

EXPANSÃO
THE KETCHUP
MECHANISM AND
OTHER IDEAS



FOOD CHAIN

Magnate

REGRAS





FOOD CHAIN

Magnate



CRÉDITOS

Design do jogo: Jeroen Doumen e Joris Wiersinga

Design gráfico: Ynze Moedt

Arte da mestra de kimchi: Moon Jeong Park

Tradução das regras em alemão: Birgit Hugk e Torsten Hintz

Publicado por: Splotter Spellen, Holanda, info@splotter.nl, www.splotter.nl

Playtesters: 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, Michel-Angelo 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 Steinfert, Juriaan van der Ster, Edward Uhler, Dag Ve, Anna Vervat, Aljosa Vizovisek, Sebastian Weber, Simon Weinberger, Michael Wilck, Peter Wolf, James Wood, James Woodward e Michael Xuereb.

Pedimos desculpas caso seu nome tenha ficado de fora da lista ou tenha sido escrito errado!

© Splotter Spellen BV, Woerden, 2019. Primeira edição.

THE KETCHUP MECHANISM AND OTHER IDEAS



GALÁ PAGOS

Gestão de Produto: Lucas Paseti e Matheus Passeri

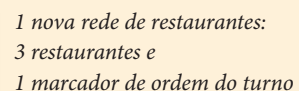
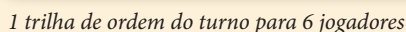
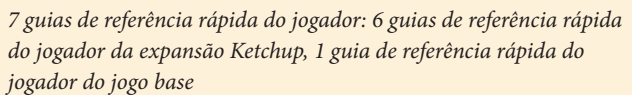
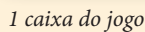
Tradução: Fernanda di Costanzo

Revisão: Camila Loricchio e Luis Perdomo

Diagramação BR: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

COMPONENTES DO JOGO



18 cafeterias: 3 para cada rede de restaurantes



138 cartas de emprego



150 cartas de conquista



5 marcadores de remoção de conquista:
4 de "remova após o 2º turno" e
1 de "remova após o 3º turno"



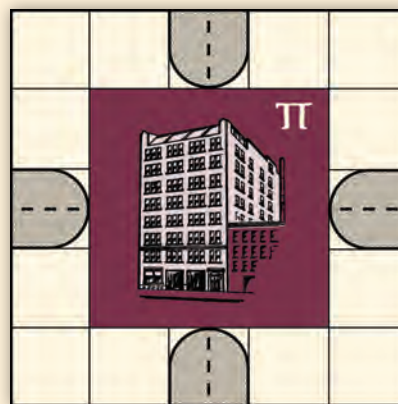
18 cartas alternativas de reserva do banco



11 peças de marketing: 4 guias gastronômicos,
3 aviões e 4 outdoors gigantes



72 peças de madeira maiores:
12 de cada produto: refrigerante, cerveja, limonada,
pizza, noodles e hambúrguer



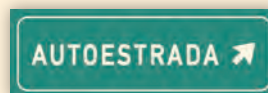
6 peças de mapa



1 peça de área rural



4 parques



3 placas de saída da rodovia "Autoestrada"



8 peças de rua



8 marcadores de canteiro de obras



132 peças de madeira: da esquerda para a direita,
12 de kimchi, 40 de café, 40 de noodles e 40 de sushi

REGRAS GERAIS

PEÇAS GRANDES DE COMIDA E DE BEBIDA

As peças grandes de comida e de bebida representam 5 unidades do respectivo tipo.

CENÁRIOS SUGERIDOS

Esta expansão apresenta uma variedade de novos módulos. Cada módulo pode ser jogado sozinho. Propomos começar com estes dois módulos principais:

Novas conquistas: use apenas o módulo “Novas conquistas”. Ele já dá uma boa apimentada nas estratégias!

Sua primeira xícara de café: o módulo “Café” torna o posicionamento no tabuleiro ainda mais importante. Tente usá-lo com ou sem o módulo “Novas conquistas”.

Depois disso, você poderá experimentar os outros módulos separadamente ou em conjunto. Listamos aqui algumas combinações interessantes propostas pelo chef:

Cidade coreana: Novos distritos (certifique-se de ter pelo menos 1 peça de prédio residencial na cidade) + Kimchi

Vida noturna: Novas conquistas + Gerentes noturnos

Sustento: Café + Chefs de frituras

Área de luxo: Novas conquistas + Peça de parque dos novos distritos + Crítico de comida gourmet + Sushi

Construtor de cidades: Lobista + Novos distritos + Publicitários rurais

Fusão asiática: Sushi + Kimchi + Noodles + Ketchup

Pioneiro: Escolhas difíceis + Ketchup + Estrelas de cinema + Lobistas + Preços de reserva

Hora extra: Gerentes noturnos + Publicitários de massa + Publicitários rurais + Novos distritos + Noodles + Preços de reserva

Menu Henri Lo: Todos os módulos, exceto 6 jogadores e Escolhas difíceis

NOVOS DISTRITOS

COMPONENTES

5 peças de mapa novas (ou 6 se estiver jogando com lobistas).

CONTEXTO

Precisávamos de peças de mapa extras para que fosse possível jogar com 6 pessoas e queríamos que elas fossem diferentes. A maioria das peças contém aprimoramentos pré-impressos ou diversos recursos (casas ou bebidas). Além disso, criamos prédios residenciais, nos quais é possível lançar campanhas publicitárias em massa para obter um crescimento mais rápido.

IDEIA CENTRAL

Essas peças são embaralhadas com as outras no início da partida e alteram o mapa.

REGRAS

- Embaralhe as peças adicionais com as outras no início da partida e posicione-as como de costume. Observe que a peça com os dois parques é usada apenas em conjunto com o lobista.

PEÇAS PADRÃO

- A peça com três limonadas fornece várias fontes de bebidas. Ao coletar bebidas, dependendo da rota, você pode passar por uma, duas ou três delas com um operador de carrinho ou motorista de caminhão; isso funciona como se as fontes estivessem em peças diferentes. Um dirigível que sobrevoar a área coletará bebidas das três fontes.
- A peça com as casas 21 e 22 segue as regras normais.
- A casa 25 tem um jardim desde o início e não pode ganhar um jardim adicional. Você não pode traçar uma rota através da casa.

