
TỐI NAY KHỎI NẤU, GAME SPLOTTER THẬT NGẦU
J&J Diner
FOOD CHAIN
Magnate
LUẬT
Splotter



GHI CÔNG

FOOD CHAIN MAGNATE

Thiết kế trò chơi: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga
Thiết kế đồ họa: Ynze Moedt, Iris de Haan
Dịch luật: Birgit Hugk, Torsten Hintz
Nhà xuất bản: Splotter Spellen, Hà Lan, info@splotter.nl, http://www.splotter.nl
Chơi thử: 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.
Xin lỗi nếu chúng tôi bỏ sót hoặc viết sai tên bạn!
Đặc biệt cảm ơn Ragnar Krempel và Bianca van Duijl đã chơi thử nhiều lần mỗi ngày vào rất nhiều Chủ nhật suốt gần ba năm. Không có họ, trò chơi này đã không ra đời.
© Splotter Spellen BV, Woerden, 2015. Lần in thứ 3, có một số chỉnh sửa.

"Nước chanh á? Chúng nó đòi uống nước chanh á? Cái thế giới này điên đến nơi rồi chắc? Ta muốn quảng cáo burger phủ sóng tất cả các kênh truyền hình, cứ 15 phút một lần. Chúng ta là Quê Hương Của Chiếc Burger Chính Gốc, chứ có phải cái ổ dưỡng sinh của lũ hippie ăn cỏ đâu. Đặt thêm biển quảng cáo cạnh căn nhà mới ở góc phố. Ta muốn cứ mỗi giây ngồi thư giãn trong khu vườn sang chảnh của mình, chúng nó lại phải thèm bia đến phát điên." Cậu quản lý tập sự mới run rẩy trước tổng giám đốc (CEO), cố lễ phép thưa rằng... "Không đủ nhân viên là thế quái nào? Giám đốc nhân sự dưới quyền cậu mà. Tuyển thêm! Đào tạo đi! Nhưng làm gì thì làm, đừng có mà trả lương tử tế cho chúng nó. Ta mở công ty không phải để nghèo đi đâu nhé. Sa thải cả con bé quản lý khuyến mãi nữa, nó chỉ tổ làm ta tốn tiền. Từ giờ ta bán burger cao cấp. Vẫn thứ vớ vẩn ấy, giá gấp đôi. Gọi giám đốc tiếp thị vào đây!"

Food Chain Magnate là trò chơi chiến thuật hạng nặng về xây dựng chuỗi thức ăn nhanh. Trọng tâm là gây dựng công ty bằng hệ thống quản lý nhân sự dựa trên thẻ bài. Người chơi cạnh tranh trên một bản đồ thành phố có thể thay đổi, thông qua việc thu mua, tiếp thị và bán hàng, đồng thời tranh giành nhân sự chủ chốt trên thị trường lao động. Dành cho 2–5 người chơi yêu thích thử thách, thời lượng 2–4 tiếng.





1 hộp trò chơi



1 sách luật



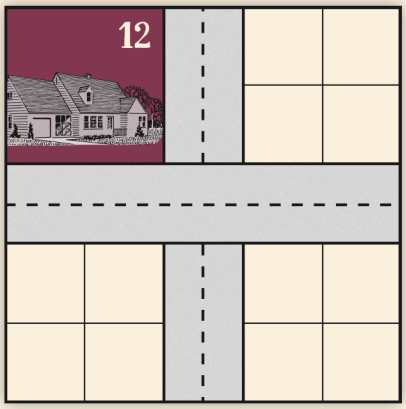
5 thực đơn tiếng Đức



5 thực đơn tiếng Anh



1 bảng thứ tự lượt



20 mảnh bản đồ



8 mảnh nhà



8 mảnh vườn



16 mảnh tiếp thị: 6 biển quảng cáo, 4 hộp thư, 3 máy bay và 3 đài phát thanh



16 thẻ "bận" được đánh số



3 nhà hàng cho mỗi người chơi



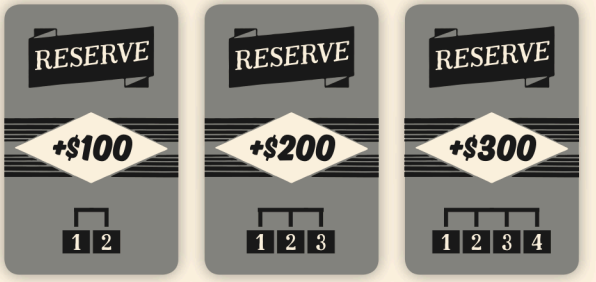
1 dấu thứ tự lượt cho mỗi người chơi



222 thẻ nhân viên



84 thẻ cột mốc



18 thẻ dự trữ ngân hàng



6 thẻ CEO



Tiền giấy



40 nước ngọt (gỗ)



40 bia (gỗ)



40 nước chanh (gỗ)



40 pizza (gỗ)



40 burger (gỗ)

GIỚI THIỆU TRÒ CHƠI

TỔNG QUAN

Mỗi người chơi khởi nghiệp một mình và gây dựng một chuỗi thức ăn nhanh bằng cách tuyển dụng, đào tạo nhân viên (đại diện bằng thẻ bài) và điều hành công ty trên bản đồ có thể thay đổi. Trò chơi tiếp diễn đến khi ngân hàng hết tiền lần thứ hai. Người giàu nhất khi đó thắng cuộc.

Trò chơi diễn ra theo các giai đoạn. Có giai đoạn mọi người chơi cùng lúc, có giai đoạn theo thứ tự lượt.

KHÁI NIỆM

Thẻ nhân viên: mỗi thẻ có hình một người. Chữ dưới hình mô tả công việc người đó có thể làm trong công ty. Thẻ có ▶ ở góc trên trái có thể được tuyển bởi nhân viên tuyển dụng. Thẻ có yêu cầu phải có lương. Thẻ có thể đào tạo sẽ ghi các hướng thăng tiến ở dưới góc trái. Một số thẻ có 1x ở dưới góc trái: đó là chức vụ cao nhất, mỗi người chơi chỉ được sở hữu một thẻ cùng loại. Một số thẻ ghi "tầm hoạt động" ở góc trên phải, tính theo đường bộ hoặc khí cầu. Nhân viên có thể là quản lý, nhân viên tiếp thị, nhân viên bếp và nhiều vị trí khác.

Vị trí trống: một vị trí trong cơ cấu công ty mà có thể đặt một thẻ nhân viên vào.

Tầm hoạt động: số lần đi sang một mảnh bản đồ khác. Thường tính dọc theo đường bộ, trừ khi thẻ có biểu tượng khí cầu . Theo đường bộ nghĩa là phải có đường nối từ mảnh này sang mảnh kia mới tính là đi sang được.

Nhà hàng: mỗi người chơi có ba nhà hàng, mỗi nhà hàng chiếm 2 x 2 ô. Một trong các ô sẽ có hình cửa ở góc tượng trưng cho lối vào. Khi tính tầm hoạt động từ một nhà hàng, luôn bắt đầu từ lối vào đó.

Mảnh bản đồ: một phần bản đồ có thể nhấc lên, gồm 5 x 5 ô. Ban đầu, mỗi ô có thể chứa đường, đồ uống, một phần ngôi nhà hoặc là ô trống.

Đồ ăn và đồ uống: các mảnh gỗ tượng trưng cho đồ ăn (burger, pizza) và đồ uống (nước ngọt, nước chanh, bia). Khi đặt trên nhà, chúng thể hiện nhu cầu. Khi đặt trên chiến dịch tiếp thị, chúng cho biết sản phẩm đang được quảng cáo và thời gian quảng cáo. Do người chơi giữ, chúng là hàng tồn kho. Đồ uống in trên bản đồ chỉ nơi nhân viên thu mua có thể lấy loại đồ uống đó.

CHUẨN BỊ

CHUẨN BỊ THẺ

Xếp thẻ nhân viên và thẻ cột mốc theo hình bên phải và trang kế tiếp.

Cách xếp này giúp bạn thấy các hướng thăng tiến và dễ nhận ra loại thẻ nào sắp hết.

