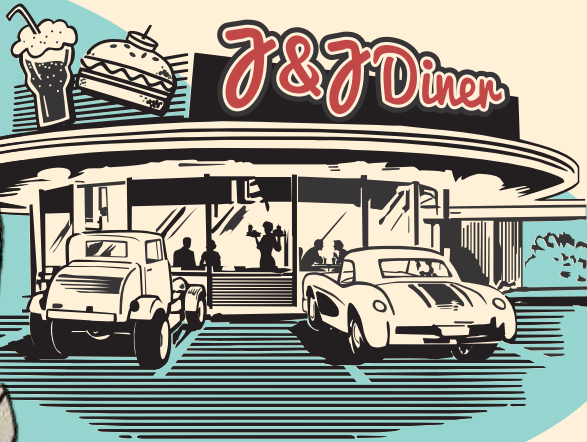
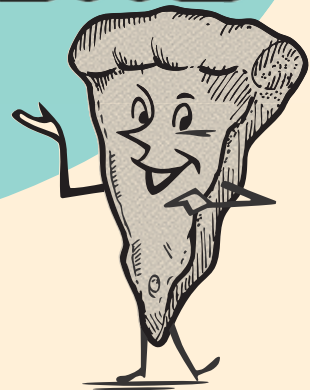


DNES DOMA
NEVAŘTE! RADĚJI
SI UŽIJTE NAŠÍ
SPECIALITU!

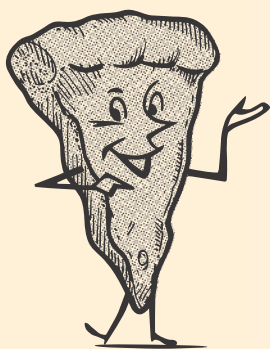


Králové
**RYCHLÉHO
OBČERSTVENÍ**

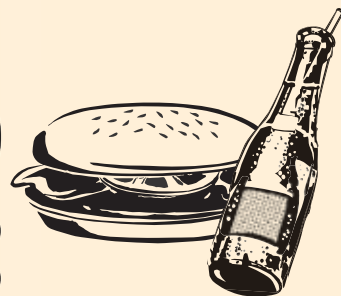


PRAVIDLA





Králové RYCHLÉHO OBČERSTVENÍ



PODĚKOVÁNÍ

KRÁLOVÉ
RYCHLÉHO
OBČERSTVENÍ

Autoři hry: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Grafika: Ynze Moedt, Iris de Haan

Překlady pravidel: Birgit Hugk, Torsten Hintz

Vydavatel: Splotter Spellen, Nizozemsko, info@splotter.nl,
<http://www.splotter.nl>

Testeři: Dan Blum, Eric Brosius, Ed Bryan, Nora Ghaoui, James Hayward, Gil Hova, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Larry Levy, Ian Mackey, Roel van Meerendonk, Mirjam Molenkamp, Douwe Mulder, Gerard Mulder, Kent Neumann, Steffan O'Sullivan, Joe Rushanan, Alan Stern, Tucker Taylor, Bartel van der Veek, Henriette Verburg, Roel Vinkenvleugel, Stefan Wegner, Arthur Zonnenberg. Pokud se vaše jméno v seznamu neobjevilo nebo jsme ho napsali špatně, přijměte naši omluvu! Naše zvláštní díky patří Ragnarovi Krempelovi a Bianci van Duijl, kteří hru testovali téměř tři roky a strávili nad ní bezpočet nedělí, kdy ji hráli i několikrát denně. Bez nich by vůbec nevznikla.

© Splotter Spellen BV, Woerden, 2015.

Česká edice: MINDOK a Fox in the Box

Překlad: Petr Šťastný

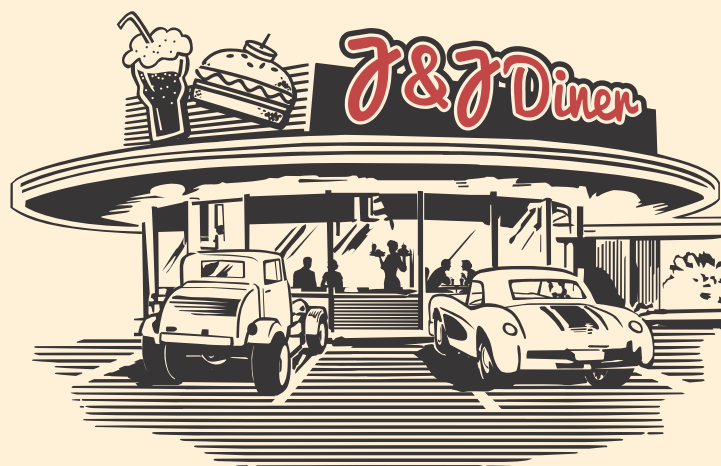
Redakce překladu: Ondřej Kurka, Petr Pospíšil, Michal Stárek

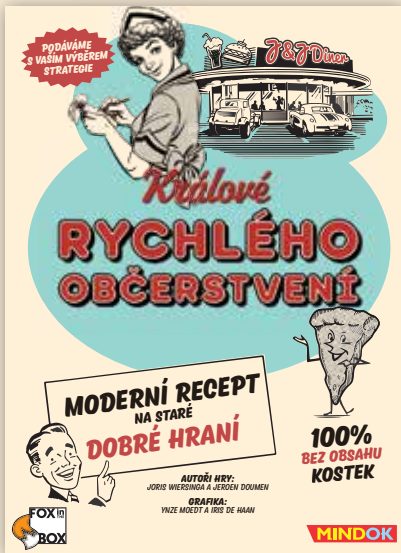
Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček

„Citronádu? Voni chtějí citronádu? Kam to ten svět spěje... Na všech kanálech chci reklamu na burgery. Každých 15 minut. Jsme přece ‚Dům originálních burgerů‘, žádá zdravá výživa pro hipiky. A vedle toho nového domu na rohu ulice dejte billboard. Chci, aby měli chuť na pivo každou vteřinu, kterou stráví sezením na té svojí zbrusu nové nóbli zahradě.“ Nový manažerský praktikant se před generální ředitelkou celý třese a snaží se zdvořile podotknout, že... „Co tím myslíte, že nemáme dost zaměstnanců? Máte pod sebou personální ředitelku. Najměte víc lidí! Zaškolte je! Ale ať už uděláte, co chcete, nedávejte jim žádný velký plat. Nezačla jsem podnikat, abych zchudla. A vyhodte tu vedoucí odbytu, která mě jenom stojí spoustu peněz. Odeď budeme prodávat burgery pro labužníky. Stejně šmejď, ale za dvojnásobnou cenu. A pošlete mi sem produktového ředitele!“

Králové rychlého občerstvení jsou náročnou strategickou hrou o provozování řetězce rychlého občerstvení, jejíž těžiště spočívá v budování prosperující firmy pomocí kartami řízeného systému hospodaření s dostupnými (lidskými) zdroji. Hráči se spolu utkávají na modulárním herním plánu představujícím síť ulic imaginárního města, kde si vzájemně konkurují v oblasti nákupu, marketingu a prodeje i trhu práce, jehož prostřednictvím získávají klíčové zaměstnance svého podniku. 2–5 odhodlaných hráčů dokáže tuto hru odehrát za 2–4 hodiny.

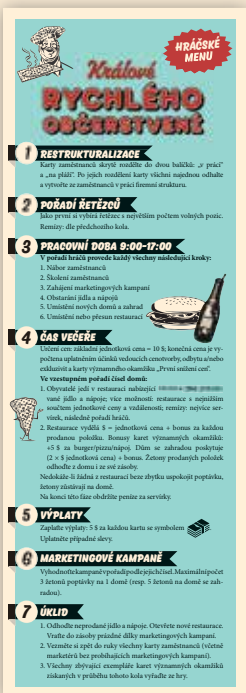




1 krabice k uložení hry



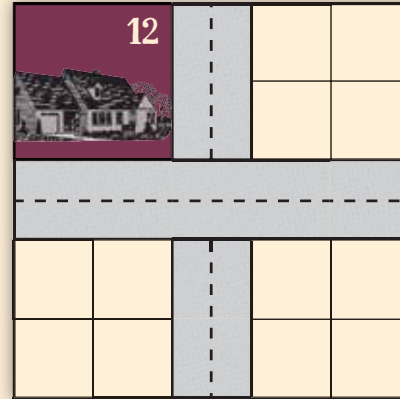
1 sešit pravidel



5 hráčských menu



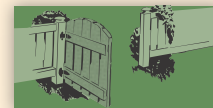
1 stupnice pořadí hráčů



20 dílů herního plánu



8 dílků domů



8 dílků zahrad



16 dílků marketingových kampaní: 6 billboardů, 4 poštovní schránky, 3 letadla a 3 rozhlasové stanice



16 očíslovaných žetonů zaneprázdnění



15 dílků restaurací (3 pro každého hráče s vchodem v pravém horním rohu)



5 žetonů pořadí (1 pro každého hráče)



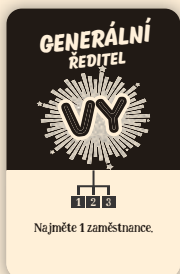
222 karet zaměstnanců



84 karet významných okamžiků



18 karet bankovních rezerv



6 karet generálních ředitelů



papírové bankovky



40 dřevěných žetonů coly



40 dřevěných žetonů piva



40 dřevěných žetonů citronády



40 dřevěných žetonů pizzy



40 dřevěných žetonů burgerů

PŘEDSTAVENÍ HRY

PŘEHLED HRY

Každý z hráčů začíná jako samostatný podnikatel usilující o vybudování řetězce rychlého občerstvení. Za tímto účelem najímá a školí zaměstnance představované kartami a řídí provoz své firmy operující na modulárním herním plánu. Hra končí v okamžiku, kdy je podruhé rozbit bank (a jsou tedy celkem dvakrát vyčerpány všechny peníze). Vítězství poté připadne nejbohatšímu hráči.

Každé kolo hry se skládá z několika fází. V některých fázích hrají hráči současně, v jiných postupují podle určeného pořadí.

HERNÍ POJMY

Díl herního plánu: Součást modulárního herního plánu složená z 25 polí (5 × 5). Na začátku hry může pole obsahovat silnici, nápoj, část domu nebo prázdný prostor.

Dosah: Hodnota určující maximální počet přechodů z jednoho dílu herního plánu na jiný. Za běžných okolností se dosah počítá po silnici, pokud se na kartě nenachází symbol zepelínu.