PRÉDIOS RESIDENCIAIS

- As peças numeradas com “Pi” e “9¼” contêm prédios residenciais. Elas representam muitas pessoas vivendo no mesmo lugar. As campanhas publicitárias direcionadas a esses prédios serão extremamente eficazes.
- Durante as campanhas, ao colocar a demanda em um prédio residencial, coloque 2 marcadores em vez de 1; portanto, cada campanha publicitária é contada em dobro.
- Os prédios residenciais não têm limite de demanda.
- Os prédios residenciais não podem ter jardim; mas eles podem ganhar um parque se lobistas forem usados.
- Durante a hora do jantar, os prédios residenciais são tratados como casas normais. O número se refere à ordem de jogo durante a hora do jantar: “Pi” está entre as casas 3 e 4, e “9¼” entre as casas 9 e 10.
- Observe que a peça de prédio “Pi” tem 4 entradas desconectadas. Você não pode traçar uma rota através do prédio. Entretanto, uma campanha de marketing de caixa de correio atravessará o prédio!

PARQUES

A peça com dois parques coloca os parques em jogo desde o início da partida e só é usada em conjunto com o lobista. Consulte a seção sobre lobistas para saber mais sobre as regras dos parques.



COMPONENTES

Cartas de empregado de lobista; cartas de conquista “Primeiro lobista utilizado”; novas peças de rua; peças de parque; marcadores de canteiro de obras; opcionalmente, a nova peça de cidade com dois parques. Em uma partida com 5 ou 6 jogadores, você também precisará usar as novas peças de mapa.

CONTEXTO

Queríamos que os jogadores pudessem mudar a conectividade do mapa, idealmente permitindo conexões tanto melhores como piores. Para isso, criamos um lobista pago, que pode influenciar a prefeitura a construir ruas. Para equilibrar a partida, adicionamos a habilidade extra de colocar parques e aumentar o valor de propriedades.

IDEIA CENTRAL

Os jogadores podem contratar um lobista; na fase Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h, um lobista pode colocar uma rua ou um parque adicional. As obras para a construção de ruas bloqueiam o tráfego por 1 turno, após o qual a nova rua poderá ser usada. Os parques aumentam o valor de cada propriedade diretamente adjacente a eles.

REGRAS

- No início da partida, decida quais novas peças de mapa serão usadas (se houver). Em uma partida com 5 ou 6 jogadores, você precisará usá-las.
- O lobista é uma carta de empregado. Ele pode ser contratado diretamente, mas exige um salário.
- Durante a fase Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h, cada lobista pode colocar uma peça de rua ou uma peça de parque.
- Os lobistas são utilizados após a colocação de casas e jardins e antes da colocação de novos restaurantes.
- As novas peças de rua e de parque são limitadas e, se acabarem, o lobista não poderá fazer mais nada útil. Os lobistas podem ser demitidos usando as regras normais.
- O lobista tem um alcance de 2 pelas ruas e só pode colocar uma peça adjacente a um quadrado de rua que ele possa alcançar.
- Novas ruas e parques devem ser colocados em quadrados vazios e não podem cobrir nada já existente no mapa.

RUAS

- Uma nova rua é sempre colocada com o lado ‘em construção’ virado para cima. Uma das setas deve apontar para um trecho de rua já existente ou para a entrada de seu restaurante. Para cada uma das setas que apontam diretamente para um quadrado de rua existente, coloque nesse quadrado um marcador de canteiro de obras, adjacente à peça de rua em construção.
- Durante a hora do jantar, cada marcador de canteiro de obras que você atravessar adiciona +1 de distância à sua rota. Uma rua em construção ainda não pode ser utilizada.
- Na fase de limpeza, remova todos os marcadores de canteiro de obras e vire a nova peça de rua para o outro lado. De agora em diante, ela funcionará como uma rua normal.
- Se duas ruas são adjacentes e paralelas, considera-se que elas estão conectadas.

PARQUES

- Durante a hora do jantar, uma casa ou um prédio residencial diretamente adjacente a um parque pagará o dobro do preço unitário para cada comida ou bebida consumida. Isso não afeta, de forma alguma, a distância ou a demanda.
- Uma casa pode ter um jardim e estar adjacente a um parque, nesse caso, ela pagará o triplo (3x) do preço unitário. Uma casa conectada ao parque por meio de seu jardim conta como adjacente ao parque.
- Se uma casa/prédio estiver adjacente a mais de um parque, isso não resultará em bônus adicionais; você ganha um bônus apenas pelo primeiro parque.
- Os parques não afetam a demanda por sushi ou a quantidade máxima de marcadores de demanda.

CONQUISTA “PRIMEIRO LOBISTA UTILIZADO”

- O primeiro jogador (ou jogadores) a colocar uma rua ou parque recebe a conquista “Primeiro lobista utilizado”. Isso permite que ele coloque imediatamente uma peça de mapa adicional.
- O jogador pode escolher qualquer peça de mapa que ainda esteja disponível (conforme decidido no início da partida). Se as peças acabarem, o jogador não poderá colocar uma nova peça.
- A nova peça deve ser posicionada de forma que um lado se conecte totalmente a uma lateral de uma peça existente; ela deve ‘caber’ no mapa existente. Uma rua da nova peça não precisa estar conectada a uma rua já existente em outra peça. Não há limitações de alcance.
- A nova peça não pode ser colocada em uma lateral que já contenha um avião ou uma saída da rodovia.
- A nova peça pode ser usada imediatamente para a colocação de novos restaurantes. Se um jogador jogou mais de 1 lobista, ele poderá colocar um parque ou uma nova rua na nova peça de mapa.



COMPONENTES

Remova todas as cartas de conquista do jogo base. Use as novas cartas de conquista fornecidas, exceto “Alguém vende a sua demanda”, “Primeiro café vendido”, “Primeiro publicitário rural utilizado” e “Primeiro lobista utilizado” (a menos que você também esteja usando esses módulos). Além disso, pegue 3 marcadores de “Remova após o 2º turno” e as novas peças de marketing de avião.

CONTEXTO

As conquistas têm um forte impacto na estratégia de Food Chain Magnate; substituí-las obriga os jogadores a repensarem suas estratégias convencionais.

IDEIA CENTRAL

Queríamos que os jogadores que comessem a partida com uma estratégia de marketing tivessem mais opções; também tentamos fazer com que todas as novas conquistas fossem bem diferentes do conjunto do jogo base.

