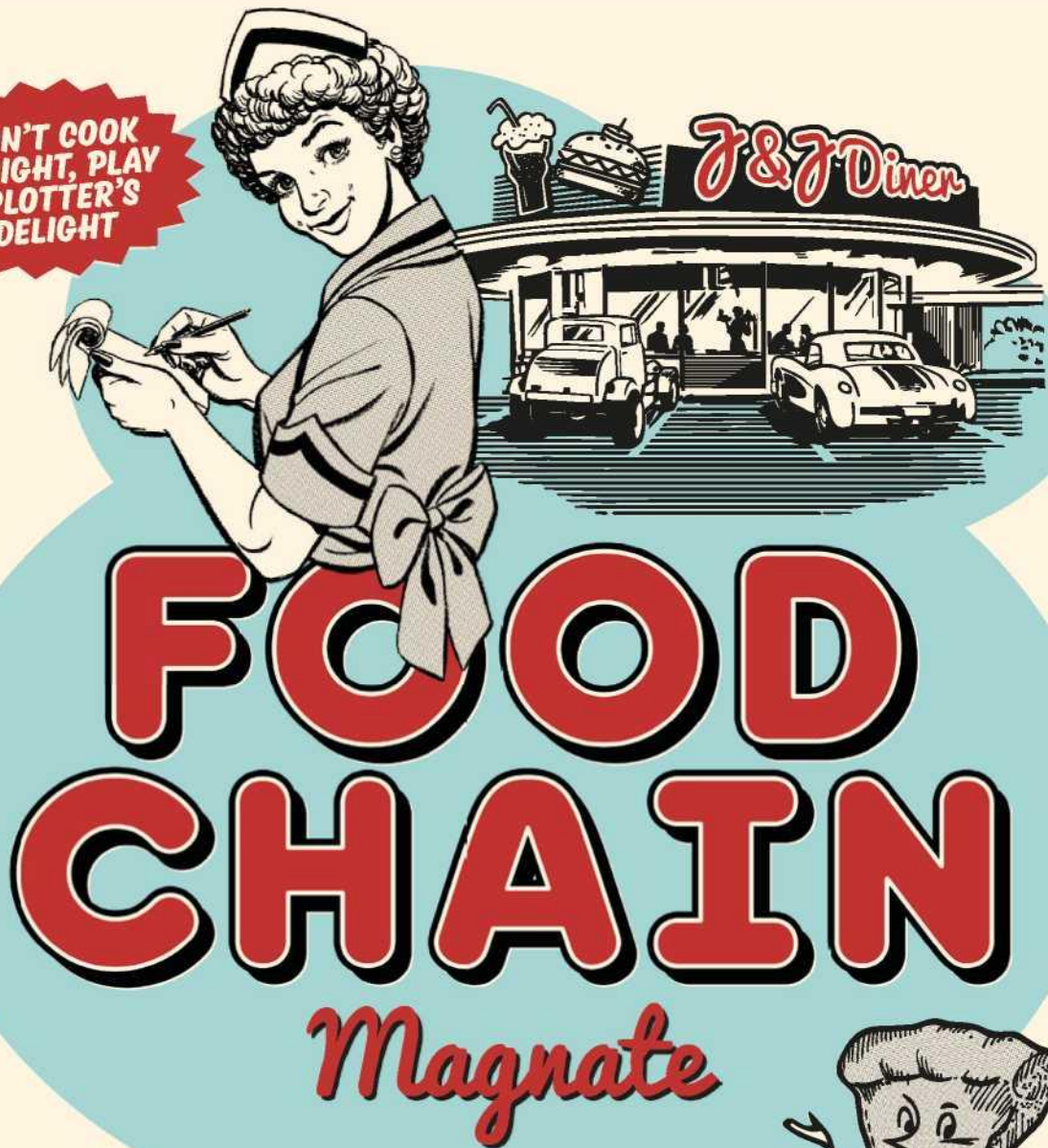
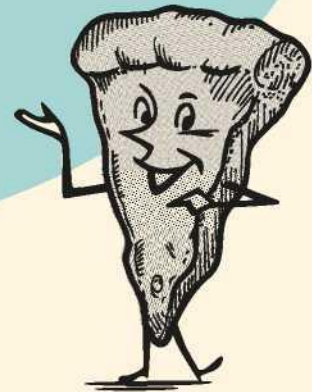


