzeb.
- Apartamenty nie mogą mieć Ogrodu, ale mogą mieć Park, jeśli używacie *Lobbysty*.
- Podczas Pory Obiadowej Apartamenty traktowane są jak standardowe Domy. Numer odnosi się do kolejności ich rozliczania Pory Obiadowej: „Pi” jest między Domami 3 i 4, a „9¼” jest między Domami 9 a 10.
- Należy pamiętać, że kafel z budynkiem „Pi” ma 4 różne wejścia. Nie można wytyczyć drogi przez budynek. Jednakże Kampania pocztowa przejdzie przez ten budynek!

### PARKI

Kafel z dwoma Parkami wprowadza do gry Parki. Robi to od początku rozgrywki i jest używany wyłącznie w połączeniu z *Lobbystą*. Przeczytajcie sekcję *Lobbysty*, aby poznać zasady dotyczące *Parków*.



## KOMPONENTY

Karty Pracowników: *Lobbysta*; karty Osiągnięć: *Wykorzystany Pierwszy Lobbysta*; nowe kafelki Drogi; kafelki Parków; znaki Robót Drogowych; opcjonalnie – nowy kafelek Mapy z dwoma Parkami. Jeśli gracze w 5 lub 6 osób, musicie użyć też nowych kafli Mapy.

## TŁO

Chcieliśmy pozwolić graczom na zmianę połączeń na Mapie, pozwalając na stworzenie lepszych i gorszych połączeń. Zrobiliśmy to tworząc płatnego *Lobbystę*, który może wpływać na ratusz, aby budować Drogi. Dla zbalansowania gry dodaliśmy także zdolność budowania Parków i powiększania wartości posesji.

## GŁÓWNA IDEA

Gracze mogą wykorzystać *Lobbystę* w fazie 3: Praca w godz. 9.00–17.00. *Lobbysta* może zbudować dodatkową Drogę lub Park. Roboty Drogowe zatrzymują ruch na 1 rundę, po czym może być użyta nowa Droga. Parki będą zwiększać wartość każdej przylegającej bezpośrednio posesji.

## ZASADY

- Na początku gry ustalacie, które (jeśli w ogóle) nowe kafle Mapy będą używane. Jeśli gracze w 5 lub 6 osób, musicie z nich skorzystać.
- *Lobbysta* jest kartą Pracownika. Można go rekrutować bezpośrednio, ale wymaga wynagrodzenia.
- Podczas Fazy 3: Praca w godz. 9.00–17.00 każdy *Lobbysta* może umieścić jeden kafelek Drogi lub Parku.
- *Lobbystów* używa się po umieszczeniu Domów i Ogrodów ale przed umieszczeniem nowych Restauracji.
- Liczba nowych Dróg i Parków jest ograniczona, jeśli ich kafelki się skończą, *Lobbysta* nie może już zrobić nic użytecznego. *Lobbysty* mogą zostać zwolnieni według standardowych zasad.
- *Lobbysta* ma zasięg 2 kafli i może umieścić tylko 1 kafelek w sąsiedztwie obszaru Drogi, do którego może dotrzeć.
- Nowe Drogi i Parki muszą być umieszczone na pustych polach i nie mogą zajmować niczego, co było już na Mapie.

## DROGI

- Nową Drogę należy zawsze zagrywać stroną „Robót Drogowych” (Under Construction) ku górze. Jedna ze strzałek musi wskazywać istniejący odcinek Drogi lub wejście do twojej Restauracji. Dla każdej ze strzałek, która wskazuje bezpośrednio pole Drogi, umieść na wskazanej Drodze znak „Robót Drogowych”.
- Podczas Pory Obiadowej (Faza 4) każdy przekraczany znak „Robót Drogowych” dodaje +1 do odległości trasy. Droga, która jest w trakcie Robót Drogowych, nie może być jeszcze używana.
- Podczas Sprzątania (Faza 7) usuńcie wszystkie znaki „Robót Drogowych” i odwróćcie kafelki Dróg w trakcie Robót Drogowych awerssem ku górze. Od teraz nowe Drogi działają jak standardowe Drogi.
- Jeśli dwie równoległe drogi przylegają do siebie, są uważane za połączone.

## PARKI

- Podczas Pory Obiadowej (Faza 4) Dom lub Apartament, który przylega bezpośrednio do Parku, zapłaci podwójną cenę jednostkową za każde otrzymane Jedzenie lub Napój. Nie ma to żadnego wpływu na odległość ani potrzeby.
- Dom może przylegać do Ogrodu oraz Parku - w tym przypadku zapłaci trzykrotną (3x) cenę jednostkową. Dom połączony z Parkiem przez swój Ogród, liczy się jako przylegający do Parku.
- Jeśli Dom/Apartament przylega do więcej niż jednego Parku, nie zapewnia dodatkowych bonusów; dostaje się tylko bonus za pierwszy Park.
- Parki nie mają wpływu na potrzeby na Sushi ani na maksymalną liczbę znaczników potrzeb.

## OSIĄGNIĘCIE: PIERWSZE UŻYCIE LOBBYSTY

- Pierwszy gracz (lub gracze), który umieści Drogę lub Park, zdobywa Osiągnięcie: PIERWSZE UŻYCIE LOBBYSTY. To pozwala natychmiast umieścić dodatkowy kafelek Mapy.
- Gracz może wybrać dowolny z dostępnych jeszcze kafli Mapy (z wybranych na początku gry). Jeśli kafle się skończyły, gracz nie może już umieścić żadnego nowego.
- Nowy kafelek musi zostać umieszczony w taki sposób, aby jedna strona w pełni połączyła się ze stroną innego, już umieszczonego, kafela. Musi on „pasować” do istniejącej siatki. Droga znajdująca się na dokładanym kafle nie musi być połączona z istniejącą już Drogą. Nie ma ograniczeń w zasięgu.
- Nowy kafelek nie może być umieszczony po stronie na której znajduje się Samolot lub Zjazd z Autostrady.
- Nowy kafelek może być natychmiast wykorzystany do umieszczenia nowych Restauracji. Jeśli gracz zagrał więcej niż jednego *Lobbystę*, może umieścić na nowym kafle Park lub Drogę.



## **KOMPONENTY**

Usuńcie wszystkie karty Osiągnięć z gry podstawowej. Zamiast nich użyjcie nowych kart Osiągnięć z wyjątkiem Ktoś wykorzystał twój Marketing, Pierwsza sprzedana Kawa, Pierwszy użyty Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich oraz Pierwsze użycie Lobbyisty (chyba, że korzystacie również z tych modułów). Ponadto weźcie 3 znaczniki wyczerpania Osiągnięć: „Usuń po rundzie 2” (Remove after turn 2) i nowe kafelki Kampanii Lotniczej (Samoloty).