REGRAS

Preparação

Coloque um marcador de “Remova após o 2º turno” nas pilhas de “Primeiro publicitário utilizado”, “Primeiro treinador utilizado” e “Primeira moça do recrutamento utilizada”.

Atribuição de conquistas

As conquistas são concedidas como no jogo base.

Observe que muitas das novas conquistas exigem que você utilize uma carta, não apenas jogue-a. Um empregado é considerado utilizado se realizar, pelo menos, uma função impressa em sua carta durante as fases Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h, Hora do jantar ou Dia de pagamento. Jogar um empregado, treiná-lo ou pagar um salário a ele não contam, por si só, como utilizar a carta. Os publicitários são utilizados apenas se você realmente colocar uma peça de marketing com eles; se não colocar uma peça, você não obterá a conquista correspondente.

Escolhas difíceis

Após o 2º turno, se alguma das conquistas com um marcador de “Remova após o 2º turno” ainda estiver disponível, remova-a de jogo.

DETALHAMENTO DAS CONQUISTAS

PRIMEIRO PUBLICITÁRIO UTILIZADO

Esta conquista tem dois efeitos separados.

1. De agora em diante, você receberá \$5 para cada marcador de demanda colocado em uma casa por uma peça de marketing de um de seus publicitários. Você recebe esse dinheiro durante a fase de Campanhas de Marketing. Observe que a partida só pode terminar na fase Hora do jantar. Se o banco quebrar durante a fase de Campanhas de Marketing, continue jogando até a próxima fase Hora do Jantar.
2. A partir de agora, durante a fase Hora do jantar, após calcular a distância para qualquer um de seus restaurantes, reduza a distância em 2. Ou seja, conte a distância dos clientes aos seus restaurantes como (preço unitário + distância - 2). O resultado pode ser negativo! Isso representa a lealdade à marca de seus produtos ‘originais’.

Interações com outras conquistas e módulos:

- A campanha de rádio sobre pizza criada pela conquista “Primeira pizza vendida” não está vinculada a um publicitário e não fornecerá esse bônus.
- Os prédios residenciais e a área rural recebem dois marcadores de demanda por publicitário, sendo assim, você receberá o bônus de \$5 duas vezes.
- A redução de distância se acumula com o bônus semelhante fornecido pela conquista de Ketchup “Alguém vende a sua demanda”.

PRIMEIRO TRAINEE DE MARKETING UTILIZADO

Esta conquista fornece cartas de empregado sem custo na praia: um aprendiz de cozinha e um garoto de entregas. Como o trainee de marketing é sempre utilizado após a conclusão de todo o treinamento, os novos empregados não poderão ser treinados imediatamente.

PRIMEIRO GERENTE DE CAMPANHA UTILIZADO

O gerente de campanha pode colocar uma segunda peça de marketing do mesmo tipo (outdoor ou caixa de correio). A peça deve anunciar os mesmos produtos, pela mesma duração; ela pode ser colocada em uma área diferente. Todas as regras de colocação devem ser seguidas. O publicitário estará vinculado a ambas as peças e retornará quando ambas estiverem esgotadas. Se você usar um segundo gerente de campanha no mesmo turno, você não obterá este benefício uma segunda vez. Você não pode guardar o benefício para um turno posterior.

PRIMEIRO GERENTE DE MARCA UTILIZADO

Se o seu gerente de marca colocar uma campanha de avião neste turno, ele poderá colocar dois produtos nela (os produtos devem ser diferentes). O avião anunciará os dois produtos, na ordem de A para B. Use as novas peças de marketing de avião fornecidas para isso. Se você usar um segundo gerente de marca no mesmo turno, você não obterá este benefício uma segunda vez. Você não pode usar esta habilidade para uma campanha de caixa de correio ou de outdoor e não pode guardar este benefício para um turno posterior.

PRIMEIRO DIRETOR DE MARCA UTILIZADO

Qualquer campanha de rádio que você colocar é permanente. O diretor de marca ficará ocupado pelo restante da partida. Você também obterá esta conquista se utilizar um diretor de marca para colocar uma outra peça de marketing que não seja de rádio (mas apenas a sua campanha de rádio será permanente).

PRIMEIRO HAMBÚRGUER VENDIDO

A partir de agora, seu diretor executivo terá 4 espaços. Este efeito é independente das cartas de reserva do banco.

PRIMEIRA PIZZA VENDIDA

Para as três primeiras casas que comprarem uma pizza neste turno, o jogador que estiver vendendo para essa casa deverá colocar uma campanha de rádio anunciando pizzas por dois turnos na peça de mapa que contém a casa (se houver espaço). Essas peças funcionarão como peças de marketing normais. No entanto, elas não estão vinculadas a nenhum publicitário, portanto, não fornecerão \$5 pela conquista “Primeiro publicitário utilizado”, nem terão duração permanente pela conquista “Primeiro diretor de marca utilizado”.

PRIMEIRA LIMONADA VENDIDA

A partir de agora, você poderá treinar cartas que estejam na estrutura de sua empresa, desde que não mudem de cor. Todas as outras regras ainda se aplicam (por exemplo, você precisa de um treinador/coach/guru ativo e não pode utilizar múltiplos treinadores para treinar o mesmo empregado, a menos que tenha essa habilidade).

O empregado recém-treinado é colocado na sua estrutura e pode ser usado imediatamente, desde que o antigo empregado ainda não tenha sido utilizado.

Observe que se você treinar um empregado antes de utilizá-lo, você poderá perder a conquista relacionada a ele.

PRIMEIRA CERVEJA VENDIDA

Ao pagar salários, você pode pagar os empregados com peças de comida ou de bebida. Uma peça paga um salário. Você pode pagar alguns empregados com alimentos e outros com dinheiro.

Interações com outras conquistas e módulos:

- A conquista de \$3 de salário não tem efeito ao pagar com peças de comida ou de bebida;
- No caso raro de você não poder demitir ninguém e ter peças de comida ou de bebida, mas não dinheiro, você será obrigado a pagar seus empregados usando essas peças;
- O café não conta como comida nem bebida. Noodles, kimchi e sushi contam como comidas.

PRIMEIRO REFRIGERANTE VENDIDO

Esta conquista fornece um freezer; ela funciona como a conquista do jogo base.

Interações com outras conquistas e módulos:

- O café não pode ser armazenado no freezer;
- Kimchi pode ser armazenado, mas ele segue regras especiais (consulte Kimchi);
- Os noodles e o sushi podem ser armazenados no freezer.