DON'T COOK  
TONIGHT, PLAY  
SPLOTTER'S  
DELIGHT



# FOOD CHAIN

*Magnate*





## COLOFON

## FOOD CHAIN MAGNATE

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

**Graphic design:** Ynze Moedt, Iris de Haan

**Rule translations:** Birgit Hugk, Torsten Hintz

**Published by:** Splotter Spellen, The Netherlands, [info@splotter.nl](mailto:info@splotter.nl), <http://www.splotter.nl>

**Playtesting by:** 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. Apologies if you are not on the list, or if we spelled your name wrong! Special thanks to Ragnar Krempel and Bianca van Duijl who playtested the game multiple times a day on many, many Sundays for almost three years. Without them, this game would not exist.

© Splotter Spellen BV, Woerden, 2015. 3rd printing with some modifications.

“柠檬水？你告诉他们要柠檬水？这个世界疯了吗？让所有的电台都给我播汉堡的广告，15分钟一次！我们是正宗汉堡之家，不是什么健康餐馆。还有，在那个新房子旁边的街角竖一块广告牌，让那些人在他们新花园的每一秒都渴望着我们的啤酒。”

新来的管理实习生颤抖着站在CEO的面前，想要礼貌的说些什么……

“你说什么？我们员工不够？不是你在分管人力资源主管吗？招人，招更多的人！先给他们试用期。记着，我不管你怎么做，总之别给他们工资，我投资做生意可不是为了越变越穷的！然后让那个折扣经理滚蛋，她除了浪费我的工资以外一无是处！从现在起，我们出售美食家汉堡，原料还用那些垃圾，价格给我翻倍！让市场主管进来！”

Food Chain Magnate (快餐连锁巨头) 是一个关于快餐连锁店的重度策略游戏。游戏的主题是通过一个卡牌驱动的管理系统来建设自己的公司。玩家在可变的地图板块上通过购买、营销、折扣和在人才市场雇佣各类员工来互相竞争。

游戏可供2-5名玩家进行，时长2-4小时。



翻译：焦无耻  
校对：阿杰





1游戏盒



1本规则书



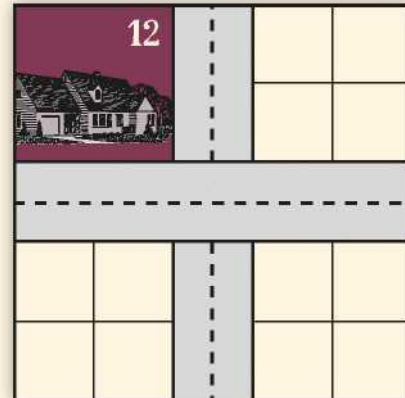
5张德语提示卡



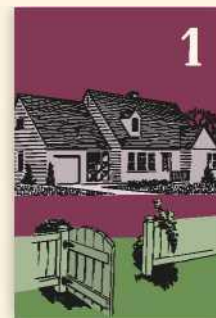
5张英语提示卡



1个顺位轨



20张地图板块



8个住宅指示物



8个花园指示物



16个营销指示物：6个广告牌、4个传单箱、3个飞机、3个电台



16张标有数字的忙碌标志



每名玩家3张连锁店片



每名玩家1个顺位标志物



222张员工卡



84张成就卡



18张储备金卡



6张CEO卡



现金：面值1、5、10和50，各30张



40个可乐标记



40个啤酒标记



40个柠檬水标记



40个匹萨标记



40个汉堡标记



## 概览

游戏开始时，每名玩家都是一个雄心勃勃的企业家，立志建立自己的起快餐连锁帝国。玩家通过雇佣和培训由卡牌代表的员工，在可变的地图上运营连锁店。在银行的现金两次耗尽之后，拥有最多现金的玩家获得胜利。

## 重要概念

**员工卡：**每张员工卡代表一名员工，员工卡上的文字叙述介绍了这名员工在工作时的效果。左上角带有三角标记的员工卡可以被直接雇佣，其他员工卡只能通过培训来获得；右下角有钱币标记的员工卡需要玩家支付工资；而员工卡左下角标有这名员工通过培训后可以晋升的职位。某些员工卡的左下角有一个1x标记，这些员工卡代表了公司中的部门最高职位，这样的同名员工卡每名玩家只能拥有1张。在一些员工卡的右上角有道路或者飞艇标记，这个标记上的数字代表这张员工卡的作用距离。员工卡包含管理人员、营销人员、后厨人员以及其他多种职员。