Với mỗi loại thẻ nhân viên có 1x, sử dụng số lượng thẻ tương ứng bảng bên dưới:

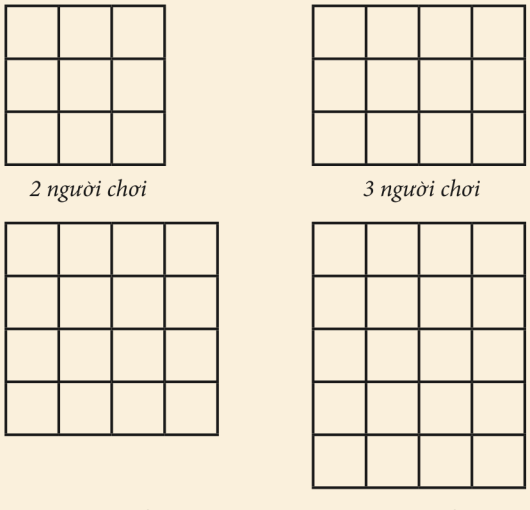
Số người chơi	Thẻ 1x mỗi loại dùng	Biển quảng cáo bỏ ra	Cỡ bản đồ
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	Không	5x4

Cất các biển quảng cáo đã bỏ ra vào hộp.



CHUẨN BỊ BẢN ĐỒ

Chọn ngẫu nhiên các mảnh bản đồ. Xoay từng mảnh ngẫu nhiên rồi xếp thành lưới. Số mảnh cần dùng tùy số người chơi, theo bảng trên và hình bên phải.

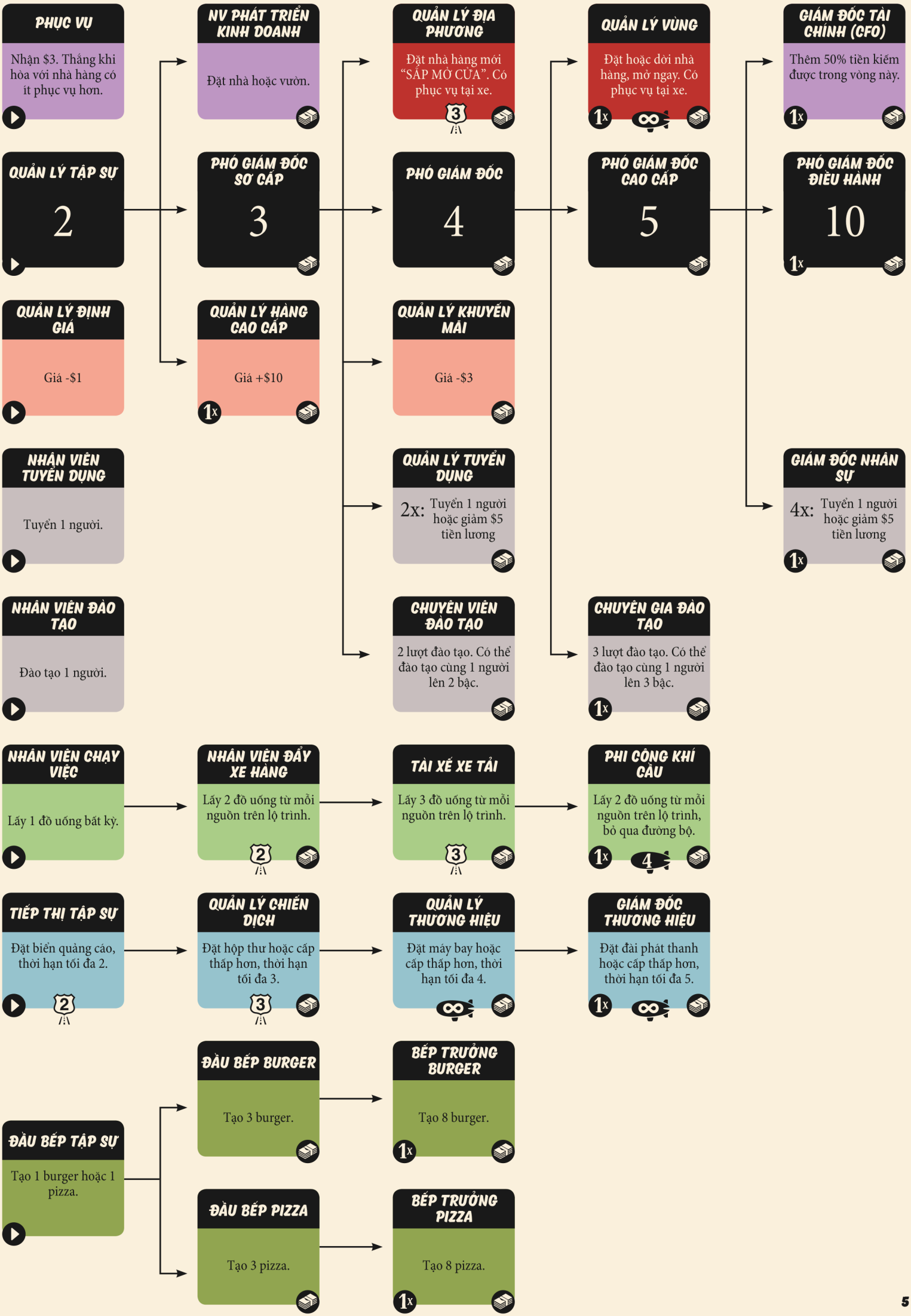


2 người chơi

3 người chơi

4 người chơi

5 người chơi


PHỤC VỤ
Nhận $3. Thắng khi hòa với nhà hàng có ít phục vụ hơn.
NV PHÁT TRIỂN KINH DOANH
Đặt nhà hoặc vườn.
QUẢN LÝ ĐỊA PHƯƠNG
Đặt nhà hàng mới "SẮP MỞ CỬA". Có phục vụ tại xe.
3
QUẢN LÝ VÙNG
Đặt hoặc dời nhà hàng, mở ngay. Có phục vụ tại xe.
1x
GIÁM ĐỐC TÀI CHÍNH (CFO)
Thêm 50% tiền kiếm được trong vòng này.
1x
QUẢN LÝ TẬP SỰ
2
PHÓ GIÁM ĐỐC SƠ CẤP
3
PHÓ GIÁM ĐỐC
4
PHÓ GIÁM ĐỐC CAO CẤP
5
PHÓ GIÁM ĐỐC ĐIỀU HÀNH
10
1x
QUẢN LÝ ĐỊNH GIÁ
Giá -$1
QUẢN LÝ HÀNG CAO CẤP
Giá +$10
1x
QUẢN LÝ KHUYẾN MÃI
Giá -$3
NHÂN VIÊN TUYỂN DỤNG
Tuyển 1 người.
QUẢN LÝ TUYỂN DỤNG
2x: Tuyển 1 người hoặc giảm $5 tiền lương
GIÁM ĐỐC NHÂN SỰ
4x: Tuyển 1 người hoặc giảm $5 tiền lương
1x
NHÂN VIÊN ĐÀO TẠO
Đào tạo 1 người.
CHUYÊN VIÊN ĐÀO TẠO
2 lượt đào tạo. Có thể đào tạo cùng 1 người lên 2 bậc.
CHUYÊN GIA ĐÀO TẠO
3 lượt đào tạo. Có thể đào tạo cùng 1 người lên 3 bậc.
1x
NHÂN VIÊN CHẠY VIỆC
Lấy 1 đồ uống bất kỳ.
NHÂN VIÊN ĐẨY XE HÀNG
Lấy 2 đồ uống từ mỗi nguồn trên lộ trình.
2
TÀI XẾ XE TẢI
Lấy 3 đồ uống từ mỗi nguồn trên lộ trình.
3
PHI CÔNG KHÍ CẦU
Lấy 2 đồ uống từ mỗi nguồn trên lộ trình, bỏ qua đường bộ.
1x
4
TIẾP THỊ TẬP SỰ
Đặt biển quảng cáo, thời hạn tối đa 2.
2
QUẢN LÝ CHIẾN DỊCH
Đặt hộp thư hoặc cấp thấp hơn, thời hạn tối đa 3.
3
QUẢN LÝ THƯƠNG HIỆU
Đặt máy bay hoặc cấp thấp hơn, thời hạn tối đa 4.
GIÁM ĐỐC THƯƠNG HIỆU
Đặt đài phát thanh hoặc cấp thấp hơn, thời hạn tối đa 5.
1x
ĐẦU BẾP BURGER
Tạo 3 burger.
BẾP TRƯỞNG BURGER
Tạo 8 burger.
1x
ĐẦU BẾP TẬP SỰ
Tạo 1 burger hoặc 1 pizza.
ĐẦU BẾP PIZZA
Tạo 3 pizza.
BẾP TRƯỞNG PIZZA
Tạo 8 pizza.
1x

NẠP TIỀN VÀO NGÂN HÀNG

Cho vào ngân hàng $50 nhân với số người chơi. Chọn các tờ tiền nhỏ để tiện sử dụng. Tạm cất số tiền còn lại vào hộp. Người chơi không nhận tiền khi bắt đầu trò chơi.

