



FOOD CHAIN

Magnate



REGOLAMENTO

RICONOSCIMENTI

Autori: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Grafica & Layout: Ynze Moedt, Iris de Haan

Illustrazione di copertina: Nache Ramos

Illustrazione Kimchi Master: Moon Jeong Park

Playtest: Jessica Aduana, Gianluigi d'Amore, Mauro Annino, Rianne Berger, Owen Bowyer, Robin Cafolla, Jess Cassidy, Isaac Childres, Roberto Ching, Seyit Cinici, 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 Notseth, David Paintin, Sascha Parsa, Larissa Pauli, Tom Piercy, Darren Quinn, Eric Rasmussen, Fratti Reinald, Ben Robinson, Morten Rønning, Joe Rushanan, Mike Shaw, Geoff Simons, Daniel Simpson, Matt Simpson, Dave Sidore, Max Sommer, Pip Spall, Geoff Speare, Hanna Stasiukiewicz, Philipp Steinfort, Juriaan van der Ster, Edward Uhler, Dag Ve, Anna Vervat, Aljosa Vizovisek, Sebastian Weber, Simon Weinberger, Michael Wilck, Peter Wolf, James Wood, James Woodward, Michael Xuereb.

Ci scusiamo se non siete nella lista o se abbiamo sbagliato a scrivere il vostro nome!



© Splotter Spellen BV, Woerden, 2015-2023.

www.splotter.nl

EDIZIONE ITALIANA

MS Edizioni/Magic Store Srl

**Responsabile del Progetto,
Editing e Layout:** Paolo Veronica.

Traduzione: Lorenzo Maria Conti.

Revisione: Giacomo Gentile, Angelo Ricci.

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Prima Edizione - Ultima Modifica (14 settembre 2023)

DUBBI SULLE REGOLE?

ISCRIVITI AL GRUPPO

WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/FCM.ITALIA



www.msedizioni.it

IG/FB: @MSedizioni

FOOD CHAIN

Magnate

"Chef! I clienti chiedono del ketchup, ne abbiamo?".

"I miei ristoranti non servono il ketchup".

"Chiedono anche se prima o poi rinnoveremo il ristorante,
ne ha aperto uno nel nuovo quartiere, dicono sia sempre pieno".

"Sto lavorando al mio nuovo capolavoro! Fammi concentrare! Ho bisogno di
quella stella Michelin, e la otterro' con questo nuovo piatto di sushi!

O forse se combino il kimchi con la pizza...".

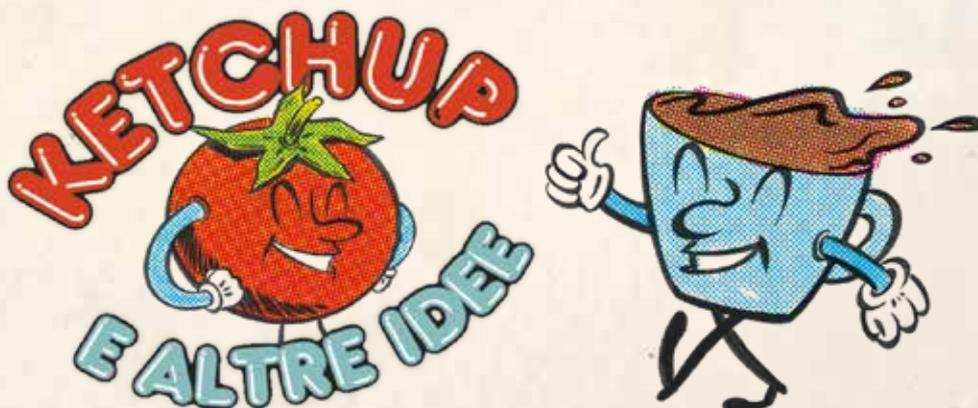
"Ma chef, i suoi clienti non vogliono piatti troppo elaborati,
vogliono ketchup e caffè, un nuovo menu' e magari un ristorante piu' moderno.

"Fuori dalla mia cucina! Subito!"

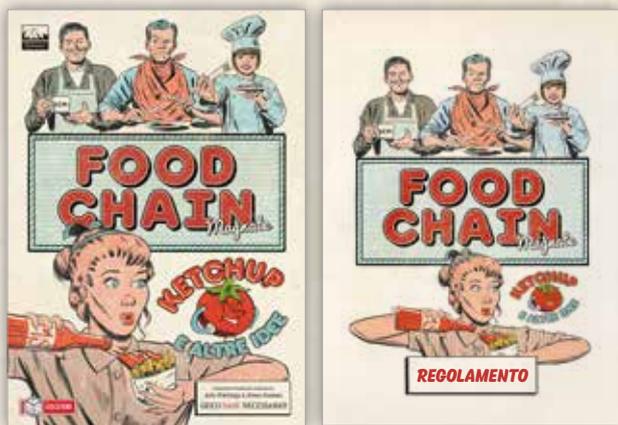
Ketchup e altre Idee è un'espansione per Food Chain Magnate.

Include nuove carte obiettivo, nuove tessere mappa con nuovi edifici,
le caffetterie dove fare una pausa prima di andare a mangiare,
lobbisti in grado di posizionare parchi e nuove strade,
nuovi segnalini cibo (kimchi, sushi e noodles), nuovi dipendenti,
componenti per il sesto giocatore, ma soprattutto...
un fiume di ketchup!

Una partita può essere giocata da 2-6 giocatori esperti in 2-4 ore.

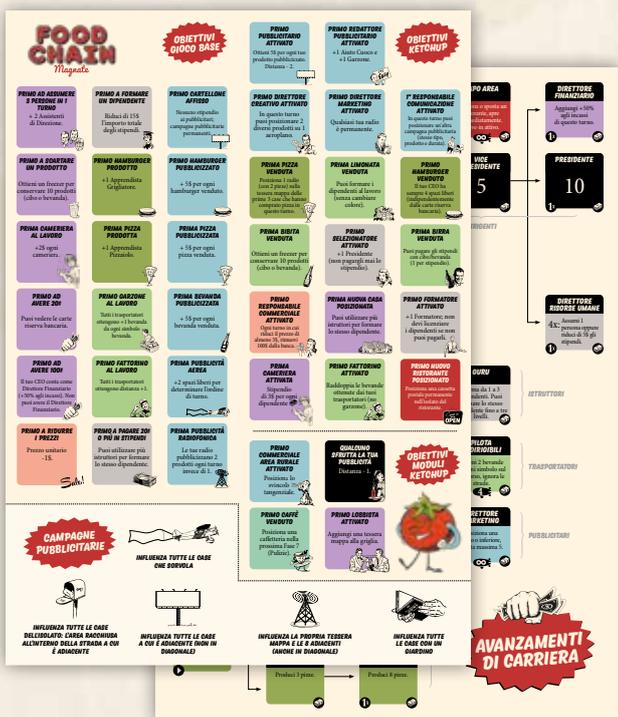


COMPONENTI



1 scatola

1 regole



6 menù di gioco ketchup (a due lati) + 1 menù del gioco base



1 nuova catena di ristoranti:

3 segnalini ristorante (a due lati) + 1 segnalino ordine di turno



18 segnalini caffetteria: 3 per ogni catena di ristoranti



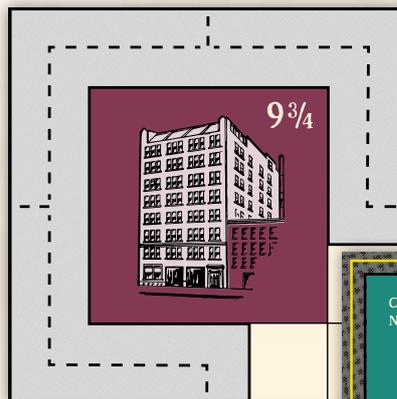
1 tracciato ordine di turno per 6 giocatori



8 tessere strada (a due lati)



3 segnalini svincolo tangenziale



6 tessere mappa



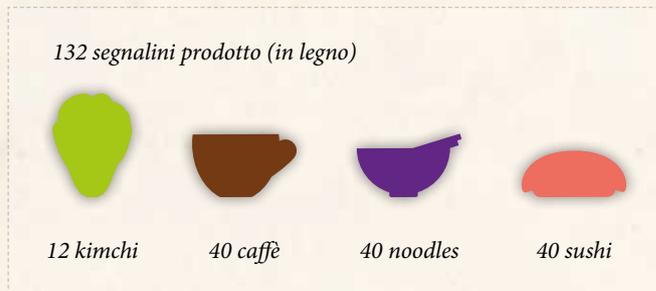
8 segnalini lavori in corso



4 tessere parco



1 tessera area rurale



REGOLE GENERALI



138 carte dipendente

Una nota sulla traduzione delle carte dipendente: nell'edizione originale di Food Chain Magnate: Ketchup e altre Idee, la maggior parte delle professioni sono di genere neutro, come vuole la lingua inglese. In questa localizzazione, a causa di alcune limitazioni di spazio e per favorire la fluidità del regolamento, abbiamo deciso di tradurre la maggior parte delle professioni al maschile.