**空格：**代表一个空的岗位，玩家在公司结构设置时可以安排员工到空的岗位。

**距离：**玩家可以跨越到相邻地图板块的最大次数。也就是说，同一片地图板块上的两格距离为0，相邻地图板块上的两格距离为1，依此类推。

**连锁店：**每名玩家最多可以开办三家连锁店，每家连锁店

的大小是2x2格，每家连锁店的一个角上有一个入口标记。玩家的连锁店有可能会跨越两个地图板块，当需要计算到距离时，以该连锁店入口所在的地图板块为起点。

**地图板块：**一张地图板块的大小是5x5格，每一格上可能标有道路、饮料标记、住宅的一部分或者单纯是一个空格。

**食物和饮料：**游戏中的食物和饮料用木质标记来表示。放在住宅上的标记代表食物或饮料的需求，放在广告上的标记代表广告的内容和持续时间。玩家手中的标记代表玩家的存货。在地图板块上可能印有饮料标记，这些标记代表饮料的进货点，负责采购的员工可以从这些地方购进相应的饮料。

# 游戏设置

## 卡牌设置

按照右图所示将员工卡和成就卡排列出来。

如果玩家按照右图所示排列了员工卡和成就卡，那么玩家很容易就可以看出员工的职位晋升途径以及哪些卡牌即将被用完。

按照下表，将对应数量的1x员工卡留在游戏中，其余1x员工卡不会在本局游戏中被用到。

将上表所示的营销片放回游戏盒中

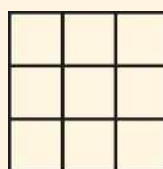
玩家人数	1x员工卡数量	移除营销片	地图大小
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	None	5x4

将上表所示的营销片放回游戏盒中。

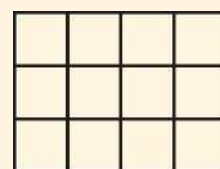


## 地图设置

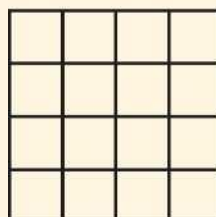
玩家随机使用地图板块来设置游戏地图。玩家请按照上表和右图所示来确定地图大小，在放置地图板块前首先随机旋转它们。