## **TŁO**

Osiągnięcia mają bardzo duży wpływ na strategię w trakcie rozgrywki. Ich zamiana jest łatwa do wprowadzenia oraz wytłumaczenia, ale zmusza graczy do ponownego przemyślenia ich ulubionych strategii.

## **GŁÓWNA IDEA**

Chcieliśmy, aby gracze, którzy zaczynają od wczesnej strategii marketingowej, mieli więcej różnych opcji. Staraliśmy się również tak opracować nowe Osiągnięcia, by jak najbardziej odróżniały się od tych z gry podstawowej.

## **ZASADY**

### **Przygotowanie**

Umieśćcie po 1 znaczniku „Usuń po rundzie 2” na stosach: Pierwsze użycie Marketingowca, Pierwsze użycie Instruktora oraz Pierwsze użycie Rekruterki.

### **Zdobywanie Osiągnięć**

Osiągnięcia są zdobywane zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

Zauważcie, że wiele nowych Osiągnięć wymaga „użycia” karty. Karta uważana jest za użytą, jeśli przynajmniej jedna jej funkcja zostanie wykorzystana podczas odpowiedniej fazy. Samo zagranie karty, szkolenie Pracownika lub wypłacenie mu wynagrodzenia nie jest użyciem karty.

Marketingowcy są uważani za użytych tylko wtedy, gdy za ich pomocą umieścisz kafelek Kampanii. Jeżeli nie umieścisz takiego kafełka, nie zdobywasz odpowiedniego Osiągnięcia.

### **Trudne wybory**

Po rundzie 2 usuńcie z gry dostępne Osiągnięcia na których znajdują się znaczniki „Usuń po rundzie 2”.

## **SZCZEGÓŁY POSZCZEGÓLNYCH OSIĄGNIĘĆ**

### **PIERWSZE UŻYCIE MARKETINGOWCA**

To Osiągnięcie ma dwa odrębne efekty.

1. Od teraz zyskujesz 5\$ za każdy znacznik Potrzeb umieszczony na Domu na skutek Kampanii prowadzonej przez jednego z twoich Marketingowców. Zarabiasz te pieniądze w fazie Kampanii reklamowych. Uwaga: zauważcie, że gra może się skończyć tylko w Porze Obiadowej (Faza 4). Jeśli Bank zostanie rozbity w fazie Kampanii reklamowych, gra trwa nadal, aż do kolejnej Pory Obiadowej.
2. Od teraz w Porze Obiadowej (Faza 4) przy obliczeniu odległości do dowolnej ze swoich Restauracji, zmniejsz tę odległość o 2. Inaczej mówiąc, obliczasz odległość Domów do Restauracji jako: cena jednostkowa + odległość - 2. Wynik może być ujemny! Reprezentuje to lojalność wobec „oryginalnych” produktów twojej marki.

### **Interakcja z innymi Osiągnięciami i modułami:**

- Kampania radiowa stworzona przez Osiągnięcie: Pierwsze użycie Dyrektora Marketingu nie jest powiązana z Marketingowcem, i nie zapewnia tego bonusu.
- Apartamenty i Obszar Wiejski otrzymują po 2 znaczniki podczas jednej Kampanii reklamowej, zatem otrzymujesz 5\$ dwa razy.
- Redukcja odległości kumuluje się z podobnym bonusem zapewnianym przez Osiągnięcie: Ktoś wykorzystał twój Marketing.

### **PIERWSZE UŻYCIE STAŻYSTY MARKETINGU**

To Osiągnięcie zapewnia karty Pomocnika Kucharza oraz Chłopca na posyłki. Ponieważ Stażysta Marketingu jest używany po wszystkich szkoleniach, nowe karty nie mogą być szkolone natychmiast.

### **PIERWSZE UŻYCIE KIEROWNIKA DS. REKLAMY**

Kierownik Reklamy może umieścić drugi kafelek Kampanii tego samego typu (Billboard albo Skrzynka Poczтовая). Kafelek może zostać umieszczony w innym miejscu ale musi reklamować te same towary w takim samym czasie trwania. Należy przestrzegać wszystkich zasad dotyczących umieszczania. Marketingowiec będzie połączony z dwoma kafełkami i wraca, gdy oba zostaną wyczerpane. Jeśli w tym samym czasie używasz drugiego Kierownika ds. Reklamy, nie otrzymujesz tego bonusu po raz drugi. Nie możesz też zachować go na przyszłą turę.

### **PIERWSZE UŻYCIE KIEROWNIKA MARKETINGU**

Jeśli twój Kierownik Marketingu w tej rundzie umieści Samolot, możesz umieścić na nim dwa różne Produkty - A i B (muszą być różne). Będzie reklamował oba, w kolejności A, B. Użyj nowego kafełka Kampanii Lotniczej (Samolot) przewidzianego do tego celu. Jeśli używasz drugiego Kierownika Marketingu w tym samym czasie, nie dostajesz tego bonusu po raz drugi. Nie możesz korzystać z tej możliwości dla Skrzynki Poczтовой lub Billboardu. Nie możesz też zachować go na kolejne tury.

### **PIERWSZE UŻYCIE DYREKTORA MARKETINGU**

Każda Kampania radiowa, którą umieścisz ma charakter trwały. Dyrektor Marketingu będzie zajęty tą Kampanią do końca rozgrywki. Zdobywasz to osiągnięcie gdy użyjesz Dyrektora Marketingu do prowadzenia dowolnej Kampanii, ale tylko radiowa stanie się trwała.

### **PIERWSZY SPRZEDANY BURGER**

Od teraz twój Prezes zawsze ma 4 miejsca. Bonus jest niezależny od efektów kart Rezerw Bankowych.

### **PIERWSZA SPRZEDANA PIZZA**

Dla pierwszych trzech Domów, które kupują Pizę w tej turze, osoba sprzedająca do tego Domu musi umieścić kafelek Kampanii radiowej Pizy, trwającej dwie rundy, na kafle z tym Domem (o ile jest wolne miejsce). Ten kafelek działa jak standardowy kafelek Kampanii. Nie jest on jednak powiązany z żadnym Marketingowcem, nie zapewnia zatem 5\$ za Osiągnięcie: Pierwsze użycie Marketingowca.

### **PIERWSZA SPRZEDANA LEMONIADA**

Od teraz możesz szkolić Pracowników będących w pracy, pod warunkiem, że nie zmieni to "koloru karty". Wszystkie pozostałe zasady nadal obowiązują (np. nadal potrzebujesz aktywnego Instruktora/Trenera/Mentora. Nie możesz też łączyć trenerów, chyba że masz taką zdolność). Nowo przeszkolony Pracownik trafia do struktury twojej firmy i może być użyty natychmiast, pod warunkiem, że nie został jeszcze użyty przed szkoleniem. Zwróć uwagę, że jeśli szkolisz Pracownika przed wykorzystaniem go, możesz ominąć związane z tym Osiągnięcie.