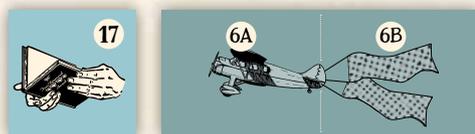
150 carte obiettivo



18 carte riserva bancaria alternative



5 segnalini obiettivo esaurito:
4 "Rimuovi dopo il turno 2",
1 "Rimuovi dopo il turno 3".



11 segnalini campagna pubblicitaria (numerati, a due lati):
4 guide gastronomiche, 3 aeroplani e 4 cartelloni giganti.

Quantità dei componenti: le carte obiettivo, i segnalini prodotto, i segnalini lavori in corso e le banconote sono da considerarsi illimitati. Tutti gli altri componenti sono limitati al numero presente nella scatola.

SEGNALINI PRODOTTO GRANDI

Ogni segnalino prodotto (cibo e bevande) grande equivale a 5 segnalini prodotto del tipo corrispondente.

Es: 1 segnalino noodles grande  = 5 segnalini noodles 

CARTE DEL GIOCO BASE

Questa espansione include le versioni aggiornate di alcune carte dipendente del gioco base che mostrano, in rosso, il nuovo avanzamento di carriera. Sostituite le vecchie carte con la loro nuova versione quando utilizzate un modulo che include quello specifico avanzamento di carriera (ad esempio, se utilizzate il modulo "Star del Cinema" sostituite le Cameriere). Inoltre, per le vostre partite in 6 giocatori, sono presenti copie aggiuntive di alcune carte obiettivo del gioco base, così da averne sei copie ognuna (il gioco base contiene già sei copie di molte carte obiettivo e della carta CEO).

SCENARI CONSIGLIATI

Questa espansione introduce 16 nuovi moduli. Ogni modulo è una mini-espansione che può essere aggiunta, anche singolarmente, al gioco base.

Durante le vostre prime partite vi consigliamo di aggiungere questi due moduli:

- **Nuovi Obiettivi:** aggiungete il modulo "Nuovi Obiettivi" e vedrete un cambiamento radicale nelle vostre strategie di gioco!
- **Un Buon Caffè:** il modulo "Caffè" enfatizza il posizionamento delle tessere mappa. Provate ad aggiungerlo da solo, con o senza il modulo "Nuovi Obiettivi".

In seguito potrete aggiungere gli altri moduli, sia da soli sia combinandoli tra loro. Ecco le proposte dello chef per abbinamenti davvero gustosi:

- **Città Coreana:** Nuovi Quartieri (verificate che nella griglia sia presente almeno 1 tessera mappa con un condominio) + Kimchi.
- **Vita Notturna:** Nuovi Obiettivi + Responsabili del Turno di Notte.
- **Sopravvivenza:** Caffè + Friggitore.
- **Quartiere Esclusivo:** Nuovi Obiettivi + tutte le tessere Parco del modulo "Nuovi Quartieri" + Critici Gastronomici + Sushi.
- **Costruttore di Sogni:** Lobbisti + Nuovi Quartieri + Commerciali Aree Rurali.
- **Fusion:** Sushi + Kimchi + Noodles + Ketchup
- **Prima Mossa:** Scelte Difficili + Ketchup + Star del Cinema + Lobbisti + Prezzi Minimi.
- **Straordinari:** Responsabili del Turno di Notte + Commerciali Aree Urbane + Commerciali Aree Rurali + Nuovi Quartieri + Noodles + Prezzi Minimi.
- **Mappazione:** tutti i moduli tranne "6 giocatori" e "Scelte Difficili".

NUOVI QUARTIERI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

5 nuove tessere mappa (6 se giocate con il modulo "Lobbisti").

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Servivano tessere aggiuntive per le partite in 6 giocatori e le volevamo diverse da quelle del gioco base. Queste nuove tessere contengono già case, bevande, parchi e/o strade. Inoltre abbiamo aggiunto i condomini: edifici densamente popolati e particolarmente sensibili alle campagne pubblicitarie.

IDEA DI BASE

Aggiungendo nuove tessere aumentano anche le possibili combinazioni nella preparazione della mappa.

REGOLE

A inizio partita, durante la preparazione della mappa, mescolate le nuove tessere mappa con quelle del gioco base e, in base al numero di giocatori, formate la griglia. Aggiungete la tessera con i due parchi solo se giocate con il modulo "Lobbisti".

TESSERE BASE

- **Tessera con tre simboli limonata:** considerate i simboli bevanda come se fossero su tessere mappa differenti (ai fini del calcolo del percorso dei vostri trasportatori). A seconda del percorso utilizzato, quando prendete le bevande con un Fattorino o un Autotrasportatore, potete incontrare uno, due o tre simboli bevanda. Se sorvolate questa tessera con il Pilota di Dirigibili, prendete le bevande da tutti e tre i simboli.
- **Tessera con le case 21 e 22:** segue le normali regole.
- **Tessera con la casa 25:** questa casa ha già un giardino e non può averne un altro. La strada su questa tessera non attraversa la casa ma termina su di essa.

CONDOMINI

Le tessere numerate Π e $9\frac{3}{4}$ contengono condomini: rappresentano molti abitanti che vivono nello stesso luogo. Le campagne pubblicitarie sui condomini sono molto efficaci.

- Durante la Fase 6 (pag. 13, regole base), ogni volta che dovete influenzare un condominio, posizionate 2 segnalini prodotto invece di 1 (come se ogni campagna pubblicitaria si attivasse due volte).
- I condomini non hanno un limite di prodotti (vedi Fase 6/Limite di prodotti, pag. 13, regole base).
- I condomini non possono avere un giardino ma, se aggiungete il modulo "Lobbisti", possono avere un parco.
- Durante la Fase 4 (pag. 12, regole base), considerate i condomini come fossero normali case. Il condominio Π viene servito tra la casa 3 e la casa 4, mentre il condominio $9\frac{3}{4}$ viene servito tra la casa 9 e la casa 10.
- Le 4 strade sulla tessera con il condominio Π non lo attraversano, ma terminano su di esso. Una campagna pubblicitaria con una cassetta postale passerà comunque attraverso il condominio!

PARCHI

La tessera con i due parchi introduce i parchi fin dall'inizio della partita (per le regole dei parchi vedi "Lobbisti" a pagina 7).

KETCHUP

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte obiettivo QUALCUNO SFRUTTA LA TUA PUBBLICITÀ.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Noi della Spotter tendiamo ad avere una visione differente sulla progettazione dei giochi rispetto a molti altri editori: prendiamo molto seriamente la competizione e i nostri giocatori. Questo non piace a tutti e così, ogni tanto, le persone scrivono recensioni critiche dove in sostanza suggeriscono che i nostri giochi dovrebbero essere più simili a tutti gli altri. Anni fa, durante un evento di playtest, ci siamo divertiti proponendo modifiche che potessero andare in questa direzione. Abbiamo sviluppato l'idea di un meccanismo di recupero, ed è per questo che abbiamo chiamato questa espansione Ketchup. A voi l'arduo compito di scoprire se è veramente un meccanismo di recupero, oppure se rende solo il gioco più competitivo!

In inglese si definisce "Catch-up mechanism" (da cui il gioco di parole) quel meccanismo che permette al giocatore in svantaggio di ricevere un aiuto per recuperare.

IDEA DI BASE

Ottenete un vantaggio se qualcuno approfitta delle vostre campagne pubblicitarie per vendere i suoi prodotti.