2人游戏



3人游戏

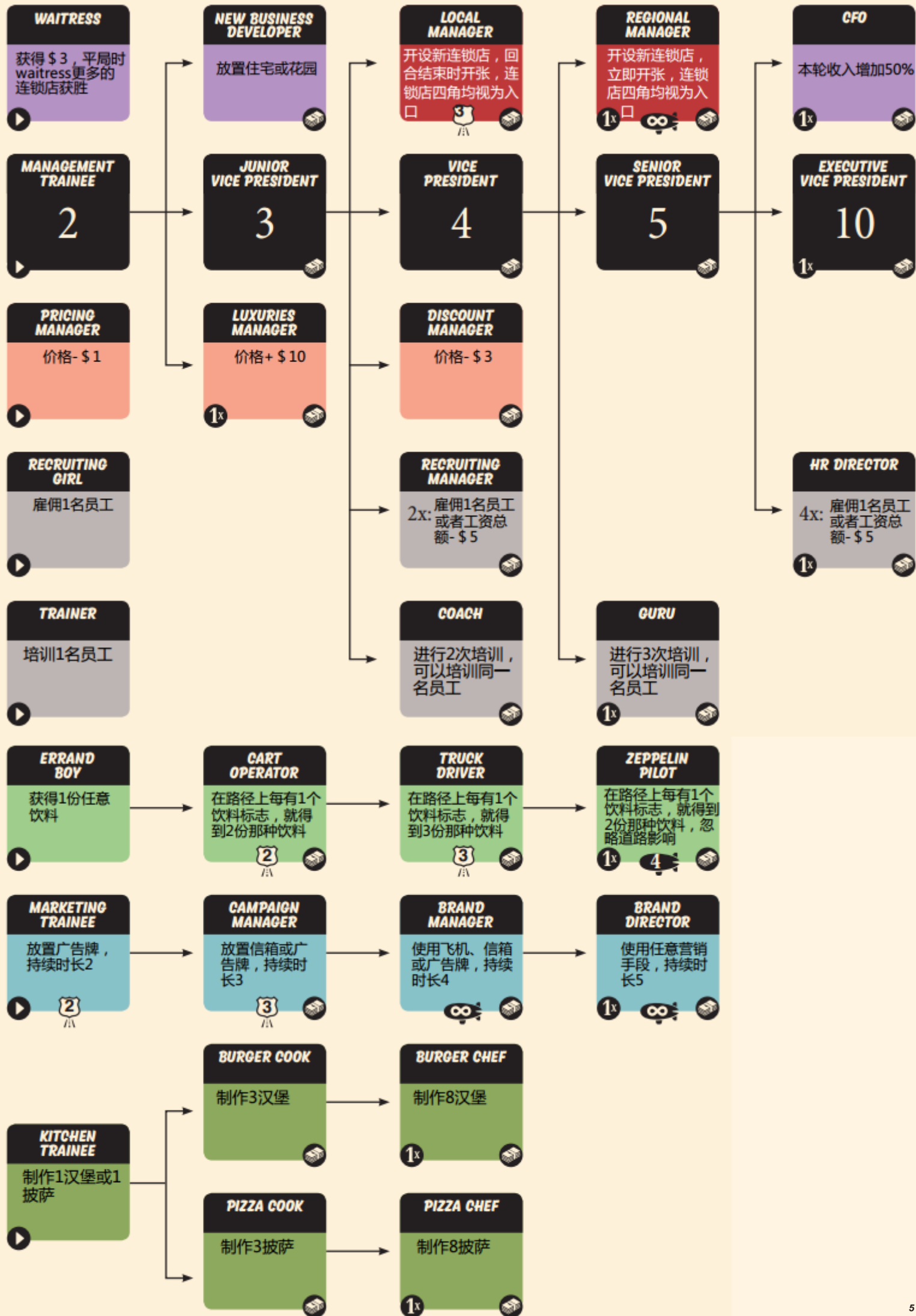


4人游戏



5人游戏





## 银行设置

拿取“玩家人数 x 50”的现金并将其设置为银行（最好使用零钱），其余现金暂时不会被用到。玩家则白手起家，在游戏开始时没有现金。

## 玩家标记设置

每名玩家选择一个连锁店商标，拿取1张CEO卡，3张面值不同的银行储备金卡 and 对应商标的3个连锁店指示物。

## 玩家顺位设置

拿取所有玩家的顺位片并洗混，以抓阄的方式按从前到后的顺序逐一确定初始玩家顺位。

## 第一家连锁店设置

按照初始玩家顺位的**倒序**，每名玩家依次开设1家自己的连锁店或者让过。倒序结束后，如果有人选择让过，那么所有让过的玩家再按照初始玩家顺位**顺序**进行开店，这次玩家不能再选择让过，必须开设自己的连锁店。

开设第一家连锁店的几条限制规则：

- 连锁店必须开设在空地上，即连锁店所占的格子中不能包含其他连锁店、道路、饮料标记或住宅。
- 连锁店的入口标记必须与道路相邻。
- 玩家的连锁店入口必须在不同的地图板块上。

## 游戏目标设置

每名玩家从自己的3张储备金卡中选择一张**背面朝上**暗扣在银行旁边，其他储备金卡**背面朝上**移出游戏。

玩家选择的银行储备金卡决定了银行资金第一次耗尽后将会加入银行的资金数量。储备金的数值越高，游戏需要的时间就越长。游戏开始时玩家并不会知道游戏持续的时间长度，因此平衡短期与长期利益是非常富有挑战性的。



## 阶段1：公司改组

所有玩家同时选择本轮所要使用的员工卡。将本轮要使用的员工卡背面朝上放成一堆并用CEO卡正面朝上将其盖住，将本轮不用的员工卡背面向上放在另一堆。所有玩家选定完毕后，同时展示自己选定的员工卡，这些员工将处于工作状态。而未被选定的员工本轮不能被使用，这些员工将处于休假状态，若你没有解雇他们，你就需要继续支付他们薪水，此外你可以培训这些正在休假的员工。