Jídlo a nápoje: Dřevěné žetony představují jídlo (burgery a pizzy) nebo nápoje (colu, citronádu a pivo). Po umístění na dům se stávají symbolem poptávky, po umístění na dílek marketingové kampaně ukazují, co je předmětem inzerce a na jak dlouho. Ve vlastnictví hráče představují jeho skladovou zásobu. Nápoje mohou být také předtištěny na herním plánu, kde označují lokality, v nichž mohou nákupci obstarat vyobrazené druhy nápojů.

Karty zaměstnanců: Tyto karty představují jednotlivé zaměstnance. Text pod obrázkem obsahuje popis toho, co dokáže daný zaměstnanec pro vaši firmu udělat. Karty se symbolem ► v levém horním rohu mohou být najaty náboráři. Karty se symbolem ► vyžadují plat. Karty, které lze vyškolit, mají v levém dolním rohu uvedeny možnosti kariérního postupu. Některé karty mají v levém dolním rohu symbol 1x značící vrcholnou pozici. Každý hráč smí kartu takového zaměstnance vlastnit pouze v jediném exempláři daného druhu. Další karty mají v pravém horním rohu hodnotu svého dosahu, počítanou buďto po silnici, nebo zepelínem. Karty zaměstnanců mohou představovat řídicí pracovníky, marketéry, členy kuchyňského personálu a řadu dalších zaměstnanců.

Restaurace: Každý hráč má k dispozici tři restaurace, přičemž každá z nich zabírá plochu 4 polí (2 × 2). V jednom z rohů dílku restaurace se nachází značka jejího vchodu. Při zjišťování dosahu od restaurace začnete vždy počítat od jejího vchodu.

Volné místo: Pozice ve firemní struktuře, kterou hráč neobsadil zahranou kartou zaměstnance.

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA KARET

Karty zaměstnanců a významných okamžiků vyložte na stůl tak, jak ukazuje obrázek vpravo.

Vyložení karet v pořadí dle obrázku vám poskytne přehled o posloupnostech kariérního postupu, a kromě toho také snadno zjistíte, u kterých karet hrozí nebezpečí, že dojdou.

Od každého druhu karty zaměstnance se symbolem **1k** odstraňte tolik karet, aby vám nakonec zbyl níže uvedený počet:

Počet hráčů	Karty zaměstnanců 1k ve hře	Odstraněné billboardy	Rozměry herního plánu (v dílech)
2	1	#12, #15, #16	3 × 3
3	1	#15, #16	3 × 4
4	2	#16	4 × 4
5	3	žádný	5 × 4

Billboardy uvedené v tabulce vraťte zpět do krabice.

PRVNÍ NAJMUTÍ 3 ZAMĚSTNANCŮ V TÉMŽE KOLE

+ 2 manažerští praktikanti.



PRVNÍ VYŠKOLENÝ ZAMĚSTNANEC

Sleva na výplaty -15 \$.



PRVNÍ UMÍSTĚNÝ BILLBOARD

Bez výplat marketingům; trvalý marketing.



PRVNÍ VYHOZENÝ NÁPOJ/JÍDLO

Získáváte chladicí box s kapacitou 10 položek (nápoje nebo jídlo).



PRVNÍ PŘIPRAVENÝ BURGER

+1 burgračka.



PRVNÍ INZEROVANÝ BURGER

+5 \$ za každý prodaný burger.



PRVNÍ ZAHRANÁ SERVÍRKA

+2 \$ za každou servírku.



PRVNÍ PŘIPRAVENÁ PIZZA

+1 pizaačka.



PRVNÍ INZEROVANÁ PIZZA

+5 \$ za každou prodanou pizzu.



PRVNÍCH 20 \$ V KAPSE

Smíte si prohlédnout karty bankovních rezerv.



PRVNÍ ZAHRANÝ POSLÍČEK

Všichni vaši nákupčí získají +1 nápoj z každého zdroje.



PRVNÍ INZEROVANÝ NÁPOJ

+5 \$ za každý prodaný nápoj.



PRVNÍCH 100 \$ V KAPSE

Váš generální ředitel je považován za finančního ředitele (+50 % k vydělané hotovosti). Nesmíte mít finančního ředitele.



PRVNÍ ZAHRANÝ POVOZNIK

Všichni vaši nákupčí mají dosah +1.



PRVNÍ LETEČKÁ KAMPAŇ

Při určení pořadí hráčů si připočítejte +2 volná místa.



PRVNÍ SNIŽENÍ CEN

Cena -1 \$.

Výprodej!

PRVNÍ ZAPLACENÍ VÝPLAT VE VÝŠI ALESPŮN 20 \$

Na stejného zaměstnance smíte použít více školitelů.



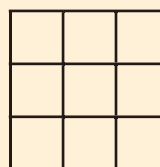
PRVNÍ ROZHLASOVÁ KAMPAŇ

Vaše rozhlasové stanice inzerují každé kolo 2 stejné produkty namísto 1.

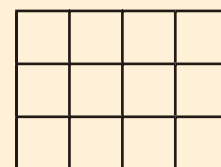


PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

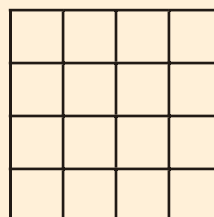
Herní plán sestavte z náhodně vybraných dílů herního plánu a každý díl před umístěním do mřížky náhodně natočte. Počet použitých dílů herního plánu závisí na počtu hráčů, jak ukazují výše uvedená tabulka i obrázek vpravo.



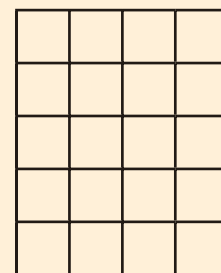
2 hráči



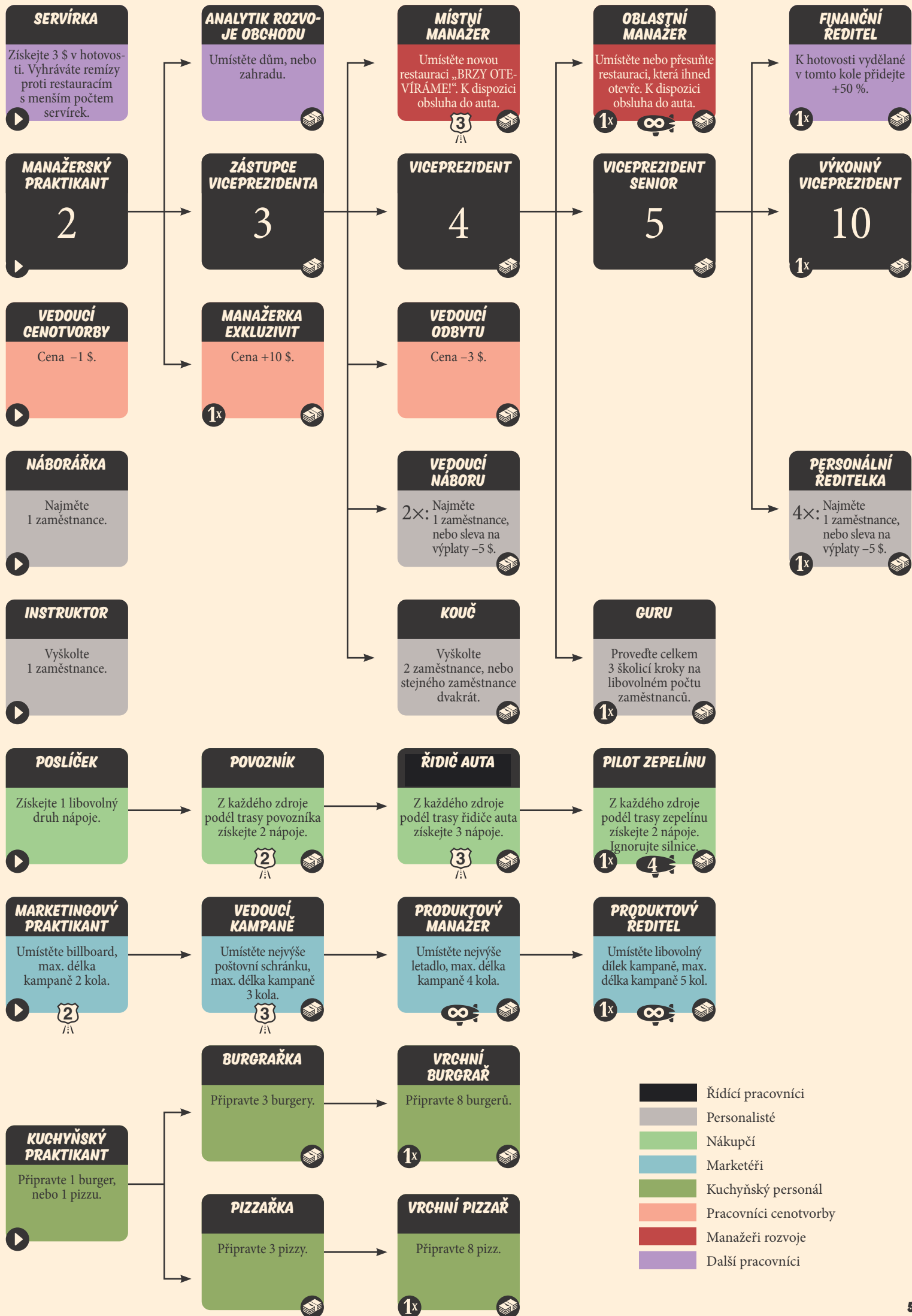
3 hráči



4 hráči



5 hráčů



- Řídící pracovníci
- Personalisté
- Nákupčí
- Marketéři
- Kuchyňský personál
- Pracovníci cenotvorby
- Manažeři rozvoje
- Další pracovníci

NAPLNĚNÍ BANKU

Do banku vložte 50 \$ za každého hráče. Použijte praktickou sérii (malých) bankovek. Zbývající peníze prozatím vraťte zpět do krabice. Hráči začínají hru bez jakýchkoli finančních prostředků.

KOMPONENTY HRÁČŮ

Každý hráč si vybere jeden z dostupných řetězců rychlého občerstvení a obdrží kartu generálního ředitele, 3 dílky restaurací a sadu 3 karet bankovních rezerv.

POŘADÍ HRÁČŮ NA ZAČÁTKU HRY

Vezměte žetony pořadí vybraných řetězců rychlého občerstvení a zamíchejte je. Poté náhodně losujte jeden po druhém a ve vylosovaném pořadí je umísťte na stupnici pořadí hráčů.

UMÍSTĚNÍ POČÁTEČNÍCH RESTAURACÍ

Každý hráč musí umístit jednu svou počáteční restauraci.

