

ВРЕМЯ ДЛЯ  
**КЕТЧУПА** и  
УДИВИТЕЛЬНЫХ  
ИДЕЙ



# **АКУЛЫ РЕСТОРАННОГО**

*Бизнеса*

**ДОПОЛНЕНИЕ**

**ПРАВИЛА**



Дополнение нужно базовой игре как кетчуп – хорошему блюду. Вас ждут 17 модулей, которые можно использовать вместе или по-отдельности. Разнообразьте меню новыми типами еды и напитков, нанимайте новых сотрудников и проводите различные акции. Открывайте заведения для любителей кофе с опытными бариста, пользуйтесь услугами лоббистов, чтобы строить дороги и парки. Кетчуп и новые идеи помогут вашим шеф-поварам попасть в рейтинг Мишлена!

«Слушай, Шеф, некоторые посетители просят кетчуп. У нас есть?»

«Мы не подаем кетчуп в этом заведении»

«Еще спрашивают, будет ли ресторан расширяться в ближайшее время? В новом квартале открылась одна забегаловка, а тут еще и дорожные работы... От посетителей отбоя нет... Может, акцию какую-нибудь сделаем?»

«Разве ты не видишь, что я работаю над новым шедевром? Как я могу сконцентрироваться, если ты меня постоянно отвлекаешь? Ах, как же мне нужна эта мишленовская звезда! Слышал про братьев Мишлен? Они начали продавать шины, а потом решили сделать каталог заведений, где можно вкусно поесть и поспать в дороге. Теперь им пользуется весь мир. Стоит хотя бы раз попасть в «Красный гид», и успех обеспечен! Одна звезда – это отменная кухня... Может быть, смешать кимчи с мороженым?..»

«Но, Шеф, посетители не просят чего-то замороженного. Все, что им нужно – это кетчуп и кофе, удобное расположение и готовое меню!»

«УБИРАЙСЯ ИЗ МОЕЙ КУХНИ СЕЙЧАС ЖЕ!»

## ВРЕМЯ ДЛЯ КЕТЧУПА И УДИВИТЕЛЬНЫХ ИДЕЙ

Дополнение для «Акул ресторанного бизнеса» добавляет в игру столь желанные для посетителей кетчуп и кофе. Количество участников увеличено до шести. В меню появляются три новых блюда: кимчи (острые овощи по-корейски), суши и лапша (большие и маленькие порции). Эта еда по-разному привлекает клиентов.

Игроков ждут новые достижения, сотрудники и рекламные компании. Появляются новые тайлы кварталов города, места, где можно выпить кофе, а также те, кто его готовит – бариста. Лоббисты позволяют строить дороги и парки, а кинозвезда первой величины дает вам неоспоримое преимущество.

Дополнение «Акулы ресторанного бизнеса: Время для КЕТЧУПА и удивительных идей» будет интересно поклонникам базовой игры, желающим опробовать новые стратегии ведения бизнеса.



# АКУЛЫ РЕСТОРАННОГО Бизнеса



**Game design:** Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

**Graphic design:** Ynze Moedt

**Kimchi Master artwork:** Moon Jeong Park

**German rules translation:** Birgit Hugk, Torsten Hintz

**Published by:** Splotter Spellen, The Netherlands, info@splotter.nl, www.splotter.nl

**Playtesting by:** 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, Michael Xuereb.

Apologies if you are not on the list, or if we spelled your name wrong!

© Splotter Spellen BV, Woerden, 2019. 1st edition.

# ВРЕМЯ ДЛЯ КЕТЧУПА и УДИВИТЕЛЬНЫХ ИДЕЙ

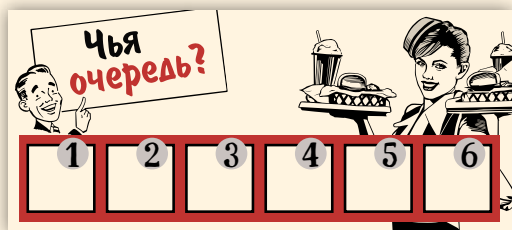
# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



1 коробка с игрой



14 памяток игроков: 6 на англ. и 6 на немец, памяток дополнения, 1 на англ. и 1 на немец, памяток Food Chain Magnate



1 планшет порядка хода для 6 игроков



1 новая ресторанный сеть:  
3 ресторана и 1 маркер очереди хода



18 кафе: по 3 на каждую ресторанный сеть



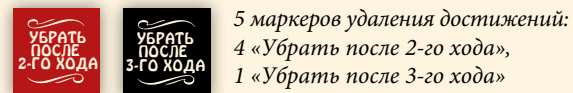
2 книги правил: 1 на английском и 1 на немецком



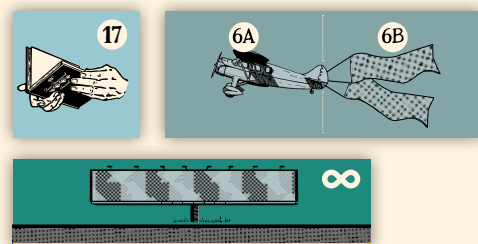
138 карт персонала



150 картдостижений



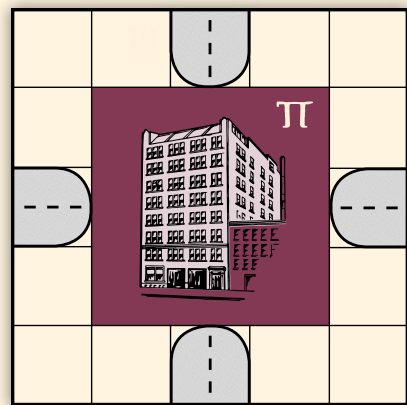
18 альтернативных карт резерва банка



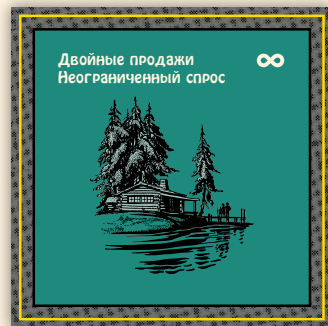
11 рекламных плиток: 4 Гиды для гурманов,  
3 Авиарекламы and 4 Гигантских плакатов (билбордов)



72 увеличенных деревянных фишки: по 12 колы, пива,  
лимонада, пиццы, лапши и бургеров



6 городских плиток



1 тайл пригородной сельской местности



4 тайла парков



3 тайла выезда на шоссе "Автострада"



8 тайлов дорог



8 маркеров дорожных заграждений



132 деревянные фишки: слева на право - 12 кимчи  
и по 40 кофе, лапши и суши



### УВЕЛИЧЕННЫЕ ФИШКИ ЕДЫ И НАПИТКОВ

Большие фишки еды и напитков заменяют 5 предметов соответствующей еды/напитков.

### ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОДУЛЕЙ

Это дополнение содержит большое количество новых модулей. В каждый модуль, добавленный к основной игре, можно играть отдельно. Мы предлагаем начать с двух основных расширений:

**Новые достижения:** используйте только модуль “Новые достижения”. Это уже немного видоизменит варианты используемых стратегий!