除了在阶段1，所有玩家可以在任意时刻要求查看其他玩家的全部员工卡。

在游戏的第一轮，玩家唯一能使用的就是CEO，且CEO永远处于工作状态。

在之后的游戏轮中，玩家在展示完选定的员工卡后，需要安排员工们组成金字塔型的公司结构。每名员工被放在他直接上级的下方。CEO在金字塔尖的位置，显然CEO没有直接上级。

CEO永远是公司结构的一部分。CEO卡上画有3个方格，代表CEO最多可以有3名直接下级。CEO的直接下级可以是普通员工或是管理人员（黑色员工卡）。管理人员卡上有2-10个方格，代表不同的管理人员可以拥有的直接下级的数量。**每个管理人员的直接下级只能是普通员工，不能是其他管理人员。**

若一名玩家选择了超过公司规模允许的员工卡，则本轮该公司将不受管理，这名玩家必须弃掉除了CEO以外的所有员工卡。本轮这名玩家只有CEO在工作状态，其他员工都休假去了。

当银行资金第一次耗尽之后，CEO的直接下级数量可能会改变，这取决于所有玩家在游戏设置时所选择的银行储备金卡。

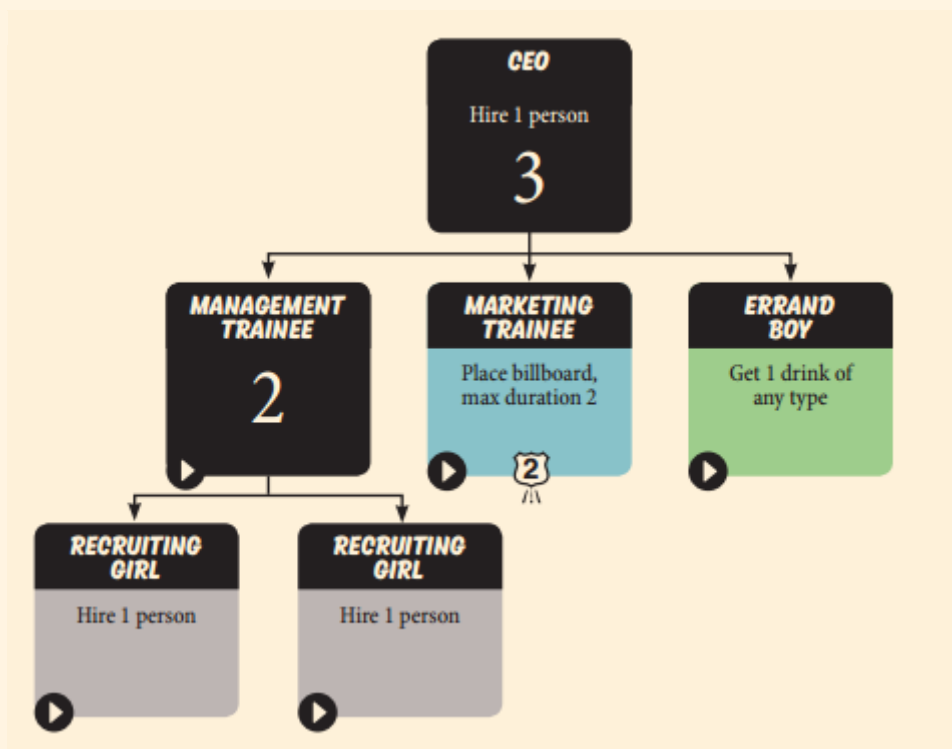
## 阶段2：玩家顺位调整

在这一阶段，玩家将决定自己在这一轮剩余各阶段中的游戏顺位。在公司结构中空格（空缺的岗位）最多的玩家首先选择顺位（可以根据策略选择靠后的顺位），接下来由公司结构中空格次多的玩家选择顺位，依此类推。已达成“第一个投放飞机广告”成就的玩家们在此阶段计算空格数量时，空格+2。

如果多名玩家的空格数相等，那么按照前一轮游戏顺位从前到后来依次选择。

玩家将顺位片放在顺位轨上选定的位置。注意：玩家不能选择数字大于玩家人数的位置。例如在3人游戏中，顺位轨上的4、5两个位置是不可选的。

例：公司结构



## 阶段3：上班工作

在这一阶段，按照游戏顺位每名玩家依次执行行动，前一名玩家执行完全部员工卡的行动后，后一名玩家再开始执行他的员工卡行动。*物价经理*、*促销经理*、*奢侈品经理*、*CFO*、*招聘经理*、*人力资源总监*和*服务员*的效果是强制生效的，而其他员工卡的行动是选择执行的。