PRIMEIRA MOÇA DO RECRUTAMENTO UTILIZADA

Você recebe uma carta de vice-presidente executivo; pelo restante da partida, você não pagará salários a ele. No caso raro de não haver mais nenhum vice-presidente executivo disponível, pegue um da caixa.

PRIMEIRO TREINADOR UTILIZADO

Você recebe uma carta de treinador adicional. Além disso, você não precisa mais demitir empregados quando não puder pagá-los. Entretanto, você ainda é obrigado a pagar em dinheiro (e, se aplicável, comidas e bebidas), se possível.

PRIMEIRA GERENTE DE DESCONTOS UTILIZADA

A partir de agora, a cada turno em que você conceder descontos de \$3 ou mais, remova \$100 do banco no fim da fase de reestruturação. Esse dinheiro é removido de jogo.

Se vários jogadores tiverem esta conquista, ela será aplicada a cada um deles, portanto, muito dinheiro pode sair do banco a cada turno.

PRIMEIRA CASA COLOCADA

Esta conquista permite utilizar múltiplas ações de treinamento no mesmo empregado, semelhante à conquista “Primeiro a pagar \$20 ou mais em salários” do jogo base.

PRIMEIRO NOVO RESTAURANTE

Esta conquista permite que você coloque uma campanha de caixa de correio permanente sem custo na área do restaurante. Você pode escolher o que ela anunciará. Como esta campanha de caixa de correio não está vinculada a um publicitário, você não receberá o bônus de \$5 pela demanda gerada por ela decorrente da conquista “Primeiro publicitário utilizado”.

PRIMEIRA GARÇONETE UTILIZADA

A partir de agora, os salários que você deverá pagar serão de \$3 por empregado que exige um salário.

As ações não utilizadas da gerente de recrutamento e da diretora de RH ainda concedem um desconto de \$5 no custo salarial total, portanto, elas se tornarão mais eficientes. Entretanto, ao pagar com comida ou bebida (consulte a conquista “Primeira cerveja vendida”), você ainda precisará de uma peça por empregado.

PRIMEIRO OPERADOR DE CARRINHO UTILIZADO

Seu operador de carrinho ou piloto de dirigível pega 4 bebidas (em vez de 2) de cada fonte na rota. Seu motorista de caminhão pega 6 bebidas de cada fonte na rota. Este efeito já é aplicado ao primeiro transporte.



COMPONENTES

Cartas de empregado de aprendiz de barista, barista e barista-chefe; fichas pequenas de restaurante (cafeteria) para cada jogador; peças de madeira de café; conquista “Primeiro café vendido”; carta adicional de gerente de produtos de luxo.

CONTEXTO

Sempre que estamos nos Estados Unidos, ficamos surpresos como todo mundo parece parar em uma cafeteria na rua e chegar a seu destino carregando copos de isopor com seu nome escrito errado. Em termos de jogabilidade, queríamos criar uma alternativa completa para as campanhas de marketing e a venda de comida em restaurantes. Esta alternativa é especialmente interessante em situações de guerra de preços.

IDEIA CENTRAL

Você pode vender café para qualquer pessoa que passar por seus restaurantes no caminho para comer em outro lugar. Você também pode abrir cafeterias que atendam exclusivamente às pessoas que passarem por ali.

REGRAS

Café

O café é produzido por baristas. Não é possível fazer anúncios de café. O café não conta como uma bebida (por exemplo, ao determinar conquistas).

Baristas

Os baristas em sua estrutura produzirão 1, 2 ou 5 cafés; pegue o número equivalente de peças de madeira.

Cafeterias

Se você treinar um aprendiz de barista como barista, ou uma barista como barista-chefe, você poderá colocar imediatamente uma cafeteria no tabuleiro. Além da conquista “Primeiro café vendido”, esta é a única forma de colocar ou mover cafeterias.

Uma cafeteria deve ser colocada em um quadrado vazio, conectada à rua, em uma peça de mapa que ainda não contenha nenhuma cafeteria. Se a cafeteria for colocada ao treinar uma barista, ela deverá ser colocada dentro do alcance 2 de um restaurante ou uma cafeteria existente; caso contrário, você poderá colocá-la em qualquer lugar do tabuleiro. Se você puder colocar uma cafeteria, mas não houver mais fichas disponíveis, você poderá mover uma de suas cafeterias que já estejam no tabuleiro. As cafeterias têm entradas nos quatro lados.

As cafeterias vendem apenas café, ou seja, não vendem comidas ou bebidas.

As cafeterias podem ser usadas como ponto de partida para calcular o alcance de outras cartas.

Café na hora do jantar

Durante a fase Hora do jantar, as casas optarão por ir a um restaurante seguindo as regras padrão. Se a rota mais curta para um restaurante passar pela entrada de um restaurante ou por uma cafeteria de um jogador que

tenha café, os moradores consumirão 1 café lá, farão o pagamento e continuarão o caminho até o restaurante de destino.

Cada casa consumirá apenas 1 café por local, mas os moradores vão parar e consumir café em cada local ao longo da rota até seu destino. As pessoas nunca tomarão café no restaurante de destino.

Se houver mais de uma rota até o restaurante de destino, a casa escolherá o caminho mais curto. Se houver diversas rotas mais curtas, os moradores escolherão aquela que fornece mais cafés. Se houver diversas rotas mais curtas que forneçam a mesma quantidade de café, eles ignorarão todas as cafeterias e restaurantes ao longo da parte do caminho que não pode ser desempatada. Observe que para determinar a rota mais curta, a distância é medida pelo número de peças de mapa. O número de quadrados de rua percorridos é irrelevante.

Para cada café, os moradores pagarão exatamente o que pagariam por uma comida ou bebida, incluindo bônus de cartas, jardins etc.