**Ваша первая чашка кофе:** модуль “Кофе” делает расположение ваших заведений в городе еще более важным. Попробуйте использовать этот автономный модуль вместе с модулем “Новые достижения” или без него.

После этого вы можете играть в другие модули по отдельности или в комбинациях. Вот несколько рекомендуемых вариантов интересных сочетаний от нашего шеф-повара:

**Корейский город:** модуль “Новые районы” (обязательно разместите хотя бы 1 плитку многоквартирного дома в городе) + модуль “Кимчи”

**Ночная жизнь:** модуль “Новые достижения” + модуль “Начальники ночных смен”

**Дополнительный заработок:** модуль “Кофе” + модуль “Мастера картофеля фри”

**Городской застройщик:** модуль “Лоббисты” + модуль “Новые районы” + модуль “Продажи в пригороде”

**Элитный район:** модуль “Новые достижения” + плитка парка из модуля “Новые районы” + модуль “Ресторанные критики” + модуль “Суши”

**Азиатский набор:** модуль “Суши” + модуль “Кимчи” + модуль “Лапша” + модуль “Кетчуп”

**Первопроходец:** модуль “Трудный выбор” + модуль “Кетчуп” + модуль “Кинозвезды” + модуль “Лоббисты” + модуль “Зарезервированные цены”

**Сверхурочные:** модуль “Начальники ночных смен” + модуль “Массовая реклама” + модуль “Продажи в пригороде” + модуль “Новые районы” + модуль “Лапша” + модуль “Зарезервированные цены”

**Меню Генри Ло:** все модули, кроме модуля “6-ой игрок” и модуля “Трудный выбор”.

### КОМПОНЕНТЫ

5 новых плиток города (или 6, если вы играете с модулем “Лоббисты”).

### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Нам потребовались дополнительные плитки города, чтобы можно было играть вшестером; хотелось, чтобы они были совершенно разными. Большинство плиток содержат заранее построенные улучшения или несколько ресурсов (домов или напитков). Кроме того, мы создали многоквартирные дома, в которых спрос создается в гораздо больших объемах чем в обычных домах, что можно использовать для более быстрого роста продаж.

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Новые плитки города добавляются к остальным плиткам и изменяют его карту.

### ПРАВИЛА

Перетасуйте дополнительные плитки с основными плитками города в начале игры и размещайте их, согласно общим правилам FCM. Обратите внимание, что плитка с двумя парками используется только в сочетании с модулем “Лоббисты”.

### СТАНДАРТНЫЕ ПЛИТКИ

- Плитка с тремя лимонадами предоставляет несколько пунктов выдачи напитков. При доставке напитков, в зависимости от вашего маршрута, вы можете посетить один, два или три пункта с грузчиком или водителем грузовика; это всё равно что, если бы они были на разных плитках. Пролетающий дирижабль будет получать напитки со всех трех источников.
- Плитка с домами 21 и 22 соответствует общим правилам FCM.
- Плитка с домом 25 имеет сад с самого начала и на ней нельзя построить дополнительный сад. Вы не можете проложить дополнительный маршрут на плитке с этим домом.

### ПЛИТКИ МНОГОКВАРТИРНЫХ ДОМОВ

- На плитках с номерами “P1” и “9 ¼” изображены многоквартирные дома, олицетворяющие множество людей, живущих в одном месте. Для них реклама будет очень эффективна.
- Во время фазы “Рекламы”, когда вам нужно выставить спрос на многоквартирный дом, поместите 2 рекламных маркера вместо 1; так что каждая рекламная компания будет считаться как две. Многоквартирные дома не имеют максимального спроса.
- У многоквартирных домов нет сада; но они могут получить парк, если используется модуль “Лоббисты”.
- Во время фазы “Ужина” с многоквартирными домами обращаются как с обычными домами. Число соответствует их порядку игры во время “Ужина”: “P1” находится между домами 3 и 4, а “9 ¼” - между домами 9 и 10.
- Обратите внимание, что плитка со зданием “P1” имеет 4 несвязанных входа. Вы не можете проложить маршрут через здание. Однако рекламная кампания по почтовому ящику будет действовать через него!

### ПЛИТКА С ПАРКАМИ

Плитка с двумя парками вводит парки в игру с самого начала игры и используется только в сочетании с модулем “Лоббисты”. Обратитесь к следующему разделу, описывающему модуль “Лоббисты”, за более подробными правилами использования парков.

### КОМПОНЕНТЫ

3 карты сотрудников – “Лоббист”; Дипломы достижения “Разыгран первый лоббист”; новые тайлы - дороги; тайлы парков; маркеры дорожных заграждений; по возможности, новая плитка города с двумя парками. Если вы играете 5 или 6 игроками, вам также нужно будет использовать новые плитки карты города (модуль “Новые Районы”).

### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Мы хотели позволить игрокам изменять маршруты движения на карте города, в идеале позволяя как улучшать их, так и ухудшать. Для этого был создан платный лоббист, который может влиять на мэрию, в вопросах строительства дорог. Чтобы сбалансировать игру, также были добавлены дополнительные возможности - строительство парков и повышение стоимости продаваемой продукции.

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Игроки могут нанять лоббиста; с 9:00 до 17:00 лоббист может построить дополнительную дорогу или парк. Дорожные работы задержат движение на 1 ход, после чего можно будет использовать новую дорогу. Парки увеличивают стоимость продукции в каждом непосредственно прилегающем доме.

### ПРАВИЛА

- В начале игры договоритесь, какие (если играете с модулем “Новые Районы”) новые плитки города будут использоваться. Если вы играете 5 или 6 игроками, необходимо будет использовать их все.
- “Лоббист” — это карта сотрудника. Его можно нанять напрямую, но он требует выплаты зарплаты
- Во время фазы “Работа 9:00-17:00” каждый “Лоббист” может разместить один тайл дороги или парка.
- “Лоббистов” используют после размещения домов и садов, но до размещения/перемещения новых ресторанов.
- Новых тайлов дорог и парков ограниченное количество, когда же они закончатся, “Лоббист” больше не сможет делать ничего полезного. “Лоббистов” можно уволить согласно общим правилам FCM.
- У “Лоббиста” есть ограничение на расстояние его деятельности - он может разместить маркер только рядом с дорогой, до которой может добраться: на которой находится (“расстояние” = 0), на соседней плитке (“расстояние” = 1) или на плитках, до которых необходимо сделать 2 шага.
- Новые дороги и парки должны быть размещены на пустых квадратах и не могут закрывать то, что уже было на карте.

### ДОРОГИ

- Новая дорога всегда размещается стороной «Строительные работы» вверх. Одна из стрелок должна указывать на существующий участок дороги или вход в ваш ресторан. Для каждой стрелки, указывающей прямо на существующий участок дороги, поместите маркер дорожных работ на этот участок дороги.
- В фазе “Ужин” каждый пересеченный маркер дорожных работ добавляет +1 к вашему маршруту. Строящаяся дорога пока не может быть использована.
- В фазе «Конец раунда» удалите все маркеры дорожных работ и переверните дорожный маркер лицевой стороной вверх. Отныне он функционирует как обычная дорога.
- Если две дороги расположены рядом и параллельно, они считаются соединенными.