Začněte hráčem, který je v pořadí hráčů na posledním místě, a postupně pokračujte až k začínajícímu hráči. Každý hráč může buďto umístit svou restauraci, nebo pasovat. Pokud někteří z hráčů pasují, druhé kolo umísťování proběhne v běžném pořadí hráčů. Hráči s již umísťenými restauracemi se druhého kola neúčastní a všichni zbývající hráči musejí v jeho průběhu umístit svou počáteční restauraci.

S umísťením počátečních restaurací se pojí několik omezení:

- Restaurace musí být celou svou plochou umísťena na prázdná pole, která neobsahují žádné další restaurace, silnice, nápoje ani domy.
- Restaurace musí být umísťena tak, aby její vchod sousedil se silnicí.
- Restaurace nesmí být umísťena tak, aby její vchod ležel na stejném dílu herního plánu jako vchod již umísťené restaurace.

URČENÍ CÍLŮ

Každý hráč si nyní vybere jednu ze svých karet bankovních rezerv a tuto vybranou kartu následně umísťe lícem dolů vedle banku. Ostatní karty rezerv hráči odhodí, opět lícem dolů – zůstanou nevyužity.

Celkový součet obnosů na vybraných kartách bankovních rezerv určuje, kolik peněz bude vloženo do banku poté, co dojde k jeho rozbití. Čím vyšší jsou uvedené částky, tím déle bude hra trvat. Na začátku hry hráči ale přesně neví, jak dlouho bude celá hra trvat, a je tudíž pro ně velkou výzvou správně vyvážit svou krátkodobou i dlouhodobou strategii.



1. FÁZE: RESTRUKTURALIZACE

Všichni hráči si současně vyberou, které ze svých zaměstnanců nechají v aktuálním kole pracovat, a jejich karty položí lícem dolů na stůl. Všechny své ostatní karty zaměstnanců odloží každý hráč stranou v odděleném balíčku, opět lícem dolů. Po výběru karet hráči současně odhalí karty zaměstnanců, které v aktuálním kole hodlají využít a kteří jsou považováni za zaměstnance „v práci“. Zbývající karty v aktuálním kole použít nelze – takoví zaměstnanci však stále mohou projít školením, a pokud nedostanou výpověď, budete jim muset zaplatit výplatu. Neodhalené karty jsou považovány za zaměstnance „na pláži“.

Během všech fází s výjimkou fáze restrukturalizace si hráči mohou na vyzádaní kdykoli prohlédnout karty svých protivníků, a to jak karty v práci, tak karty na pláži.

V prvním kole bude jedinou zahraniou kartou generální ředitel. Ten musí být v práci v každém kole hry.

Ve všech následujících kolech musejí být odhalené karty zaměstnanců umísťeny do firemní struktury ve formě pyramidy, přičemž každá karta je umísťena pod zaměstnance, jemuž je podřízena. Na vrcholu pyramidy se nachází generální ředitel, který samozřejmě není podřízen nikomu.

Generální ředitel je vždy součástí firemní struktury a pod sebou může mít až tři podřízené karty. Tuto skutečnost vyjadřují 3 symboly míst (v podobě očíslovaných obdélníků) na kartě generálního ředitele. Karty podřízené generálnímu řediteli mohou být buďto běžnými zaměstnanci, nebo řídicími pracovníky (černé karty) a každý řídicí pracovník může mít 2–10 podřízených zaměstnanců, jak naznačuje počet míst na jeho kartě. Karty podřízené řídicímu pracovníkovi mohou být pouze běžnými zaměstnanci, nikoli jinými řídicími pracovníky.

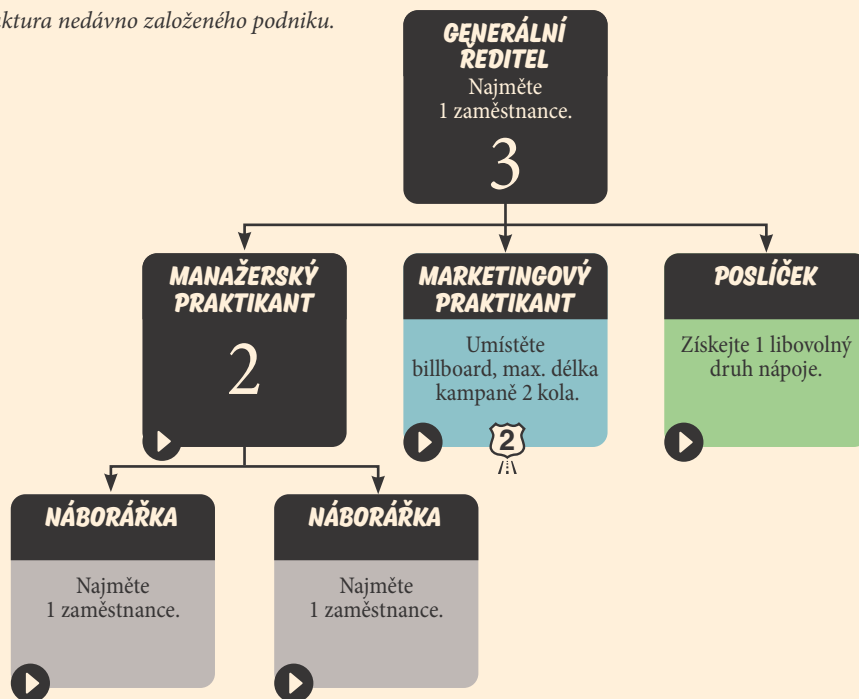
Umístit-li hráč nedopatřením větší počet karet, než se vejde do jeho firemní struktury, všechny karty zaměstnanců s výjimkou generálního ředitele jsou umísťeny na pláž a dotyčný hráč musí odehrát aktuální kolo pouze se svým generálním ředitelem.

Po odhalení karet bankovních rezerv může generální ředitel získat nebo ztratit jedno volné místo. Dodatečné volné místo může být využito k umísťení běžných zaměstnanců nebo řídicích pracovníků. Jako upomínku upraveného počtu ředitelových volných míst lze využít kartu bankovních rezerv.

2. FÁZE: POŘADÍ ŘETĚZCŮ

V této fázi si hráči vybírají svou pozici na stupnici pořadí hráčů. Hráč s nejvyšším počtem volných míst ve své firemní struktuře si vybírá jako první, hráč s druhým nejvyšším počtem volných míst jako druhý atd. Volnými místy se rozumí místa dostupná skrze kartu generálního ředitele nebo řídicího pracovníka, která nebyla obsazena kartou zaměstnance. Získal-li hráč kartu významného okamžiku „První letecká kampaň“, připočítá si pro tyto účely 2 dodatečná volná místa.

Příklad: Firemní struktura nedávno založeného podniku.



Má-li více hráčů stejný počet volných míst, řídí se vzájemným pořadím, v němž hráli v předchozím kole.

Hráči si vyberou svou pozici na stupnici pořadí tak, že na jedno z jejich dosud neobsazených polí umístí svůj žeton pořadí. K dispozici je však pouze tolik polí, kolik je ve hře hráčů. Ve hře 3 hráčů si tedy nemůžete vybrat 4. pozici.

3. FÁZE: PRACOVNÍ DOBA 9:00-17:00

V této fázi hráči odehrávají tahy v pořadí stanoveném pro dané kolo. Každý hráč smí v rámci svého tahu provést jednu akci s každou ze svých karet zaměstnanců, kteří jsou v práci. Akce vedoucí cenotvorby, vedoucí odbytu, manažerky exkluzivit, finančního ředitele, vedoucí nábory, personální ředitelky a servírky jsou povinné, akce všech ostatních zaměstnanců jsou volitelné. Po úplném provedení všech hráčových akcí je na tahu další hráč v pořadí. Popis dostupné akce vždy najdete na kartě příslušného zaměstnance.

Akce musí být provedeny v níže uvedeném pořadí. Umístění karty v rámci firemní struktury nemá na provedení akce žádný vliv.

A. NÁBOR ZAMĚSTNANCŮ

Každá firma má vždy k dispozici jednu náborovou akci zdarma, dostupnou na kartě jejího generálního ředitele. Další zaměstnance můžete najmout prostřednictvím karet náborářů umístěných ve vaší firemní struktuře. Každou ze svých dostupných náborových akcí smíte najmout jednoho nového zaměstnance.

Zaměstnance smíte najímat pouze na nejnižší pozici (se symbolem ► v levém horním rohu karty). Vezměte si karty, které chcete, a přidejte je do svého balíčku karet zaměstnanců na pláži. Dojde-li některý z druhů karet zaměstnanců, dotyčného zaměstnance nemůžete najmout, dokud se tyto karty nestanou znovu dostupnými. Nedostupného zaměstnance smíte najmout pouze v případě, že ho prostřednictvím školicí akce ve stejném tahu okamžitě vyškolíte na vyšší pozici (a následkem toho si nemusíte brát kartu nižší pozice).

Náborové akce jsou dostupné na kartě náborářky (1×), vedoucí nábory (2×) a personální ředitelky (4×). Pověšměte si také, že nevyužitá náborová akce vedoucí nábory a personální ředitelky vám v 5. fázi kola poskytnou slevu na výplatu.

B. ŠKOLENÍ ZAMĚSTNANCŮ

Za každou z dostupných školicích akcí ve své firemní struktuře smíte vyškolit jednoho zaměstnance na bezprostředně následující vyšší pozici. Školit je povoleno pouze karty zaměstnanců na pláži, a to včetně zaměstnanců, které jste právě najali. Zaměstnance, kteří jsou aktuálně v rámci vaší firemní struktury v práci, a zaneprázdněné marketéry školit nelze. Marketéři, kuchyňský personál i nákupčí mají všichni své vlastní posloupnosti kariérního postupu. Všichni ostatní zaměstnanci (s výjimkou nejnižších pozic) jsou školeni přímo z pozic řídicích pracovníků (černých karet).

Ve spodní části většiny karet zaměstnanců jsou uvedeny možnosti navazujícího školení (tj. kariérního postupu). Kuchyňského praktikanta lze například vyškolit na burgračku nebo pizzačku. Zaměstnanci bez uvedených možností navazujícího školení nemohou být vyškoleni.

Kartu zaměstnance, jehož si přejete vyškolit, vraťte do zásoby karet a nahraďte ji kartou s vámi požadovanou pozicí.

Obecně vzato nesmíte ve stejném tahu znovu vyškolit zaměstnance, kterého jste právě vyškolili, s výjimkou následujících případů:

- Kouč smí vyškolit stejného zaměstnance dvakrát (tj. o dvě pozice výše).
- Guru smí vyškolit stejného zaměstnance až třikrát.
- Získáte-li kartu významného okamžiku „První zaplacení výplat ve výši alespoň 20 \$“, smíte školit stejného zaměstnance pomocí kombinace více instruktorů, koučů a/nebo guruů.