### **PIERWSZE SPRZEDANE PIWO**

Podczas opłacania pensji możesz płacić Pracownikom znacznikami Jedzenia lub Napojów. Jeden znacznik pokrywa jedną pensję. Możesz płacić dowolnie Jedzeniem, Napojami lub pieniędzmi poszczególnym Pracownikom.

#### **Interakcja z innymi Osiągnięciami i modułami:**

- W rzadkich przypadkach, gdy nie możesz nikogo zwolnić i nie masz pieniędzy ale masz znaczniki Jedzenia lub Napojów, jesteś zobowiązany do płacenia swoim Pracownikom za pomocą znaczników Jedzenia lub Napojów.
- Kawa nie liczy się jako Jedzenie ani Napój. Makaron, Kimchi i Sushi liczą się jako Jedzenie.

### **PIERWSZY SPRZEDANY NAPÓJ BEZALKOHOLOWY**

Otrzymujesz zamrażarkę. Działa tak samo, jak Osiągnięcie z gry podstawowej – możesz przechowywać do 10 produktów.

#### **Interakcja z innymi Osiągnięciami i modułami:**

- Kawa nie może być przechowywana w zamrażarce.
- Kimchi może być przechowywane w zamrażarce, ale obowiązuje specjalna reguła (patrz moduł *Kimchi*).
- Makaron i Sushi mogą być przechowywane w zamrażarce.

### **PIERWSZE UŻYCIE REKRUTERKI**

Zyskujesz za darmo Dyrektora Generalnego. Przez resztę rozgrywki nie płacisz mu wynagrodzenia. W rzadkich przypadkach, gdy nie ma już żadnego dostępnego Dyrektora Generalnego, weź jego kartę z pudełka.

### **PIERWSZE UŻYCIE INSTRUKTORA**

Zyskujesz za darmo dodatkowego Instruktora. Ponadto, nie musisz już zwalniać żadnych Pracowników, gdy nie możesz im zapłacić. Nadal jednak musisz płacić Pracownikom pieniędzmi (i Jedzeniem lub Napojami jeśli dotyczy) gdy masz na to środki.

### **PIERWSZE UŻYCIE SZEFA DZIAŁU PROMOCJI**

Od teraz, w każdej rundzie, w której stosujesz obniżkę o 3\$ (lub więcej), usuwasz 100\$ z Banku po zakończeniu fazy restrukturyzacji (Faza 1). Pieniądze te są usuwane z gry. Jeśli wielu graczy zdobyło to Osiągnięcie, efekt należy rozpatrzyć dla każdego z nich. Może się zatem zdarzyć, że w każdej rundzie dużo pieniędzy opuści Bank.

### **PIERWSZY ZBUDOWANY DOM**

To Osiągnięcie pozwala łączyć akcje szkoleniowe kilku szkoleniowców do wyszkolenia tego samego Pracownika (podobnie jak Osiągnięcie: Pierwsze wydanie co najmniej 20\$ na pensje z gry podstawowej).

### **PIERWSZA NOWA RESTAURACJA**

To Osiągnięcie pozwala na umieszczenie trwałej Kampanii pocztowej w obszarze Restauracji. Możesz określić, co reklamuje. Ponieważ ta Kampania nie jest połączona z żadnym marketingowcem, nie otrzymujesz bonusu z Osiągnięcia: Pierwsze użycie marketingowca.

### **PIERWSZA UŻYTA KELNERKA**

Pensja każdego Pracownika wymagającego opłacenia wynosi teraz 3\$. Niewykorzystane akcje kart Kierownika ds. Rekrutacji oraz Dyrektora Kadr nadal zapewniają 5\$ zniżki na sumę pensji. Stają się więc jeszcze bardziej efektywne. Jeśli jednak płacisz Jedzeniem lub Napojami (zobacz Osiągnięcie: Pierwsze sprzedane Piwo), wciąż potrzebujesz jeden znacznik na jednego Pracownika.

### **PIERWSZY UŻYTY OPERATOR WÓZKA**

Twoi Operatorzy Wózka i Piloci Sterowca zyskują 4 (zamiast 2) Napoje z każdego źródła na trasie. Zyskaj 6 Napojów z każdego źródła na trasie (trasach) Kierowcy Ciężarówki. Dotyczy to już pierwszego transportu.





## KOMPONENTY

Karty Pracowników: Pomocnik Baristy, Barista oraz Główny Barista.  
Małe Restauracje: Kawiarnie, po 3 dla każdego gracza. Znaczniki Kawy.  
Osiągnięcie: Pierwsza sprzedana Kawa. Dodatkowa karta Pracownika: Kierownik ds. Jakości.

## TŁO

Zawsze gdy jesteśmy w Stanach Zjednoczonych, uderza nas fakt, że wszyscy zatrzymują się w kawiarni i docierają do miejsca przeznaczenia z kubkami styropianowymi z ich imionami z błędną pisownią. Jeśli chodzi o rozgrywkę, chcielibyśmy stworzyć kompletną alternatywę dla marketingu i sprzedaży żywności w restauracjach. Ta alternatywa będzie szczególnie dobra w sytuacji wojny cenowej.

## GŁÓWNA IDEA

Możesz sprzedawać Kawę każdemu, kto przejeżdża obok twoich Restauracji, by zjeść gdzieś indziej. Możesz też otworzyć Kawiarnie, które zaspokajają wyłącznie potrzeby osób przejeżdżających obok.

## ZASADY

### Kawa

Kawa jest produkowana przez Baristów. Nie może być reklamowana. Kawa nie liczy się jako Napój (np. przy rozpatrywaniu Osiągnięć).

### Bariści

Bariści w twojej strukturze przygotowują 1, 2 lub 5 Kawy; weź odpowiednią liczbę znaczników.

### Kawiarnie

Jeśli przeszkolisz Pomocnika Baristy na Baristę lub Baristę na Głównego Baristę, możesz natychmiast umieścić jedną Kawiarnię na planszy. Poza Osiągnięciem, to jedyny sposób na umieszczenie lub przeniesienie Kawiarni.

Kawiarnia musi być umieszczona na pustym polu, połączonym z drogą, na kaflu nie zawierającym żadnej Kawiarni. Umieszczając Kawiarnię dzięki szkoleniu Baristy, musi ona być umieszczona w zasięgu 2 od istniejącej Restauracji lub Kawiarni. W innym przypadku może ona zostać umieszczona na w dowolnym miejscu na planszy. Jeśli możesz umieścić Kawiarnie, ale nie masz już dostępnych kafelków Kawiarni, możesz przenieść swoją Kawiarnię już obecną na planszy. Kawiarnia ma wejścia ze wszystkich czterech stron.