### ПАРКИ

- Во время ужина дом или многоквартирный дом, примыкающий к парку, будет платить двойную цену за каждую еду или напиток. Это никак не влияет на “расстояние” или спрос.
- Дом может иметь сад и быть расположен рядом с парком, в этом случае он будет платить тройную (3x) цену за еду/напиток. Дом, соединенный с парком через его сад, считается смежным с парком.
- Если дом / многоквартирный дом примыкает к более чем одному парку, это не дает дополнительных бонусов; вы получаете бонус только за первый парк.
- Парки никак не влияют на спрос на суши или на максимальное количество фишек продуктов на доме.

### ДОСТИЖЕНИЕ “РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ ЛОББИСТ”

- Игроки, первыми разместившие дорогу или парк, получают диплом достижения “Разыгран первый лоббист”. Это позволяет им немедленно разместить дополнительную плитку города.
- Игрок может выбрать любую из доступных плиток города (согласовано отобранным в начале игры). Если плитки закончились, игрок не может разместить новую плитку.
- Новая плитка должна быть размещена так, чтобы одна сторона полностью соединялась со стороной одной уже размещенной плитки; она должна продолжать уже существующую в городе застройку. Новую плитку необязательно соединять дорогой с существующей дорогой. Ограничений по “расстоянию” нет.
- Новая плитка не может быть размещена со стороны карты, где есть плитка авиарекламы либо выезда на шоссе.
- Новая плитка может быть сразу использована для размещения новых ресторанов. Если игрок играет с более чем 1 “Лоббистом”, он может разместить тайл парка или дороги на новой плитке.



## КОМПОНЕНТЫ

Удалите все карты дипломов достижений из основной игры. Вместо этого используйте новые дипломы достижений, кроме: “Кто-то удовлетворил “ваш” спрос”(Модуль “Кетчуп”), “Продан первый кофе”(Модуль “Кофе”), “Разыгран первый специалист по рекламе в пригороде” (Модуль “Продажи в пригороде”), “Разыгран первый лоббист” (Модуль “Лоббисты”) (конечно же если вы не используете эти модули). Также возьмите 3 маркера «Убрать после 2-го хода» и новые рекламные плитки с авиарекламой.

## ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Достижения имеют очень сильное влияние на стратегию в Food Chain Magnate; их изменение легко объяснить, что вынуждает игроков пересмотреть свои стандартные стратегии.

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Мы хотели, чтобы у игроков, начинающих с ранней стратегией продаж, было больше возможностей; Мы также постарались сделать так, чтобы все новые этапы игры максимально отличались от игры с базовым набором достижений.

## ПРАВИЛА

### Размещение

Поместите маркер «Убрать после 2-го хода» на дипломы достижений “Разыгран первый специалист по рекламе”, “Разыгран первый консультант” и “Разыгран первый сотрудник отдела кадров”.

### Присуждение достижений

Достижения присуждаются так же, как и в основной игре.

*Обратите внимание, что многие из новых достижений требуют, чтобы вы использовали/разыграли карты, а не просто получили их в руки. Карты считаются использованными/разыгранными, если они выполняли хотя бы одну функцию, напечатанную на них во время фаз “Работа 9:00-17:00”, “Ужин” или же “Зарплата”. Взять карту в руку, обучение карты или выплата за нее зарплаты сами по себе не считаются использованием/розыгрышам карт. Например - специалисты по рекламе считаются использованными/разыгранными только в том случае, если вы действительно размещаете с ними маркеры рекламы; если вы не разместите маркер, вы не получите соответствующий диплом достижения.*

### Трудный выбор

После 2-го хода, если какие-либо достижения с маркером «Удалить после 2-го хода» все еще доступны, удалите их из игры.

## ДЕТАЛИ ДОСТИЖЕНИЙ:

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО РЕКЛАМЕ

Это достижение имеет два отдельных эффекта:

- С этого момента вы получаете \$5 за каждый жетон спроса, помещенный в дом рекламным маркером, размещенным одним из ваших специалистов по рекламе. Вы зарабатываете эти деньги в фазе “Рекламная компания”. Обратите внимание, что игра может закончиться только во время фазы “Ужин”. Если банк обанкротится во время фазы “Рекламная компания”, игра продолжается до следующей фазы “Ужина”.
- С этого момента, во время фазы “Ужин”, после вычисления “расстояния” до любого из ваших ресторанов, уменьшите “расстояние” на 2. Другими словами, рассчитывайте расстояние от клиентов до ресторанов как (цена за единицу + “расстояние” - 2). Результат может даже стать отрицательным! Это свидетельствует о популярности бренда ваших оригинальных продуктов.

#### Взаимодействие с другими достижениями и модулями:

- «Радиореклама с Пиццей», полученная благодаря достижению “ПРОДАНА ПЕРВАЯ ПИЦЦА”, никак не связана со специалистами по рекламе, поэтому и эффекты достижения не действуют.
- Многоквартирные дома и пригородная сельская местность получают по два маркера на каждого специалиста по рекламе, так что вы получите бонус в \$5 дважды.
- Сокращение “расстояния” складывается с аналогичным бонусом, предоставляемым достижением модуля “Кетчуп” -*“Кто-то удовлетворил “ваш” спрос”*.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО ПЛАКАТАМ

Дает бесплатные карты сотрудников на пляже: “Поварёнок” и “Посыльный”. Так как “Специалист по плакатам” всегда используется сразу после завершения этапа обучения, новые карточки нельзя сразу начать обучать.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО ПОЧТОВОЙ РЕКЛАМЕ

“Специалист по почтовой рекламе” может разместить второй рекламный маркер того же типа (рекламный щит или почтовый ящик). Маркер должен продавать те же товары в течение того же времени; он может быть размещен в другом месте. Должны быть соблюдены все правила для размещение рекламных маркеров. “Специалист по почтовой рекламе” будет использовать оба маркера и вернется, когда обе рекламных компании будут завершены.

Если вы используете второго “Специалист по почтовой рекламе” в этом же ходу, вы не сможете получить это преимущество дважды. Также нельзя отложить получение эффекта до следующего хода.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО АВИАРЕКЛАМЕ

В этот же ход, когда ваш “Специалист по авиарекламе” размещает авиарекламу, вы можете разместить на ней два товара. Авиареклама будет продавать и первый, и второй продукт/напиток в порядке от А до В. Используйте для этого новые рекламные тайлы авиарекламы. Если вы разыгрываете двух “Специалистов по авиарекламе” в один ход, вы не можете получить это преимущество дважды. Нельзя использовать этот эффект для почтового ящика или рекламного плаката; также нельзя отложить получение эффекта до следующего хода.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО РЕКЛАМЕ НА РАДИО

Любая радиореклама, которую вы разместите, будет постоянной. “Специалист по рекламе на радио” будет занят до конца игры. Также можно получить данное достижение, если использовать “Специалиста по рекламе на радио” для размещения чего-либо, кроме маркера радиорекламы (но только ваша радиореклама будет постоянной).

### ПРОДАН ПЕРВЫЙ БУРТЕР

Отныне у вашей карты “Владельца / CEO” 4 слота персонала. Это не зависит от каких-либо эффектов карт “Резерва банка”.