THÀNH PHẦN CỦA NGƯỜI CHƠI

Mỗi người chọn một chuỗi nhà hàng và nhận 1 thẻ CEO, 3 nhà hàng cùng một bộ 3 thẻ dự trữ ngân hàng.

THỨ TỰ LƯỢT BAN ĐẦU

Gom các dấu thứ tự lượt của những chuỗi nhà hàng đã chọn rồi xáo lên. Rút ngẫu nhiên từng dấu và đặt lần lượt lên bảng thứ tự lượt.

ĐẶT NHÀ HÀNG ĐẦU TIÊN

Mỗi người phải đặt một nhà hàng khởi đầu.

Bắt đầu từ người cuối cùng và kết thúc ở người đầu tiên trong bảng thứ tự lượt (ngược chiều trên bảng thứ tự). Mỗi người có thể đặt nhà hàng hoặc bỏ qua. Nếu có người bỏ qua, tiến hành lần đặt thứ hai theo đúng thứ tự trong bảng thứ tự lượt. Ai chưa đặt nhà hàng thì lúc này phải đặt. Người đã đặt không tham gia lần thứ hai.

Khi đặt nhà hàng khởi đầu, phải tuân thủ các giới hạn sau:

- Toàn bộ nhà hàng phải nằm trên các ô trống, không có nhà hàng khác, đường, đồ uống hay nhà.
- Lối vào nhà hàng phải tiếp giáp với một ô có đường.
- Lối vào không được nằm trên cùng mảnh bản đồ với lối vào của nhà hàng đã có.

ĐẶT MỤC TIÊU

Mỗi người chọn một thẻ dự trữ ngân hàng của mình và đặt úp cạnh ngân hàng. Bỏ các thẻ còn lại mà không cho ai xem; tạm thời không dùng đến chúng.

Tổng giá trị các thẻ dự trữ đã chọn là số tiền sẽ thêm vào khi ngân hàng hết tiền. Giá trị càng cao, trò chơi càng kéo dài. Lúc bắt đầu, người chơi chưa biết chính xác trò chơi sẽ dài bao lâu, nên việc cân bằng chiến lược ngắn hạn và dài hạn sẽ khó hơn.

CÁC GIAI ĐOẠN

GIAI ĐOẠN 1: TÁI CƠ CẤU

Mọi người đồng thời chọn nhân viên sẽ dùng trong lượt này và đặt úp các thẻ đó lên bàn. Úp các thẻ còn lại thành chồng riêng. Khi tất cả đã chọn xong, mọi người cùng lật các thẻ sẽ dùng. Những nhân viên này được xem là "đang làm việc". Các thẻ còn lại không được dùng trong lượt này, nhưng có thể được đào tạo và vẫn phải trả lương nếu chưa bị sa thải. Những thẻ này được xem là "đang nghỉ mát".

Ở các giai đoạn khác, luôn có thể yêu cầu xem thẻ của người khác, gồm cả thẻ đang làm việc và đang nghỉ mát.

Ở lượt đầu tiên, vì mỗi người chơi chỉ có duy nhất một thẻ nhân viên là CEO, nên CEO luôn là thẻ sẽ được dùng. CEO luôn làm việc.

Từ lượt tiếp theo, sau khi lật thẻ, phải xếp các thẻ đang làm việc thành cơ cấu công ty dạng kim tự tháp. Mỗi thẻ nằm dưới cấp trên trực tiếp của mình. CEO ở đỉnh và không chịu sự quản lý của ai.

Cơ cấu công ty luôn có CEO. CEO có tối đa 3 thẻ cấp dưới trực tiếp, tương ứng 3 vị trí (hình chữ nhật) trên thẻ CEO. Đó có thể là nhân viên thường hoặc quản lý (thẻ màu đen). Mỗi quản lý có từ 2–10 cấp dưới trực tiếp, tùy số vị trí ghi trên thẻ. Cấp dưới của quản lý chỉ được là nhân viên thường, không được là quản lý khác.

Nếu vô ý xếp quá số thẻ mà cơ cấu công ty chứa được, tất cả thẻ trừ CEO phải đi nghỉ mát; người chơi chỉ được dùng CEO trong lượt đó.

Sau khi lật các thẻ dự trữ ngân hàng, CEO có thể thêm hoặc mất một vị trí. Vị trí thêm có thể dành cho nhân viên thường hoặc quản lý. Có thể dùng thẻ dự trữ để chỉ số vị trí mới của CEO.

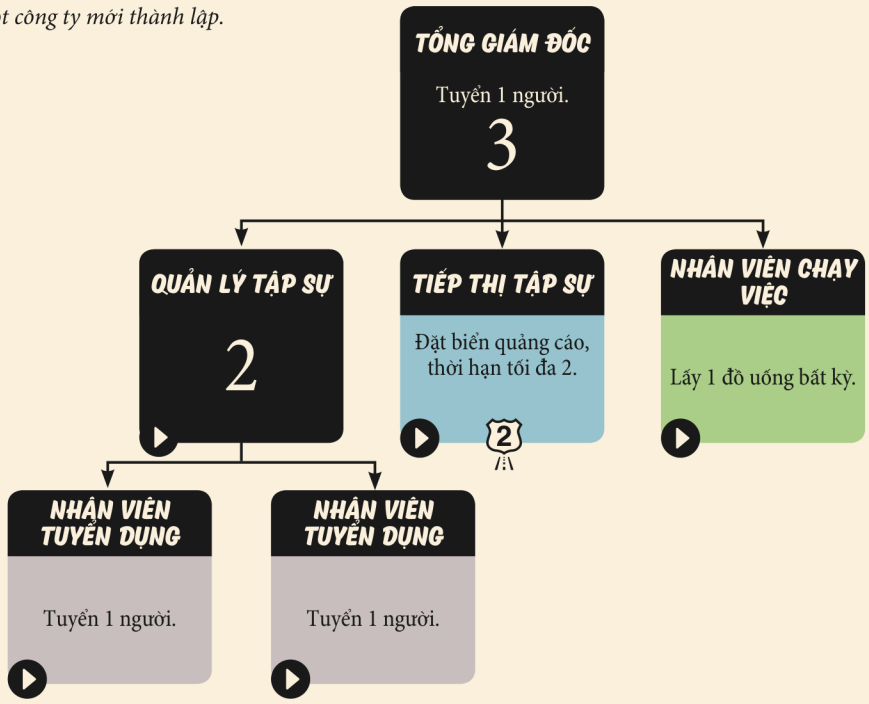
GIAI ĐOẠN 2: THỨ TỰ LƯỢT

Giai đoạn này, mỗi người chơi sẽ chọn vị trí cho mình trên bảng thứ tự lượt. Người có nhiều vị trí trống nhất trong cơ cấu công ty chọn trước, rồi đến người có nhiều thứ hai, v.v. Vị trí trống là vị trí dưới CEO hoặc quản lý chưa có thẻ nhân viên. Người có cột mốc "Đầu tiên quảng cáo máy bay" được tính thêm 2 vị trí trống.

Nếu nhiều người có cùng số vị trí trống, người đứng trước trong thứ tự lượt của lượt vừa rồi sẽ được chọn trước.

Chọn vị trí bằng cách đặt dấu thứ tự lượt vào chỗ trống trên bảng. Lưu ý rằng số chỗ trên bảng chỉ bằng số người chơi. Ví dụ, khi chơi 3 người, không thể chọn vị trí thứ 4.

Ví dụ: cơ cấu của một công ty mới thành lập.



GIAI ĐOẠN 3: LÀM VIỆC 9:00-17:00

Mọi người chơi theo thứ tự lượt. Mỗi thẻ đang làm việc cho phép thực hiện một hành động. Hành động của quản lý định giá, quản lý khuyến mãi, quản lý hàng cao cấp, giám đốc tài chính, quản lý tuyển dụng, giám đốc nhân sự và phục vụ là bắt buộc; của các nhân viên khác là tùy chọn. Người chơi làm xong mọi hành động rồi mới đến người tiếp theo. Các hành động được ghi trên thẻ.