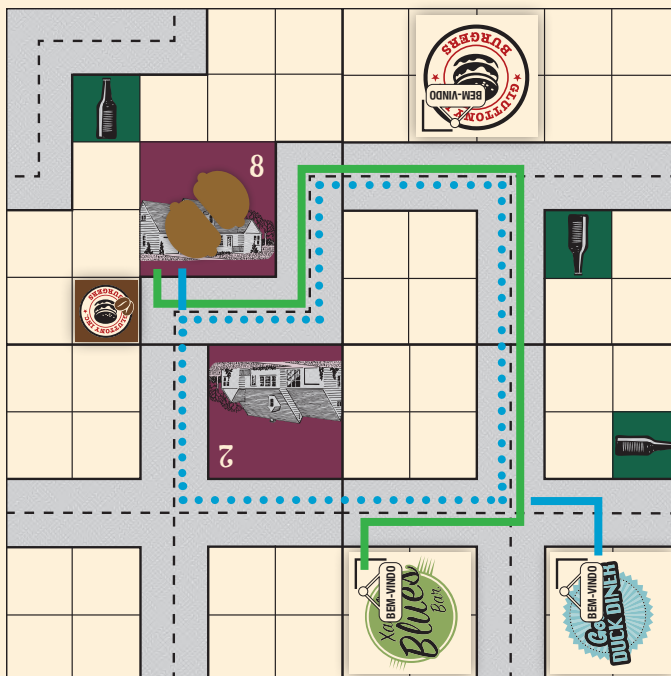
Limpeza

Durante a limpeza, todas as peças de café restantes são descartadas. O café não pode ser armazenado no freezer.

O primeiro jogador (ou jogadores) a vender café ganha a conquista correspondente e pode colocar uma cafeteria adicional na fase de limpeza, imediatamente após vender seu primeiro café. Elas são colocadas na ordem do turno. Não há restrição de alcance, mas o limite de uma cafeteria por peça de mapa ainda se aplica.

Exemplo:

Suponha que o Xango Blues Bar esteja vendendo hambúrgueres para a casa 8. Todos os jogadores têm 3 cafés disponíveis. A distância mais curta é de 2; a Gluttony Inc. venderá dois cafés no caminho. Por outro lado, se o Golden Duck Diner estivesse vendendo os hambúrgueres, a Gluttony Inc. venderia apenas um único café (de sua cafeteria) na rota, já que os restaurantes Gluttony Inc. e Xango Blues Bar seriam ignorados, pois ambos estão em uma possível rota mais curta com a mesma quantidade de café vendido.





COMPONENTES

Cartas de empregado de mestra de kimchi; peças de madeira de kimchi; carta adicional de gerente de produtos de luxo.

CONTEXTO

Kimchi é um acompanhamento tradicional coreano que pode ser preparado por uma mestra de kimchi. Dizem que todo prato fica melhor com kimchi! O kimchi é feito por fermentação, por isso leva algum tempo para ser produzido. Seu cheiro é tão forte que você deve usar um freezer separado para armazená-lo. A carta de kimchi foi criada para a edição coreana do FCM. Os testes dessa edição nos fizeram reconsiderar a criação de uma expansão completa, então, de certa forma, essa é a origem de toda a caixa!

IDEIA CENTRAL

Kimchi é um tipo de comida que pode ser preparada por uma mestra de kimchi. Durante a hora do jantar, todas as casas vão preferir ir a um restaurante que ofereça kimchi.

REGRAS

- Ao jogar utilizando kimchi, adicione uma carta extra de gerente de produtos de luxo no início da partida. A carta estará disponível da mesma forma que uma gerente de produtos de luxo normal.
- A mestra de kimchi é uma carta de empregado. Ela pode ser contratada diretamente, mas exige um salário durante a Fase 5. É uma carta de empregado do tipo “1x” e segue todas as regras para essas cartas.
- Quando a mestra de kimchi é jogada, ela não realiza nenhuma ação durante a fase Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h. Entretanto, ela produz um único kimchi na etapa de limpeza, após o descarte dos alimentos. O kimchi recém-produzido é armazenado automaticamente até o próximo turno.
- Não é possível fazer anúncios de kimchi.
- Durante a hora do jantar, cada morador prefere ir a um restaurante que sirva kimchi, além dos itens que a casa já demanda. Verifique primeiro se existe uma rede com um restaurante conectado à casa que possa fornecer toda a comida e bebida que seus moradores desejam. E um (único) kimchi. Se houver várias redes que possam fornecer isso, os moradores irão ao restaurante da rede com o menor resultado de preço unitário + distância, como de costume. Somente se não houver nenhum restaurante que possa fornecer as comidas e bebidas demandadas e o kimchi, os moradores irão para um local que tenha apenas a comida e a bebida solicitadas.
- O kimchi proporciona a mesma renda que qualquer outra comida ou bebida. Descarte o kimchi após ser servido. Você não pode vender mais do que um kimchi por casa por fase Hora do jantar. Você não pode vender kimchi para uma casa que não tenha uma demanda própria.
- Até 10 peças de kimchi podem ser armazenadas em um freezer, mas se você armazenar kimchi, nenhuma outra comida ou bebida poderá ser armazenada.

Exemplo

Há duas casas: a casa 1 demanda um hambúrguer e uma pizza e a casa 2 demanda duas pizzas e uma cerveja. A Santa Maria Pizza tem 1 kimchi, 2 hambúrgueres e 2 pizzas no estoque. O Xango Blues Bar tem 2 hambúrgueres, 2 pizzas e 2 cervejas no estoque. O Golden Duck Diner tem 1 kimchi, 1 hambúrguer, 2 pizzas e 1 cerveja no estoque. Todas as redes têm um preço unitário de \$10 (nenhum empregado com a habilidade de alterar os preços foi jogado).

A casa 1 é avaliada primeiro. Santa Maria soma (distância + preço) = 13; Xango soma (distância + preço) = 10 e Golden Duck soma (distância + preço) = 12. Embora Xango esteja mais perto, o Golden Duck Diner vende os itens à casa 1, pois tem kimchi disponível. O Golden Duck Diner recebe $3 \times \$10 = \30 . Em seguida, a casa 2 é avaliada (todas as redes estão conectadas pela rua). Apenas o Xango Blues Bar ainda tem as comidas e bebidas necessárias: ele venderá esses itens por $3 \times \$10 = \30 .

INTERAÇÃO ENTRE SUSHI/KIMCHI/NOODLES/CAFÉ

Ao jogar com vários módulos, a relação de prioridade pode ficar um pouco confusa. Em resumo, o kimchi tem prioridade sobre o sushi ou os noodles. Portanto, uma casa com jardim classificaria os restaurantes na seguinte ordem de preferência:

1. Kimchi + sushis suficientes
2. Kimchi + combinação correta de comidas e bebidas
3. Kimchi + noodles suficientes
4. Sushis suficientes
5. Combinação correta de comidas e bebidas
6. Noodles suficientes

Se vários desses módulos forem usados em conjunto, apenas uma gerente de produtos de luxo extra é adicionada na preparação (embora sejam fornecidas três cartas).