Kawiarnie sprzedają tylko Kawę, bez Jedzenia i Napojów. Kawiarnie mogą służyć jako punkty wyjścia do obliczania zasięgu innych kart.

### Kawa do posiłku

Podczas Pory Obiadowej (Faza 4), Domy wybiorą Restauracje w standardowy sposób. Jeśli najkrótsza droga do Restauracji docelowej prowadzi obok wejścia do Restauracji lub Kawiarni gracza, który ma Kawę, wypiją tam 1 Kawę, zapłacą i udadzą się dalej do Restauracji

docelowej. Mieszkańcy każdego Domu wypiją tylko 1 Kawę w każdym możliwym miejscu po drodze do celu. Nigdy jednak nie będą pić Kawy w Restauracji docelowej.

Jeśli istnieje wiele sposobów na dotarcie do docelowej restauracji, mieszkańcy Domu wybiorą najkrótszą drogę.

Jeśli istnieje kilka najkrótszych tras, mieszkańcy wybiorą taką, która zapewni im po drodze najwięcej Kawy. Jeśli jest wiele najkrótszych tras, które zapewniają identyczną liczbę Kaw, mieszkańcy pominą wszystkie Restauracje i Kawiarnie znajdujące się na części tras, które nie zostały wybrane. Należy pamiętać, że do określenia najkrótszej trasy odległość mierzona jest w kaflach Mapy. Liczba pól na porównywanych drogach nie jest istotna.

Mieszkańcy za każdą Kawę zapłacą tak samo, jak za Jedzenie lub Napoje, wliczając bonusy z kart, Ogrodów itp.

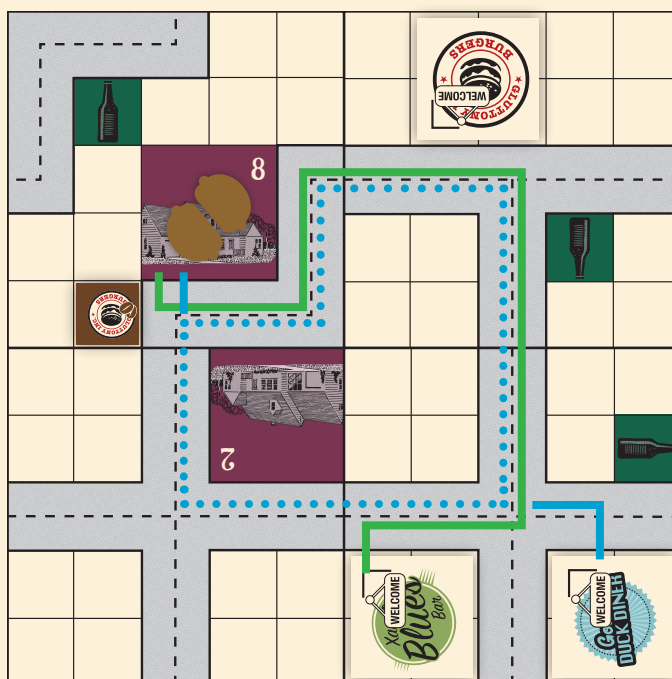
## Sprzątanie

Podczas Sprzątania (Faza 7) wszystkie pozostałe znaczniki Kawy są odrzucane. Kawa nie może być przechowywana w zamrażarce.

Gracz (lub gracze), który jako pierwszy sprzeda Kawę, zdobywa Osiągnięcie: Pierwsza sprzedana Kawa. Może umieścić dodatkową Kawiarnię w fazie Sprzątania następującej bezpośrednio po zdobyciu tego Osiągnięcia. Kawiarnie umieszczane są w kolejności graczy. Nie ma ograniczeń w zasięgu. Nadal jednak obowiązuje limit jednej Kawiarni na kaflu Mapy.

## Przykład

Załóżmy, że Xango Blues Bar sprzedaje Burgery dla Domu 8. Wszyscy gracze mają po 3 dostępne Kawy. Najkrótszy dystans to 2. Gluttony Inc. sprzedaje dwie Kawy po drodze. Z drugiej strony, gdyby Golden Duck Diner sprzedawał Burgery, Gluttony Inc. sprzedałby tylko jedną Kawę (ze swojej Kawiarni) na trasie, ponieważ zarówno Restauracje Gluttony Inc. jak i Xango Blues Bar są pomijane, gdyż obie znajdują się na możliwie najkrótszej trasie z taką samą liczbą potencjalnie sprzedanej Kawy.





## KOMPONENTY

Karty Pracowników: Mistrz Kimchi; znaczniki Kimchi; dodatkowa karta Pracownika: Kierownik ds. Jakości.

## TŁO

Kimchi jest tradycyjnym koreańskim dodatkiem do dań, który może być przygotowany przez Mistrza Kimchi. Kimchi uzyskiwany jest w procesie fermentacji, dlatego jego przygotowanie wymaga trochę czasu. Ma tak intensywny zapach, że potrzebuje osobnej zamrażarki do przechowywania. Karta Kimchi była stworzona dla koreańskiej edycji FCM. Podczas testowania jej przekonaaliśmy się, że zasługuje na pełne rozszerzenie. Można więc stwierdzić, że to ona jest powodem dla którego powstało całe to pudełko!

## GŁÓWNA IDEA

Kimchi to rodzaj Jedzenia, które może być przygotowane przez Mistrza Kimchi. Podczas Pory Obiadowej każdy Dom wybierze Restaurację w której jest Kimchi.

## ZASADY

- Grając z modułem Kimchi dodajcie na początku gry dodatkową kartę Pracownika: Kierownik ds. Jakości.
- Mistrz Kimchi to karta Pracownika. Może być zatrudniony bezpośrednio, ale wymaga opłacenia pensji w fazie 5. Jest to karta z symbolem "1x" i wpływają na nią wszystkie zasady dotyczące takich kart.
- Zagranie Mistrza Kimchi nie wywołuje bezpośrednio żadnego efektu w fazie Pracy w godz. 9.00–17.00 (Faza 3). Jednak w fazie Sprzątania (Faza 7), po odrzuceniu znaczników Jedzenia i Napojów, przygotowuje jedno Kimchi, które jest automatycznie przechowywane do kolejnej rundy.
- Kimchi nie może być reklamowane.
- W Porze Obiadowej (Faza 4) mieszkańcy każdego Domu preferują Restaurację, która poza tym, co wynika z ich potrzeb, oferuje także Kimchi. Najpierw sprawdź czy istnieje Restauracja połączona z Domem, która może zaspokoić wszystkie potrzeby mieszkańców ORAZ zapewnić (pojedyncze) Kimchi. Jeśli istnieje wiele Restauracji, które spełniają powyższe warunki, mieszkańcy standardowo wybiorą najbliższą. Tylko jeśli nie ma Restauracji, która zarówno zaspokaja wszystkie potrzeby, jak i zapewnia Kimchi, mieszkańcy udadzą się do miejsca, które zapewnia jedynie wymagane Jedzenie i Napoje.
- Kimchi zapewnia taki sam przychód, jak każde inne Jedzenie i Napoje. Odrzuć Kimchi po tym, jak zostanie sprzedane. W Porze Obiadowej możesz sprzedać tylko jedno Kimchi na Dom. Nie możesz sprzedać Kimchi do Domu, który nie ma swoich własnych potrzeb.
- Możesz przechowywać do 10 Kimchi w zamrażarce. Jeśli jednak przechowujesz tam Kimchi, nie możesz przechowywać w tej samej zamrażarce żadnego innego Jedzenia ani Napojów.