### ПРОДАНА ПЕРВАЯ ПИЦЦА

Для первых трёх домов, которые купили пиццу в этот ход, вы должны разместить по радиорекламе пиццы на два хода на плитке с домом (если есть место). Они будут работать как обычные рекламные маркеры радиорекламы. Однако они не связаны с каким-либо специалистом по рекламе, поэтому не будут предоставлять по \$5 по диплому достижения “Разыгран первый специалист по рекламе”.

### ПРОДАН ПЕРВЫЙ ЛИМОНАД

С этого момента вы можете обучать карты персонала, входящие в вашу структуру (находящиеся на работе, а не только отдыхающих на пляже), при условии, что в процессе такого обучения отдел сотрудника (их цвет) не поменяется. Все остальные правила обучения персонала по-прежнему применяются (например, необходимо задействовать “Консультанта”/ “Наставника”/ “Начальника отдела квалификации”, и нельзя объединять их усилия, если у вас нет такой способности (например через диплом достижения “Построен первый дом”)).

Вновь обученный сотрудник помещается в вашу структуру и может быть использован немедленно, если предыдущая карта сотрудника еще не использовалась. Обратите внимание: если вы проведёте обучение сотрудника до того, как впервые его используете, пропустите получение соответствующего достижения.

### ПРОДАНО ПЕРВОЕ ПИВО

Выплавивая зарплату, вы можете платить сотрудникам фишками еды/напитков. Одна фишка будет считаться за одну зарплату. Вы можете платить одним сотрудникам едой/ напитками, а другим - наличными.

#### Взаимодействие с другими достижениями и модулями:

- Установка размера зарплаты в \$3 не действует при оплате едой/напитками;
- В том редком случае, когда нельзя никого уволить и есть фишки еды/напитков, но нет денег, вы обязаны заплатить своим сотрудникам, используя фишки еды/напитков;
- Кофе не считается едой или напитком. Лапша, кимчи и суши считаются едой.

### ПРОДАНА ПЕРВАЯ КОЛА

Предоставляет в ваше распоряжение холодильник; он функционирует так же, как и в достижении из основной игры.

#### Взаимодействие с другими достижениями и модулями:

- Кофе нельзя хранить в холодильнике;
- Кимчи хранить можно, но следует соблюдать особые правила (см. “модуль Кимчи”);
- Лапшу и суши можно хранить в холодильнике.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СОТРУДНИК ОТДЕЛА КАДРОВ

Получите карту персонала "Генеральный директор"; до конца игры вы не платите ему зарплату. В том редком случае, когда "Генерального директора" больше нет, возьмите его из коробки дополнения.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ КОНСУЛЬТАНТ

Вы получаете дополнительную карту “Консультант”. Кроме того, больше не нужно увольнять сотрудников, если вы не можете выплатить им зарплату. Однако, если деньги на выплаты зарплат сотрудникам имеются, вам всё равно придется выплатить зарплату наличными (и/или едой и напитками при наличии диплома достижения “Продано первое пиво”).

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ СТАРШИЙ ПРОДАВЕЦ

С получения данного достижения каждый ход, когда вы получаете скидку в \$3 или больше, удаляйте \$100 с банка в конце фазы “Подготовка”. Эти деньги удаляются из игры. Если у нескольких игроков есть дипломы этого достижения, этот эффект будет применяться от каждого из них, поэтому каждый ход из банка может удаляться большое количество денег.

### ПОСТРОЕН ПЕРВЫЙ ДОМ

Это достижение позволяет объединять усилия учителей (одного сотрудника могут учить несколько учителей), аналогично одному из достижений в базовой игре – “Первые \$20 зарплат”.

### ПЕРВЫЙ НОВЫЙ РЕСТОРАН

Это достижение позволяет построить бесплатный постоянный почтовый ящик в квартале ресторана. Вы можете определять, что он продает. Поскольку этот почтовый ящик не связан со специалистом по рекламе, вы не получите бонуса в размере \$5 за продаваемый им спрос по эффекту достижения “Разыгран первый специалист по рекламе”.

### ПЕРВАЯ ОФИЦИАНТКА

Зарплата, выплачиваемая вашим сотрудникам, требующим зарплаты, теперь составляет \$3. Не забудьте, что достижение выдается после использования “Официантки”, а не её найма. Неиспользованные действия “Начальника отдела кадров” и “Заместителя директора по кадрам” по-прежнему дадут скидку в \$5 на общую сумму выплачиваемой зарплаты, поэтому они станут ещё эффективнее. Однако при оплате едой или напитками (см. достижение “Продано первое пиво” выше) все равно понадобится по одной фишке на каждого сотрудника.

### РАЗЫГРАН ПЕРВЫЙ ТРУЗЧИК

Привозя напитки с помощью тележек, грузовиков или дирижаблей, получите 2 напитка за каждый посещенный символ напитка вместо 1.

# КОФЕ

## КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников “Бариста стажер”, “Бариста” и “Ведущий бариста”; тайлы небольших ресторанов (кафе) на каждого игрока; деревянные фишки кофе; дипломы достижения “Продан первый кофе”; дополнительная карта сотрудника - “Специалист по кредитам”/“Администратор VIP-зала”.

## ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Каждый раз приезжая в США, поражает тот факт, что буквально все по пути останавливаются в кафе и прибывают в место назначения, неся кружки из пенополистирола, со своими именами, написанными с ошибками. Что касается игрового процесса, мы хотели создать полную альтернативу рекламным компаниям и продаже еды в ресторанах. Такой альтернативный путь развития будет особенно хорош в ситуации ценовых войн.

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Вы можете продавать кофе любому, кто проезжает мимо ваших ресторанов по пути в другое место. Вы также можете открывать кафе, которые обслуживают исключительно проезжающих мимо людей.

## ПРАВИЛА

### Кофе

Кофе готовят бариста. Его нельзя продать. Кофе не считается напитком (например, для получения дипломов достижений).

### Бариста

Бариста в вашем составе могут приготовить 1, 2 или 5 кофе; возьмите соответствующее количество деревянных фишек кофе.

### Кафе

Если вы обучите “Бариста стажер” в “Бариста”, или “Бариста” в “Ведущий бариста”, вы можете сразу разместить одно кафе на карте города. Помимо достижения, это единственный способ разместить или переместить кафе.

Кафе должно быть размещено в пустом квадрате, вплотную к дороге, на плитке городского квартала, где ещё нет кафе. Если вы размещаете кафе, обучая “Бариста”, оно должно располагаться в пределах 2-х “расстояний” от уже существующего ресторана или кафе; в противном случае вы можете разместить его, где угодно на карте города. Если вам можно разместить кафе, но у вас больше нет тайлов кафе, вы можете переместить одно из своих кафе по всей карте города. В кафе вход есть со всех четырех сторон.

Кафе продают только кофе, без еды и напитков.

Кафе можно использовать в качестве отправной точки для расчета “расстояний” других карт.

### Кофе в фазе “Ужин”

Во время фазы “Ужина”, жильцы дома пойдут в ресторан в соответствии со стандартными правилами. Если кратчайший путь к ресторану назначения проходит мимо входа в ресторан или кафе игрока, обладающего кофе, он выпьет там 1 кофе, заплатит и продолжит свой путь к выбранному ресторану.

