

第一个实现 3连雇佣

+2管理培训师



第一个进行 员工培训

\$15薪水减免



第一个投放 广告牌

营销人员免薪
广告永久有效



第一个丢弃 饮料/食物

获得冰箱
可储存10件物品



第一份汉堡 出炉

+1汉堡小厨



第一个进行 汉堡营销

每卖出1份汉堡
+\$5奖励



第一个打出 服务员

服务员小费
+\$2



第一份匹萨 出炉

+1匹萨小厨



第一个进行 匹萨营销

每卖出1份匹萨
+\$5奖励



第一个积攒 \$20

可以查看
银行储备金



第一个打出 跑腿小弟

所有采购人员
购买力+1



第一个进行 饮料营销

每卖出1份饮料
+\$5奖励



第一个积攒 \$100

CEO兼任CFO



第一个打出 采购专员

所有采购人员
行动力+1



第一个投放 飞机广告

在调整顺位阶段
空格数+2



第一个降价 促销

售价-\$1

Sale!

第一个支付 \$20薪水

可使用多名
培训师培训
同一个员工

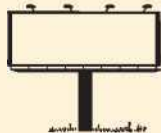


第一个投放 电台广告

电台广告将能
产生2点需求



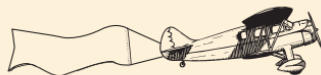
MARKETING



影响每个与之
相邻的住宅



影响马路同一侧的所有住宅
(即其所在封闭区域内的所有住宅)



影响其飞行经过的
所有住宅



影响其所在及周围8块地
图板块上的所有住宅

FOOD CHAIN



Magnate

PLAYER
MENU

1. 公司重组

面朝下将雇佣的所有员工牌分成两堆，一堆是要工作的（用CEO牌盖住），另一堆是要休假的。当所有玩家分配完后，集体翻开工作的员工牌，并用这些员工组建公司架构。

2. 顺位调整

拥有最多空格（空岗位）的玩家先选顺位。出现平局：前一轮靠前的先选。

3. 上班工作

依照玩家顺位，玩家们逐一进行如下所有步骤：

1. 招募员工；
2. 培训员工；
3. 投放广告；
4. 烹饪与进货；
5. 放置新房屋/新花园；
6. 开办新店/搬迁旧店。



4. 晚餐时间

确定售价：商品标准单价=\$10；标准单价会受物价经理、促销经理、奢侈品经理和降价成就所影响。

依照住宅编号从小到大的顺序：

1. 沿道路出行，若一路上只有一家店能满足其全部需求，则在此店就餐。当有多家店铺可选时，选择“单价+距离”值最小的店；若平局：去服务员多的店；若服务员也一样多：选择玩家顺位靠前的。
2. 每向普通住宅卖出1件商品，该餐厅可获得“单价+奖励”对应的钱。奖励来自于汉堡、匹萨和饮料的广告成就，分别给对应商品带来+\$5的奖励。每向花园豪宅卖出1件商品，可获得“（2倍单价）+奖励”对应的钱。消费后，弃掉住宅和餐厅上对应的商品标记。

若没有餐厅可以满足该住户的全部需求，则住户选择在家吃饭，需求标记仍保留在其住宅上。

在晚餐阶段结束时，获得服务员为你赚取的小费。

5. 支付薪水

为员工卡右下角带有钞票图标为员工支付薪水：\$5/人。

可以在此时解雇员工，就不用付他薪水了。



6. 广告营销

按营销指示物的编号从小到大逐个结算。每个普通住宅最多有3份需求，每个花园豪宅最多有5份需求。

7. 回收与整理

1. 丢弃没卖掉的食物/饮料。筹备中的餐厅可以开张了。将时效结束了的营销指示物归还至供应堆。
2. 取回所有的员工卡（包括非忙碌的营销人员）。
3. 本轮若有玩家获得成就，请将剩余的同名成就卡移出游戏。