Phải thực hiện hành động theo thứ tự liệt kê dưới đây; vị trí của thẻ trong cơ cấu công ty không ảnh hưởng đến thứ tự này.

TUYỂN DỤNG

Mỗi công ty luôn có một hành động tuyển dụng miễn phí do CEO thực hiện. Bạn có thể thuê thêm nhân viên bằng các thẻ nhân viên có năng lực tuyển dụng trong cơ cấu công ty. Mỗi hành động tuyển dụng cho phép tuyển thêm một người.

Bạn chỉ được tuyển vị trí khởi đầu (có ▶ ở góc trên trái thẻ). Lấy thẻ đó và thêm vào chồng thẻ đang nghỉ mát. Nếu một loại thẻ đã hết, không thể tuyển loại nhân viên đó cho đến khi có thẻ trở lại. Tuy nhiên, vẫn có thể tuyển nếu đào tạo ngay lên bậc cao hơn trong bước đào tạo của lượt này; khi đó không cần lấy thẻ khởi đầu.

Nhân viên tuyển dụng có 1 hành động tuyển dụng, Quản lý tuyển dụng có 2 và Giám đốc nhân sự có 4. Các hành động tuyển dụng chưa dùng của Quản lý tuyển dụng và Giám đốc nhân sự giúp giảm tiền lương ở giai đoạn 5.

ĐÀO TẠO

Mỗi hành động đào tạo trong cơ cấu công ty cho phép đào tạo một người lên một bậc. Chỉ được đào tạo thẻ đang nghỉ mát, kể cả người vừa tuyển. Không được đào tạo nhân viên đang làm việc hoặc nhân viên tiếp thị đang bận. Nhân viên tiếp thị, nhân viên bếp và nhân viên thu mua có các hướng thăng tiến riêng. Các vị trí còn lại (trừ vị trí khởi đầu) đều được đào tạo trực tiếp từ quản lý (thẻ màu đen).

Đa số thẻ ghi các hướng đào tạo ở phía dưới. Ví dụ, đầu bếp tập sự có thể thành đầu bếp burger hoặc đầu bếp pizza. Thẻ không ghi hướng đào tạo thì không thể được đào tạo.

Trả thẻ cần đào tạo về nguồn thẻ chung rồi thay bằng thẻ của vị trí muốn đào tạo.

Thông thường, không được đào tạo tiếp nhân viên vừa được đào tạo trong cùng lượt. Các ngoại lệ:

- Chuyên viên đào tạo có thể đào tạo cùng một thẻ lên 2 bậc;
- Chuyên gia đào tạo có thể đào tạo cùng một thẻ lên 3 bậc;
- Nếu có cột mốc "Đầu tiên trả lương từ $20", có thể dùng nhiều Nhân viên đào tạo, Chuyên viên đào tạo và Chuyên gia đào tạo để đào tạo cùng một thẻ.

Chuyên viên đào tạo hoặc Chuyên gia đào tạo không bắt buộc phải đào tạo cùng một người, có thể chia việc đào tạo, ví dụ có thể đào tạo 2 người, mỗi người lên một bậc.

Không thể đào tạo lên vị trí mà nguồn thẻ chung đã hết. Tuy nhiên, khi đào tạo nhiều bậc hoặc tuyển rồi đào tạo ngay, không cần có sẵn các thẻ trung gian.

Chỉ được có một thẻ mỗi loại mang dấu 1x.

KHỞI ĐỘNG CHIẾN DỊCH TIẾP THỊ

Mỗi nhân viên tiếp thị trong cơ cấu công ty cho phép đặt một chiến dịch tiếp thị lên bản đồ. Tùy loại nhân viên, có thể đặt biển quảng cáo, hộp thư, máy bay hoặc đài phát thanh. Thẻ nhân viên cũng ghi tầm hoạt động và thời hạn tối đa. Sau khi đặt chiến dịch, phải chọn sản phẩm muốn quảng cáo.

Loại chiến dịch: Tiếp thị tập sự chỉ được đặt biển quảng cáo; Quản lý chiến dịch được đặt hộp thư hoặc biển quảng cáo; Quản lý thương hiệu được đặt máy bay, hộp thư hoặc biển quảng cáo; Giám đốc thương hiệu được đặt mọi loại chiến dịch.

Tầm hoạt động: mỗi nhân viên tiếp thị có một tầm hoạt động. Ví dụ, Tiếp thị tập sự có tầm 2: có thể đặt biển quảng cáo trên cùng mảnh bản đồ (tính là 0), mảnh liền kề (tính là 1) hoặc mảnh cách 2 bước. Phải đi theo đường bộ, bắt đầu từ lối vào nhà hàng. Bạn được chọn bất kỳ nhà hàng nào của mình làm điểm bắt đầu tính tầm hoạt động.

Quản lý và Giám đốc thương hiệu không bị giới hạn tầm hoạt động. Họ có thể đặt chiến dịch ở nơi không đến được bằng đường bộ, nhưng biển quảng cáo, hộp thư và đài phát thanh vẫn phải nằm cạnh đường.

Thời hạn: trên các thẻ nhân viên tiếp thị đều ghi thời hạn tối đa của chiến dịch mà người đó có thể khởi động. Thời hạn tối thiểu là 1 lượt. Ví dụ, tiếp thị tập sự có thời hạn tối đa 2, nên được khởi động chiến dịch kéo dài 1 hoặc 2 lượt. Không được kết thúc chiến dịch tiếp thị trước hạn.

Đặt chiến dịch: biển quảng cáo, hộp thư và đài phát thanh phải nằm trên các ô trống và tiếp giáp đường dùng để đến mảnh đó. Nếu chiến dịch trải trên nhiều mảnh bản đồ, chỉ cần một ô tiếp giáp đường nằm trong tầm của nhân viên tiếp thị. Chính mảnh tiếp thị phải nằm trong tầm, chứ không chỉ đường dùng để đến đó.

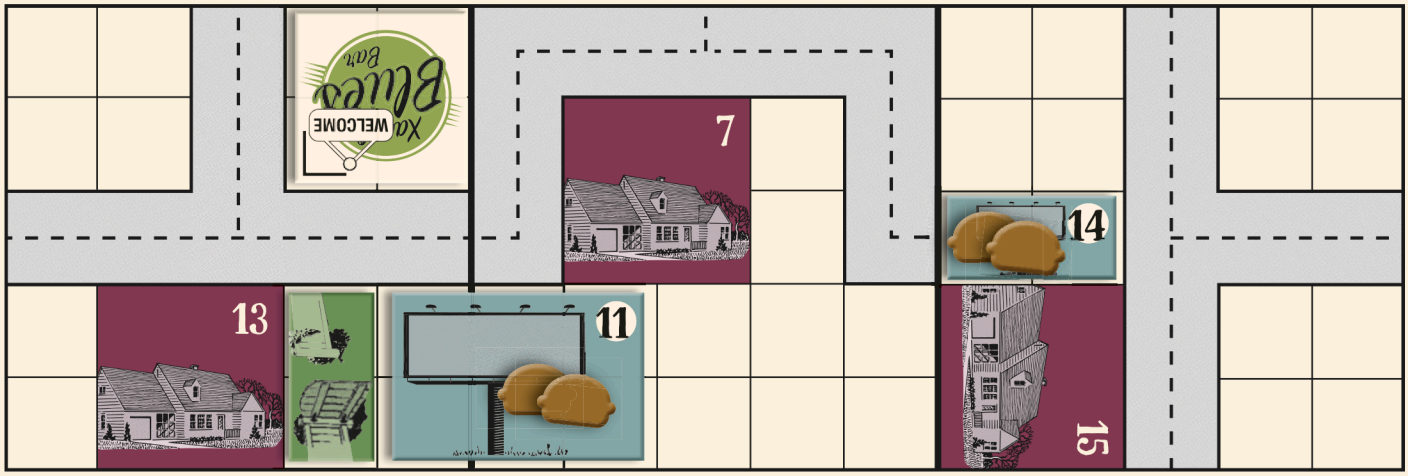
Máy bay phải đặt ở rìa bản đồ, không cần nối với đường và không bị giới hạn tầm hoạt động. Máy bay có kích thước 1, 3 hoặc 5 ô, phải đặt sao cho bay qua đúng số hàng hoặc cột tương ứng trên bản đồ. Không được đặt máy bay khiến đường bay nằm ngoài bản đồ.