Жильцы каждого дома будут покупать только 1 кофе в кафе или ресторане, но они остановятся и выпьют кофе в каждом заведении с кофе по дороге к месту назначения. Люди никогда не будут пить кофе в ресторане, куда они направляются.

Если есть несколько способов добраться до ресторана назначения, жильцы дома выберут самый короткий маршрут. Если существует несколько кратчайших маршрутов, они выберут тот, на котором можно выпить больше всего кофе. Если существует несколько кратчайших маршрутов, обеспечивающих одинаковое количество выпитого кофе, они будут пропускать все кафе и рестораны на той части маршрута, которую невозможно однозначно выбрать. Обратите внимание, что для определения кратчайшего маршрута “расстояние” измеряется в фрагментах карты. Количество проезжаемых квадратов дороги не имеет значения.

За каждый кофе они будут платить так же, как за еду или напитки, включая бонусы от карт, садов и т.п.

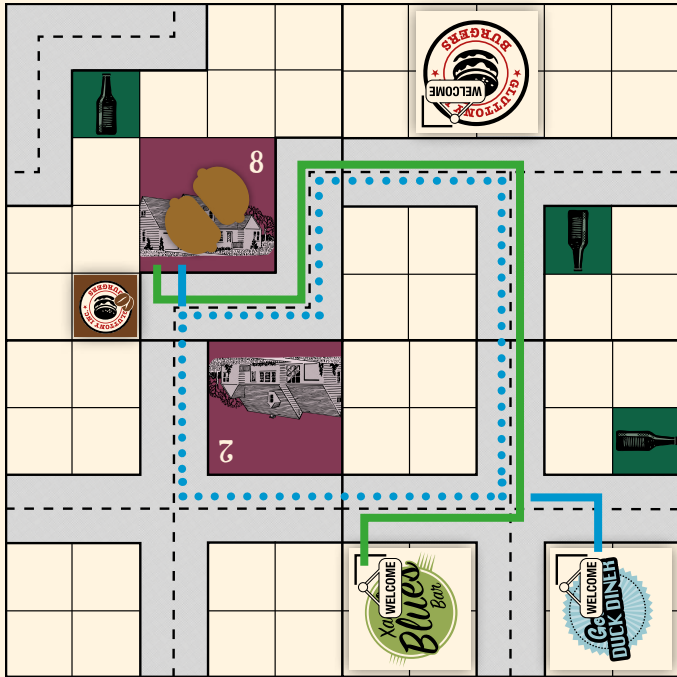
### Фаза “Конца раунда”

В фазе “Конца раунда” все оставшиеся фишки кофе выбрасываются. Кофе нельзя хранить в холодильнике.

Первый игрок(-и), продавший кофе, получает(-ют) соответствующий(-е) дипломы достижения и возможность построить дополнительное кафе в фазе “Конца раунда” сразу после продажи своего первого кофе. Постройка происходит в порядке очереди. Ограничения по “расстоянию” нет, но ограничение в одно кафе на плитку по-прежнему действует.

### ПРИМЕР

Предположим, бар Xango Blues продает гамбургеры дому 8. Всем игрокам доступны 3 кафе. Кратчайшее “расстояние” - 2; Gluttony Inc. продаст по данному пути два кофе. С другой стороны, если бы Golden Duck Diner продавал гамбургеры жильцам дома 8, Gluttony Inc. продавала бы только один кофе (из своего кафе) на маршруте их движения, так как рестораны Gluttony Inc и Xango Blues Bar пропускаются, поскольку оба находятся на возможном кратчайшем маршруте с таким же количеством возможного проданного кофе.



# КИМЧИ

## КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников “Мастер кимчи”; деревянные фишки кимчи; дополнительная карта сотрудника - “Специалист по кредитам”/“Администратор VIP-зала”.

## ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Кимчи — это традиционный корейский гарнир, который готовит “Мастер кимчи”. Ходят слухи, что любое блюдо с кимчи вкуснее! Кимчи получают путем ферментации и на его приготовление требуется время. Его запах настолько сильный, что его нужно хранить в отдельном холодильнике. Карта кимчи была создана для корейского издания FCM. Именно её игровое тестирование заставило нас рассмотреть решение о создании полноценного дополнения, так что в некотором смысле это первопричина создания всей этой коробки с дополнениями!

## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Кимчи — это блюдо, которое может приготовить “Мастер кимчи”. Во время фазы “Ужина”, жильцы каждого дома предпочтут пойти в ресторан, где есть кимчи.

## ПРАВИЛА

- Играя с модулем “Кимчи”, добавьте дополнительную карту сотрудника - “Специалиста по кредитам”/“Администратора VIP-зала” в начале игры. Он будет доступен как обычный “Специалист по кредитам”/“Администратор VIP-зала”.
- “Мастер кимчи” — это карта сотрудника. Её можно нанять напрямую, но она требует выплаты зарплаты во время фазы “Зарплата”. Это карта вида «1х» и она используется согласно всем правилам для таких карт.
- При использовании карты “Мастер кимчи”, во время фазы “Работа 9:00-17:00” она не делает ничего. Тем не менее, она готовит одну кимчи в фазе “Конец раунда”, после того как лишняя еда будет выброшена. Свежеприготовленное кимчи автоматически сохраняется до конца следующего хода.
- Кимчи не продается.
- Во время фазы “Ужина”, жильцы каждого дома предпочтут пойти в ресторан, где подают кимчи в дополнение к тому, что уже требуется в доме. В начале необходимо проверить наличие сети с рестораном, связанным с домом, который сможет обеспечить доставку еды и напитков, необходимым жильцам, и (одно) кимчи. Если есть несколько ресторанных сетей, которые могут это обеспечить, дом перейдет к сети с наименьшим “расстоянием”, согласно обычным правилам. Только если нет ресторана, обеспечивающего необходимую еду/напитки и кимчи, жильцы дома пойдут в заведение, где есть необходимая еда и напитки, но нет кимчи.
- Кимчи стоит столько же, сколько и любая другая еда или напитки. Уберите кимчи после того, как оно будет подано. Вы не можете подавать более одной кимчи на дом в фазу “Ужина”. Вы не можете подать кимчи дому, у которого нет потребностей в еде/напитках.
- В холодильнике можно хранить до 10 кимчи, но, если вы храните кимчи, нельзя хранить другую еду или напитки.

### ПРИМЕР

Есть два дома: у дома 1 есть спрос на бургер и пиццу, а у дома 2 есть спрос на две пиццы и пиво. В Santa Maria Pizza есть 1 кимчи, 2 гамбургера и 2 пиццы. В баре Xango Blues есть 2 гамбургера, 2 пиццы и 2 пива. В Golden Duck Diner есть 1 кимчи, 1 бургер, 2 пиццы и 1 пиво. Во всех сетях цену за единицу \$10 (сотрудники позволяющие изменять цены не разыгрывались).

Анализируем вначале дом 1.

Santa Maria Pizza находится на (“расстояние” + цена) = 13;

Xango Blues находится на (“расстояние” + цена) = 10;

и Golden Duck Diner находится на (“расстояние” + цена) = 12.