Kouč (nebo guru) smí rovněž rozdělit svou pozornost mezi několik zaměstnanců a například právě jednou vyškolit každého z nich.

Zaměstnance nemůžete vyškolit na vyšší pozici, není-li příslušná karta k dispozici v zásobě karet. Pokud však stejného zaměstnance školíte několikrát nebo zaměstnance najmete a vzápětí ho vyškolíte, karty nižších pozic (mezistupňů) být dostupné nemusí.

Od každého druhu karty zaměstnance se symbolem 1b smíte vlastnit pouze jediný exemplář.

C. ZAHÁJENÍ MARKETINGOVÝCH KAMPAŇÍ

Za každého marketéra ve své firemní struktuře smíte umístit na herní plán jednu marketingovou kampaň. V závislosti na druhu marketéra můžete umístit kampaň v podobě billboardu, letákové reklamy, letadla nebo rozhlasové reklamy. Karta marketéra také uvádí maximální dosah kampaně a její maximální délku. Po umístění kampaně se musíte rozhodnout, jaký produkt chcete inzerovat.

Druh kampaně: Marketingoví praktikanti směji umístit pouze jeden billboard. Vedoucí kampaně směji umístit jednu poštovní schránku nebo billboard. Produktoví manažeři směji umístit jedno letadlo, poštovní schránku nebo billboard; produktový ředitel smí umístit jeden libovolný druh kampaně.

Dosah: Každý marketér má svůj maximální dosah. Například marketingový praktikant má dosah 2, což znamená, že billboard může umístit na svůj díl herního plánu (0), sousedící díl (1) nebo na díl ležící dva kroky daleko. Všechna spojení se počítají po silnici a začínají u vchodu nacházejícím se na žetonu restaurace. Od které z vašich restaurací začne dotyčný marketér počítat svůj dosah, záleží jen na vás.

Produktoví manažeři ani produktoví ředitelé nejsou omezeni dosahem. Kampaně mohou umístit i na pole, k nimž se nedostanou po silnici, umístění billboardu, poštovní schránky nebo rozhlasové stanice je však stále podmíněno jejich sousedstvím se silnicí.

Délka: Text na kartě marketéra stanovuje maximální délku kampaně, kterou tento marketér může zahájit. Minimální délka kampaně je 1 kolo. Má-li tedy marketingový praktikant maximální délku kampaně 2, může zahájit kampaň trvající 1 nebo 2 kola. Marketingové kampaně nemohou být nikdy ukončeny předčasně.

Umístění kampaně: Billboardy, poštovní schránky a rozhlasové stanice musejí být umístěny na prázdná pole herního plánu a zároveň musejí sousedit se silnicí, která je spojuje s příslušnou restaurací (tedy s tou,

od níž byl počítán dosah). Je-li dílek marketingové kampaně položen přes více prázdných polí, v dosahu marketéra musí být alespoň jedno z nich. Je však potřeba, aby v dosahu ležel samotný dílek marketingové kampaně, nestačí pouhý dosah k navazující silnici.

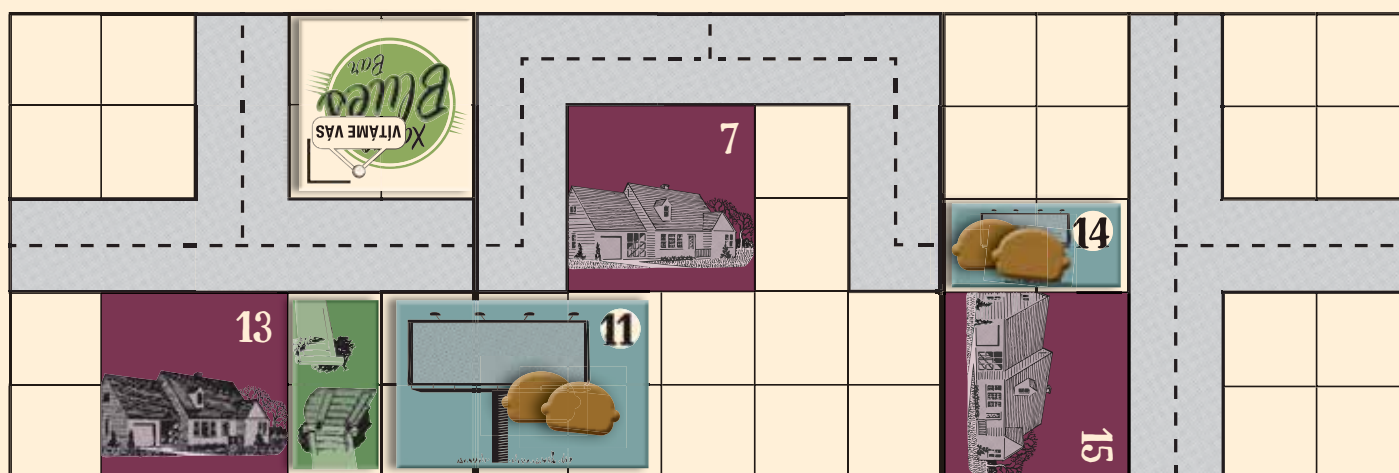
Letadla musejí být umístěna vedle okraje herního plánu, nemusí sousedit se silnicí a nejsou nijak ovlivněna dosahem. Dostupná letadla mají velikost 1, 3, resp. 5 polí a pokaždé musí být umístěna tak, aby mohla přelétnout nad odpovídajícím počtem řad nebo sloupců herního plánu. Nelze umístit letadlo tak, aby (byť jen částečně) přesahovalo herní plán. Pokud je již ve hře letadlo, další letadlo smí být umístěno tak, že se s trasou stávajícího částečně překrývá, musí však oproti němu vždy zahrnout alespoň jednu novou řadu nebo sloupec.

Umístění marketingové kampaně tak, aby neoslovila žádné domy, je povoleno.

Určení inzerovaného produktu: Kampaň může inzerovat pizzu, burgery nebo jeden druh nápoje. Inzerovaný produkt určité umístěním dřevěných žetonů odpovídajícího druhu ze společné zásoby na dílek kampaně. Počet umístěných žetonů označuje délku kampaně.

Zaneprázdnění marketéři: Po umístění kampaně odložte kartu marketéra stranou a položte na ni žeton zaneprázdnění. Číslo na žetonu zaneprázdnění by mělo odpovídat číslu dílku marketingové kampaně. Žeton zaneprázdnění je připomínkou, že karta marketéra bude až do konce marketingové kampaně nedostupná. Zaneprázdněný marketér také kromě toho nezabírá místo ve vaší firemní struktuře.

Získá-li hráč kartu významného okamžiku „První umístěný billboard“, marketingové kampaně umístěné tímto hráčem nikdy nekončí. Tuto skutečnost označíte umístěním dílku marketingové kampaně jeho trvalou stranou nahoru společně s jediným odpovídajícím dřevěným žetonem. Karta příslušného marketéra bude nedostupná po celý zbytek hry a nevrátí se do zásoby karet ani mezi karty v hráčové ruce.



Xango Blues Bar zahrál v aktuálním kole do své firemní struktury dva marketingové praktikanty, a proto může umístit oba billboardy s čísly 11 a 14, jak je patrné z obrázku. Dosah potřebný k umístění billboardu číslo 11 je 0, neboť alespoň jeho část se nachází na stejném dílu herního plánu jako restaurace. Dosah potřebný k umístění billboardu číslo 14 je 2 (maximální dosah marketingového praktikanta). Pro jeho umístění je totiž nutné dvakrát přejít z jednoho dílu herního plánu na jiný.

Xango Blues Bar sice zatím nemůže prodat své produkty obyvatelům domu číslo 15, umístění billboardu číslo 14 však přesto může dávat smysl: Případným přidáním zahrady (viz str. 9) k domu číslo 15 by totiž tento dům začal sousedit se silnicí, a tudíž by se stal dostupným.

D. OBSTARÁNÍ JÍDLA A NÁPOJŮ

Máte-li ve své firemní struktuře členy kuchyňského personálu a/nebo nákupčí, ze společné zásoby si v souladu s pokyny uvedenými na kartě smíte vzít jídlo a nápoje. Obstarané jídlo a nápoje si každý hráč skladuje na stole před sebou a v případě potřeby je mohou používat všechny restaurace jeho řetězce.

Kuchyňský praktikant: Vezměte si jeden burger, nebo jednu pizzu.

Poslíček: Vezměte si jeden nápoj (colu, citronádu nebo pivo) dle svého výběru.

Burgračka a/nebo vrchní burgrař: Vezměte si tolik burgerů, kolik je uvedeno na kartě.

Pizzařka a/nebo vrchní pizzař: Vezměte si tolik pizz, kolik je uvedeno na kartě.

Povozník: Určete trasu, která začíná u vchodu jedné z vašich restaurací, vede po silnici a její dosah je roven 2. Znamená to, že tato trasa projde až třemi díly herního plánu (včetně dílu, na němž je umístěna počáteční restaurace). Za každý symbol (zdroj) nápoje v její délce, ať už na jedné, či na druhé straně silnice, si ze společné zásoby vezměte 2 nápoje. Povšimněte si, že pole se symbolem nápoje musí s touto trasou (silnicí) přímo sousedit (tzn. přiléhat k ní). Je-li na stejném dílu herního plánu větší počet symbolů nápojů, někdy je možno vést trasu v sousedství více než jednoho z nich. V takovém případě však není povoleno se při určení trasy obrátit a vydat se stejnou cestou zpět. Povozník se v rámci své objíždky nemusí vrátit zpět do žádné z vašich restaurací.

Řidič auta: Pro řidiče platí stejná pravidla jako pro povozníka, na rozdíl od něj má však dosah 3 a za každý symbol (zdroj) nápoje na své trase si ze společné zásoby vezme 3 nápoje.

Pilot zepelínu: Určete trasu, která začíná u vchodu jedné z vašich restaurací a její dosah je roven 4. Zepelín se může mezi dílky herního plánu pohybovat pouze ortogonálně. Silnice ignorujte. Znamená to, že tato trasa projde až pěti díly herního plánu (včetně dílu, na němž je umístěna vaše restaurace). Za každý symbol (zdroj) nápoje na deskách, nad nimiž přeletíte, si ze společné zásoby vezměte 2 nápoje. Je-li na stejném dílu herního plánu větší počet symbolů nápojů, smíte si vzít nápoje za všechny z nich.

Získal-li hráč kartu významného okamžiku „První zahraniční poslíček“, z každého zdroje vždy obdrží jeden dodatečný nápoj stejného druhu. Dva nápoje stejného druhu obstarají i poslíčci, a to včetně poslíčka, jehož zahráním byl významný okamžik získán.