## Przykład

Są dwa Domy. Mieszkańcy Domu 1 potrzebują Burgera oraz Pizzę. Dom 2 potrzebuje 2 Pizze oraz Piwo. Santa Maria Pizza posiada 1 Kimchi, 2 Burgery i 2 Pizze. Xango Blues Bar posiada 2 Burgery, 2 Pizze i 2 Piwa. Natomiast Golden Duck Diner posiada 1 Kimchi, 1 Burgera, 2 Pizze i 1 Piwo. Wszystkie sieci mają cenę jednostkową 10\$ (bez żadnych modyfikacji).

Rozpatrywany jest Dom 1. Wynik Santa Maria to 13 (cena + odległość), Xango to 10, a Golden Duck to 12. Pomimo, iż Xango jest bliżej, to Golden Duck Diner zaserwuje jedzenie mieszkańcom Domu 1, ponieważ ma dostępne Kimchi. Golden Duck Diner zarabia 30\$ (3 x 10\$). Następnie rozpatrywany jest Dom 2 (wszystkie sieci połączone są Drogami). Tylko Xango Blues Bar nadal ma potrzebne Jedzenie i Napoje. Sprzeda je za 30\$ (3 x 10\$).

## INTERAKCJA POMIĘDZY SUSHI/KIMCHI/MAKARONEM/KAWĄ

Podczas rozgrywki z wieloma modułami jednocześnie, może wystąpić konflikt priorytetów. W skrócie: Kimchi ma pierwszeństwo przed Sushi i Makaronem. Zatem Dom z Ogrodem oceniłby Restauracje wg poniższej listy preferencji:

1. Kimchi + wystarczająca liczba Sushi.
2. Kimchi + potrzebny zestaw Jedzenia i Napojów.
3. Kimchi + wystarczająca liczba Makaronu.
4. Wystarczająca liczba Sushi.
5. Potrzebny zestaw Jedzenia i Napojów.
6. Wystarczająca liczba Makaronu.

Jeśli kilka powyższych modułów używanych jest jednocześnie, do rozgrywki należy dodać tylko jednego Kierownika ds. Jakości (pomimo występowania trzech jego kart).



### **KOMPONENTY**

Karty Pracowników: Kucharz Sushi oraz Mistrz Sushi. Znaczniki Sushi. Dodatkowy Kierownik ds. Jakości.

### **TŁO**

Dla wydawnictwa Splotter, japońska edycja Food Chain Magnate była pierwszą opublikowaną przez innego wydawcę na licencji. Nie stworzyliśmy tego modułu od razu, ale po tym, jak powstało rozszerzenie z Kimchi, chcieliśmy mieć też moduł z japońskim jedzeniem. Chociaż japońska kuchnia jest bardzo zróżnicowana, sushi jest prawdopodobnie najbardziej znanym poza Japonią tamtejszym posiłkiem.

### **GŁÓWNA IDEA**

Tylko mieszkańcy Domów z Ogrodami jedzą Sushi, które preferują bardziej, niż dowolne inne Jedzenie lub Napoje.

### **ZASADY**

Sushi przygotowywane jest przez Kucharzy Sushi oraz Mistrzów Sushi w taki sam sposób jak inne Jedzenie. Sushi nie może być reklamowane.

W Porze Obiadowej (Faza 4) mieszkańcy każdego Domu z Ogrodem w pierwszej kolejności będą poszukiwać miejsca w którym mogą zjeść Sushi. Potrzebują Restauracji, która może zapewnić 1 Sushi za każdy reklamowany produkt (Sushi zastępuje zarówno Jedzenie, jak i Napoje). Jeśli taka Restauracja jest dostępna, udadzą się tam i kupią Sushi, zamiast reklamowanych im produktów (ale tylko wtedy, gdy ich potrzeby mogą być w pełni zaspokojone przez Sushi).

Jeśli jest kilka Restauracji posiadających wystarczającą liczbę Sushi, mieszkańcy dokonają wyboru Restauracji, stosując standardowe zasady rozstrzygania takich remisów: cena jednostkowa + odległość; więcej Kelnerek; kolejność graczy.

Sushi zapewnia taki sam przychód, jak każde inne Jedzenie i Napoje. Znaczniki potrzeb Jedzenia i Napojów są odrzucane z Domu wraz ze znacznikami Sushi z Restauracji w stosunku 1:1.

Mieszkańcy Domów bez Ogrodów nigdy nie będą chciały zjeść Sushi. Sushi nie może być używane jako zamiennik Kawy.

Podczas rozpatrywania Osiągnięć Sushi liczy się jako Jedzenie. Może być przechowywane w zamrażarce.

W opisie modułu Kimchi znajduje się opis zasad interakcji pomiędzy Sushi a Makaronem i Kimchi.



### **KOMPONENTY**

Karty Pracowników: Kucharz Makaronów oraz Mistrz Makaronów. Znaczniki Makaronu. Dodatkowy Kierownik ds. Jakości.

### **TŁO**

Po stworzeniu modułu Kimchi dla wersji koreańskiej, chcieliśmy w podobny sposób świętować chińskie wydanie gry. Spośród niezliczonych możliwości wybór padł na makaron.

### **GŁÓWNA IDEA**

Makaron może zastąpić każde inne jedzenie lub napój, jednak Domy będą zawsze przedkładać produkty zareklamowane nad makaron, jeśli mają wybór.

### **ZASADY**

Makaron jest przygotowywany przez Kucharza Makaronów oraz Mistrza Makaronów w taki sam sposób jak inne Jedzenie. Makaron nie może być reklamowany.