Được đặt chiến dịch tiếp thị tại nơi không tác động đến ngôi nhà nào.

Chọn sản phẩm quảng cáo: mỗi chiến dịch quảng cáo pizza, burger hoặc một loại đồ uống. Đặt các mảnh gỗ của sản phẩm đó lên chiến dịch để đánh dấu. Số mảnh phải bằng số lượt chiến dịch kéo dài.

Nhân viên tiếp thị sẽ bận: sau khi đặt chiến dịch, để riêng thẻ nhân viên và đặt lên đó thẻ "bận" có số trùng với chiến dịch. Thẻ nhân viên này không thể được sử dụng cho đến khi chiến dịch kết thúc. Khi bận, nhân viên tiếp thị không chiếm vị trí trong cơ cấu công ty.

Nếu có cột mốc ***"Đầu tiên đặt biển quảng cáo"***, các chiến dịch do bạn đặt sẽ không kết thúc. Đặt mảnh tiếp thị với mặt vĩnh viễn ngửa lên và chỉ cần đặt một mảnh gỗ mặt hàng trên đó. Thẻ nhân viên tiếp thị tương ứng không thể dùng trong phần còn lại của trò chơi, cũng không được trả về nguồn thẻ chung hay tay người chơi.



Lượt này, Xango Blues Bar có hai tiếp thị tập sự trong cơ cấu công ty, nên có thể đặt cả biển quảng cáo 11 và 14 như hình trên. Biển 11 có tầm 0 vì cùng mảnh với nhà hàng. Biển 14 có tầm 2 (tối đa của Tiếp thị tập sự), vì phải đi hai lần sang mảnh đó.

Dù Xango Blues Bar chưa thể giao hàng tới nhà 15, đặt biển quảng cáo 14 vẫn có thể hữu ích: thêm vườn cho nhà 15 sẽ giúp nhà này tiếp cận được bằng đường bộ.

LẤY ĐỒ ĂN VÀ ĐỒ UỐNG

Nếu cơ cấu công ty có nhân viên bếp và/hoặc nhân viên thu mua, bạn được lấy đồ ăn và đồ uống từ nguồn chung theo hướng dẫn trên thẻ. Đặt sản phẩm lấy được trước mặt; mọi nhà hàng trong chuỗi của bạn đều có thể sử dụng khi cần.

Đầu bếp tập sự: lấy 1 burger hoặc 1 pizza.

Nhân viên chạy việc: lấy 1 đồ uống tùy chọn: nước ngọt, bia hoặc nước chanh.

Đầu bếp và/hoặc bếp trưởng burger: lấy số burger ghi trên thẻ.

Đầu bếp và/hoặc bếp trưởng pizza: lấy số pizza ghi trên thẻ.

Nhân viên đẩy xe hàng: từ lối vào một nhà hàng của bạn, vạch lộ trình tầm 2 theo đường bộ, qua tối đa 3 mảnh bản đồ nếu tính cả mảnh có nhà hàng. Với mỗi biểu tượng đồ uống đi ngang ở hai bên đường, lấy 2 đồ uống tương ứng từ nguồn chung. Phải đi trên đoạn đường tiếp giáp cạnh với biểu tượng, không tính tiếp giáp chéo. Nếu một mảnh có nhiều biểu tượng thì có thể đi ngang nhiều biểu tượng, nhưng không được quay đầu chữ U để làm vậy. Không cần quay về nhà hàng của bạn.

Tài xế xe tải: như nhân viên đẩy xe hàng, nhưng có tầm 3 và lấy 3 đồ uống cho mỗi biểu tượng đi ngang.

Phi công khí cầu: từ lối vào nhà hàng của bạn, vạch lộ trình tầm 4, bỏ qua đường bộ. Tính cả mảnh có nhà hàng, lộ trình qua tối đa 5 mảnh bản đồ. Không được qua cùng một mảnh hai lần. Với mỗi biểu tượng đồ uống trên các mảnh bay qua, lấy 2 đồ uống tương ứng từ nguồn chung. Nếu một mảnh có nhiều biểu tượng đồ uống thì được lấy từ tất cả.

Nếu có cột mốc ***"Đầu tiên dùng NV chạy việc"***, mỗi nguồn cho thêm 1 đồ uống. Nhân viên chạy việc cũng lấy 2 đồ uống cùng loại, kể cả nhân viên chạy việc vừa được dùng để đạt được cột mốc. Ví dụ, bạn vừa dùng NV chạy việc và đạt được cột mốc, lấy 2 đồ uống cùng loại ngay lập tức thay vì 1.

Cột mốc ***"Đầu tiên dùng NV đẩy xe hàng"*** tăng tầm hoạt động thêm 1 cho nhân viên đẩy xe hàng, tài xế xe tải và phi công khí cầu của bạn.

ĐẶT NHÀ VÀ VƯỜN MỚI

Nếu cơ cấu công ty có nhân viên phát triển kinh doanh, bạn được đặt nhà mới lên bản đồ hoặc thêm vườn cho nhà đã có.

Đặt nhà mới: có thể đặt nhà vào bất kỳ khu vực trống nào trên bản đồ, miễn tiếp giáp ít nhất một đường. Không giới hạn tầm hoạt động và bạn cũng được tự do chọn ngôi nhà muốn đặt.

Đặt vườn mới: vườn phải nối với một ngôi nhà in sẵn trên mảnh bản đồ, tiếp giáp qua 2 ô để nhà và vườn tạo thành hình chữ nhật 2 x 3. Chỉ được đặt vườn trên ô trống; mỗi nhà chỉ có một vườn. Xoay vườn sao cho phân biệt được nó thuộc nhà nào. Nhà do nhân viên phát triển kinh doanh đặt lên bản đồ đã có sẵn vườn, không được thêm vườn nữa.

ĐẶT HOẶC DI CHUYỂN NHÀ HÀNG

Nếu cơ cấu công ty có quản lý địa phương hoặc quản lý vùng, bạn có thể đặt nhà hàng mới hoặc di chuyển nhà hàng đã có. Toàn bộ nhà hàng phải nằm trên ô trống, không có thành phần bản đồ khác; lối vào phải tiếp giáp đường. Khác với khi đặt nhà hàng khởi đầu, lần này lối vào được nằm trên cùng mảnh bản đồ với lối vào nhà hàng khác.

Quản lý địa phương: được đặt nhà hàng mới trong tầm 3 mảnh bản đồ theo đường bộ, tính từ một nhà hàng đã có trong chuỗi. Lối vào in trên nhà hàng mới phải tiếp giáp đường, nhưng không nhất thiết phải là đường đã dùng để tính tầm. Đặt nhà hàng với mặt "SẮP MỞ CỬA" ngửa lên; đến cuối lượt mới mở. Khi quản lý địa phương đang làm việc, các nhà hàng trong chuỗi sẽ có khả năng phục vụ tại xe và được xem là có lối vào ở cả bốn góc.

Quản lý vùng: được đặt nhà hàng ở bất kỳ đâu trên bản đồ, miễn lối vào tiếp giáp đường. Cũng có thể nhấc một nhà hàng của mình đã có trên bản đồ để chuyển chỗ và/hoặc xoay lại. Nhà hàng do quản lý vùng đặt hoặc di chuyển hoạt động ngay, không phải chờ "SẮP MỞ CỬA". Khi quản lý vùng đang làm việc, các nhà hàng trong chuỗi sẽ có khả năng phục vụ tại xe và được xem là có lối vào ở cả bốn góc.

GIAI ĐOẠN 4: GIỜ ĂN TỐI

Đến tối, cư dân sẽ ra ngoài ăn uống, lần lượt theo số in trên nhà, bắt đầu từ số nhỏ nhất trên bản đồ. Người chơi không đưa ra quyết định trong giai đoạn này; cư dân sẽ chọn nơi ăn theo các quy tắc dưới đây.