COMPONENTES

Cartas de empregado de cozinheiro de sushis e chef de sushis; peças de madeira de sushi; carta adicional de gerente de produtos de luxo.

CONTEXTO

A edição japonesa de Food Chain Magnate foi o primeiro jogo da Splotter a ser lançado por outra editora. Não criamos este módulo na época, mas, após fazer algo específico para a versão coreana, também queríamos ter um módulo de comida japonesa. Embora a culinária japonesa seja muito diversa, o sushi é provavelmente a comida japonesa pedida para viagem mais conhecida fora do Japão.

IDEIA CENTRAL

O sushi é um prato consumido apenas por pessoas que moram em casas com jardim; elas vão preferir sushi a qualquer outra comida ou bebida.

REGRAS

Os sushis são produzidos por cozinheiros de sushis e chefs de sushis da mesma forma que outras comidas. Não é possível fazer anúncios de sushi.

Durante a hora do jantar, qualquer casa com jardim vai verificar primeiro se consegue obter sushi. Os moradores precisam de um restaurante que possa fornecer um sushi por item anunciado para essa casa (comida ou bebida — o sushi substitui ambos). Se houver um restaurante disponível que atenda a essa demanda, eles irão até lá e comprarão sushis em vez dos produtos anunciados (mas apenas se toda a demanda puder ser substituída por sushis). Se houver vários restaurantes com sushis suficientes, a casa decidirá para onde ir usando as regras normais para desempates: (preço unitário + distância), a maioria das garçonetes e depois ordem do turno.

O sushi proporciona a mesma renda que qualquer outra comida ou bebida. Os marcadores de demanda de comidas e bebidas da casa são descartados junto com os sushis do restaurante.

As casas sem jardim nunca desejam consumir sushis. O sushi não pode ser usado como um substituto de café.

Sushis contam como comida para fins de conquistas e podem ser armazenados no freezer.

Confira as regras sobre kimchi para saber como sushi, noodles e kimchi interagem.



COMPONENTES

Cartas de empregado de cozinheira de noodles e chef de noodles; peças de madeira de noodles; carta adicional de gerente de produtos de luxo.

CONTEXTO

Depois de criar o kimchi para a edição coreana, queríamos ter um módulo que celebrasse nossa edição chinesa; em meio a tantas opções, optamos pelos noodles.

IDEIA CENTRAL

Os noodles podem substituir qualquer outra comida ou bebida; entretanto, as casas sempre vão preferir os itens anunciados a elas em vez dos noodles, se puderem escolher.

REGRAS

Os noodles são produzidos por cozinheiras de noodles e chefs de noodles da mesma forma que outras comidas. Não é possível fazer anúncios de noodles.

Durante a fase Hora do jantar, se uma casa (ou prédio residencial ou área rural) não conseguir encontrar um restaurante que atenda a sua demanda, os moradores procurarão um restaurante que venda noodles. O restaurante precisa ter um noodle para cada marcador de demanda (comida ou bebida) da casa. Você deve satisfazer toda a demanda de uma casa com noodles; não é permitido misturar noodles e outros alimentos para a mesma casa.

Os noodles proporcionam a mesma renda que qualquer outra comida ou bebida. Os noodles não podem ser usados como um substituto para o café. Os noodles contam como comida para fins de conquistas e podem ser armazenado no freezer.

Confira as regras sobre kimchi para saber como sushi, noodles e kimchi interagem.

KETCHUP

COMPONENTES

Cartas de conquista de Ketchup “Alguém vende a sua demanda”.

CONTEXTO

Na Splotter, temos uma abordagem diferente de muitas outras editoras em relação ao design de jogos. Levamos muito a sério a jogabilidade competitiva e os nossos jogadores. Nem todo mundo gosta disso, então, de vez em quando, as pessoas escrevem críticas que basicamente sugerem que nossos jogos deveriam ser mais parecidos com os demais. Durante um evento de testes da Splotter há alguns anos, nos divertimos muito pensando em complementos que poderíamos fazer para ‘melhorar’ nossos jogos dessa forma. A ideia de um mecanismo de recuperação (“catch-up mechanism”) chamado de ketchup pegou e, desde então, a expansão leva esse nome. Vamos deixar que vocês descubram por si mesmos se ele é realmente um mecanismo de recuperação ou se é **mais sangrento** que isso!

IDEIA CENTRAL

Se alguém “roubar” um dos produtos que você anunciou, você ganha uma melhoria.

REGRAS

- Você obtém a conquista de Ketchup “Alguém vende sua demanda” no final de uma fase Hora do jantar, se outro jogador vendeu itens a uma casa em que seu publicitário criou a demanda. A conquista é concedida a quem criou a demanda original.
- Se a casa tiver demanda criada por vários publicitários, diversos jogadores podem obter a conquista como resultado da mesma venda.
- A conquista é concedida no final da fase Hora do jantar, portanto, ela não pode influenciar o restante dessa mesma fase Hora do jantar.
- Durante a fase Hora do jantar, os jogadores que têm a conquista de Ketchup contam a distância dos clientes até os restaurantes como (preço unitário + distância - 1). Em outras palavras, os clientes darão um passo a mais para comer num restaurante que tiver ketchup.
- Nenhuma outra regra de alcance é afetada.
- Um jogador não pode ter mais de uma conquista de Ketchup; no entanto, a conquista de Ketchup pode ser utilizada em conjunto com outras conquistas semelhantes no novo conjunto de conquistas.
- A conquista de Ketchup também funciona para pedidos que contenham apenas bebidas, já que o ketchup torna tudo mais saboroso.

CHEFS DE FRITURAS

COMPONENTES

Cartas de empregado de chef de frituras

CONTEXTO

Queríamos criar uma maneira de ganhar algum dinheiro extra em situações de preços baixos. Durante grande parte dos testes do jogo, isso foi feito com uma sorveteira, mas no fim as batatas fritas pareceram se encaixar melhor com a época e as regras deste módulo.

IDEIA CENTRAL

Você pode treinar um chef especializado em frituras. Ao servir batatas fritas, você obtém um valor fixo adicional por casa.