REGOLE

OBIETTIVO QUALCUNO SFRUTTA LA TUA PUBBLICITÀ.

Requisito. Alla fine della Fase 4 (pag. 12, regole base), un altro giocatore vende a una casa su cui un vostro pubblicitario ha posizionato un segnalino prodotto. Se sulla casa sono presenti segnalini prodotto posizionati da più pubblicitari, più giocatori possono ottenere questa carta obiettivo.

Bonus. Per il resto della partita, durante la Fase 4, ottenete distanza -1 (il calcolo diventa quindi: prezzo unitario + distanza - 1). In altre parole, gli abitanti sono disposti ad attraversare una tessera in più per mangiare in un ristorante che serve il ketchup.

Questo bonus si applica solo nel calcolo della distanza della Fase 4 e si applica anche se le richieste contengono solo bevande (il ketchup rende tutto più gustoso!).

Questo bonus può sommarsi a quello di altri obiettivi simili presenti nel modulo "Nuovi Obiettivi".

Questo bonus è attivo a partire dal turno successivo, dal momento che ottenete questa carta obiettivo quando la Fase 4 è già conclusa.

LOBBISTI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Lobbista, carte obiettivo **PRIMO LOBBISTA ATTIVATO**, tessere strada, tessere parco, segnalini lavori in corso, nuova tessera mappa con due parchi (opzionale).

In una partita con 5 giocatori vi consigliamo di aggiungere almeno 5 nuove tessere mappa altrimenti, se più giocatori ottengono la carta obiettivo **PRIMO LOBBISTA ATTIVATO** nello stesso turno, potreste non avere abbastanza tessere mappa da aggiungere alla griglia. In 6 giocatori vi consigliamo di aggiungerle tutte, anche se solo i primi 2 giocatori che ottengono la carta obiettivo potranno posizionare la nuova tessera mappa.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Volevamo permettere ai giocatori di cambiare i collegamenti sulla mappa, dando loro la possibilità di creare collegamenti migliori o peggiori. Così abbiamo ideato un Lobbista stipendiato in grado di influenzare l'amministrazione comunale con lo scopo di far costruire nuove strade. Per bilanciare il gioco, il Lobbista può anche costruire i parchi per aumentare il valore delle proprietà.

IDEA DI BASE

Durante la Fase 3 (pag. 9, regole base), i giocatori possono assumere un Lobbista in grado di costruire una nuova strada o parco. I lavori stradali bloccheranno il traffico per un turno, dopodiché la nuova strada potrà essere utilizzata. I parchi aumentano il valore di tutte le case e condomini a cui sono direttamente adiacenti.

REGOLE

A inizio partita, prima della preparazione della mappa, scegliete se e quali nuove tessere mappa aggiungere e mischiatele assieme a quelle del gioco base. Rimettete le tessere mappa inutilizzate nella scatola. Dopo aver formato la griglia (pag. 6, regole base), posizionate le tessere mappa avanzate nella riserva comune.

- Il Lobbista è una carta dipendente con un **ruolo iniziale** ►. Può essere assunto direttamente e percepisce uno stipendio .
- Nella Fase 3 (vedi *Posizionare nuove case e giardini*, pag. 11, regole base), dopo che sono state posizionate nuove case e giardini (ma prima che vengano posizionati o spostati nuovi ristoranti), ogni Lobbista può posizionare un segnalino strada o parco.
- I segnalini strada e parco sono limitati al numero presente nella scatola. Una volta esauriti, il Lobbista non è più utile (può essere licenziato secondo le normali regole, pag. 13, regole base).
- Il Lobbista può posizionare sulla mappa un segnalino a distanza 2 utilizzando le strade (2). I segnalini strada e parco devono essere posizionati su caselle vuote della mappa e devono essere adiacenti alla strada utilizzata per raggiungere quella tessera mappa.

STRADE

- Quando posizionate un nuovo segnalino Strada, il lato "Lavori in Corso" deve essere a faccia in su. Inoltre, almeno una delle frecce deve puntare a un tratto già esistente di strada o all'ingresso di un vostro ristorante. Per ogni freccia che punta direttamente a una casella strada già esistente, posizionate un segnalino Lavori in Corso su quella casella strada.

- Nella Fase 4 (vedi *Concorrenza/2b*, pag. 12, regole base), ogni segnalino lavori in corso attraversato aggiunge +1 alla distanza. Una strada con il lato "Lavori in Corso" a faccia in su non può mai essere utilizzata.
- Nella Fase 7 (pag. 13, regole base), rimuovete tutti i segnalini lavori in corso e capovolgete i segnalini strada presenti sulla mappa in modo che il lato "Lavori in Corso" sia a faccia in giù: d'ora in avanti considerateli come normali strade.

PARCHI

- Nella Fase 4 (vedi *Incassi*, pag. 12, regole base), ogni catena incassa il **doppio** del prezzo unitario per ogni prodotto venduto a una casa o a un condominio direttamente adiacente a un parco. Questo non influenza in nessun modo le richieste o il ristorante scelto dagli abitanti in caso di concorrenza.
- Una casa può avere un giardino ed essere adiacente ad un parco, in questo caso la catena incassa il **triplo** (3x) del prezzo unitario. Una casa collegata a un parco attraverso il suo giardino è considerata adiacente al parco.
- Una casa o un condominio possono essere adiacenti a più di un parco, ma ottengono solo il vantaggio relativo al primo parco posizionato (2x prezzo unitario).
- I parchi non influiscono sulla richiesta di sushi (pag. 15) o sul numero massimo di segnalini prodotto (vedi *Fase 6/Limite di prodotti*, pag. 13, regole base).

OBIETTIVO PRIMO LOBBISTA ATTIVATO

Requisito. Posizionare un segnalino strada o parco sulla mappa.

Bonus. Scegliete una delle tessere mappa ancora disponibili nella riserva comune e posizionatele ovunque sulla griglia, in modo che un suo lato sia completamente connesso a quello di una tessera mappa già posizionata. Quando posizionate la tessera, le strade non devono necessariamente essere collegate.

Se più giocatori ottengono questo obiettivo nello stesso turno, le tessere mappa potrebbero non essere sufficienti per tutti, in questo caso posizionatele in ordine di turno.

La nuova tessera mappa non può essere posizionata sopra a un segnalino aeroplano o svincolo tangenziale.

Se nel vostro organigramma sono presenti uno o più Direttori di Ristorante e/o un Capo Area, potete posizionare subito un nuovo ristorante sulla nuova tessera mappa.

Se nel vostro organigramma sono presenti due o più Lobbisti, potete posizionare subito un nuovo parco o una nuova strada sulla nuova tessera mappa.

NUOVI OBIETTIVI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Segnalini obiettivo esaurito “Rimuovi dopo il turno 2” e nuove tessere Aeroplano. Sostituite tutte le carte obiettivo del gioco base con le nuove carte obiettivo presenti in questa espansione ad eccezione di: **QUALCUNO SFRUTTA LA TUA PUBBLICITÀ**, **PRIMO CAFFÈ VENDUTO**, **PRIMO COMMERCIALE AREA RURALE ATTIVATO**, e **PRIMO LOBBISTA ATTIVATO** (utilizzate queste carte obiettivo solo se aggiungete anche i moduli corrispondenti).

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Gli obiettivi hanno un grande impatto sulla strategia di Food Chain Magnate. Questi nuovi obiettivi sono semplici da spiegare, ma costringono i giocatori a rivalutare completamente le loro strategie e il loro modo di giocare.

IDEA DI BASE

Volevamo dare più scelte ai giocatori che iniziano la partita con una strategia basata sui pubblicitari; inoltre abbiamo tentato di differenziare il più possibile gli obiettivi rispetto a quelli del gioco base.

NUOVI OBIETTIVI IN DETTAGLIO

REGOLE DEGLI OBIETTIVI DEI MODULI

- **QUALCUNO SFRUTTA LA TUA PUBBLICITÀ:** Ketchup (pag. 6)
- **PRIMO CAFFÈ VENDUTO:** Caffè (pag. 8)
- **PRIMO COMMERCIALE AREA RURALE ATTIVATO:** Commerciali Aree Rurali (pag. 13)
- **PRIMO LOBBISTA ATTIVATO:** Lobbisti (pag. 7)

PRIMO PUBBLICITARIO ATTIVATO

Requisito. Attivare un pubblicitario per posizionare un segnalino campagna pubblicitaria.