Để xác định một nhà có đi ăn và ăn ở đâu, làm theo các bước sau:

- Nhà không có dấu nhu cầu thì cư dân không đi ăn.
- Nếu có dấu nhu cầu, kiểm tra xem có chuỗi nào có nhà hàng nối với nhà đó bằng đường bộ và cung cấp đủ mọi đồ ăn, đồ uống cư dân muốn hay không. Ví dụ, nhà cần 2 burger và 1 bia thì chuỗi phải có đủ cả 2 burger lẫn 1 bia. Nếu chỉ có burger hoặc không đủ burger, cư dân tìm nơi khác hoặc không đi ăn. Không giới hạn tầm hoạt động, nhưng nhà và nhà hàng phải nối với nhau bằng đường. Có thể bắt đầu từ bất kỳ đường nào tiếp giáp cạnh với nhà hoặc vườn. Không có đường nối thì cư dân ở nhà. Nếu chỉ một chuỗi đáp ứng đủ yêu cầu, cư dân ăn tại đó.
- Nếu nhiều chuỗi cùng cung cấp đủ nhu cầu và có nhà hàng nối với nhà đó bằng đường bộ, chúng cạnh tranh với nhau. Cư dân chọn nhà hàng dựa vào giá và khoảng cách.
- Đơn giá cơ bản mỗi món là $10. Trong cơ cấu công ty, mỗi Quản lý định giá giảm $1, mỗi Quản lý khuyến mãi giảm $3; Quản lý hàng cao cấp tăng $10. Cột mốc "Đầu tiên giảm giá" giảm vĩnh viễn $1 đơn giá. Tiền thưởng (giám đốc tài chính, "Đầu tiên tiếp thị burger", v.v.) không làm đổi đơn giá. Ví dụ, chuỗi có 2 Quản lý định giá và 1 Quản lý khuyến mãi đang làm việc sẽ có đơn giá $5.
- Khoảng cách từ nhà đến nhà hàng gần nhất của mỗi chuỗi tính bằng đường bộ và kết thúc ở lối vào nhà hàng. Mỗi lần qua ranh giới mảnh bản đồ tính là một bước. Nhà và lối vào nhà hàng trên cùng mảnh có khoảng cách 0 nếu được nối bằng đường nằm trong mảnh đó.
- Cộng đơn giá với khoảng cách; số dấu nhu cầu không ảnh hưởng đến phép tính này. Cư dân ăn tại nhà hàng có kết quả thấp nhất. Vì vậy, họ sẵn sàng đi xa thêm 1 bước để tiết kiệm $1 mỗi món, 2 bước để tiết kiệm $2, v.v.
- Nếu hai chuỗi có cùng kết quả (đơn giá + khoảng cách), cư dân chọn chuỗi có nhiều phục vụ hơn trong cơ cấu công ty.
- Nếu số phục vụ cũng bằng nhau, cư dân chọn chuỗi đứng trước trong thứ tự lượt.

Chuỗi được chọn phải phục vụ đồ ăn và đồ uống. Bỏ các dấu nhu cầu trên nhà và các sản phẩm tương ứng trong hàng tồn kho của chuỗi. Với mỗi món bán ra, chuỗi nhận đơn giá cộng tiền thưởng từ các cột mốc.

Nếu nhà có vườn, chuỗi nhận gấp đôi đơn giá mỗi món. Tiền thưởng không nhân đôi, nên thu nhập mỗi món là (2 x đơn giá) + tiền thưởng.

Do các nhà được xét theo số nhà, một chuỗi có thể hết đồ ăn trước khi đến các nhà phía sau. Những nhà này sẽ tìm nơi khác. Vì vậy trong một vài trường hợp, có cư dân phải đi rất xa hoặc không tìm được nơi ăn.

Ví dụ: một người chơi bán 1 burger và 2 bia cho một nhà có vườn. Người đó có cột mốc "Đầu tiên tiếp thị burger", thưởng $5 mỗi burger, và có Quản lý hàng cao cấp đang làm việc, tăng đơn giá thêm $10. Đơn giá là $10 + $10 = $20. Vườn nhân đôi thành 2 x $20 = $40. Cộng thưởng $5, burger thu về $45. Không có thưởng đồ uống, nên mỗi bia có đơn giá $20, nhân đôi nhờ vườn thành $40. Tổng thu nhập là $45 + 2 x $40 = $125.

Phục vụ: xét xong các nhà, chuỗi nhận $3 mỗi phục vụ trong cơ cấu công ty, hoặc $5 nếu có cột mốc "Đầu tiên dùng phục vụ".

Giám đốc tài chính: sau đó, chuỗi có giám đốc tài chính trong cơ cấu công ty hoặc cột mốc "Đầu tiên có $100" nhận thêm 50% tổng tiền kiếm được trong lượt, gồm cả tiền từ phục vụ (làm tròn lên).

Nếu bất kỳ lúc nào trong giai đoạn này ngân hàng không đủ tiền trả thu nhập, ngân hàng cạn tiền và các thẻ dự trữ được lật (xem bên dưới). Nếu cạn tiền lần hai, trò chơi kết thúc sau giai đoạn này và không trả lương trong lượt đó.

Ngân hàng cạn tiền (lần 1): lật các thẻ dự trữ đã chọn lúc bắt đầu. Cộng giá trị tiền trên các thẻ rồi nạp tổng số đó vào ngân hàng.

Mỗi thẻ dự trữ còn ghi 2, 3 hoặc 4 vị trí trống. Số xuất hiện nhiều nhất quyết định số vị trí của mọi CEO từ lượt sau. Ví dụ, có hai thẻ "2 vị trí", một thẻ "3 vị trí" và một thẻ "4 vị trí", thì mọi CEO có 2 vị trí thay vì 3 đến hết trò chơi. Nếu hai loại thẻ xuất hiện ngang nhau, chọn số cao hơn: hai thẻ "2 vị trí" và hai thẻ "4 vị trí" khiến mọi CEO có 4 vị trí. Đặt các thẻ dự trữ tương ứng dưới CEO để nhắc số vị trí mới.

Ngân hàng cạn tiền (lần 2): trò chơi kết thúc. Hoàn tất giai đoạn 4 và trả đủ thu nhập cho mọi người; nếu cần, ghi số tiền ngân hàng còn nợ ra giấy. Ai có nhiều tiền nhất cuối giai đoạn này thắng. Nếu hòa, người đứng trước trong thứ tự lượt thắng.

GIAI ĐOẠN 5: TRẢ LƯƠNG

Mỗi chuỗi có thể sa thải nhân viên tùy ý trong cơ cấu công ty hoặc đang nghỉ mát. Trả các thẻ bị sa thải về nguồn thẻ chung. Việc sa thải có thể chủ động, không cần phải đợi đến khi thiếu tiền trả lương.

Thông thường, không được sa thải các nhân viên thuộc khối tiếp thị đang bận.

Sau đó, mỗi chuỗi trả $5 cho mỗi thẻ có , dù đang trong cơ cấu công ty hay đang nghỉ mát. Một số cột mốc và khả năng của nhân viên giúp giảm tiền lương phải trả. Tiền lương được trả về ngân hàng.

Nhân viên thuộc khối tiếp thị đang bận có vẫn phải được trả lương. Nếu không còn tiền nhưng phải trả lương cho họ, buộc phải sa thải họ; chiến dịch tương ứng vẫn trên bản đồ. Chỉ được làm vậy sau khi đã sa thải tất cả mọi nhân viên khác cần trả lương.

Quản lý tuyển dụng và giám đốc nhân sự: nếu các thẻ này chưa dùng hết hành động tuyển dụng trong cơ cấu công ty, mỗi hành động còn dư giảm $5 tiền lương của chuỗi. Ví dụ, giám đốc nhân sự còn 2 lần tuyển dụng chưa dùng, sẽ được giảm $10 tiền lương của chuỗi.

Phải dùng mọi khoản giảm lương có được (lưu ý khi nhắm cột mốc "Đầu tiên trả lương từ $20"). Dù được giảm bao nhiêu, số tiền phải trả tối thiểu vẫn là $0, không có âm: vì vậy không có chuyện nhân viên trả tiền để làm việc cho bạn!

GIAI ĐOẠN 6: CHIẾN DỊCH TIẾP THỊ

Mọi chiến dịch tiếp thị được thực hiện theo số in trên chiến dịch, bắt đầu từ số nhỏ nhất.

Mỗi nhà có tối đa 3 dấu nhu cầu, hoặc 5 nếu có vườn. Chiến dịch không có tác dụng với nhà đã đủ số dấu. Vì vậy, một số chiến dịch có thể hoàn toàn vô ích, đúng như bản chất của tiếp thị.