Získal-li hráč kartu významného okamžiku „První zahraniční povozník“, jeho povozníci, řidiči aut a pilot zepelínu mají dosah zvýšen o 1.

E. UMÍSTĚNÍ NOVÝCH DOMŮ A ZAHRAD

Je-li součástí vaší firemní struktury analytik rozvoje obchodu, na herní plán smíte umístit nový dům, nebo ke stávajícímu domu přidat zahradu.

Umístění nového domu: Nový dům lze umístit na prázdná pole herního plánu pod podmínkou, že bude sousedit alespoň s jednou silnicí. Tento dům lze umístit kamkoli na herní plán a dílek umístovaného domu si můžete vybrat dle vlastního uvážení. Domy umístěné na herní plán prostřednictvím akce analytika rozvoje obchodu jsou automaticky umístěny společně se zahradou a kromě ní nesmí dostat žádnou jinou.

Umístění nové zahrady: Nová zahrada musí být umístěna tak, aby sousedila s domem předtištěným na dílu herního plánu. S tímto domem musí sousedit na dvou polích, a výsledný celek domu se zahradou proto vytvoří obdélník o rozloze 2 × 3 pole. Zahrady lze umístit pouze na prázdná pole a každý dům může mít pouze jednu zahradu. Dílek zahrady natočte tak, aby bylo zcela zřejmé, ke kterému domu patří.

F. UMÍSTĚNÍ NEBO PŘESUN RESTAURACÍ

Je-li součástí vaší firemní struktury místní manažer nebo oblastní manažer, smíte umístit novou restauraci nebo přesunout jednu ze svých dříve umístěných restaurací. Restaurace musí být celou svou plochou umístěna na prázdná pole, která neobsahují žádné další restaurace, silnice, nápoje, domy, zahrady ani marketingové kampaně, a její vchod musí sousedit se silnicí. Na rozdíl od počátečního umístění restaurací lze však novou restauraci umístit tak, aby její vchod ležel na stejném dílu herního plánu jako vchod jiné restaurace.

Místní manažer: Místní manažer smí umístit novou restauraci v dosahu 3 dílů herního plánu. Trasa určující dosah musí vést po silnici a začínat u jedné ze stávajících restaurací daného řetězce. Nová restaurace musí být umístěna tak, aby její vchod sousedil se silnicí. Tato silnice však nemusí být silnicí použitou ke stanovení dosahu. Dílek nové restaurace je umístěn stranou „BRZY OTEVÍRÁME!“ nahoru, restaurace se ale otevře až na konci kola. Povšimněte si, že dokud je místní manažer aktivní, všechny restaurace daného řetězce mají k dispozici **obsluhu do auta**. To znamená, že jejich dílky mají vchod v každém rohu (což může zvětšit váš dosah).

Oblastní manažer: Oblastní manažer smí umístit restauraci kamkoli na herní plán pod podmínkou, že její vstup sousedí se silnicí. Smí také vzít jednu z dříve umístěných restaurací svého řetězce a přemístit ji jinam a/nebo její dílek přetočit. Restaurace umístěné či přemístěné oblastním manažerem jsou okamžitě otevřené. Nemají přechodové období „BRZY OTEVÍRÁME!“ Povšimněte si, že dokud je místní manažer aktivní, všechny restaurace daného řetězce mají k dispozici **obsluhu do auta**. To znamená, že jejich dílky mají vchod v každém rohu (což může zvětšit váš dosah).

4. FÁZE: ČAS VEČEŘE

Je večer a obyvatelé města vyrazí ven, aby se najedli. Tato fáze se odehrává podle pořadí čísel na domech, počínaje nejnižším číslem na herním plánu. Hráči v jejím průběhu o ničem nerozhodují. Místo pro svou večeři si totiž v souladu s následujícími pravidly vybírají sami obyvatelé očíslovaných domů.

Kam (a zda vůbec) pojedou obyvatelé dotyčného domu na večeři, určité následujícím způsobem:

- Nejsou-li na domě položeny žádné žetony poptávky (viz 6. fáze, str. 11), jeho obyvatelé na večeři nepojedou a zůstanou doma.
- Jsou-li na domě položeny žetony poptávky, zkontrolujte, zda existuje restaurace, jež je s tímto domem propojena silnicí a patří řetězci, který může poskytnout všechno jídlo a nápoje požadované jeho obyvateli. Poptává-li tedy příslušný dům 2 burgery a 1 pivo, musí existovat řetězec, který dokáže poskytnout 2 burgery a 1 pivo – pokud řetězec dokáže nabídnout pouze burgery nebo jich nemá dost, obyvatelé domu budou hledat lepší místo, nebo se rozhodnou zůstat doma. Ve smyslu dosahu neplatí žádná omezení, dům však musí být s restaurací propojen prostřednictvím silnice. Při určení spojnice můžete začít na jakémkoli poli silnice, které sousedí s domem nebo zahradou (tzn. je přilehlé). Není-li dům v sousedství silnice, jeho obyvatelé zůstanou doma. Splňuje-li jejich požadavky jediný řetězec, pojedou se najíst do jeho restaurace.
- Existuje-li několik řetězců, které dokážou poskytnout celé menu a jejich restaurace je s domem propojena prostřednictvím silnice, vzniká mezi nimi konkurence. V takovém případě se obyvatelé domu pojedou najíst do restaurace po vyhodnocení její ceny a vzdálenosti.
- Standardní jednotková cena každé položky činí 10 \$. Tato cena se bude lišit, má-li daný řetězec ve své firemní struktuře jednu nebo více vedoucích cenotvorby (cena –1 \$), vedoucích odbytu (cena –3 \$) či manažerku exkluzivit (cena +10 \$). Karta významného okamžiku „První snížení cen“ trvale sníží jednotkovou cenu položek daného řetězce o –1 \$. Mějte na paměti, že bonusy poskytnuté například finančním ředitelem či kartou významného okamžiku „První inzerovaný burger“ jednotkovou cenu nemění. Řetězec se 2 aktivními vedoucími cenotvorby a 1 aktivní vedoucí odbytu si tedy bude účtovat jednotkovou cenu 5 \$.
- Při určení vzdálenosti ověřte dosah od domu k nejbližší restauraci každého vyhovujícího řetězce. Trasu musíte vést po silnici a skončit u vchodu do restaurace. Každý přechod z jednoho dílu herního plánu na jiný je považován za jeden krok. Dům na stejném dílu herního plánu jako vchod do restaurace proto leží ve vzdálenosti 0 kroků, pokud se na tomto dílu herního plánu nachází silnice, která restauraci a dům propojuje.
- Sečtěte jednotkovou cenu a vzdálenost. Počet žetonů poptávky nehraje v tomto výpočtu žádnou roli. Obyvatelé domu se vždy pojedou najíst do restaurace s nejnižším součtem obou hodnot. Mohou tedy udělat krok navíc, aby za každou položku ušetřili 1 \$, nebo 2 kroky, které jim ušetří 2 \$, atd.
- Mají-li dva řetězce stejný součet jednotkové ceny a vzdálenosti, obyvatelé domu se pojedou najíst do restaurace toho z nich, který má ve své firemní struktuře nejvíce servírek.
- Mají-li oba řetězce ve své firemní struktuře stejný počet servírek, obyvatelé domu se pojedou najíst do řetězce, který je na dřívější pozici stupnice pořadí.

Vybraný řetězec musí obyvatele domu obsloužit veškerým jimi poptávaným jídlem a nápoji. Z domu odstraňte žetony poptávky a příslušný řetězec si ze své zásoby odebere odpovídající počet žetonů jídla a nápojů. Poté dostane zaplacenou za každou položku, kterou prodal – jmenovitě obdrží za každou prodanou položku jednotkovou cenu + bonusy poskytnuté kartami významných okamžiků.

Má-li dům zahradu, řetězec obdrží za každou položku dvojnásobnou jednotkovou cenu. Pověšměte si, že bonusy se nezdvójnasobují, a konečný příjem z domu se zahradou je proto roven (2× jednotková cena) + bonusy.

Vzhledem k tomu, že se pořadí vyhodnocených domů odvíjí od jejich očíslování, je docela dobře možné, že řetězci dojde jídlo nebo nápoje a nebude moci obsloužit domy, které přijdou na řadu až později. Jejich obyvatelé proto začnou hledat jídlo a nápoje jinde. V některých případech to bude znamenat, že v honbě za svou večeří urazí značnou vzdálenost nebo vhodnou restauraci vůbec nenajdou.

Příklad: Hráč prodá domu se zahradou 1 burger a 2 piva. Je držitelem karty významného okamžiku „První inzerovaný burger“, která mu poskytuje bonus +5 \$ ke každému burgeru. Kromě toho zahrál kartu manažerky exkluzivit, která zvedne jednotkovou cenu o +10 \$. Jeho jednotková cena je tedy $10 \$ + 10 \$ = 20 \$$. Zahrada tento příjem zdvojnásobí na $2 \times 20 \$ = 40 \$$. Poté je připočítán bonus +5 \$ a celkový příjem za prodaný burger se rovná 45 \$. K nápojům tento hráč žádný bonus k dispozici nemá, a každé pivo proto prodá za stejnou jednotkovou cenu 20 \$, kterou zahrada zdvojnásobí na 40 \$. Jeho celkový příjem tedy činí $45 \$ + (2 \times 40 \$) = 125 \$$.

Servírky: Po vyhodnocení všech domů obdrží každý řetězec 3 \$ (nebo 5 \$, získal-li kartu významného okamžiku „První zahrnaná servírka“) spropitného za každou servírku ve své firemní struktuře (i když nikdo nepřijede na večeři).

Finanční ředitel: Každý řetězec s finančním ředitelem ve své firemní struktuře (nebo s kartou významného okamžiku „Prvních 100 \$ v kapse“) poté obdrží bonus ve výši 50 % veškeré hotovosti, kterou v tomto kole vydělal, včetně spropitného servírkám (celkovou částku zaokrouhlete nahoru).

Je-li kdykoli během této fáze v banku nedostatek peněz k vyplacení celého příjmu, dojde k jeho rozbití a odhalení karet rezerv (viz Rozbití banku níže). Pokud je bank rozbit podruhé, hra na konci této fáze končí a na konci kola je vynechána fáze výplat.

Rozbití banku (poprvé): Odhalte karty bankovních rezerv, které si hráči vybrali na začátku hry. Sečtěte na nich uvedené částky a celkový obnos vložte do banku. Poté pokračujte ve vyplacení zbylých příjmů.