Bonus. Per il resto della partita:

- Ottenete 5\$ per ogni segnalino prodotto posizionato su una casa tramite un segnalino campagna pubblicitaria posizionato da uno dei vostri pubblicitari. Ottenete questo denaro durante la Fase 6 (pag. 13 regole base). Dal momento che la partita può terminare solo alla fine della Fase 4, se la banca esaurisce il denaro durante la Fase 6, la partita continua fino alla fine della successiva Fase 4.
- Nella Fase 4, dopo aver determinato la distanza (vedi Fase 4/2b, pag. 12, regole base), ridugetela di 2. In altre parole, per scegliere in quale ristorante andranno a mangiare gli abitanti di una casa, il calcolo diventa **prezzo unitario + distanza - 2**. Il risultato potrebbe essere negativo (questo rappresenta la fedeltà verso i vostri prodotti “originali”).

Interazione con altri obiettivi e moduli:

- La “Radio Pizza” dell’obiettivo **PRIMA PIZZA VENDUTA** non vi fa ottenere questo obiettivo (il segnalino campagna pubblicitaria radiofonica non è collegato a nessun pubblicitario).
- I condomini e l’area rurale ottengono 2 segnalini prodotto per campagna pubblicitaria, quindi otterrete due volte il bonus di 5\$.
- Il bonus “Distanza -2” può sommarsi al bonus “Distanza -1” dell’obiettivo **QUALCUNO SFRUTTA LA TUA PUBBLICITÀ** del modulo “Ketchup”.

REGOLE

Posizionate un segnalino “Rimuovi dopo il turno 2” sui mazzi delle carte obiettivo **PRIMO PUBBLICITARIO ATTIVATO**, **PRIMO FORMATORE ATTIVATO** e **PRIMO SELEZIONATORE ATTIVATO**.

NUOVO REQUISITO: ATTIVARE UNA CARTA

I nuovi obiettivi seguono le regole del gioco base (pag. 14, regole base), ma introducono un nuovo requisito: **PRIMO “DIPENDENTE” ATTIVATO**.

Un dipendente è attivato solo quando svolgete la sua azione (come indicato nel testo sulla carta) durante la Fase 3, Fase 4 oppure Fase 5 e non quando lo posizionate nell’organigramma, lo formate oppure gli pagate lo stipendio.

I pubblicitari vengono attivati solo se posizionate, grazie a loro, un segnalino campagna pubblicitaria; se non ne posizionate almeno uno, non ottenete la carta obiettivo corrispondente.

SCELTE DIFFICILI

Al termine del turno 2, rimuovete dal gioco tutti i mazzi delle carte obiettivo con sopra il segnalino “Rimuovi dopo il turno 2”.

PRIMO REDATTORE PUBBLICITARIO ATTIVATO

Requisito. Attivare un Redattore Pubblicitario.

Bonus. Prendete immediatamente un Aiuto Cuoco e un Garzone e aggiungeteli alle carte in spiaggia. Non potete formare subito questi dipendenti (perché nella Fase 3, “2. Formare Dipendenti” viene prima di “3. Avviare Campagne Pubblicitarie”).

PRIMO RESPONSABILE COMUNICAZIONE ATTIVATO

Requisito. Attivare un Responsabile Comunicazione.

Bonus. Potete posizionare immediatamente un secondo segnalino campagna pubblicitaria, come segue:

- deve avere lo stesso tipo di segnalino appena posizionato dal vostro Responsabile Comunicazione (cartellone o cassetta postale);
- deve pubblicizzare lo stesso prodotto e per la stessa durata;
- può essere posizionato in una tessera mappa differente, ma sempre a distanza 3 utilizzando le strade (3).

Il pubblicitario sarà collegato a entrambi i segnalini e tornerà disponibile solo al termine di entrambe le campagne pubblicitarie.

Tutte le regole per il posizionamento del segnalino campagna pubblicitaria rimangono invariate (pag. 10, regole base).

Se attivate un secondo Responsabile Comunicazione nello stesso turno, non ottenete questo bonus una seconda volta. Non potete utilizzare questo bonus in un turno successivo.

PRIMO DIRETTORE MARKETING ATTIVATO

Requisito. Attivare un Direttore Marketing.

Bonus. Per il resto della partita, ogni campagna radiofonica che avviate è permanente. Il Direttore Marketing che ha avviato la campagna sarà occupato per il resto della partita. Ottenete questo obiettivo anche se il vostro Direttore Marketing posiziona un segnalino campagna pubblicitaria diverso dal segnalino radio, ma solo le vostre campagne radiofoniche sono permanenti.

PRIMO DIRETTORE CREATIVO ATTIVATO

Requisito. Attivare un Direttore Creativo.

Bonus. Se in questo turno il vostro Direttore Creativo ha posizionato un segnalino aeroplano, potete posizionare sopra al segnalino due prodotti differenti tra loro. Utilizzate i nuovi segnalini aeroplano (A/B) per pubblicizzare entrambi i prodotti in ordine, prima A a poi B. Se attivate un secondo Direttore Creativo nello stesso turno, non ottenete questo bonus una seconda volta. Non potete utilizzare questo bonus su una cassetta postale o cartellone, né utilizzarlo in un turno successivo.

PRIMA PIZZA VENDUTA

Requisito. Vendere una pizza.

Bonus. Per le prime tre case che comprano pizza in questo turno, il giocatore che ha venduto pizza alla casa deve posizionare una campagna pubblicitaria radiofonica con sopra 2 segnalini pizza (*durata 2*) sulla tessera mappa contenente la casa (*se non ci sono caselle vuote dove posizionare il segnalino radio, non posizionatelo*). Questi segnalini seguono le normali regole delle campagne pubblicitarie (*p.10 e 13, regole base*), ma non sono collegati a nessun pubblicitario (*quindi non ottenete il bonus di 5\$ dell'obiettivo PRIMO PUBBLICITARIO ATTIVATO*).

PRIMA LIMONATA VENDUTA

Requisito. Vendere una limonata.

Bonus. Per il resto della partita potete formare le carte dipendente al lavoro e non solo quelle in spiaggia, purché il loro colore non cambi. Tutte le altre regole restano valide (*pag. 9, regole base*), ad esempio:

- dovete avere almeno un istruttore al lavoro;
- non potete formare lo stesso dipendente più di una volta nello stesso turno (*con alcune eccezioni, vedi pag. 9, regole base*).

Posizionate la carta dipendente appena formata nel vostro organigramma poi, se non avete già attivato il vecchio dipendente (*quello di livello inferiore*), potete svolgete immediatamente l'azione di quello nuovo.

Se formate un dipendente prima di averlo attivato, potreste perdere la possibilità di ottenere l'eventuale obiettivo associato.

PRIMA BIRRA VENDUTA

Requisito. Vendere una birra.

Bonus. Per il resto della partita potete pagare gli stipendi dei dipendenti utilizzando i segnalini cibo o bevanda al posto del denaro: **1 segnalino paga 1 stipendio**. Potete pagare alcuni dipendenti in segnalini cibo o bevanda e altri in denaro.

Interazione con altri obiettivi e moduli:

- Se pagate con cibo/bevanda, ignorate il bonus dell'obiettivo **PRIMA CAMERIERA ATTIVATA** (*stipendi di 3\$*);
- Nel caso remoto in cui non possiate licenziare nessuno e non abbiate più denaro, ma solo segnalini cibo o bevanda, siete obbligati a pagare dipendenti con questi segnalini;
- Il caffè non è considerato né cibo né bevanda. Noodles, kimchi e sushi sono considerati cibo.

PRIMA BIBITA VENDUTA

Requisito. Vendere una bibita.

Bonus. Per il resto della partita questa carta obiettivo diventa il vostro freezer dove potete conservare fino a 10 segnalini prodotto (*vedi obiettivo PRIMO A SCARTARE UN PRODOTTO, pag.14, regole base*).

Interazione con altri obiettivi e moduli:

- Il caffè non può essere conservato nel freezer;
- Il kimchi può essere conservato nel freezer, ma segue delle regole speciali (*vedi Kimchi, pag.14*);
- Noodles e sushi possono essere conservati nel freezer.

PRIMO HAMBURGER VENDUTO

Requisito. Vendere un hamburger.