Несмотря на то, что Xango ближе, в дом 1 продажу осуществляет Golden Duck Diner, так как в нем есть кимчи. Golden Duck Diner зарабатывает 3 x \$10= \$30.

Затем анализируется дом 2 (все сети соединены дорогой). Только в баре Xango Blues Bar есть необходимые еда и напитки: они продаются по цене 3 x \$10 = \$30.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МОДУЛЕЙ “СУШИ” / “КИМЧИ” / “ЛАПША” / “КОФЕ”

При игре с несколькими модулями может возникнуть некоторая путаница в отношении приоритетов. Если коротко, то кимчи имеет приоритет над суши или лапшой. Итак, дом с садом оценил бы рестораны в следующем порядке предпочтений:

1. Кимчи + достаточное количество суши
2. Кимчи + необходимый набор еды и напитков.
3. Кимчи + достаточное количество лапши
4. Достаточное количество суши.
5. Необходимый набор еды и напитков.
6. Достаточное количество лапши

Если несколько из этих модулей используются совместно, в игру добавляется только один дополнительный “Специалист по кредитам”/“Администратор VIP-зала” (даже если предусмотрено три).

## СУШИ

### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников - “Повар суши” и “Мастер суши”; деревянные фишки суши; дополнительная карта сотрудника - “Специалист по кредитам”/“Администратор VIP-зала”.

### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Японское издание Food Chain Magnate было первой игрой Splotter, выпущенной другим издателем. В то время мы не думали о создании этого модуля, но после создания чего-то специально для корейской версии нам также захотелось иметь модуль японской еды. Хотя японская кухня очень разнообразна, суши, являются вероятно самым известным японским блюдом на заказ за пределами Японии.

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Суши — это блюдо, которое едят люди только в домах с садами; они предпочитают суши любой другой еде или напиткам.

### ПРАВИЛА

Суши готовятся “Поварами суши” и “Мастерами суши” так же, как и другие блюда. Суши нельзя продавать.

Во время фазы “Ужина”, любой дом с садом в первую очередь будет рассматривать возможности получить суши. Им нужен ресторан, который может предоставить по одному суши за каждый продукт, рекламируемый в этом доме (еда или напитки неважно - суши заменяет их все). Если такой ресторан найдется, они пойдут туда и купят суши вместо рекламируемых товаров (но только если весь объем спроса может быть удовлетворен с помощью суши). Если есть несколько ресторанов, в которых достаточно суши, жители дома решат, куда пойти, используя обычные правила: (цена за единицу + “расстояние”), затем по наибольшему количеству официанток, и в конце концов соглас-но очереди хода.

Суши приносят столько же денег, сколько и любая другая еда или напитки. Жетоны спроса на еду и напитки в доме сбрасываются при получении суши из ресторана.

Дома без сада никогда не захотят суши. Суши нельзя использовать вместо кофе.

Суши может быть использована для получения достижений; суши можно хранить в холодильнике.

Посмотрите правила модуля “Кимчи”, чтобы узнать, как взаимодействуют суши, лапша и кимчи.

## ЛАПША

### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников - “Повар лапши” и “Мастер лапши”; деревянные фишки лапши; дополнительная карта сотрудника - “Специалист по кредитам”/“Администратор VIP-зала”.

### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

После создания модуля “Кимчи”, для корейского издания, мы хотели создать модуль, посвященный нашему китайскому изданию; выбирая из множества вариантов блюд, мы остановились на лапше.

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Лапша может заменить любую другую еду или напиток; однако дома всегда отдадут предпочтение рекламируемым им продуктам, а не лапше, если у них будет выбор.

### ПРАВИЛА

Лапшу готовят “Повар лапши” и “Мастер лапши” так же, как и другие блюда. Лапша не рекламируется.

Во время фазы “Ужина”, если для дома (многоквартирного дома или в пригородной сельской местности) не окажется ресторана, способного удовлетворить спрос, тогда будет рассматриваться ресторан, который продает лапшу. В ресторане должна быть как минимум одна лапша на каждый жетон спроса (еда или напиток) в доме. Вы должны удовлетво-рить весь спрос дома с помощью лапши; нельзя смешивать лапшу и другие продукты питания в одном доме.

За лапшу можно заработать столько же, сколько за любую другую еду или напитки. Лапшу нельзя использовать вместо кофе. Лапша может быть использована для получения достижений; её можно хранить в холодильнике.

Посмотрите правила модуля “Кимчи”, чтобы узнать, как взаимодействуют суши, лапша и кимчи.

## КЕТЧУП

### КОМПОНЕНТЫ

Карты “Кетчуп” достижения - " Кто-то удовлетворил "ваш" спрос".

### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

В Splotter бытует несколько иное отношение к игровому дизайну, чем у многих других издателей. Мы очень серьезно относимся к соревнова-тельности игрового процесса и нашим игрокам. Не всем это нравится, и время от времени люди пишут критические обзоры, в которых итогом рассуждения является мысль, что наши игры должны быть больше похожи на все остальные. Несколько лет назад, во время игрового теста Splotter, ради шуток,мыобдумывали дополнения, которые можно было сделать, чтобы «улучшить» наши игры в угоду игрокам. Идея механиз-ма навестывания упущенного, названная нами - “Кетчупом” (Catch-up – навестать, догонять; Ketchup – кетчуп), прижилась, и в честь него даже было названо данное дополнение. Предоставим вам самим выяснить действительно ли это просто механизм навестывания упущенного или что-то более кровожадное!

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Если кто-то “украдет” спрос на один из рекламируемых вами товаров, вы получите выгоду.

### ПРАВИЛА

- Вы получаете “Кетчуп” достижение - " Кто-то удовлетворил "ваш" спрос" в конце фазы “Ужина”, когда другой игрок продал продук-цию в дом, на который ваш специалист по рекламе создал спрос. Достижение получают лица, создавшие первоначальный спрос.
- Если у дома есть спрос, созданный несколькими специалистами по рекламе, несколько игроков могут получить достижение в резуль-тате одного и того же удовлетворения спроса.
- Достижение присуждается в конце фазы “Ужина”, поэтому оно не может повлиять на остальные игровые расчеты, производимые в той же фазе “Ужина”.
- Во время фазы “Ужина”, владеющие достижением "Кетчуп", считают “расстояние” от клиентов до ресторанов как (цена за единицу + “расстояние” - 1). Другими словами, покупатели сделают еще один шаг вперед, чтобы поесть в ресторане, где есть кетчуп.
- Это никак не влияет на другие правила расчёта “расстояния”.
- Один игрок не может получить несколько “Кетчуп” достижений; но эффект “Кетчуп” достижения может быть совмещен с достиже-ниями аналогичного действия в новом наборе достижений (см. МОДУЛЬ “НОВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ”).
- Достижение “Кетчуп” работает и для заказов, содержащих только напитки, так как кетчуп улучшает вкус у всего.

## МАСТЕРА КАРТОФЕЛЯ ФРИ

### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников – “Мастер картофеля фри”

### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Нам хотелось добавить способ заработка дополнительных денег в случае установления низких базовых цен. Во время большей части тестирования это делал мороженщик (изготавливающий мороженное), но в итоге, картофель фри, лучше соответствует эпохе и правилам этого модуля.

### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Вы можете обучить специализированного “Мастера картофеля фри”. Проводя удовлетворение спроса на продукцию вместе с картофелем фри, вы получаете дополнительную фиксированную сумму на каждый дом.

### ПРАВИЛА

- Вы можете обучить “Мастера картофеля фри” из любого повара (“Повара бургеров”, “Повара пиццы”, “Повара лапши” или “Повара суши”).
- “Мастер картофеля фри” считается зеленой картой (кухонным персоналом).
- “Мастер картофеля фри” даст вам бонус в размере \$10 за каждый дом (а также многоквартирный дом и/ или пригородный сельский район), в который осуществляются продажи (они добавляют картофель фри к своему заказу). Это фиксированная сумма на дом, а не на продукты, которые они покупают. Этот бонус никоим образом не влияет на цену продукции или же “расстояние”.
- Если у вас более одного “Мастера картофеля фри”, вы получите бонус в размере \$10 за обслуживаемые дома за каждого из них.



#### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников - “Начальник ночной смены”.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Мы хотели опробовать другой формат карт управленческих специалистов. А также посмотреть, можно ли получить игровую механику, позволяющую быстро расширяться без использования сотрудников-тренеров.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

“Начальники ночной смены” позволяют использовать сотрудников, не получающих зарплату, дважды.

#### ПРАВИЛА

- “Начальники ночной смены” — это карты сотрудников. Их нанимают напрямую, но они требуют зарплату. Их нельзя обучить.
- “Начальники ночной смены” являются управленческими специалистами и соблюдают правила для данного типа карт: они могут подчиняться только генеральному директору.
- “Начальники ночной смены” являются картами «1х» и соблюдают все правила для этих карт.
- У “Начальников ночной смены” нет слотов; никакие другие карты не могут им подчиняться.
- Если в компании есть активный “Начальник ночной смены», то все сотрудники, которым не требуется выплата зарплату, работают дважды (ночная смена). Это можно трактовать, как будто если вы играете двумя копиями каждой такой карты во время обычной фазы “Работа 9:00-17:00”

#### Примечания:

- “Консультант”: нельзя обучать сотрудника, который уже прошел обучение в течении дневной смены, если у вас нет достижения, позволяющего это сделать.
- “Специалист по плакатам”: может запустить вторую рекламную кампанию; поместите оба маркера с номерами задействованной рекламы на одного и того же “Специалиста по плакатам”, чтобы указать, что он проводит две кампании.
- “Официантка”: получает двойной доход и учитывается как две официантки в фазе “Ужин” при определении посещения ресторанов клиентами.
- “Начальник отдела”: должен управлять одними и теми же сотрудниками в дневную и ночную смену; вы не можете разыграть дополнительных сотрудников.
- “Владелец” (CEO) не работает в ночную смену.



#### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников - “Специалист по массовой рекламе”.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Нам хотелось создать такой стиль игры, при котором можно наводнять рынок спросом. Эта возможность может быть особенно опасной в сочетании с некоторыми другими модулями, позволяющими продавать больше товаров в новых районах города.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Каждая сыгранная карта “Специалиста по массовой рекламе” позволяет сыграть фазу “Рекламы” ещё один раз.

#### ПРАВИЛА

- Карта сотрудника “Специалист по массовой рекламе” — это специалист по рекламе, которого можно обучить из “Специалист по плакатам”.
- “Специалист по массовой рекламе” является сотрудником рекламного отдела и следует всем правилам использования этих сотрудников.
- Для каждого активного “Специалиста по массовой рекламе” запустите повторно фазу “Рекламы”. При одном “Специалисте по массовой рекламе”, у вас будет 2 фазы “Рекламы”, с 2-мя “Специалистами по массовой рекламе” - 3 фазы “Рекламы” и т. д. Не имеет значения, какой игрок задействовал “Специалиста(-ов) по массовой рекламе” - их влияние глобально и увеличивает количество повторного проведения фазы “Рекламы” у всех.
- Маркер длительности рекламной компании в фазе “Рекламы” сбрасывается только после самой последней проведённой фазы “Рекламы” данного раунда. Таким образом вы сначала проводите 2 или более фазы “Рекламы”, а только потом сбрасываете по одной фишке рекламируемого продукта с каждого маркера рекламной компании.
- Обратите внимание, что сначала вы один раз последовательно завершаете все кампании, а только потом проводите их снова; например, если был задействован один “Специалист по массовой рекламе”, а запущенными в настоящее время рекламными кампаниями на карте города являются радиореклама «1» и рекламный плакат «11», вы должны сначала провести радиорекламу «1», а затем рекламный плакат «11». Затем, на втором этапе, вы снова проводите радиорекламу «1», а затем рекламный плакат «11», и только теперь сбрасываете по одной фишке рекламируемого продукта с каждого маркера рекламной компании.
- Всегда помните, что обычные дома могут получить не более 3 фишек рекламируемых продуктов (5, если у дома имеется сад).



#### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников – “Специалист по рекламе в пригороде”; дипломы достижения – “Разыгран первый специалист по рекламе в пригороде”; плитка для пригородной сельской местности; плитки для гигантских плакатов (билбордов); тайлы выезда на шоссе "Автострада".

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

За пригородную сельскую местность с разных её сторон потенциально может развернуться яростная борьба среди игроков. Она предоставляет альтернативу обычным рекламным кампаниям, предоставляя крупную базу для продажи продукции.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Пригородная сельская местность вокруг города рассматривается как один (потенциально огромный) дом. Только “Специалисты по рекламе в пригороде” могут там работать. Местоположение соединения пригородной сельской местности к карте города определяется первым игроком (-ами), организовавшим там рекламную кампанию.

#### ПРАВИЛА

- “Специалист по рекламе в пригороде” —это специалист по рекламе, которого можно обучить из “Специалиста по плакатам”
- “Специалист по рекламе в пригороде” является сотрудником отдела рекламы и следует всем правилам использования этих сотрудников.
- Когда вы играете “Специалистом по рекламе в пригороде”, вы можете разместить гигантский плакат (билборд) рядом с плиткой пригородной сельской местности. Есть 4 гигантских плаката (билборда), каждый из которых может быть размещен на одной стороне плитки пригородной сельской местности. Размещайте их таким образом, чтобы они полностью прилегали друг к другу (гигантский плакат(-билборд) и тайл пригородной сельской местности). Поместите жетон спроса на гигантский плакат(билборд) - еду или напиток. Гигантский плакат(билборд) вечен, он никогда не исчезнет. После размещения гигантского плаката(билборда) “Специалист по рекламе в пригороде” будет задействован им до конца игры.
- Только “Специалист по рекламе в пригороде” может размещать гигантские плакаты(билборды).
- Первый игрок(-и), использовавший “Специалиста по рекламе в пригороде”, получает(-ют) достижение “Разыгран первый специалист по рекламе в пригороде”. Это позволяет им разместить тайл выезда на шоссе "Автострада". Выезд на шоссе "Автострада" должен быть размещен таким образом, чтобы он соединялся с дорогой на выбранном тайле городского района. Его нельзя размещать над/под самолетом (маркер авиарекламы). Выезд на шоссе "Автострада" размещается сразу же во время фазы “Работа 9:00-17:00” активного игрока. Если выезда на шоссе закончились, то другие игроки, разыгрывающие “Специалистов по рекламе в пригороде”, не смогут их размещать.
- Во время рекламной компании каждый из гигантских плакатов(билбордов) создает спрос на один и тот же товар дважды. Жетоны спроса помещаются на пригородную сельскую местность. В пригородной сельской местности нет ограничений по спросу, он неограниченный.
- В фазе “Ужина” пригородная сельская местность считается домом. Этот дом всегда будет ужинать последним. “Расстояние” между пригородным сельским районом и ресторанами рассчитывается, начиная с любого выезда на шоссе "Автострада". Как и в случае с любым другим домом, для продажи ресторан должен быть в состоянии удовлетворить все потребности пригородной сельской местности.



#### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников – “Ресторанный критик”; рекламные плитки – “Тиды для гурманов”.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Мы хотели создать новые типы рекламных плиток. Какое-то время мы рассматривали возможность использования довольно сложного 5-звездного рейтинга Мишлен как дань уважения французской кухне, так как игра очень популярна во Франции; но эта более простая система лучше работает в игре.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

“Ресторанный критик” создает спрос на любую продукцию во все дома с садом.

#### ПРАВИЛА

“Ресторанный критик” — это специалист по рекламе, которого можно обучить из “Специалиста по плакатам”. Во время фазы “Работа 9:00-17:00” они могут разместить рекламную плитку “Тид для гурманов”. Плитка кладется сбоку от карты города. Она следует тем же правилам, что и другие рекламные плитки: вы можете разместить от 1-ой до 3-х рекламных плитки того же типа; “Ресторанный критик” будет занят, пока проходит рекламная компания “Тиды для гурманов”; каждый ход “Тид для гурманов” будет создавать спрос в зависимости от номера заказа.

“Тид для гурманов” будет размещать 1 жетон спроса указанного типа во все дома с садом. В дома без сада, в том числе квартиры, дома только с парком и пригородную сельскую местность спрос не создается.



#### КОМПОНЕНТЫ

Карты сотрудников кинозвезд – “Кинозвезда первой величины”, “Кинозвезда второй величины”, “Кинозвезда третьей величины”. Это уникальные сотрудники, каждого из которых можно нанять по одному.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Мы поняли, что официантки не так полезны, как в ранних тестах игры, поэтому решили предоставить им возможности для дальнейшей карьеры. Говорят, что каждая официантка - кинозвезда, ожидающая своей роли. Мы чувствовали, что кинозвезды хорошо впишутся в игровую механику, с предоставлением им главной роли в своё время.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Игроки могут обучить своих официанток карьере кинозвезд. Кинозвезда может выбрать очередь хода раньше других игроков.

#### ПРАВИЛА

- Можно обучить официантку любой из карт кинозвезды (обычно первый игрок выбирает “Кинозвезду первой величины”). Каждая кинозвезда уникальна. Кинозвезды — это карта сотрудников «1х» и для них соблюдают все правила этих карт (у игрока не может быть более одной кинозвезды).
- Кинозвезды требуют зарплаты.
- В фазе «Очередь хода» игроки, в штате компании которых есть действующая кинозвезда, выбирают свою очередь хода самыми первыми.
- Если у игроков есть несколько кинозвезд, сначала очередь хода выбирает “Кинозвезда первой величины”, затем “Кинозвезда второй величины”, и наконец “Кинозвезда третьей величины”.
- В фазе “Ужина”, в случае ничьи, которая должна определяться количеством официанток, такую ничью автоматически выигрывает игрок с кинозвездой. “Кинозвезда первой величины” побеждают “Кинозвезду второй величины”; “Кинозвезда первой величины” и “Кинозвезда второй величины” побеждают “Кинозвезду третьей величины”.
- В отличие от официанток, кинозвезды не приносят дохода.

#### КОМПОНЕНТЫ

По 3 новых карты резерва банка на каждого игрока. Карты резерва банка из основной игры не используются.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Мы хотели поэкспериментировать с другими эффектами для карт резерва банка, так как, учитывая быстрый рост ресторанных сетей игроков, наблюдаемый во многих играх, текущий механизм карты резерва банка, иногда почти не влияет на продолжительность игры.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Карты резерва банка, выбранные в начале игры, больше не влияют на количество слотов или денег в банке. Вместо этого они меняют базовую цену на все товары.

#### ПРАВИЛА

- В начале игры выберите карты резерва банка, используя их альтернативный набор из данного модуля.
- Когда наличные деньги в банке заканчиваются в первый раз, добавьте \$200 за каждого игрока в банк.
- Это может изменить базовую цену до конца игры. Во-первых, проверьте, есть ли карты резерва банка, количество которых больше, чем любых других. При выполнении данного условия – установите цену на данной карте резерва банка как новую базовую цену за единицу товара.
- В случае одинакового количества различных карт резерва банка – следуйте следующему правилу: \$20 одерживают верх над \$10 и \$5; \$5 над \$10.
- С этого момента используйте эту новую базовую цену во время фазы “Ужина”.

#### КОМПОНЕНТЫ

5 маркеров удаления достижений.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Во многих партиях при тестировании и в онлайн-играх мы увидели, что игроки часто следуют схожей стратегии, так как они получают несколько одинаковых достижений в первых раундах. В новом модуле достижений мы заставили игроков выбирать между тремя «стартовыми» достижениями. То же самое можно сделать и с достижениями из основной игры.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Начальный комплект достижений может быть получен, только если вы планируете получить их уже с первого раунда, заставляя игроков выбирать между ними.

#### ПРАВИЛА

Модуль “ТРУДНЫЙ ВЫБОР“ должен сочетаться со стандартными набором достижений из базовой игры.

*Поместите «Убрать после 2-го хода» на следующие дипломы достижений:*

- “Первая реклама бургера”
- “Первая реклама пиццы”
- “Первая реклама напитка”
- “Первая квалификация”

*Поместите «Убрать после 3-го хода» на следующие дипломы достижений:*

- “Наём 3 сотрудников за 1 ход”

В конце раунда второго хода, если какое-либо из дипломов достижений с маркером «Убрать после 2-го хода» все еще находится в игре, удалите их. Они больше не будут доступны. Сделайте то же самое после 3 хода для достижения “Наём 3 сотрудников за 1 ход”.

#### КОМПОНЕНТЫ

Дополнительные фишки еды/напитков; дополнительная памятка игрока; дополнительная сеть ресторанов “Siap Faji”.

#### ПРЕДПОСЫЛКИ СОЗДАНИЯ

Множество просьб и запросов на создание версии игры для 6 игроков.

#### ОСНОВНАЯ ИДЕЯ МОДУЛЯ

Игра с модулем ничем не отличается от основной игры кроме первоначальной раскладки.

#### ПРАВИЛА

В начале игры город формируется из 24 плиток городских районов – образуя прямоугольник 4х6 плиток (обязательно использование модуля “Новые районы”). В остальном игра ничем не отличается от стандартной.