Jeśli w Porze Obiadowej mieszkańcy Domu (lub Apartamentu lub Obszaru Wiejskiego) nie mogą znaleźć Restauracji, która w pełni zaspokoi ich potrzeby, będą szukać Restauracji, która sprzedaje Makaron. Restauracja musi mieć Makaron w liczbie równej liczbie znaczników potrzeb z danego Domu (łącznie Jedzenia oraz Napojów) - musi mieć możliwość zaspokojenia wszystkich potrzeb jedynie Makaronem. Nie można mieszać Makaronu z innym Jedzeniem ani Napojami.

Makaron zapewnia taki sam dochód, jak każde inne Jedzenie i Napoje. Makaron nie może być używany jako zamiennik Kawy.

Podczas rozpatrywania Osiągnięć Makaron liczy się jako Jedzenie. Może być przechowywane w zamrażarce.

W opisie modułu Kimchi znajduje się opis zasad interakcji pomiędzy Makaronem a Sushi i Kimchi.

## KETCHUP

### KOMPONENTY

Karty Osiągnięcia „Ketchup”: Ktoś wykorzystał twój marketing.

### TŁO

W *Splotterze* mamy nieco inne podejście do projektowania gier, niż w wielu innych wydawnictwach. Bardzo poważnie traktujemy rywalizację podczas gry. Nie wszyscy lubią taki rodzaj rozgrywki, dlatego od czasu do czasu pojawiają się recenzje w których sugeruje się, że nasze gry powinny być bardziej podobne do innych. Podczas imprezy „Splotter playtest” dobrze się bawiliśmy wymyślając dodatki, które właśnie w ten sposób mogłyby „ulepszyć” naszą grę. Bardzo spodobał nam się fakt, że mechanika doganiania innych graczy po angielsku nazywa się „catchup”, dlatego ten moduł nazywa się „Ketchup”. Sami oceńcie czy rzeczywiście pozwala on doganiać innych graczy, czy też pokazuje jeszcze bardziej „krwawe” oblicze gry!

### GŁÓWNA IDEA

Jeśli ktoś zaspokoi potrzebę wygenerowaną przez twoją Kampanię, dostaniesz konkretne wsparcie.

### ZASADY

- Zdobywasz Osiągnięcie Ketchup: Ktoś wykorzystał twój marketing na koniec Pory Obiadowej (Faza 4), w której inny gracz zaspokoił potrzeby wygenerowane przez twojego marketingowca. To Osiągnięcie zdobywa gracz (gracze), który wygenerował pierwotne potrzeby.
- Jeśli potrzeby mieszkańców zostały wygenerowane przez wielu marketingowców, wielu graczy może zdobyć Osiągnięcie w wyniku tej samej sprzedaży.
- Osiągnięcie zdobywane jest na koniec Pory Obiadowej, zatem nie może wpływać na rozpatrywanie tej fazy.
- Podczas Pory Obiadowej gracze, którzy zdobyli Osiągnięcie „Ketchup”, obliczają odległość od klientów do Restauracji wg wzoru: cena jednostkowa + odległość - 1. Innymi słowy klienci pójdą jeden krok dalej, by zjeść w Restauracji, która ma Ketchup.
- Nie wpływa na żadne inne zasady dotyczące zasięgu.
- Każdy gracz może zdobyć tylko jedno Osiągnięcie: Ketchup. Jednakże Osiągnięcie to może być kumulowane z podobnymi Osiągnięciami z modułu: Nowe Osiągnięcia.
- Osiągnięcie Ketchup działa również na zamówienia zawierające tylko Napoje, ponieważ Ketchup sprawia, że wszystko smakuje lepiej.

## MISTRZ FRYTKARNI

### KOMPONENTY

Karty Pracownika: Mistrz Frytkarni.

### TŁO

Chcieliśmy stworzyć możliwość zarobienia dodatkowych pieniędzy w sytuacji ostrej wojny cenowej. Przez większość testów osiągnęliśmy to za pomocą lodziarni (producenta lodów), ale ostatecznie Frytki lepiej pasują zarówno do epoki, jak i zasad tego modułu.

### GŁÓWNA IDEA

Możesz wyszkolić wyspecjalizowanego Mistrza Frytkarni. Gdy serwujesz Frytki i zaspokajasz dodatkową stałą kwotę za Dom.

### ZASADY

- Mistrza Frytkarni można wyszkolić z każdego Kucharza (Pizzerii, Burgerowni, Sushi, Makaronów).
- Mistrz Frytkarni liczy się jako zielona karta (obsługa kuchni).
- Mistrz Frytkarni zapewnia ci dodatkowe 10\$ za każdy Dom (lub Apartament lub Obszar Wiejski), którego potrzeby zaspokajasz (dodaje Frytki do zamówienia). Jest to stała kwota za Dom, niezależna od liczby sprzedawanych produktów. Ten bonus w żaden sposób nie wpływa na cenę jednostkową ani odległość.
- Jeśli masz więcej niż jednego Mistrza Frytkarni, każdy z nich zapewnia dodatkowe 10\$ za Dom.



### **KOMPONENTY**

Karty Pracownika: Kierownik nocnej zmiany.

### **TŁO**

Chcieliśmy wypróbować inną formę karty Kierownika. I zobaczyć, czy możemy uzyskać mechanizm gry pozwalający na szybką rozbudowę bez używania Trenerów.

### **GŁÓWNA IDEA**

Kierownik Nocnej Zmiany pozwala na dwukrotne skorzystanie z Pracowników, którzy nie wymagają pensji.

### **ZASADY**

- Kierownik Nocnej Zmiany jest kartą Pracownika. Jest zatrudniany bezpośrednio, ale wymaga pensji. Nie można go szkolić.
- Kierownik Nocnej Zmiany jest Kierownikiem, zatem podlega bezpośrednio Prezesowi i przestrzega wszystkim zasad dotyczących Kierowników.
- Kierownik Nocnej Zmiany jest kartą z symbolem "1x" i podlega wszystkim zasadom dotyczącym takich kart.
- Kierownik Nocnej Zmiany nie ma wolnych miejsc, zatem żadne inne karty mu nie podlegają.
- Jeśli firma posiada aktywnego Kierownika Nocnej Zmiany, wszyscy jej Pracownicy, którzy nie wymagają pensji, pracują drugi raz (nocna zmiana). Traktuj to tak, jakbyś zagrał drugą kopię danej karty w trakcie twojej standardowej Pracy w godz. 9.00–17.00 (Faza 3).

### **Wyjaśnienia:**

- Instruktor: nie możesz wyszkolić Pracownika, który już został wyszkolony podczas dziennej zmiany, chyba że zdobyłeś Osiągnięcie, które ci na to pozwala.
- Stażysta Marketingu: może zainicjować drugą Kampanię billboardową. Umieść na nim oba znaczniki "zajęty", aby zaznaczyć, że prowadzi obie te Kampanie.
- Kelnerka: zapewnia podwójny przychód i liczy się jako dwie Kelnerki przy rozstrzygnięciu remisów.
- Kierownik Zespołu: musi zarządzać tymi samymi Pracownikami zarówno w ciągu dziennej, jak i nocnej zmiany. Nie możesz zagrywać dodatkowych Pracowników.
- Prezes: nie pracuje na nocnej zmianie.