Bonus. Per il resto della partita il vostro CEO avrà 4 spazi liberi, indipendentemente dagli spazi guadagnati o persi per effetto delle carte riserva bancaria.

PRIMO SELEZIONATORE ATTIVATO

Requisito. Attivare un Selezionatore.

Bonus. Prendete immediatamente un Presidente; per il resto della partita non pagategli lo stipendio. Nel caso in cui la carta dipendente Presidente non sia più disponibile, prendetene una dalla scatola.

PRIMO FORMATORE ATTIVATO

Requisito. Attivare un Formatore.

Bonus. Prendete immediatamente un'altro Formatore. Per il resto della partita, non dovete più licenziare i dipendenti ai quali non riuscite a pagare lo stipendio. Se potete, però, dovete pagarli: in denaro oppure, se avete la carta obiettivo **PRIMA BIRRA VENDUTA**, con cibo o bevande.

PRIMO RESPONSABILE COMMERCIALE ATTIVATO

Requisito. Attivare un Responsabile Commerciale.

Bonus. Per il resto della partita, ogni turno in cui riducete il prezzo unitario di almeno 3\$, rimuovete 100\$ dalla banca alla fine della Fase 1. Questo denaro viene rimosso dal gioco. Se più giocatori hanno questo obiettivo, rimuovete 100\$ per ogni giocatore che lo ha attivato. Questo bonus è attivo immediatamente e si applica a partire dalla Fase 1 del turno successivo.

PRIMA NUOVA CASA POSIZIONATA

Requisito. Posizionare una nuova casa.

Bonus. Per il resto della partita potete utilizzare più istruttori per formare lo stesso dipendente più volte nello stesso turno (*ad esempio, con due Formatori e un Motivatore potete formare un Assistente di Direzione facendolo diventare Presidente in un solo turno*).

PRIMO NUOVO RISTORANTE POSIZIONATO

Requisito. Posizionare un nuovo ristorante.

Bonus. Posizionate immediatamente un segnalino cassetta postale permanente, con sopra un segnalino prodotto a vostra scelta, nello stesso isolato del ristorante appena posizionato. Questo segnalino non è collegato a nessun pubblicitario (*quindi non ottenete il bonus di 5\$ dell'obiettivo PRIMO PUBBLICITARIO ATTIVATO*).

PRIMA CAMERIERA ATTIVATA

Requisito. Attivare una Cameriera.

Bonus. Per il resto della partita i vostri stipendi saranno di 3\$ (*e non 5\$*) per ogni carta dipendente con il simbolo .

Le azioni inutilizzate del vostro Responsabile del Personale e Direttore Risorse Umane riducono comunque di 5\$ l'importo totale degli stipendi da pagare, quindi diventano più efficienti. Se pagate gli stipendi con segnalini cibo o bevanda (*vedi l'obiettivo PRIMA BIRRA VENDUTA*), dovete comunque pagare 1 segnalino per ogni stipendio.

PRIMO FATTORINO ATTIVATO

Requisito. Attivare una Fattorino.

Bonus. Per il resto della partita, i vostri Fattorini e Piloti di Dirigibili prendono 4 bevande (*invece di 2*) per ogni simbolo bevanda che incontrano lungo il loro percorso. I vostri Autotrasportatori prendono 6 bevande (*invece di 3*) per ogni simbolo bevanda che incontrano lungo il loro percorso. Questo bonus è attivo immediatamente.

PREZZI MINIMI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

3 carte riserva bancaria alternative per giocatore. Rimettete le carte riserva bancaria del gioco base nella scatola, non verranno utilizzate in questa partita.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Abbiamo ideato delle nuove carte riserva bancaria, in particolare perché, data la rapida espansione vista in molte partite, gli effetti delle carte riserva bancaria del gioco base hanno spesso poco impatto sulla durata delle partite.

STAR DEL CINEMA

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Star del Cinema: Star dei B-Movie, Star dei C-Movie e Star dei D-Movie.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Riteniamo che le cameriere non siano poi così utili come ci era sembrato durante i primi playtest e, dato che si dice che ogni cameriera sia una star del cinema che non ha ancora avuto la sua chance per brillare, abbiamo deciso di offrire loro l'opportunità di fare carriera e diventare una star del proprio tempo.

IDEA DI BASE

I giocatori possono formare le loro Cameriere come Star del Cinema. Una Star del Cinema può scegliere l'ordine di turno prima di qualsiasi altro giocatore.

FRIGGITORI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Friggitore.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Volevamo introdurre un modo per far guadagnare più denaro nelle situazioni di guerra al ribasso dei prezzi. All'inizio avevamo pensato di introdurre il Gelataio, ma alla fine ci è sembrato che le patatine fritte si adattassero meglio all'epoca e alle regole di questo modulo.

IDEA DI BASE

Le carte riserva bancaria alternative non influenzano più il numero di spazi liberi o il denaro aggiunto alla banca, ma cambiano il prezzo unitario di tutti i prodotti.

REGOLE

- Durante la preparazione del gioco (pag.8, regole base), ogni giocatore sceglie una delle sue carte riserva bancaria **alternative**.
- Quando la banca esaurisce il denaro per la prima volta (pag.12, regole base) aggiungete alla banca 200\$ per giocatore. Inoltre, il prezzo unitario che compare più volte fra le carte riserva bancaria alternative rivela quale prezzo unitario avranno tutti i prodotti dalla successiva Fase 4 fino alla fine della partita. Risolvete eventuali pareggi come segue:
 1. 20\$ vince su 10\$ e 5\$;
 2. 5\$ vince su 10\$.

REGOLE

- Potete formare la carta dipendente Cameriera come una qualsiasi carta dipendente Star del Cinema: Star dei B/C/D-Movie (di solito il primo giocatore che forma una Cameriera sceglie la Star dei B-Movie).
- Ogni Star del Cinema è una carta **1x** (ogni giocatore può possedere una sola copia di questo tipo di carte) e percepisce uno stipendio .
- A differenza delle Cameriere, le Star del Cinema non fanno ottenere denaro durante la Fase 4 (pag.12, regole base).
- Nella Fase 2 (pag.8, regole base), se avete una Star del Cinema nel vostro organigramma, potete scegliere la vostra posizione sul tracciato ordine di turno prima di ogni altro giocatore. Se ci sono più Star del Cinema al lavoro, il giocatore con la Star dei B-Movie sceglie per primo, seguito da quello con la Star dei C-Movie e infine da quello con la Star dei D-Movie.
- Durante la Fase 4 (vedi Concorrenza, pag.12 regole base), se ci sono parità che devono essere decise dal numero di Cameriere al lavoro, gli abitanti sceglieranno la catena con una Star del Cinema al lavoro: la Star dei B-Movie vince i pareggi contro la Star dei C-Movie, che vince i pareggi contro la Star dei D-movie.

IDEA DI BASE

Potete formare un Friggitore specializzato e, quando servite le patatine fritte, ottenete un importo fisso aggiuntivo di denaro per ogni casa che servite.

REGOLE

- La carta dipendente Friggitore è un cuoco (carte verde scuro) e segue le regole per questo tipo di carte. Potete formare un Friggitore a partire dalle carte dipendente Apprendista Pizzaiolo, Apprendista Grigliatore, Cuoco di Sushi o Cuoca di Noodles.
- Un Friggitore vi fa ottenere 10\$ aggiuntivi per ogni casa, condominio o area rurale che servite (gli abitanti aggiungeranno le patatine fritte al loro ordine). Questo è un importo fisso per ogni casa, condominio o area rurale, e non dipende dal numero di prodotti acquistati dagli abitanti. Questo bonus non influisce in nessun modo sul prezzo unitario o sulla distanza.
- Se avete più Friggitori al lavoro, ognuno vi farà ottenere 10\$ aggiuntivi per casa, condominio o area rurale che servite.

6 GIOCATORI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Nuova catena di ristoranti (3 segnalini ristorante + 1 segnalino ordine di turno), sesto menù di gioco, segnalini prodotto grandi.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

C'era molta richiesta per il sesto giocatore.

IDEA DI BASE

A parte la preparazione del gioco (pag.6, regole base), non ci sono altri cambiamenti.