REGRAS

- Você pode treinar um chef de frituras a partir de qualquer cozinheiro (cozinheira de pizzas, cozinheira de hambúrgueres, cozinheiro de sushis ou cozinheira de noodles).
- O chef de frituras conta como uma carta verde (pessoal da cozinha).
- Um chef de frituras lhe dará um bônus de \$10 em cada casa (ou prédio residencial ou área rural) para a qual você vender (os moradores adicionam batatas fritas ao pedido). Este é um valor fixo por casa, não por item de comida que comprarem. Este bônus não afeta o preço unitário ou a distância de nenhuma forma.
- Se você tiver mais de um chef de frituras, você receberá um bônus de \$10 por casa para cada um deles.

GERENTES NOTURNOS

COMPONENTES

Cartas de empregado de gerente noturno.

CONTEXTO

Queríamos experimentar uma forma diferente de carta de gerente e ver se conseguiríamos fazer com que a mecânica de jogo permitisse um crescimento rápido sem o uso de treinadores.

IDEIA CENTRAL

Os gerentes noturnos permitem que você utilize duas vezes os empregados que não exigem salário.

REGRAS

- Os gerentes noturnos são cartas de empregado. Eles são contratados diretamente, mas exigem um salário. Eles não podem ser treinados.
- Os gerentes noturnos são gerentes e seguem as regras desse tipo de carta: eles só podem responder diretamente ao diretor executivo.
- Os gerentes noturnos são cartas do tipo “1x” e seguem todas as regras desse tipo de carta.
- Os gerentes noturnos não têm espaços representando empregados que podem responder a eles.
- Se sua empresa tiver um gerente noturno ativo, todos os seus empregados que não exigem salário trabalham uma segunda vez (turno noturno). Trate isso como se você tivesse jogado duas cópias daquela carta durante a fase Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h normal.

Esclarecimentos:

- Treinador: você não pode treinar um empregado que já foi treinado durante o período diurno, a menos que você tenha uma conquista que permita fazê-lo.
- Trainee de marketing: o trainee de marketing pode iniciar uma segunda campanha de outdoor; coloque ambos os marcadores de ocupado no mesmo trainee para indicar que ele está realizando duas campanhas.
- Garçone: ganha o dobro da renda e conta como duas garçonetes em desempates.
- Trainee de gestão: o trainee de gestão deve gerenciar os mesmos empregados durante o período diurno e o noturno; você não pode jogar empregados adicionais.
- O diretor executivo não trabalha no período noturno.

PUBLICITÁRIOS DE MASSA

COMPONENTES

Cartas de empregado de publicitário de massa

CONTEXTO

Queríamos proporcionar um estilo de jogo em que você pudesse inundar o mercado com demanda. Esta ideia pode ser especialmente brutal quando combinada com outros módulos que permitem que mais produtos sejam anunciados em um local.

IDEIA CENTRAL

Cada carta de publicitário de massa jogada adicionará uma fase de Campanha de marketing extra.

REGRAS

- O publicitário de massa é um publicitário que pode ser treinado a partir do trainee de marketing.
- O publicitário de massa é um publicitário e segue todas as regras desse tipo de carta.
- Para cada publicitário de massa ativo, realize uma fase de Campanha de Marketing adicional. Portanto, se houver um publicitário de massa, você terá 2 fases de campanha; com 2 publicitários de massa, jogue 3 fases etc. Não importa qual jogador jogou o(s) publicitário(s) de massa — seu efeito é global e cumulativo.
- O marcador de duração da campanha de marketing só é descartado após a última rodada de campanhas nesta fase. Sendo assim, primeiro você realiza 2 ou mais fases e só então descarta um marcador de cada peça de marketing.
- Observe que você primeiro conclui todas as campanhas uma vez e só então inicia a próxima série; por exemplo, se um publicitário de massa foi jogado e as campanhas de marketing atualmente ativas no tabuleiro são o rádio “1” e o outdoor “11”, você primeiro ativa o rádio “1” e, em seguida, o outdoor “11”. Então, para a segunda fase, você ativa novamente o rádio “1” e depois o outdoor “11”.
- Lembre-se de que as casas normais aceitam apenas 3 itens anunciados (5 com jardim).

PUBLICITÁRIOS RURAIS

COMPONENTES

Cartas de empregado de publicitário rural; cartas de conquista “Primeiro publicitário rural utilizado”; peça de área rural; peças de outdoors gigantes; peças de saída da rodovia “Autoestrada”.

CONTEXTO

A área rural pode ser bastante disputada por jogadores em diferentes lados do tabuleiro. Ela fornece uma alternativa baseada em volume para as atividades normais de marketing.

IDEIA CENTRAL

A área rural ao redor da cidade é tratada como uma casa (potencialmente enorme). Somente os publicitários rurais podem criar campanhas nessa área. O local de conexão da área rural com o tabuleiro é determinado pelo primeiro jogador (ou jogadores) que optar por realizar campanhas nessa área.

REGRAS

- O publicitário rural é um publicitário que pode ser treinado a partir do trainee de marketing.
- O publicitário rural é um publicitário e segue todas as regras desse tipo de carta.
- Ao jogar um publicitário rural, você pode colocar um outdoor gigante próximo à peça de área rural. Há 4 outdoors gigantes, e cada um pode ser colocado em uma lateral da peça de área rural. Eles são sempre colocados de forma que fiquem completamente adjacentes. Coloque um marcador de marketing no outdoor gigante (comida ou bebida). O outdoor gigante é sempre permanente, ele nunca desaparece. Após colocar o outdoor, o publicitário rural ficará ocupado pelo restante da partida.
- Somente o publicitário rural pode colocar outdoors gigantes.
- O primeiro jogador (ou jogadores) a usar um publicitário rural recebe a conquista “Primeiro publicitário rural utilizado”. Isso permite que eles coloquem uma peça de saída da rodovia. A peça de saída da rodovia deve ser colocada adjacente a uma peça de mapa existente, de forma que fique conectada a uma rua. Ela não pode ser colocada sobre um avião. A saída da rodovia é colocada imediatamente, durante a fase Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h do jogador ativo. Se as saídas da rodovia acabarem, os outros jogadores que estiverem utilizando publicitários rurais não poderão colocar nenhuma.
- Durante a campanha de marketing, cada um dos outdoors gigantes anuncia o mesmo produto duas vezes. Os produtos anunciados são colocados na área rural. A área rural não tem limite máximo de demanda.
- Durante a fase Hora do jantar, a área rural é tratada como uma casa. Ela sempre será a última a comer. A distância entre a área rural e os restaurantes é calculada a partir de qualquer saída da rodovia. Como qualquer outra casa, para vender, um restaurante deve ser capaz de satisfazer a demanda completa da área rural.