### **KOMPONENTY**

Karty Pracownika: Specjalista ds. Marketingu Masowego.

### **TŁO**

Chcieliśmy umożliwić styl gry, w którym można zalać rynek produktami. Ten pomysł może być szczególnie podstępny w połączeniu z niektórymi innymi modułami, które pozwalają na wprowadzenie na rynek większej liczby towarów, które mogą być reklamowane.

### **GŁÓWNA IDEA**

Każda karta Specjalisty ds. Marketingu Masowego wprowadza dodatkową fazę Kampanii reklamowych.

### **ZASADY**

- Karty Specjalisty ds. Marketingu Masowego to karty Pracowników. Mogą być szkolone z kart Stażysty Marketingu.
- Specjalista ds. Marketingu Masowego należy do marketingowców i mają na niego wpływ wszystkie zasady dotyczące tych kart.
- Każdy aktywny Specjalista ds. Marketingu Masowego wprowadza dodatkową fazę Kampanii Reklamowych. Jeśli więc macie jednego aktywnego Specjalistę ds. Marketingu Masowego, rozegracie 2 takie fazy; z 2 takimi Specjalistami rozegracie 3 takie fazy itd. Nie ma znaczenia który gracz zagrał Specjalistę lub Specjalistów ds. Marketingu Masowego - efekt ich działania jest globalny i się kumuluje.
- Kafelek Kampani Reklamowej jest odrzucony tylko po ostatniej rundzie kampanii w tej fazie. Zatem najpierw przeprowadzacie 2 lub więcej faz, a dopiero potem odrzucacie po jednym kafelku Kampanii.
- Pamiętajcie, że najpierw aktywujecie pojedynczo wszystkie Kampanie, a dopiero potem rozpoczynacie kolejną serię. Jeśli np. aktywowany jest Specjalista ds. Marketingu Masowego, a trwające Kampanie reklamowe to: Radio 1 oraz Billboard 11. Najpierw rusza Kampania Radio 1, a po niej Billboard 11. Następnie w kolejnej fazie ponownie najpierw rusza Kampania Radio 1, a po niej Billboard 11.
- Pamiętajcie, że każdy Dom może mieć łącznie co najwyżej 3 znaczniki potrzeb lub 5, jeśli Dom posiada Ogród.

## MARKETINGOWIEC DS. OBSZARÓW WIEJSKICH

### KOMPONENTY

Karty Pracowników: Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich.  
Osiągnięcie: Pierwszy użyty Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich.  
Kafelki Obszaru Wiejskiego, kafelki Wielkich Billboardów, kafelki Zjazdu z Autostrady (Freeway).

### TŁO

Obszar Wiejski może być potencjalnie bardzo pożądanym przez graczy z różnych stron planszy. Jest to znacząca alternatywa dla standardowych działań marketingowych.

### GŁÓWNA IDEA

Obszar Wiejski wokół miasta traktowany jest jako jeden (potencjalnie ogromny) Dom. Tylko Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich może prowadzić tam Kampanię. Miejsce połączenia Obszaru Wiejskiego z planszą ustala gracz (gracze), który jako pierwszy użyje Marketingowca ds. Obszarów Wiejskich

### ZASADY

- Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich jest wyszkolonym Stażystą Marketingu.
- Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich należy do grupy marketingowców i wpływają na niego wszystkie zasady dotyczące takich kart.
- Zagrywając Marketingowca ds. Obszarów Wiejskich możesz umieścić Wielki Billboard obok kafla Obszaru Wiejskiego. Dostępne są 4 kafelki Wielkich Billboardów, każdy z nich może być umieszczony na jednym boku kafla Obszaru Wiejskiego tak, aby w pełni przylegał do jego krawędzi. Umieść znacznik potrzeb (Jedzenie lub Napoje) na Wielkim Billboardzie. Wielki Billboard jest aktywny do końca rozgrywki i nigdy nie jest odrzucany. Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich jest zajęty do końca rozgrywki.
- Tylko Marketingowiec ds. Obszarów Wiejskich może umieścić Wielki Billboard.
- Gracz (lub gracze), który jako pierwszy użyje Marketingowca ds. Obszarów Wiejskich zdobywa Osiągnięcie: Pierwsze użycie Marketingowca ds. Obszarów Wiejskich. Pozwala ono na umieszczenie kafelka "Zjazd z Autostrady" (Freeway). Musi on być umieszczony w bezpośrednim sąsiedztwie obecnego już kafla Mapy tak, aby łączył się z Drogą. Nie może zostać umieszczony nad Samolotem. Zjazd z Autostrady umieszczany jest natychmiast, podczas trwającej Fazy 3: Praca w godz.: 9.00-17.00 aktywnego gracza. Jeśli skończą się kafelki Zjazdu z Autostrady, kolejni gracze używający Marketingowca ds. Obszarów Wiejskich, nie umieszczają ich.
- Podczas Fazy 6: Kampanie reklamowe, każdy Wielki Billboard powoduje umieszczenie dwóch takich samych znaczników potrzeb na kaflu Obszaru Wiejskiego. Obszar Wiejski nie ma limitu znaczników potrzeb.

- W Porze Obiadowej (Faza 4) Obszar Wiejski traktowany jest jak Dom. Jego potrzeby zaspokajane są zawsze jako ostatnie. Odległość pomiędzy Obszarem Wiejskim a Restauracją mierzona jest od dowolnego Zjazdu z Autostrady. Tak jak w przypadku każdego Domu na Mapie miasta, Restauracja musi być w stanie zaspokoić wszystkie potrzeby Obszaru Wiejskiego.

## KRYTYK KULINARNY

### KOMPONENTY

Karty Pracownika: Krytyk kulinarny. Kafelki Kampanii: Przewodnik dla smakoszy.

### TŁO

Chciliśmy stworzyć nowe kafelki Kampanii. Przez długi czas pracowaliśmy nad skomplikowanym systemem przyznawania gwiazdek Michelin, jaki stosowany jest we Francji, gdzie nasza gra jest bardzo popularna. Jednak obecne, mniej skomplikowane rozwiązanie, działa w grze bardzo dobrze.

### GŁÓWNA IDEA

Kafelki Kampanii: Przewodnik dla smakoszy oddziałują na wszystkie Domy z Ogrodem.