REGOLE

- Utilizzate 3 copie di ogni carta dipendente **13**.
- Dovete aggiungere il modulo "Nuovi Quartieri" (pag. 6)
- Preparate la mappa come indicato nell'immagine:

6 giocatori
24 tessere mappa
Griglia 4x6

SCELTE DIFFICILI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Segnalini obiettivo esaurito.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

I giocatori spesso perseguono strategie simili in modo da ottenere più di un obiettivo nei primi turni (*e sempre gli stessi*). Nel modulo "Nuovi Obiettivi", forziamo i giocatori a scegliere tra 3 obiettivi di partenza. Potete fare lo stesso con gli obiettivi del gioco base.

IDEA DI BASE

I giocatori sono costretti a fare una scelta poiché alcune carte obiettivo sono disponibili solo se ottenute nei primi turni di gioco.

REGOLE

Questo modulo deve essere combinato con le carte obiettivo del gioco base.

Posizionate il segnalino obiettivo esaurito "Rimuovi dopo il turno 2" sui seguenti mazzi di carte obiettivo:

- **PRIMO HAMBURGER PUBBLICIZZATO**
- **PRIMA PIZZA PUBBLICIZZATA**
- **PRIMA BEVANDA PUBBLICIZZATA**
- **PRIMO A FORMARE UN DIPENDENTE**

Posizionate il segnalino obiettivo esaurito "Rimuovi dopo il turno 3" sul seguente mazzo di carte obiettivo:

- **PRIMO AD ASSUMERE 3 PERSONE IN 1 TURNO**

Nella Fase 7 (pag.13, regole base) del turno 2, se ci sono ancora in gioco carte obiettivo con sopra il segnalino "Rimuovi dopo il turno 2", rimettetele nella scatola: questi obiettivi non saranno più disponibili. Fate lo stesso con l'obiettivo **PRIMO AD ASSUMERE 3 PERSONE IN 1 TURNO** nella Fase 7 del turno 3.

CRITICI GASTRONOMICI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Critico Gastronomico, segnalini guida gastronomica.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Volevamo creare una nuovo tipo di campagna pubblicitaria. Per un periodo abbiamo lavorato su un'idea che comprendeva una complessa valutazione dei ristoranti con le stelle Michelin: volevamo celebrare la cucina francese, poiché Food Chain Magnate è molto popolare in Francia. Alla fine abbiamo ideato questo modulo, più semplice e molto efficace in termini di gioco.

IDEA DI BASE

Il Critico Gastronomico influenza tutte le case con giardino.

REGOLE

- La carta dipendente Critico Gastronomico è un pubblicitario (carte blu) e segue le regole per questo tipo di carte. Viene formato a partire dalla carta dipendente Redattore Pubblicitario.
- Nella Fase 3 (pag.9, regole base), per ogni Critico Gastronomico nel vostro organigramma, potete posizionare un segnalino guida gastronomica accanto alla mappa (*non deve far parte della griglia*). Seguite le normali regole di posizionamento dei segnalini campagna pubblicitaria (pag.10, regole base):
 - posizionate sulla guida gastronomica un numero di segnalini del prodotto scelto pari alla durata della campagna (da 1 a 3);
 - dopo aver posizionato la guida gastronomica, posizionate sul Critico Gastronomico il segnalino occupato corrispondente;
 - ogni turno, nella Fase 6, la guida gastronomica si attiva in base al numero presente sul suo segnalino.

Guida Gastronomica: un segnalino guida gastronomica influenza tutte le case con un giardino. Posizionate un segnalino del prodotto pubblicizzato **su ogni casa influenzata**. Le case senza giardino (*compresi i condomini, le case adiacenti a un parco e l'area rurale*), non vengono influenzate dalla guida gastronomica.

COMMERCIALI AREE RURALI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Commerciale Area Rurale, carte obiettivo **PRIMO COMMERCIALE AREA RURALE ATTIVATO**, tessera area rurale, segnalini cartellone gigante, segnalini svincolo tangenziale.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Volevamo creare un'alternativa alle normali campagne pubblicitarie in grado di generare un gran numero di richieste. Inoltre, l'area rurale può essere fortemente contesa anche da giocatori presenti su diversi lati della mappa.

IDEA DI BASE

Considerate l'area rurale intorno alla città come un'enorme casa dove solo il Commerciale Area Rurale può avviare una campagna pubblicitaria. Il collegamento tra la mappa e l'area rurale è dato dallo svincolo della tangenziale, un segnalino che viene posizionato da chi ottiene l'obiettivo **PRIMO COMMERCIALE AREA RURALE ATTIVATO**.

REGOLE

- Posizionate la tessera area rurale sul tavolo accanto alla mappa (non deve far parte della griglia).
- La carta dipendente Commerciale Area Rurale è un pubblicitario (carte blu) e segue le regole per questo tipo di carte. Viene formato a partire dalla carta dipendente Redattore Pubblicitario.

- Nella Fase 3 (vedi *Avviare campagne Pubblicitarie*, pag.10, regole base), se avete un Commerciale Area Rurale nel vostro organigramma, potete posizionare un segnalino cartellone gigante, come segue:
 - il segnalino cartellone gigante deve essere completamente adiacente a un lato esterno della tessera area rurale (ci sono 4 segnalini cartellone gigante, e ognuno deve essere adiacente a un diverso lato della tessera area rurale);
 - posizionate sul cartellone gigante un singolo segnalino prodotto a vostra scelta: il cartellone gigante è **permanente** (come indicato dal simbolo ∞) e rimane sulla mappa per tutto il resto della partita. Inoltre, il Commerciale Area Rurale che ha avviato la campagna sarà occupato per il resto della partita e non sarà più disponibile;
 - solo il Commerciale Area Rurale può posizionare un segnalino cartellone gigante.
- Nella Fase 4 (pag.12, regole base), l'area rurale è considerata una casa che viene servita sempre per ultima (come se avesse il numero più alto). Calcolate la distanza tra l'area rurale e i ristoranti a partire da un qualsiasi segnalino svincolo tangenziale presente sulla mappa. Per poter vendere all'area rurale, la catena deve essere in grado di servire **tutti** i prodotti richiesti dai suoi abitanti.

Cartellone Gigante: un segnalino cartellone gigante influenza solo l'area rurale. Posizionate **2 segnalini del prodotto pubblicizzato** sulla tessera area rurale. L'area rurale non ha **nessun limite di prodotti**.

PRIMO COMMERCIALE AREA RURALE ATTIVATO

Requisito. Attivare un Commerciale Area Rurale.

Bonus. Posizionate immediatamente un segnalino svincolo tangenziale fuori dalla mappa, lungo i lati esterni, in modo che sia adiacente a una strada. Non potete posizionarlo sopra a un segnalino Aeroplano. Se più giocatori ottengono questo obiettivo nello stesso turno, i segnalini svincolo tangenziale potrebbero non essere sufficienti per tutti, in questo caso posizionatevi in ordine di turno.

COMMERCIALI AREE URBANE

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Commerciale Area Urbana.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Volevamo creare una strategia in grado di sommergere di richieste il mercato. Questa idea può essere particolarmente insidiosa se combinata con altri moduli che consentono di pubblicizzare più prodotti nello stesso luogo.

IDEA DI BASE

Ogni carta dipendente Commerciale Area Urbana al lavoro aggiunge una Fase 6 (pag.13, regole base) aggiuntiva.

REGOLE

- La carta dipendente Commerciale Area Urbana è un pubblicitario (carte blu) e segue le regole per questo tipo di carte. Viene formato a partire dalla carta dipendente Redattore Pubblicitario.

- **Per ogni** Commerciale Area Urbana nel vostro organigramma, svolgete una Fase 6 aggiuntiva: indipendentemente da chi ha giocato le carte Commerciale Area Urbana, il loro **effetto è cumulativo e si applica a tutti i giocatori** (se attivate 1 Commerciale Area Urbana svolgete due Fasi 6, se ne attivate 2 svolgete tre Fasi 6 ecc...).
- Rimuovete i segnalini prodotto sulle campagne pubblicitarie solo alla fine dell'ultima Fase 6, indipendentemente da quante volte avete ripetuto questa fase (ad esempio, se avete svolto la Fase 6 due o più volte, rimuovete un solo segnalino prodotto da ogni campagna pubblicitaria).
- Dovete risolvere completamente ogni campagna pubblicitaria prima di ripetere una o più volte la Fase 6 (ad esempio, se c'è un solo Commerciale Area Urbana al lavoro e sulla mappa ci sono il segnalino radio 1 e il cartellone 11, attivate prima la radio 1, poi il cartellone 11. Nella seconda Fase 6, attivate nuovamente la radio 1 e poi il cartellone 11).
- Potete posizionare al massimo 3 segnalini prodotto su ogni casa oppure 5 se la casa ha il giardino (vedi Fase 6/Limite di prodotti, pag.13, regole base).