Biển quảng cáo: tác động đến mọi nhà tiếp giáp cạnh với nó, thường chỉ 1 hoặc 2 nhà. Đặt một dấu nhu cầu cho sản phẩm được quảng cáo lên mỗi nhà đó. Chỉ cần vườn tiếp giáp biển, nhà vẫn chịu tác động.

Hộp thư: tác động đến mọi nhà trong cùng "khu phố". Có thể xem khu vực được các con đường (hoặc rìa bản đồ) bao quanh là một "khu phố". Chỉ đường mới cản hộp thư; các thành phần khác như nhà hàng, nhà ở không cản. Đặt một dấu nhu cầu cho sản phẩm được quảng cáo lên mỗi nhà trong khu phố.

Máy bay: tác động đến mọi nhà trong dải 1, 3 hoặc 5 hàng hay cột chạy xuyên bản đồ, bắt đầu từ mảnh máy bay. Đặt một dấu nhu cầu cho sản phẩm được quảng cáo lên mỗi nhà trong vùng bay qua. Chỉ cần một phần nhà hoặc vườn nằm trong vùng là đủ.

Đài phát thanh: tác động đến mọi nhà trên mảnh bản đồ đặt đài và trên cả 8 mảnh xung quanh. Chỉ cần một phần nhà hoặc vườn nằm trên một trong các mảnh đó, nhà vẫn chịu tác động. Nếu chủ chiến dịch có cột mốc "Đầu tiên quảng cáo đài phát thanh", chiến dịch đặt hai dấu nhu cầu.

Sau khi thực hiện chiến dịch, bỏ một dấu quảng cáo khỏi chiến dịch, trừ chiến dịch vĩnh viễn. Nếu hết dấu, trả mảnh tiếp thị về nguồn chung và trả nhân viên tiếp thị tương ứng cho người chơi. Nếu còn dấu, chiến dịch ở lại trên bản đồ và nhân viên tiếp tục bận. Nhân viên tiếp thị đang bận không được xếp vào cơ cấu công ty ở lượt sau và không chiếm vị trí, nhưng vẫn có thể cần trả lương!

GIAI ĐOẠN 7: DỌN DẸP

Ai không có cột mốc "Đầu tiên bỏ đồ ăn / đồ uống" phải bỏ mọi đồ ăn và đồ uống còn giữ.

Thu mọi thẻ trong cơ cấu công ty và đang nghỉ mát về tay. Lúc này, người khác có thể yêu cầu xem các thẻ đó.

Lật mọi nhà hàng đang ở mặt "SẮP MỞ CỬA" sang mặt "CHÀO MỪNG" (WELCOME).

Với mỗi cột mốc đã được nhận trong lượt này, úp mọi thẻ cột mốc cùng loại còn lại. Không ai có thể nhận chúng đến hết trò chơi.

Dấu quảng cáo trên chiến dịch và dấu nhu cầu trên nhà vẫn giữ nguyên trên bản đồ.

Bắt đầu lượt tiếp theo từ giai đoạn 1.



Bất cứ lúc nào trong lượt, khi đáp ứng điều kiện của một thẻ cột mốc, người chơi lập tức nhận thẻ đó. Hầu hết cột mốc mang lại lợi ích có hiệu lực ngay. Phải áp dụng hiệu lực này đến hết trò chơi, kể cả khi nó bất lợi.

Những người khác cũng có thể nhận cùng cột mốc nếu đạt điều kiện trong cùng lượt đó. Đôi khi không đủ thẻ cột mốc; khi ấy hãy làm thẻ thay thế để phát. Trong giai đoạn 7 của mỗi lượt, bỏ khỏi trò chơi mọi thẻ cột mốc còn lại thuộc loại đã có ít nhất một người nhận. Từ đó, người khác không thể nhận các cột mốc ấy nữa.

Cột mốc rất quan trọng; cần xây dựng chiến lược xoay quanh chúng.

ĐẦU TIÊN ĐẶT BIỂN QUẢNG CÁO

Nhận cột mốc này khi đặt một chiến dịch biển quảng cáo lên bản đồ.

Từ đó đến hết trò chơi, áp dụng hai hiệu lực sau:

- Không phải trả lương cho nhân viên khối tiếp thị (Quản lý chiến dịch, Quản lý thương hiệu và Giám đốc thương hiệu). Không được tự nguyện trả lương cho họ.
- Mọi chiến dịch tiếp thị bạn đặt sẽ tồn tại vĩnh viễn trên bản đồ. Đặt mảnh tiếp thị ở mặt vĩnh viễn với một mảnh gỗ mặt hàng trên đó. Thẻ nhân viên tiếp thị tương ứng không còn dùng được đến hết trò chơi và không trở về nguồn thẻ chung hay tay người chơi. Quy tắc này áp dụng ngay cho biển quảng cáo giúp bạn nhận cột mốc.

ĐẦU TIÊN ĐÀO TẠO NHÂN VIÊN

Nhận cột mốc này khi đào tạo một nhân viên lên bậc cao hơn.

Từ đó đến hết trò chơi, được giảm $15 trên tổng tiền lương mỗi lượt. Tiền lương không thể thấp hơn $0. Bắt buộc áp dụng khoản giảm này; không được tự nguyện trả phần lương đã được giảm. Lưu ý, đây là giảm $15 trên tổng tiền lương phải trả, không phải giảm $15 lương đối với mỗi nhân viên. Ví dụ, công ty có 5 nhân viên với tổng lương là $25 thì sẽ chỉ phải trả $10.

ĐẦU TIÊN TUYỂN 3 NGƯỜI TRONG 1 LƯỢT

Nhận cột mốc này khi tuyển ít nhất ba người trong cùng một lượt.

Lập tức nhận 2 thẻ Quản lý tập sự và đặt vào chồng đang nghỉ mát. Nếu có khả năng đào tạo đang hoạt động, có thể đào tạo họ ngay vì tuyển dụng diễn ra trước đào tạo. Nếu không còn đủ thẻ Quản lý tập sự, nhận số thẻ còn lại.

ĐẦU TIÊN TIẾP THỊ BURGER / PIZZA / ĐỒ UỐNG

Nhận cột mốc tương ứng khi đặt một chiến dịch quảng cáo burger, pizza hoặc một loại đồ uống bất kỳ.

Từ đó đến hết trò chơi, chuỗi trở thành "Nơi khởi nguồn của burger / pizza / đồ uống". Mỗi burger, pizza hoặc đồ uống tương ứng bán ra mang lại thêm $5 tiền thưởng. Khoản này không làm đổi đơn giá nên không ảnh hưởng đến việc cư dân chọn nơi ăn, và không được nhân đôi bởi vườn. Như mọi thu nhập khác, khoản thưởng này vẫn có thể được tăng nhờ giám đốc tài chính.

Với cột mốc đồ uống, tiền thưởng áp dụng cho mọi loại đồ uống, không chỉ loại được quảng cáo ban đầu.

ĐẦU TIÊN DÙNG NHÂN VIÊN CHẠY VIỆC

Nhận cột mốc này khi dùng Nhân viên chạy việc trong cơ cấu công ty. Thẻ đang nghỉ mát không được tính.

Từ đó đến hết trò chơi, các nhân viên thu mua (Nhân viên chạy việc, Nhân viên đẩy xe hàng, Tài xế xe tải và Phi công khí cầu) lấy thêm 1 đồ uống từ mỗi nguồn gặp được. Nhân viên chạy việc lấy 2 đồ uống cùng loại tùy chọn. Nhân viên đẩy xe hàng và Phi công khí cầu lấy 3 đồ uống cho mỗi biểu tượng đồ uống đi qua; Tài xế xe tải lấy 4.

Hiệu lực này áp dụng ngay cho Nhân viên chạy việc giúp bạn nhận cột mốc.

ĐẦU TIÊN CÓ $20

Nhận cột mốc này khi có $20 tiền mặt vào bất cứ lúc nào (thực tế là sau khi nhận thu nhập và trước khi trả lương). Không cần phải chính xác là $20, chỉ cần là từ $20 trở lên.

Được xem các thẻ dự trữ ngân hàng đang úp. Có thể bình luận đúng sự thật hoặc gây hoang mang về điều vừa thấy, nhưng không được cho người khác xem thẻ.

ĐẦU TIÊN LÀM BURGER / PIZZA

Nhận cột mốc tương ứng khi làm ra burger hoặc pizza.