Na každé kartě rezervy se také nachází symbol 2, 3 nebo 4 volných míst. Symbol, jenž se na odhalených kartách objeví nejčastěji, určuje počet volných míst, která budou mít generální ředitel k dispozici počínaje následujícím kolem. Mají-li například dvě karty rezerv symbol 2 míst, jedna karta symbol 3 míst a jedna karta symbol 4 míst, všichni generální ředitelé budou po zbytek hry disponovat 2 volnými místy (namísto původních 3). Objeví-li se na odhalených kartách dva stejně časté symboly, volná místa dostupná generálním ředitelům jsou určena kartou s jejich vyšším počtem. Dvě karty se 2 místy a dvě karty se 4 místy tedy znamenají, že všichni generální ředitelé budou mít k dispozici 4 volná místa. Karty rezerv s odpovídajícím počtem míst zasuňte pod karty generálních ředitelů jako upomínku nového počtu volných míst, která mají k dispozici.


Rozbití banku (podruhé): Je-li bank rozbit podruhé, hra končí. Dohrajte 4. fázi a i nadále započítávejte příjmy všech hráčů. Dlužnou hotovost, kterou bank případně nebude moci z důvodu nedostatku finančních prostředků vyplatit, zapisujte na list papíru. Vítězem se stává hráč, který na konci této fáze disponuje největším kapitálem. V případě remízy případně vítězství hráči, který je umístěn na dřívější pozici stupnice pořadí.

5. FÁZE: VÝPLATY

Každý řetězec se nyní může rozhodnout vyhodit libovolný počet zaměstnanců ve své firemní struktuře nebo na pláži (pokud např. nechcete, aby zaměstnanci musela být zaplacená výplata, viz dále). Karty vyhozených zaměstnanců musí být vráceny zpět do společné zásoby dostupných karet.

Zaneprázdněné marketéry nelze za běžných okolností vyhodit.

Každý řetězec musí poté zaplatit 5 \$ za každou kartu ve své firemní struktuře i na pláži se symbolem . Pověšněte si, že existuje celá řada karet významných okamžiků a akcí zaměstnanců, které vám umožňují snížit množství vyplacených peněz. Zaplacené výplaty se vracejí do banku.

Zaneprázdnění marketéři se symbolem  musejí také dostat výplatu. Výjimečně se může stát, že hráč nemá peníze, ale je povinen zaplatit zaneprázdněnému marketérovi. V takovém případě musí dotyčného marketéra vyhodit, zatímco příslušná marketingová kampaň zůstane na herním plánu. Mějte však na paměti, že zaneprázdněného marketéra smíte vyhodit až po vyhození všech svých ostatních zaměstnanců vyžadujících výplatu.

Vedoucí náboru a personální ředitelka: Jsou-li součástí firemní struktury vedoucí náboru nebo personální ředitelka, jejichž potenciál nebyl naplno využit k najmutí nových zaměstnanců, jejich alternativní akce snižují množství peněz zaplacených řetězcem na výplatách. Každá tato zbývající akce vám poskytne slevu ve výši 5 \$.

Všechny dostupné slevy musí být využity (tato skutečnost může být relevantní ve chvíli, kdy chcete získat kartu významného okamžiku „První zaplacení výplat ve výši alespoň 20 \$“). Bez ohledu na to, kolik slev máte, nemohou výplaty klesnout pod 0 \$. Zaměstnanci vám nebudou platit, aby pro vás mohli pracovat!

6. FÁZE: MARKETINGOVÉ KAMPAŇ

V této fázi proběhnou všechny marketingové kampaně v pořadí určeném čísly na dílcích marketingových kampaní, a to od nejnižšího čísla po nejvyšší.

Každý dům může mít nejvýše celkem 3 žetony poptávky. Má-li navíc zahradu, může mít celkem 5 žetonů poptávky. Pokud kampaň osloví dům, na němž leží maximální počet žetonů poptávky, nemá na tento dům žádný vliv. Některé marketingové kampaně proto mohou být zcela bez užítka, taková už je ale jejich povaha.

Billboard: Billboardová kampaň osloví všechny domy na sousedních (tzn. přilehlých) polích. Za běžných okolností tak osloví pouze 1 nebo 2 domy. Na každý sousední dům umístěte jeden žeton poptávky odpovídající druhu inzerovaného produktu. Kampaň osloví dům i v případě, že billboard sousedí pouze s jeho zahradou.

Poštovní schránka: Letáková kampaň osloví všechny domy ležící na stejné straně silnice (ovlivněnou část herního plánu si můžete představit jako oblast ohraničenou silnicí a pomyslnou bariérou tvořenou okrajem herního plánu). V cestě jí stojí pouze silnice. Ostatní prvky herního plánu jako restaurace nebo domy jí nebrání. Na každý dům ve zmíněném bloku umístěte jeden žeton poptávky odpovídající druhu inzerovaného produktu.

Letadlo: Letecká kampaň osloví každý dům, nad nímž letadlo přeletí. Rozumí se tím všechny domy v zóně tvořené 1, 3 nebo 5 řadami či sloupci napříč celým herním plánem, počínaje umístěným dílkem letadla. Na každý dům v zóně přeletu umístěte jeden žeton poptávky odpovídající druhu inzerovaného produktu. Kampaň osloví dům i v případě, že v zóně přeletu leží pouze jeho část nebo zahrada.

Rozhlas: Rozhlasová kampaň osloví každý dům na dílu herního plánu, kam byl umístěn dílek rozhlasové stanice, a také domy na všech 8 dílech obklopujících tento díl. Kampaň osloví dům i v případě, že na některém z uvedených dílů leží pouze jeho část nebo zahrada. Rozhlasová kampaň zahájena hráčem, který získal kartu významného okamžiku „První rozhlasová kampaň“, umístěte 2 žetony poptávky stejného produktu (namísto jednoho).

Po proběhnutí kampaně odeberte z dílku kampaně jeden žeton označující její délku (pokud se nejedná o trvalou kampaň). Nezůstávají-li na dílku kampaně žádné další žetony, vraťte jej zpět do zásoby a příslušný marketér se vrací ke svému hráči. Jinak dílek kampaně zůstává na herním plánu a marketér je i nadále zaneprázdněn. Nezapomínejte, že zaneprázdněný marketér zůstává v dalším kole mimo vaši firemní strukturu, a proto nebude vyžadovat (volné) místo. Ale stále bude požadovat výplatu!

Na závěr pravidel jsou doplněné příklady jednotlivých kampaní.

7. FÁZE: ÚKLID

Všichni hráči, kteří nezískali kartu významného okamžiku „První vyhozený nápoj/jídlo“, musí odhodit veškeré jídlo a nápoje ve své zásobě.

Každý hráč si vezme zpět do ruky všechny své karty ve firemní struktuře i na pláži. Hráči si také nyní mohou na vyžádání prohlédnout karty svých protivníků.

Dílky všech restaurací umístěné stranou „BRZY OTEVÍRÁME!“ nahoru jsou otočeny na stranu „VÍTÁME VÁS“.

Získal-li některý z hráčů kartu významného okamžiku, všechny zbývající karty tohoto druhu vyřaďte ze hry.

Žetony označující délku kampaně umístěné na dílcích marketingových kampaní i žetony poptávky umístěné na domech zůstávají na herním plánu.

Poté začíná 1. fáze dalšího kola.

VÝZNAMNÉ OKAMŽIKY

Pokud se hráči v průběhu kola podaří v kteroukoli danou chvíli splnit požadavky určené kartou významného okamžiku, tuto kartu ihned získá. Většina karet významných okamžiků poskytuje výhody, jejichž účinek je okamžitý. Danou výhodu musí hráč uplatňovat po celý zbytek hry, a to i v případě, že mu nepřináší prospěch.

Ostatní hráči mohou získat stejnou kartu významného okamžiku, pokud její požadavky splní v témže kole. Někdy se může stát, že v zásobě nezbude dostatek karet významných okamžiků – v takovém případě použijte náhradu, která daný druh zastoupí. V 7. fázi každého kola jsou vyřazeny ze hry zbývající kopie karty významného okamžiku, takže v dalších kolech již tento konkrétní typ karty nikdo získat nemůže.

Kartám významných okamžiků náleží v rámci hry opravdu důležitá role, a je proto nezbytné, abyste se při plánování své strategie zaměřili právě na ně.

PRVNÍ UMÍSTĚNÝ BILLBOARD

Tuto kartu získáte po umístění svého prvního billboardu na herní plán.

Až do konce hry jsou s ní spojeny dva účinky:

- Svým marketérům (vedoucí kampaně, produktový manažer a produktový ředitel) nedáváte výplatu. Dobrovolné zaplacení výplaty není povoleno.
- Každý vámi umístěný dílek marketingové kampaně zůstává na herním plánu trvale. Tuto skutečnost označte otočením dílku na jeho „trvalou“ stranu a umístěním jediného odpovídajícího dřevěného žetonu. Karta příslušného marketéra bude nedostupná až do konce hry a nevrátí se do zásoby karet ani mezi karty ve vaší ruce. Uvedené pravidlo platí již pro billboard, jehož umístěním získáte tuto kartu významného okamžiku.

PRVNÍ VYŠKOLENÝ ZAMĚŠTANEC

Tuto kartu získáte po vyškolení zaměstnance na vyšší pozici.

Až do konce hry máte slevu -\$15 na výplatu. Výplaty nemohou být nikdy nižší než \$0 a využití této slevy je povinné – nikdy také nesmíte dávat výplatu dobrovolně.

PRVNÍ NAJMUTÍ 3 ZAMĚŠTANCŮ V TÉMŽE KOLE

Tuto kartu získáte po najmutí alespoň 3 zaměstnanců ve stejném kole.

Ohledem na to, že budete muset najmout alespoň 3 zaměstnance, měli byste mít v zásobě dostatek karet manažerských praktikantů, které umístíte na pláž. Máte-li ve své firemní struktuře potřebné zaměstnance, tyto praktikanty můžete okamžitě vyškolit, neboť nábor zaměstnanců probíhá před jejich školením. V případě, že v zásobě není dostatek karet manažerských praktikantů, dostanete jich tolik, kolik zbývá.

PRVNÍ INZEROVANÝ BURGER/PIZZA/NÁPOJ

Tyto karty získáte po umístění dílku marketingové kampaně inzerující burgery, pizzu, resp. jakýkoli druh nápoje.

Až do konce hry bude váš řetězec získávat bonus za to, že je „Domevem originálních burgerů/pizzy/nápojů“. Kdykoli poté prodá burger/pizzu/nápoj, obdrží bonus v podobě dodatečných +5 \$. Tento bonus neovlivňuje jednotkovou cenu, což znamená, že nemá vliv na rozhodnutí obyvatel domu, kam se půjdou najíst, a není ani zdvojnásoben účinkem zahrady. Jako všechny příjmy však podléhá účinku finančního ředitele.