KIMCHI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Kimchi Master, segnalini kimchi in legno, 1 carta dipendente Responsabile Ristorazione di Lusso aggiuntiva.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Il Kimchi è un contorno tradizionale coreano a base di verdure fermentate, viene preparato da una Kimchi Master e richiede parecchio tempo per essere prodotto. Il suo odore è così forte che serve un frigorifero dedicato per conservarlo. La carta kimchi è stata creata per l'edizione coreana di Food Chain Magnate, ma, dopo alcuni playtest, abbiamo deciso di trasformarla in una vera e propria espansione, quindi, in un certo senso, il kimchi è all'origine di Ketchup e altre Idee!

IDEA DI BASE

Il kimchi è un cibo prodotto dalla Kimchi Master. All'ora di cena, gli abitanti preferiranno sempre andare a mangiare in un ristorante che serve il kimchi.

REGOLE

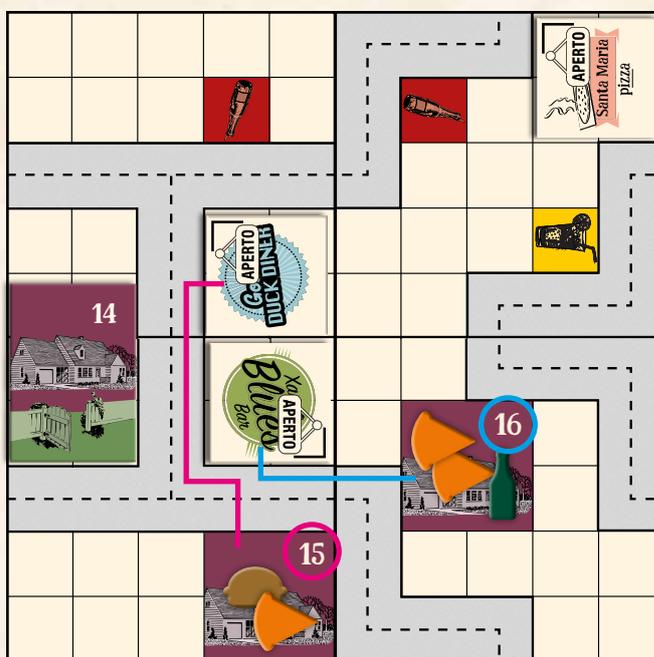
- La carta dipendente Kimchi Master è una carta cuoco (*carte verde scuro*) e segue le regole per questo tipo di carte. La Kimchi Master è una carta dipendente con un **ruolo iniziale** ▶. Può essere assunta direttamente e percepisce uno stipendio 📄.
- La Kimchi Master è una carta **1x**, ogni giocatore può possedere una sola copia di questo tipo di carte.
- Il kimchi è considerato cibo (*per ottenere le carte obiettivo*) e **non può** essere pubblicizzato.
- Se avete la Kimchi Master nel vostro organigramma, prendete **1 segnalino kimchi nella Fase 7** (*dopo che i giocatori hanno scartato i segnalini cibo*) e non nella Fase 3. Il kimchi appena prodotto si conserva fino al turno successivo.
- Potete conservare fino a 10 segnalini kimchi nel vostro freezer, ma se ne conservate almeno uno, il vostro freezer **non può** contenere nessun altro prodotto (*cibo o bevanda*).
- Durante la Fase 4 (*pag.12, regole base*) gli abitanti di una casa scelgono sempre un ristorante della catena che, in aggiunta ai prodotti richiesti, serve anche il kimchi.
 - Se una sola catena soddisfa le richieste (*vedi Fase 4/Richieste, pag.12, regole base*) e ha il kimchi, allora gli abitanti escono per mangiare in un ristorante di quella catena.
 - Se più catene soddisfano le richieste e hanno il kimchi, seguite le normali regole per risolvere le parità: prezzo unitario + distanza > Cameriere al lavoro > ordine di turno (*vedi Fase 4/Concorrenza, pag.12, regole base*).
 - Se la catena serve il kimchi, scarta il segnalino kimchi e incassa il suo prezzo unitario + eventuali bonus derivanti da carte obiettivo e giardini, proprio come se fosse un qualsiasi altro prodotto (*vedi Fase 4/Incassi, pag. 12, regole base*).
- Potete vendere al massimo un kimchi per casa ogni Fase 4, ma non potete vendere il kimchi a una casa senza segnalini prodotto.

Interazione tra Sushi/Kimchi/Noodles/Caffè:

Se combinate questi moduli, potrebbe non essere così semplice individuare il ristorante scelto dagli abitanti. In breve, il kimchi ha sempre la priorità sul sushi o sui noodles. Di conseguenza, gli abitanti di una casa con giardino scelgono in quale ristorante andare a mangiare seguendo questo ordine:

1. Kimchi + sushi necessario per soddisfare la richiesta;
2. Kimchi + quantità corretta tra cibo e bevande;
3. Kimchi + noodles necessari per soddisfare la richiesta;
4. Sushi necessario per soddisfare la richiesta;
5. Quantità corretta tra cibo e bevande;
6. Noodles necessari per soddisfare la richiesta.

Se combinate questi moduli, **aggiungete una sola** carta dipendente Responsabile Ristorazione di Lusso (*anche se ne trovate tre copie nella scatola*), e non una carta per modulo.



Esempio: la richiesta della casa 15 è di un hamburger e una pizza, mentre quella della casa 16 è di due pizze e una birra. Pizza Santa Maria ha 1 kimchi, 2 hamburger e 2 pizze nella riserva. Xango Blues Bar ha 2 hamburger, 2 pizze e 2 birre nella riserva. Golden Duck Diner ha 1 kimchi, 1 hamburger, 2 pizze e 1 birra nella riserva. Tutte le catene hanno un prezzo unitario di 10\$.



Viene servita prima la casa 15. Calcolando distanza + prezzo si ottiene: Pizza Santa Maria = 12, Xango = 10 e Golden Duck = 11. Anche se Xango ha ottenuto il risultato più basso, gli abitanti scelgono il ristorante della catena Golden Duck Diner perché ha il kimchi. Golden Duck Diner ottiene $3 \times 10\$ = 30\$$.

Ora viene servita la casa 16, che è collegata da una strada a un ristorante di tutte e tre le catene. Gli abitanti scelgono il ristorante della catena Xango Blues Bar perché è l'unica ad avere i prodotti richiesti. Xango Blues Bar ottiene $3 \times 10\$ = 30\$$.

SUSHI

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Chef di Sushi e Cuoco di Sushi, segnalini sushi in legno, 1 carta dipendente Responsabile Ristorazione di Lusso aggiuntiva (max 1, vedi Interazione tra [...], pag.14).

PERCHÉ QUESTO MODULO?

L'edizione giapponese di Food Chain Magnate è stato il primo gioco della Splotter localizzato da un altro editore e, dopo avere creato qualcosa di specifico per l'edizione coreana, non potevamo esimerci dal fare lo stesso per quella giapponese. La cucina del paese del sol levante è molto varia, ma abbiamo optato per il sushi perché, probabilmente, è il cibo da asporto più conosciuto fuori dal Giappone.

IDEA DI BASE

Il sushi è un piatto consumato solo dagli abitanti di case con giardino che lo preferiranno sempre rispetto a qualsiasi altro cibo o bevanda.