### ZASADY

Krytyk kulinarny to marketingowiec, który może zostać wyszkolony ze Stażysty marketingu. W trakcie Pracy w godz. 9.00-17.00 (Faza 3), może on umieścić z boku planszy kafelek Kampanii: Przewodnik dla smakoszy. Kafelek ten dotyczy wszystkie zasady, które dotyczą pozostałych kafelek Kampanii: można na nich umieścić od 1 do 3 znaczników reklamowanych Produktów tego samego rodzaju. Krytyk kulinarny będzie zajęty przez cały czas trwania Kampanii.

Przewodnik dla smakoszy powoduje umieszczenie po 1 znaczniku potrzeb reklamowanego produktu na każdym Domu, który ma Ogród. Kampania Przewodnika dla smakoszy nie wpływa na Domy bez Ogródu, włączając w to Apartamenty, Domy sąsiadujące z Parkiem oraz Obszar Wiejski.



### **KOMPONENTY**

Karty Pracowników: Gwiazda filmów klasy B, C oraz D. Są to unikatowi Pracownicy, których jest tylko jeden każdego rodzaju.

### **TŁO**

Doszliliśmy do wniosku, że Kelnerki są mniej użyteczne, niż we wcześniejszych wersjach testowych, dlatego postanowiliśmy otworzyć przed nimi drzwi do kariery. Mówi się, że każda kelnerka to gwiazda filmowa, która chwilowo nie ma angażu.

Uznaliśmy, że gwiazdy filmowe dobrze pasują do wpływu na mechanizm kolejności graczy w grze.

### **GŁÓWNA IDEA**

Gracze mogą wyszkolić swoje Kelnerki na Gwiazdy filmowe. Gwiazda filmowa może wybrać kolejność rundy przed pozostałymi graczami.

### **ZASADY**

- Kelnerka może zostać wyszkolona na dowolną dostępną Gwiazdę filmową (zwykle pierwszy gracz, który to robi, wybiera Gwiazdę filmów klasy B). Każda Gwiazda filmowa jest unikatowa oraz jest kartą z symbolem "1x" i wpływają na nie wszystkie zasady dotyczące takich kart (każdy gracz może mieć tylko jedną kartę Gwiazdy filmowej).
- Gwiazdy filmowe wymagają wynagrodzenia.
- W fazie Kolejności w interesach (Faza 2) gracz, który ma w swojej strukturze aktywną Gwiazdę filmową, może przed pozostałymi graczami wybrać swoją pozycję na Torze Kolejności.
- Jeśli jest więcej aktywnych Gwiazd Filmowych, wybierają w kolejności: najpierw B, następnie C, a na końcu D.
- Jeśli w trakcie Pory Obiadowej (Faza 4) wystąpi remis rozstrzygany liczbą Kelnerek, automatycznie wygrywa go gracz, który ma Gwiazdę filmową. Gwiazda filmów klasy B ma pierwszeństwo przed Gwiazdą filmów klasy C, która z kolei ma pierwszeństwo przed Gwiazdą filmów klasy D.
- W przeciwieństwie do Kelnerki, Gwiazda Filmowa nie generuje przychodu.



### **KOMPONENTY**

3 nowe karty Rezerw Bankowych na gracza. Karty Rezerw Bankowych z gry podstawowej nie są używane - odłóżcie je do pudełka.

### **TŁO**

Chcieliśmy poeksperymentować z innymi efektami kart Rezerw Bankowych, w szczególności z powodu szybkiego rozwoju obserwowanego w wielu rozgrywkach, a obecny mechanizm kart Rezerw Bankowych czasem jedynie w nieznaczny sposób wpływa na czas trwania rozgrywki.

### **GŁÓWNA IDEA**

Karty Rezerw Bankowych wybranych na początku gry nie mają już wpływu na liczbę wolnych miejsc lub pieniędzy w Banku. Zamiast tego zmieniają cenę jednostkową wszystkich produktów.

### **ZASADY**

- Na początku rozgrywki wybierzcie karty Rezerw Bankowych korzystając z alternatywnego zestawu kart Rezerw Bankowych.
- Gdy Bank zostanie rozbity po raz pierwszy, dodajcie po 200\$ za każdego gracza.
- Może to wpłynąć na cenę jednostkową do końca rozgrywki. Najpierw sprawdźcie czy jakiś rodzaj karty Rezerw Bankowych występuje częściej niż pozostałe. Jeśli tak jest, ustalcie wskazaną na tych kartach cenę jako nową cenę jednostkową.
- Jeśli jest remis, 20\$ ma pierwszeństwo nad 10\$ i 5\$, a 5\$ ma pierwszeństwo nad 10\$.
- Od tego momentu stosujcie nową cenę jednostkową podczas Pory Obiadowej (Faza 4).



### **KOMPONENTY**

5 znaczników wyczerpania Osiągnięć.

### **TŁO**

Podczas wielu sesji testowych oraz rozgrywek online zauważyliśmy, że gracze podążają podobną strategią, zdobywając wiele (takich samych) Osiągnięć podczas pierwszych rund. W tym nowym module nakierowujemy graczy na wybór spośród „startowych” Osiągnięć. Można to zrobić z Osiągnięciami z gry podstawowej.

### **GŁÓWNA IDEA**

Początkowy zestaw Osiągnięć dostępny jest jedynie w pierwszej rundzie, zmuszając graczy do wyboru spośród nich.

### **ZASADY**

Moduł ten musi być połączony z zestawem Osiągnięć z gry podstawowej.

**Umieśćcie „Usuń po rundzie 2” (Remove after turn 2) na następujących stosach Osiągnięć:**

- Pierwsza reklama Burgera;
- Pierwsza reklama Pizzy;
- Pierwsza reklama Napoju;
- Pierwsze Szkolenie.

**Umieśćcie znacznik wyczerpania „Usuń po rundzie 3” (Remove after turn 3) na następującym stosie Osiągnięcia:**

- Pierwsze zatrudnienie 3 Pracowników w 1 rundzie.

Jeśli podczas Fazy Sprzątania w rundzie 2, w grze wciąż znajdują się Osiągnięcia oznaczone znacznikiem wyczerpania Osiągnięć: Usuń po rundzie 2, usuńcie je. Nie będą już dostępne. Zróbcie to samo z Osiągnięciem “Pierwsze zatrudnienie 3 Pracowników w 1 rundzie” po rundzie 3.



### **KOMPONENTY**

Dodatkowe znaczniki, dodatkowe Menu Gracza, dodatkowa sieć Restauracji.

### **TŁO**

Pojawiło się zapotrzebowanie na 6-osobową wersję gry.

### **ZASADNICZA IDEA**

Zasady gry nie zmieniają się, z wyjątkiem przygotowania rozgrywki.

### **ZASADY**

Przygotujcie Mapę z siatki 4 x 6 kafli (będziecie musieli skorzystać z modułu “Nowe dzielnice”). Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmiennione.