V případě nápojů je tento bonus uplatněn na všechny nápoje, nikoli pouze na původně inzerovaný druh nápoje.

PRVNÍ ZAHŘANÝ POSLÍČEK

Tuto kartu získáte po zahrání prvního poslíčka do své firemní struktury. Za poslíčky na pláži ji získat nemůžete.

Až do konce hry získají všichni vaši nákupčí (poslíčci, povozníci, řidiči aut a pilot zepelinů) 1 dodatečný nápoj stejného druhu z každého zdroje (symbolu nápoje), který navštíví. Celkem tedy poslíčci získají 2 (stejně) nápoje jakéhokoli druhu; povozníci a piloti zepelinů získají za každý symbol 3 nápoje; řidiči aut získají 4 nápoje.

Uvedený bonus platí už pro poslíčka, jehož zahráním získáte tuto kartu významného okamžiku.

PRVNÍCH 20 \$ V KAPSE

Tuto kartu získáte ve chvíli, kdy disponujete 20 \$ v hotovosti (v praxi to znamená po obdržení příjmu a před zaplacením výplat).

Smíte si prohlédnout všechny karty bankovních rezerv položené na stůl lícem dolů. Máte povoleno dělat pravdivé nebo zavádějící neverbální náznaky týkající se jakýchkoli skutečností, které jste na kartách spatřili. Ukázat karty ostatním hráčům ale nesmíte.

PRVNÍ PŘIPRAVENÝ BURGER/PIZZA

Tyto karty získáte po přípravě prvního burgeru, resp. pizzy.

Ohledem na to, že budete muset najmout alespoň 3 zaměstnance, měli byste mít v zásobě dostatek karet manažerských praktikantů, které umístíte na pláž. Máte-li ve své firemní struktuře potřebné zaměstnance, tyto praktikanty můžete okamžitě vyškolit, neboť nábor zaměstnanců probíhá před jejich školením. V případě, že v zásobě není dostatek karet manažerských praktikantů, dostanete jich tolik, kolik zbývá.

PRVNÍ ZAHŘANÁ SERVÍRKA

Tuto kartu získáte po zahrání první servírky do své firemní struktury. Za servírky na pláži ji získat nemůžete.

Až do konce hry obdržíte ve 4. fázi („Čas večeře“) za každou servírku ve své firemní struktuře +5 \$ (místo původních +3 \$). Uvedený bonus platí už pro servírku, jejímž zahráním získáte tuto kartu významného okamžiku.

PRVNÍ VYHOZENÝ NÁPOJ/JÍDLO

Tuto kartu získáte po odhození alespoň jednoho žetonu jídla nebo nápoje během 7. fáze („Úklid“).

Až do konce hry tato karta funguje jako chladicí box, v němž během 7. fáze můžete skladovat až 10 žetonů (jídla a/nebo nápojů). Tyto položky můžete prodávat v následujících kolech a v chladicím boxu je můžete skladovat, jak dlouho chcete. Máte-li v této fázi více než 10 žetonů, sami se rozhodněte, které z nich si ponecháte a které vyhodíte.

V kole, v němž jste tuto kartu získali, nesmíte v chladicím boxu uskladnit žádné jídlo ani nápoje.

PRVNÍ SNIŽENÍ CEN

Tuto kartu získáte po zahrání vedoucí cenotvorby nebo vedoucí odbytu do své firemní struktury, čímž si zajistíte snížení cen. Za vedoucí cenotvorby/odbytu na pláži ji získat nemůžete.

Až do konce hry bude vaše jednotková cena automaticky o -1 \$ nižší a bez zahrání dalších zaměstnanců ovlivňujících tvorbu cen bude tedy činit 9 \$.

Tento účinek nelze zrušit a v platnost vstupuje okamžitě. Vaše ceny budou tedy nižší o -1 \$ už v kole, v němž jste poprvé snížili ceny (navíc k dalším slevám získaným z karet zaměstnanců).

PRVNÍ ZAHŘANÝ POVOZNIK

Tuto kartu získáte po zahrání prvního povozníka do své firemní struktury. Za povozníky na pláži ji získat nemůžete.

Až do konce hry získají všichni vaši povozníci, řidiči aut a pilot zepeřlínů +1 ke svému dosahu. Tento účinek vstupuje v platnost okamžitě, a celkový dosah 3 proto bude mít už váš první zahraniý povozník.

PRVNÍ LETECKÁ KAMPAŇ

Tuto kartu získáte po umístění svého prvního dílku představujícího leteckou kampaň.

Až do konce hry si při určení pořadí hráčů pokaždě připočítejte +2 volná místa. Tato volná místa jsou pouze bonusem při určování pořadí hráčů a nelze je využít k zahrání řídicích pracovníků ani jiných zaměstnanců.

PRVNÍ ROZHLASOVÁ KAMPAŇ

Tuto kartu získáte po umístění svého prvního dílku představujícího rozhlasovou kampaň.

Až do konce hry (máte-li v 6. fázi kola probíhající rozhlasovou kampaň) umísťujete na každý dům oslovený rozhlasovou kampaň 2 žetony inzerovaného produktu. Pokud už na domě nějaké žetony poptávky leží, umístěte případně i méně žetonů podle jeho zbývající kapacity (celkem tedy vždy 0–2).

Nikdy nesmíte místo 2 žetonů produktu inzerovat pouze 1 žeton. Vaše rozhlasová stanice bude pokaždě inzerovat stejný produkt dvakrát a nemůže inzerovat 2 různé produkty.

Uvedený účinek platí okamžitě, což znamená od 6. fáze kola („Marketingové kampaň“), v němž jste tuto kartu získali.

PRVNÍCH 100 \$ V KAPSE

Tuto kartu získáte, pokud na konci 4. fáze („Čas večere“) disponujete alespoň 100 \$ v hotovosti.

Váš generální ředitel získává schopnost finančního ředitele, která poskytuje bonus +50 % k vydělané hotovosti na konci 4. fáze kola (Čas večere). Nesmíte mít kartu finančního ředitele. Máte-li kartu finančního ředitele z dřívější doby, musíte ho v 5. fázi („Výplaty“) téhož kola vyhodit. Po obdržení této karty významného okamžiku již nemůžete finančního ředitele získat.

Vzhledem k tomu, že tuto novou schopnost může generální ředitel získat až po ukončení 4. fáze („Čas večere“), vstupuje v platnost teprve na začátku dalšího kola.

PRVNÍ ZAPLACENÍ VÝPLAT VE VÝŠI ALESPŇ 20 \$

Tuto kartu získáte, pokud v 5. fázi („Výplaty“) musíte zaplatit výplaty ve výši alespoň \$20, přičemž uvedené výplaty musí být skutečně uhrazeny – částku z výplat pokrytých slevami si započítat nesmíte. Mějte na paměti, že na začátku 5. fáze („Výplaty“) musíte využít všechny slevy, které máte dosud k dispozici, a že nesmíte dobrovolně zaplatit větší obnos, než je nutné. (Svou vedoucí náboru nebo personální ředitelku můžete samozřejmě ve 2. fázi („Pořadí řetězců“) využít k najmutí zaměstnance, aby se slevy na platech, které poskytují, v 5. fázi („Výplaty“) neuplatnily.)

Až do konce hry smíte k vyškolení jednoho zaměstnance využít školící akce více školitelů. Se 2 instruktory a koučem můžete například během jediného kola vyškolit manažerského praktikanta až na výkonného viceprezidenta.

SEZNAMOVACÍ HRA

Králové rychlého občerstvení jsou opravdu nemilosrdnou hrou. Uděláte-li chybu, vrátit se zpět na správnou cestu může být buď velmi obtížné, nebo dokonce přímo nemožné.

Pro lepší seznámení se s hrou proto důrazně doporučujeme, abyste pravidla své první partie pozměnili následovně:

- Nepoužívejte karty bankovních rezerv.
- Do banku vložte 75 \$ za každého hráče (místo 50 \$).
- Odstraňte ze hry všechny karty významných okamžiků.
- Neplatte žádné výplaty (vynechejte 5. fázi kola).
- Hra končí po prvním rozbití banku.

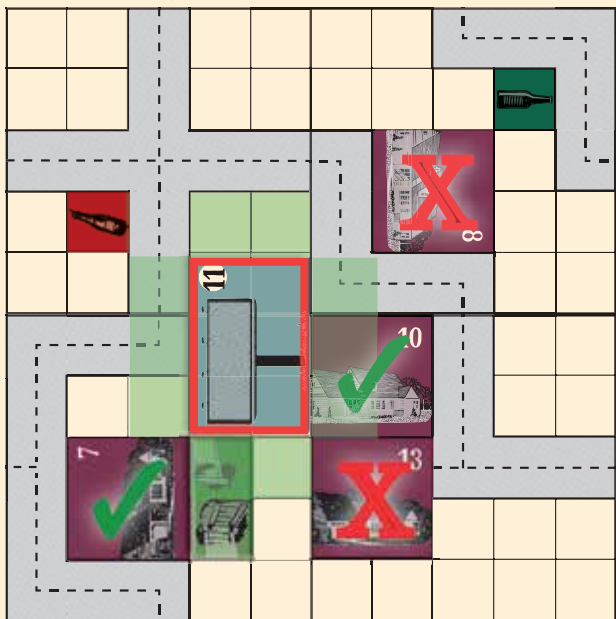
Výsledkem bude poněkud kratší hra, která každému hráči umožní seznámit se s pravidly, aniž by svou firmu nenávratně zruinoval. Další partii vám doporučujeme odehrát se stejnými úpravami, avšak s přidáním karet významných okamžiků (přestože vám některé z nich v této seznamovací hře nepřinesou žádný užitek).