CRÍTICOS DE COMIDA GOURMET

COMPONENTES

Cartas de empregado de crítico de comida gourmet; peças de marketing de guia gastronômico.

CONTEXTO

Queríamos fazer novos tipos de peças de marketing. Por um tempo, pensamos em usar uma classificação mais complexa de estrelas Michelin para celebrar a culinária francesa, já que o jogo é muito popular na França; esta preparação mais simples funciona melhor na partida.

IDEIA CENTRAL

Os críticos de comida gourmet anunciam para todas as casas com jardim.

REGRAS

O crítico de comida gourmet é um publicitário que pode ser treinado a partir de um trainee de marketing. Durante a fase Trabalhando das 9:00 h às 17:00 h, você pode colocar uma peça de marketing de guia gastronômico. A peça é colocada na lateral do tabuleiro. Ela segue as mesmas regras das outras peças de marketing: você pode colocar de 1 a 3 marcadores de marketing do mesmo tipo; o crítico de comida gourmet estará ocupado enquanto o guia estiver ativo; a cada turno, o guia gastronômico fará propaganda de acordo com a sua ordem numérica.

O guia gastronômico anunciará 1 demanda do tipo indicado em todas as casas que tiverem um jardim. As casas sem jardim, incluindo os prédios, as casas com apenas um parque e a área rural não são afetadas.

ESTRELAS DE CINEMA

COMPONENTES

Cartas de empregado de estrela de cinema. Eles são empregados únicos, só existe um de cada disponível.

CONTEXTO

Achamos que as garçonetes não são mais tão úteis quanto nos testes anteriores do jogo, então decidimos criar oportunidades de carreira para elas. Toda garçone é considerada uma estrela de cinema temporariamente sem oportunidades. Acreditamos que as estrelas de cinema se encaixariam bem na mecânica de ordem de jogo, com as estrelas decidindo por si mesmas quando agir.

IDEIA CENTRAL

Os jogadores podem treinar suas garçonetes para se tornarem estrelas de cinema. Uma estrela de cinema pode escolher a ordem de jogo antes de qualquer um dos outros jogadores.

REGRAS

- É possível treinar uma garçone para qualquer carta de estrela de cinema (normalmente, o primeiro jogador escolherá a estrela de cinema B). Cada estrela de cinema é única. As estrelas de cinema são cartas do tipo "1x" e seguem todas as regras para esse tipo de carta (um jogador pode ter no máximo uma estrela de cinema).
- As estrelas de cinema exigem um salário.
- Na fase Ordem de Negócios, os jogadores que tiverem uma estrela de cinema ativa em sua estrutura poderão escolher a ordem de jogo antes de qualquer outro jogador.
- Se houver várias estrelas de cinema, a estrela de cinema B pode escolher primeiro, depois a estrela de cinema C e então a estrela de cinema D.
- Durante a hora do jantar, se houver algum empate a ser decidido pelo número de garçonetes, esse empate é vencido automaticamente pelo jogador com uma estrela de cinema. A estrela de cinema B ganha da estrela de cinema C; as estrelas B e C ganham da estrela de cinema D.
- Ao contrário das garçonetes, as estrelas de cinema não geram nenhuma renda.

PREÇOS DE RESERVA

COMPONENTES

3 novas cartas de reserva do banco para cada jogador. As cartas de reserva do banco do jogo base não são utilizadas.

CONTEXTO

Queríamos experimentar outros efeitos nas cartas de reserva do banco, especificamente porque, devido ao rápido crescimento observado em muitas partidas, o mecanismo atual da carta de reserva do banco, muitas vezes, tem apenas um pequeno impacto na duração da partida.

IDEIA CENTRAL

As cartas de reserva do banco escolhidas no início da partida não afetam mais o número de espaços ou o dinheiro no banco, mas alteram o preço base de todos os produtos.

REGRAS

- No início da partida, selecione as cartas de reserva do banco utilizando o conjunto alternativo.
- Quando o banco quebrar pela primeira vez, adicione \$200 por jogador ao banco.
- Isso pode alterar o preço base pelo resto da partida. Primeiro, verifique se algum tipo de carta de reserva do banco aparece mais vezes do que qualquer outro. Em caso afirmativo, considere esse preço como o novo preço unitário base.
- Se houver empate, o empate é resolvido da seguinte forma: \$20 prevalece sobre \$10 e \$5; \$5 prevalece sobre \$10.
- A partir de agora, use esse novo preço base durante a hora do jantar.



COMPONENTES

5 marcadores de remoção de conquista.

CONTEXTO

Em muitas sessões de teste e partidas online, observamos que os jogadores seguem uma estratégia semelhante, sendo assim, todos obtêm (as mesmas) conquistas nos primeiros turnos. No módulo Novas conquistas, forçamos os jogadores a escolherem entre três conquistas “iniciais”. Você pode fazer a mesma coisa com as conquistas originais.

IDEIA CENTRAL

O conjunto inicial de conquistas está disponível apenas se você buscar alcançá-las nos primeiros turnos, forçando os jogadores a escolher.

REGRAS

O módulo Escolhas difíceis deve ser combinado com o conjunto padrão de conquistas do jogo base.

Coloque o marcador de “Remova após o 2º turno” nas seguintes pilhas de conquistas:

- “Primeiro hambúrguer anunciado”
- “Primeira pizza anunciada”
- “Primeira bebida anunciada”
- “Primeiro a treinar alguém”

Coloque o marcador de “Remova após o 3º turno” na seguinte pilha de conquistas:

- “Primeiro a contratar 3 pessoas em 1 turno”

Na fase de limpeza do segundo turno, se alguma das conquistas com um marcador de “Remova após o 2º turno” ainda estiver em jogo, remova-a. Elas não estarão mais disponíveis. Faça o mesmo após o 3º turno com a conquista de recrutamento.



COMPONENTES

Peças de madeira adicionais; guia de referência rápida do jogador adicional; rede de restaurantes adicional.

CONTEXTO

Havia demanda por uma versão do jogo para 6 jogadores.

IDEIA CENTRAL

A partida não muda, exceto a preparação inicial.

REGRAS

Comece com um mapa de 4x6 (você precisará usar o módulo Novos distritos). Em todos os outros aspectos, a partida prossegue normalmente.