REGOLE

- Le carte dipendente Cuoco di Sushi e Chef di Sushi sono carte cuoco (*carte verde scuro*) e seguono le regole per questo tipo di carte. Il Cuoco di Sushi viene formato a partire dalla carta dipendente Aiuto Cuoco. Lo Chef di Sushi è una carta **1x** (ogni giocatore può possedere una sola copia di questo tipo di carte) e viene formato a partire dal Cuoco di Sushi.
- Nella Fase 3 (vedi *Ottenere cibo e bevande*, pag.11, regole base) per ogni Cuoco di Sushi e/o Chef di Sushi presente nel vostro organigramma, prendete il numero di segnalini sushi indicato sulla relativa carta dipendente (2 o 5 segnalini sushi).
- Il sushi è considerato cibo (*per ottenere le carte obiettivo*), **non può** essere pubblicizzato e può essere conservato nel freezer. Non potete utilizzare il sushi al posto del caffè (vedi *Consumo di Caffè*, pag. 8).
- Durante la Fase 4 (pag.12, regole base) verificate, per ogni casa con un giardino, se i suoi abitanti possono mangiare sushi: se una catena ha nella propria riserva almeno un segnalino sushi per ogni segnalino prodotto presente sulla casa (*sia cibo sia bevanda, il sushi sostituisce entrambi*), gli abitanti di quella casa andranno a mangiare sushi in un ristorante di quella catena (*ma solo se la catena è in grado di sostituire tutti i prodotti richiesti con il sushi*).
- Gli abitanti delle case senza giardino non mangiano mai il sushi.
- Se più catene hanno abbastanza sushi per soddisfare la richiesta, seguite le normali regole per risolvere le parità: prezzo unitario + distanza > Cameriere al lavoro > ordine di turno (vedi *Fase 4/Concorrenza*, pag.12, regole base).
- Per ogni sushi servito, la catena scarta i segnalini prodotto sulla casa e la stessa quantità di segnalini sushi dalla riserva del giocatore proprietario della catena. Poi incassa il prezzo unitario + eventuali bonus derivanti da carte obiettivo e giardini, proprio come se fosse un qualsiasi altro prodotto (vedi *Fase 4/Incassi*, pag. 12, regole base).
- Se combinate il modulo "Sushi" con uno o più dei moduli "Kimchi", "Noodles" e/o "Caffè", potrebbe non essere così semplice individuare il ristorante scelto dagli abitanti (vedi *Interazione tra Sushi/Kimchi/Noodles/Caffè*, pag.14).

NOODLES

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Chef di Noodles e Cuoco di Noodles, segnalini noodles in legno, 1 carta dipendente Responsabile Ristorazione di Lusso aggiuntiva (max 1, vedi Interazione tra [...], pag.14)

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Dopo aver creato il kimchi per la localizzazione coreana, volevamo creare un modulo che celebrasse la localizzazione cinese: avevamo l'imbarazzo della scelta, che poi è ricaduta sui noodles.

IDEA DI BASE

I noodles possono sostituire qualsiasi altro cibo o bevanda. Tuttavia, se possono scegliere, gli abitanti preferiranno sempre mangiare i prodotti richiesti rispetto ai noodles.

REGOLE

- Le carte dipendente Cuoca di Noodles e Chef di Noodles sono carte cuoco (*carte verde scuro*) e seguono le regole per questo tipo di carte. La Cuoca di Noodles viene formata a partire dalla carta dipendente Aiuto Cuoco. Lo Chef di Noodles è una carta **1x** (ogni giocatore può possedere una sola copia di questo tipo di carte) e viene formato a partire dalla Cuoca di Noodles.
- Nella Fase 3 (vedi *Ottenere cibo e bevande*, pag.11, regole base) per ogni Cuoca di Noodles e/o Chef di Noodles presente nel vostro organigramma, prendete il numero di segnalini noodles indicato sulla relativa carta dipendente (6 o 16 segnalini noodles).
- I noodles sono considerati cibo (*per ottenere le carte obiettivo*), **non possono** essere pubblicizzati e possono essere conservati nel freezer. Non potete utilizzare i noodles al posto del caffè (vedi *Consumo di Caffè*, pag. 8).
- Durante la Fase 4 (pag.12, regole base) se gli abitanti di una casa, (*condominio o area rurale*) non trovano un ristorante in grado di soddisfare la loro richiesta, cercheranno un ristorante che vende noodles: se una catena ha nella propria riserva almeno un segnalino noodles per ogni segnalino prodotto presente sulla casa (*sia cibo sia bevanda*), gli abitanti di quella casa andranno a mangiare noodles in un ristorante di quella catena (*ma solo se la catena è in grado di sostituire tutti i prodotti richiesti con i noodles*).
- Non potete servire alla stessa casa (*condominio o area rurale*) sia noodles sia altri prodotti (*cibo o bevanda*). In pratica, non potete mescolare i noodles con altri prodotti.
- Se più catene hanno abbastanza noodles per soddisfare la richiesta, seguite le normali regole per risolvere le parità: prezzo unitario + distanza > Cameriere al lavoro > ordine di turno (vedi *Fase 4/Concorrenza*, pag.12, regole base).
- Per ogni noodles servito, la catena scarta i segnalini prodotto sulla casa (*condominio o area rurale*) e la stessa quantità di segnalini noodles dalla riserva del giocatore proprietario della catena. Poi incassa il prezzo unitario + eventuali bonus derivanti da carte obiettivo e giardini, proprio come se fosse un qualsiasi altro prodotto (vedi *Fase 4/Incassi*, pag. 12, regole base).
- Se combinate il modulo "Noodles" con uno o più dei moduli "Kimchi", "Sushi" e/o "Caffè", potrebbe non essere così semplice individuare il ristorante scelto dagli abitanti (vedi *Interazione tra Sushi/Kimchi/Noodles/Caffè*, pag.14).

RESPONSABILI DEL TURNO DI NOTTE

COMPONENTI DA AGGIUNGERE

Carte dipendente Responsabile Turno di Notte.

PERCHÉ QUESTO MODULO?

Volevamo provare un diverso tipo di carta dirigente e capire se fosse possibile trovare una meccanica che permettesse una rapida espansione senza l'utilizzo dei formatori.

IDEA DI BASE

I Responsabili Turno di Notte vi permettono di attivare 2 volte i dipendenti che non percepiscono uno stipendio.

REGOLE

- Il Responsabile Turno di Notte è un dirigente (*carte nere*) e segue le regole per questo tipo di carte: può essere alle dirette dipendenze **solo** del CEO (*vedi Fase 1, pag.8, regole base*). Il Responsabile Turno di Notte è una carta **1**, ogni giocatore può possedere una sola copia di questo tipo di carte.

- Il Responsabile Turno di Notte è una carta dipendente con un **ruolo iniziale** ►. Può essere assunto direttamente, percepisce uno stipendio **5**, ma non può essere formato.
- Il Responsabile Turno di Notte non ha spazi liberi, nessuna carta può dipendere da lui.
- Se avete un Responsabile Turno di Notte al lavoro, tutti i vostri dipendenti al lavoro che non percepiscono uno stipendio si attivano una seconda volta (*turno di notte*): quando svolgete la Fase 3 (*pag.9, regole base*), immaginate di avere due copie di quella carta dipendente.

Chiarimenti:

- **Formatore:** non potete formare lo stesso dipendente più di una volta nello stesso turno (*con alcune eccezioni, vedi Fase 3/Formare dipendenti, pag. 9 regole base*)
- **Redattore Pubblicitario:** potete posizionare un secondo segnalino cartellone. Posizionate sullo stesso Redattore Pubblicitario entrambi i segnalini occupato per indicare che ha avviato entrambe le campagne.
- **Cameriera:** ricevete il doppio del denaro e conta come due Cameriere in caso di parità (*vedi Fase 4/Concorrenza, pag.12, regole base*).
- **Assistente di Direzione:** non potete posizionare dipendenti aggiuntivi sotto di lui; ha alle dirette dipendenze lo stesso numero di carte sia durante il turno diurno sia durante quello notturno.
- Il CEO non lavora di notte.



INDICE DEI MODULI

Nuovi Quartieri	pag. 6
Ketchup	pag. 6
Lobbisti	pag. 7
Caffè	pag. 8
Nuovi Obiettivi	pag. 9 e 10
Prezzi Minimi	pag. 11
Star del Cinema	pag. 11
Friggitori	pag. 11
6 Giocatori	pag. 12
Scelte Difficili	pag. 12
Critici Gastronomici	pag. 12
Commerciali Aree Rurali.....	pag. 13
Commerciali Aree Urbane	pag. 13
Kimchi	pag. 14
Sushi	pag. 15
Noodles	pag. 15
Responsabili del Turno di Notte	pag. 16

Spotter e MS Edizioni vi augurano buon appetito!