STRATEGICKÉ TIPY

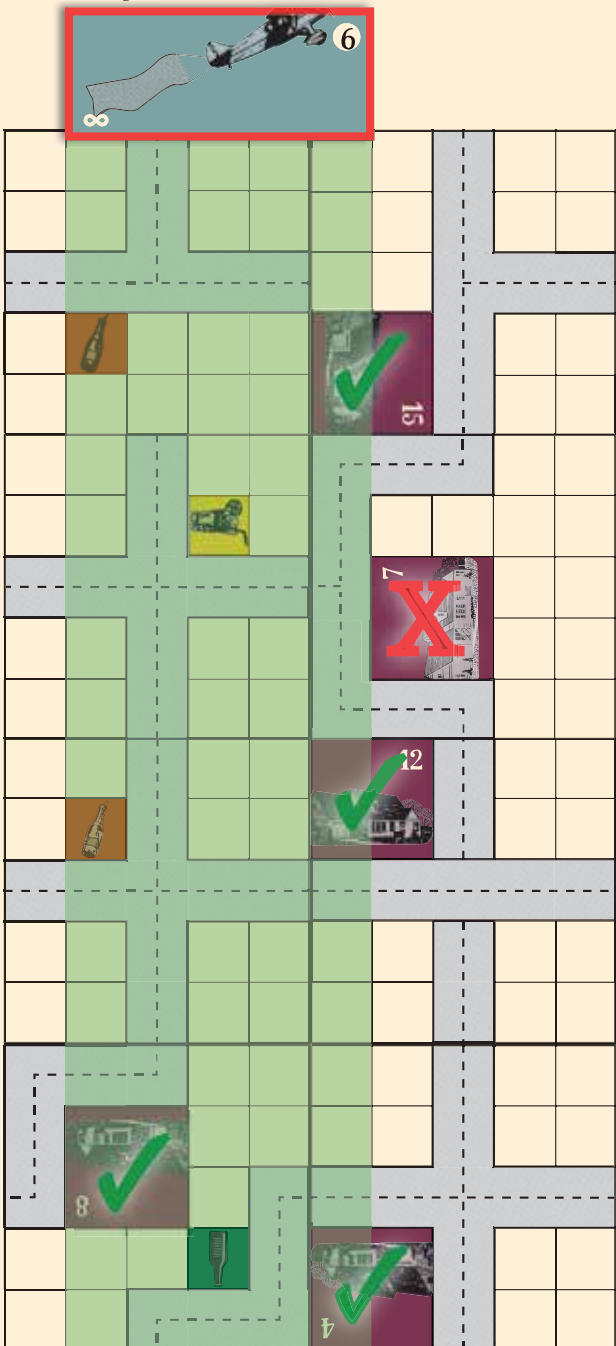
Následuje několik strategických tipů:

- Nejlepší strategie v této hře do značné míry závisí na rozložení herního plánu, vaší pozici na něm i na akcích ostatních hráčů (přičemž jednotlivé uvedené body nemají pevně dané pořadí priority).
- Klíčem k plánování vaší strategie jsou karty významných okamžiků, které chcete získat dříve než vaši protihráči. Získat správné karty v co nejkratší době je často naprosto nezbytné. Je totiž dost pravděpodobné, že ostatní karty zmizí dříve, než splníte jejich příslušné podmínky.
- Ve hře musíte najít rovnováhu mezi budováním své firmy nábořem zaměstnanců a jejich školením a vydáváním peněz skrze marketing a prodej. Vítězná strategie bude v daném smyslu záviset na délce hry, která se do značné míry odvíjí od přístupu jednotlivých hráčů.
- Za běžných okolností hra ke konci výrazně zrychlí. Pokud jste se dobře připravili, dokážete vyhrát i tak, že potřebné peníze vyděláte pouze v posledním kole. Nebo se tou dobou naopak můžete stále ještě zabývat přípravami na kolo, které už nakonec vůbec nepříjde.
- Ostatní hráče můžete poškodit inzerováním produktů, které si nedokážou obstarat. Dávejte však dobrý pozor, abyste jim o něco později neumožnili prodávat v mnohem větším objemu!
- Velmi účinným nástrojem k napadání ostatních jsou cenové války, svou daň si ale vyberou i na vás. Používejte je takticky a s rozmyslem.
- Domy se zahradami jsou sice velmi lukrativní, avšak zároveň mohou přitahovat konkurenci.
- Někdy dokážete vydělat víc peněz prodejem několika málo věcí za vysoké ceny, jindy zas prodejem spousty věcí se slevou.
- Mnohdy může být užitečné inzerovat tak, že peníze vydělávají i ostatní hráči – pokud na tom sami vyděláváte víc než oni!
- Chytré zkombinujte předchozí dva tipy.

Billboardová kampaň

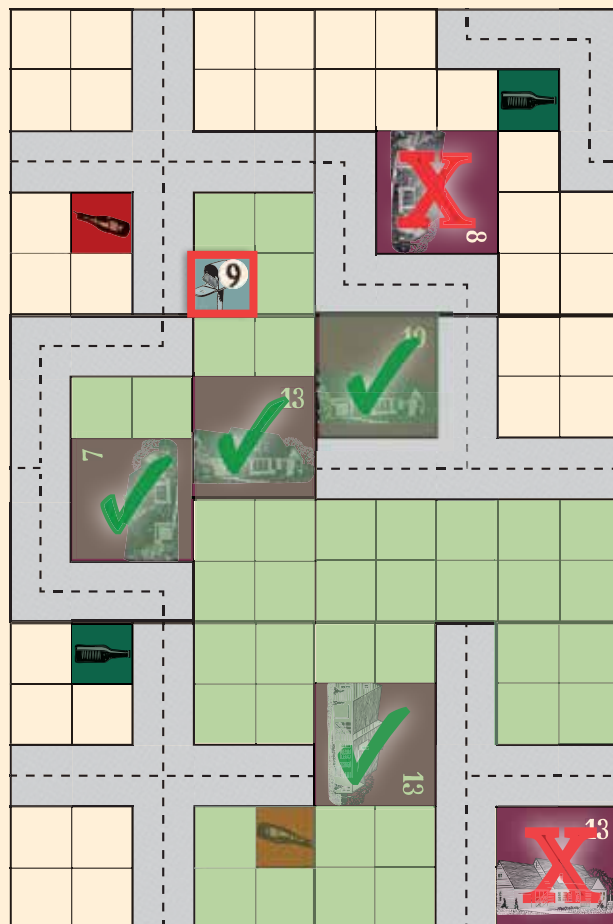


Letecká kampaň



PŘEHLED, KAMPAŇÍ

Letáková kampaň (poštovní schránka)



Rozhlasová kampaň



UKÁZKA MARKETINGU

V této ukázce marketingu je využit 1 dílek marketingové kampaně, 1 dům a 1 restaurace napojená na tento dům (a bez chladicího boxu).

Kolo 1:

3. fáze: Krok C – hráč umístí vedle domu billboard inzerující burgery s délkou kampaně 3 kola, a na billboard tak umístí 3 žetony burgerů. Krok D – restaurace připraví 3 burgery.

4. fáze: Na domě nejsou žádné žetony poptávky a obyvatelé tak nepojedou do restaurace.

6. fáze: Billboardová kampaň osloví dům, na nějž je tedy umístěn 1 žeton poptávky (v tomto případě 1 žeton burgeru). Délka kampaně se sníží na 2 kola a z billboardu se odebere 1 žeton.

7. fáze: Restaurace vyhodí všechny 3 připravené burgery.

Kolo 2:

3. fáze C, D: Hráč neumístí další kampaň. Restaurace nepřipraví žádné burgery.

4. fáze: Na domě je poptávka po 1 burgeru, ale není žádný k dispozici.

6. fáze: Billboardová kampaň znovu osloví dům, na nějž je umístěn 1 další žeton poptávky (nyní jsou tedy na něm už 2 žetony burgerů). Délka kampaně se sníží na 1 kolo (na billboardu zbývá 1 žeton).

7. fáze: Restaurace nemá nic k vyhození.

Kolo 3:

3. fáze C, D: Hráč neumístí další kampaň. Restaurace připraví 3 burgery.

4. fáze: Na domě je poptávka po 2 burgerech a restaurace má 2 dostupné. Z domu se odstraní žetony poptávky a restaurace odloží 2 ze svých 3 burgerů (a vydělá za ně peníze).

6. fáze: Billboardová kampaň znovu osloví dům, takže se na něj umístí 1 nový žeton poptávky. Délka kampaně se sníží na 0 kol a billboard se odstraní.

7. fáze: Restaurace vyhodí svůj poslední burger.

DALŠÍ TIPY A RADY

- Uvědomte si, že většina akcí sama o sobě nefunguje (např. příprava jídla bez reklamy a naopak), a přizpůsobte tomu svoje první nábor – snažte se zajistit dostatek kapacity podniku pro další zaměstnance, případně rychlejší nábor v pozdějších kolech.
- Na začátku se spíše vyhněte přímému souboji s konkurencí a pokuste se získat přízeň některého z domů čistě pro sebe.
- Poslední hráč v pořadí má výhodu v tom, že vidí, jaké akce provedli hráči před ním – např. jaké zvolili marketingové strategie. Pozdější pořadí v kole tedy může být výhodou.
- Nezapomeňte, že výsledky marketingové kampaně se projeví vždy nejdříve v kole následujícím po tom, kdy byla kampaň spuštěna.
- Přizpůsobte svou marketingovou strategii číslem jednotlivých kampaní a kapacitě domů – je možné, že některé formy kampaní v pozdější fázi hry již nebudou efektivní, protože dříve spuštěné kampaně (s nižším číslem) zablokují poptávku po později inzerovaných produktech.
- Všechny akce týkající se úprav příjmů a výdajů (např. slevy na výplatách, změny cen jídla a nápojů) jsou povinné. Ostatní akce ve hře (např. nábor nových zaměstnanců, příprava jídla) jsou vždy volitelné.
- Nezapomeňte, že bonusy z významných okamžiků neovlivňují jednotkovou cenu, a tedy ani rozhodnutí zákazníků, kterou restauraci navštíví.
- Při výpočtu toho, kam se půjde domácnost najíst, počítejte vždy jen součet jedné jednotkové ceny (ovlivněné případnými úpravami karet zaměstnanců a karty významného okamžiku „První snížení cen“) a vzdálenosti – počet poptávaných položek nehraje roli.
- Výdělek restaurace může být ve výjimečných případech i záporný. A i v takovém případě jej finanční ředitel dále násobí.
- Nákupci obstarají nápoj i ze zdroje, který je mimo dosah, pokud silnice s ním sousedící je na trase tohoto nákupčího.
- Hlíďte si maximální kapacitu domů – dům bez zahrady vždy poptává nejvýše 3 položky, dům se zahradou pak 5.
- Nezapomeňte po prvním rozbití banku zkontrolovat (a případně upravit) počet volných míst svého generálního ředitele.

UKÁZKA DOSAHU

Dosah ve hře se počítá po silnici (pokud karta nemá symbol zepelínu) a začíná/končí ve vchodu restaurace (tj. na poli ve vchodem). Hodnota dosahu určuje maximální počet přechodů z jednoho dílu herního plánu na jiný.

V této ukázce je z restaurace Zlatá kachnička dům č. 10 v dosahu 1 (jedno překročení hrany dílu herního plánu). Dům č. 8 je v dosahu 2. A ačkoliv dům č. 7 přímo sousedí s restaurací, je třeba se k němu dostat po silnici a je tedy v dosahu 4.