Lập tức nhận một thẻ Đầu bếp burger hoặc Đầu bếp pizza tương ứng. Không thể đào tạo đầu bếp này ngay vì cột mốc được nhận ở bước sản xuất, sau bước đào tạo. Nếu hết loại thẻ đầu bếp đó, không nhận được gì. Phải trả lương cho đầu bếp trong giai đoạn trả lương; nếu không muốn trả, có thể sa thải họ.

ĐẦU TIÊN DÙNG PHỤC VỤ

Nhận cột mốc này khi dùng Phục vụ trong cơ cấu công ty. Thẻ đang nghỉ mát không được tính.

Từ đó đến hết trò chơi, mỗi Phục vụ trong cơ cấu công ty mang về $5 thay vì $3. Hiệu lực áp dụng ngay cho Phục vụ giúp bạn nhận cột mốc.

ĐẦU TIÊN BỎ ĐỒ ĂN / ĐỒ UỐNG

Nhận cột mốc này khi bỏ ít nhất một dấu đồ ăn hoặc đồ uống trong giai đoạn 7 (Dọn dẹp).

Từ đó đến hết trò chơi, thẻ này được xem như một tủ đông. Trong giai đoạn 7, được giữ tối đa 10 dấu đồ ăn và/hoặc đồ uống trong tủ đông để bán ở các lượt sau. Có thể giữ chúng bao lâu tùy ý. Nếu có hơn 10 dấu, tự chọn dấu giữ lại và dấu bỏ đi.

Chưa được cất gì vào tủ đông trong chính lượt nhận cột mốc này.

ĐẦU TIÊN GIẢM GIÁ

Nhận cột mốc này khi dùng Quản lý định giá hoặc Quản lý khuyến mãi trong cơ cấu công ty để giảm giá.

Từ đó đến hết trò chơi, đơn giá tự động giảm $1. Ví dụ, nếu không dùng quản lý nào tác động đến giá, đơn giá sẽ là $9. Không thể hủy hiệu lực này.

Hiệu lực áp dụng ngay, nên đơn giá đã giảm thêm $1 trong chính lượt đầu tiên bạn giảm giá.

ĐẦU TIÊN DÙNG NHÂN VIÊN ĐẨY XE HÀNG

Nhận cột mốc này khi dùng Nhân viên đẩy xe hàng đầu tiên trong cơ cấu công ty. Thẻ đang nghỉ mát không được tính.

Từ đó đến hết trò chơi, Nhân viên đẩy xe hàng, Tài xế xe tải và Phi công khí cầu được tăng 1 tầm hoạt động. Hiệu lực áp dụng ngay, nên Nhân viên đẩy xe hàng đầu tiên đã có tầm 3.

ĐẦU TIÊN QUẢNG CÁO MÁY BAY

Nhận cột mốc này khi đặt một chiến dịch quảng cáo máy bay.

Từ đó đến hết trò chơi, được tính thêm 2 vị trí trống khi xét thứ tự lượt. Không thể dùng hai vị trí này để đặt quản lý hay nhân viên khác; chúng chỉ là phần cộng thêm khi xét thứ tự lượt.

ĐẦU TIÊN QUẢNG CÁO ĐÀI PHÁT THANH

Nhận cột mốc này khi đặt một chiến dịch quảng cáo đài phát thanh.

Từ đó đến hết trò chơi, khi có chiến dịch đài phát thanh hoạt động trong giai đoạn 6, đặt 2 dấu nhu cầu cho sản phẩm được quảng cáo lên mỗi nhà chịu tác động. Nếu nhà gần đủ số dấu tối đa, chỉ đặt 0 hoặc 1 dấu tùy chỗ còn lại.

Không được chọn đặt 1 dấu thay vì 2. Đài phát thanh quảng cáo cùng một sản phẩm hai lần, không thể quảng cáo hai sản phẩm khác nhau.

Hiệu lực áp dụng ngay trong giai đoạn 6 của lượt nhận cột mốc.

ĐẦU TIÊN CÓ $100

Nhận cột mốc này nếu có ít nhất $100 tiền mặt vào cuối giai đoạn 4.

CEO sẽ kiêm luôn khả năng làm việc của giám đốc tài chính (CFO), giúp nhận thêm 50% tiền kiếm được vào cuối giai đoạn 4 (Giờ ăn tối). Không được nhận thẻ giám đốc tài chính nữa. Nếu đã có sẵn thẻ này khi nhận cột mốc, phải sa thải trong giai đoạn 5 của lượt này. Sau khi nhận cột mốc, không được đào tạo thêm giám đốc tài chính.

Khả năng mới chỉ có hiệu lực từ lượt sau, vì chỉ nhận được cột mốc sau khi giai đoạn 4 vừa kết thúc.

ĐẦU TIÊN TRẢ LƯƠNG TỪ $20

Nhận cột mốc này khi phải trả ít nhất $20 tiền lương trong giai đoạn 5. Chỉ tính số tiền thực trả sau khi đã áp dụng tất cả giảm giá. Phải dùng mọi khoản giảm lương còn có vào đầu giai đoạn 5; không được tự nguyện trả nhiều hơn mức bắt buộc. (Có thể dùng Quản lý tuyển dụng hoặc Giám đốc nhân sự để tuyển nhân viên trong giai đoạn 2, khiến khoản giảm lương của họ không còn dùng được ở giai đoạn 5.)

Từ đó đến hết trò chơi, được kết hợp hành động đào tạo của nhiều nhân viên để đào tạo cùng một người. Ví dụ, với 2 Nhân viên đào tạo và 1 Chuyên viên đào tạo, có thể đào tạo một Quản lý tập sự lên Phó giám đốc điều hành trong một lượt.



Food Chain Magnate là một trò chơi rất khắc nghiệt. Một sai lầm có thể khiến bạn rất khó, thậm chí là không thể sửa sai.

Để làm quen với trò chơi, chúng tôi rất khuyến khích áp dụng các thay đổi sau trong ván đầu tiên:

- Không dùng thẻ dự trữ ngân hàng.
- Cho $75 mỗi người chơi vào ngân hàng, thay vì $50.
- Bỏ toàn bộ thẻ cột mốc.
- Không trả lương (bỏ qua giai đoạn 5).
- Trò chơi kết thúc khi ngân hàng cạn tiền lần đầu.

Những thay đổi này giúp ván chơi ngắn hơn một chút để mọi người học luật mà không làm công ty phá sản. Ở ván tiếp theo, nên giữ các thay đổi trên và thêm lại thẻ cột mốc, dù một số thẻ sẽ không có tác dụng trong ván làm quen.



Một vài gợi ý về chiến lược:

- Chiến lược tốt nhất phụ thuộc rất nhiều vào bố cục bản đồ, vị trí của bạn và hành động của người khác; không có yếu tố nào luôn quan trọng hơn.
- Cột mốc là chìa khóa để xây dựng chiến lược. Cần đạt chúng trước người khác. Giành đúng cột mốc càng sớm càng tốt thường rất quan trọng, vì đến khi bạn đủ điều kiện, các cột mốc khác có thể đã hết.
- Phải cân nhắc giữa phát triển công ty bằng tuyển dụng, đào tạo và kiếm tiền bằng tiếp thị, bán hàng. Cách kết hợp để thắng tùy thuộc độ dài ván chơi, mà chính lựa chọn cân bằng của mọi người ảnh hưởng rất lớn đến độ dài ấy.
- Trò chơi thường tăng tốc rất mạnh về cuối. Nếu chuẩn bị tốt, bạn có thể thắng chỉ nhờ kiếm tiền ở lượt cuối. Nhưng cũng có thể bạn vẫn đang chuẩn bị cho một lượt sẽ chẳng bao giờ đến.
- Có thể gây khó cho người khác bằng cách quảng cáo sản phẩm họ không làm được. Nhưng cẩn thận: về sau bạn có thể lại giúp họ bán được nhiều hơn!
- Cạnh tranh về giá rất hiệu quả để tấn công người khác, nhưng cũng khiến bạn tốn kém. Hãy dùng một cách có tính toán.
- Nhà có vườn mang lại lợi nhuận rất cao, nhưng cũng có thể thu hút nhiều cạnh tranh.
- Đôi khi bán ít món với giá cao kiếm được nhiều hơn bán nhiều món với giá rẻ. Nhưng điều ngược lại cũng có thể đúng.
- Đôi khi quảng cáo để người khác kiếm tiền cũng có lợi, miễn là bạn kiếm được nhiều hơn họ!
- Hãy kết hợp hai ý vừa nêu.