玩家所执行行动时必须按照下面的顺序进行：

### 雇佣

每名玩家总是可以依赖CEO来进行一次雇佣。如果玩家还有其他拥有雇佣能力的员工卡，玩家就可以进行更多次的雇佣。每进行一次雇佣，玩家就可以雇佣一名新的员工。

玩家只能雇佣左上角有三角标记的员工。玩家拿取要雇佣的员工卡并放入处于休假状态的员工卡牌堆。如果公共牌堆里某种员工卡已经被用光，那么玩家这时不能雇佣这种员工。但如果在雇佣之后玩家能立即将员工培训为高级员工，则玩家可以同时消耗一次雇佣和若干次培训，直接雇佣高级员工，无论过程中的低级员工卡是否耗尽。（例如：*后厨培训生*已经被耗尽，但玩家可以通过一次雇佣和一次培训直接拿取*汉堡小厨*）

拥有雇佣行动的员工卡包括*招聘员*（1次）、*招聘经理*（2次）和*人力资源总监*（4次）。注意：如果玩家没有用尽*招聘经理*和*人力资源总监*的雇佣次数，每个剩余的雇佣次数可以在阶段5转换为\$5的工资减免。

## 培训

每次培训行动可以让玩家的一名员工晋升一级。玩家只能培训处于休假状态的员工，包括刚刚被雇佣的员工。营销人员、采购人员和后厨人员有他们独特的升职结构，其他所有高级员工都是由管理人员（黑色员工卡）升职而成的。

大部分卡牌在左下方有培训升职的选项。例如*后厨培训生*可以通过接受1次培训而晋升为*汉堡小厨*或*匹萨小厨*。在卡牌左下方没有升职选项的员工不能接受培训。

玩家将接受培训的员工放回公共牌堆，然后拿取升职后的员工卡。

正常情况下，玩家不能在同一轮对一名员工进行多次培训，除了以下特例：

- *导师*可以在一轮中对同一名员工进行2次培训
- *成功学大师*在一轮中最多可以对同一名员工进行3次培训
- 如果你已达成“第一个支付不低于\$20的薪水”成就，那么你可以使用多张员工卡来训练同一名员工。

*导师*（或*成功学大师*）可以选择对一名员工进行多次培训，也可以将培训次数分配给多名员工。

如果培训后需要换取的新员工卡已经被耗尽，那么玩家不能进行培训。但是对一名员工进行多次培训时，中间过程的员工卡是否耗尽无关紧要。

员工卡上的1x标记表示玩家只能最多拥有这种员工卡1张。



营销

每使用一名营销人员，玩家就可以在地图上放置一个营销指示物。不同的营销人员允许玩家可以利用广告牌、传单箱、飞机广告或电台广告这些不同的方式来进行营销，且投放广告的最远距离和最长持续时间也不相同。

**距离：**每个营销人员卡的右上角都标有此员工可以投放广告的最远距离。例如*市场培训生*的最远距离是2（道路），也就是说他可以在与连锁店入口相距2以内的地图板块上的某个与道路相邻的空地位置上投放广告。需要注意的是，计算距离时，必须从连锁店的入口开始计算，并且连锁店入口必须能经由道路直接与所投放的广告相连接。如果玩家有多家连锁店，玩家可以选择从其任意一家连锁店入口开始计算。

**品牌经理**和**品牌总监**投放广告时没有距离限制，且他们投放广告的位置与连锁店入口也不需要经过道路相连。但在投放广告牌、传单箱或电台广告时，投放位置仍然必须与道路相邻。

**持续时间：**每名营销人员的员工卡上都标有他投放的广告所能持续的最长时间，而广告持续的最小时长为1天（即1轮）。例如：*市场培训生*的广告最多持续2天，因此他可以投放一份持续时长为1天或2天的广告。玩家拥有不能提前结束已经投放出的广告。

**投放广告：**广告牌、传单箱和电台必须放在与道路相邻的空地上。营销指示物可以横跨多块地图板块，但需确保其本身及相邻道路都有至少1格在营销人员的距离之内。

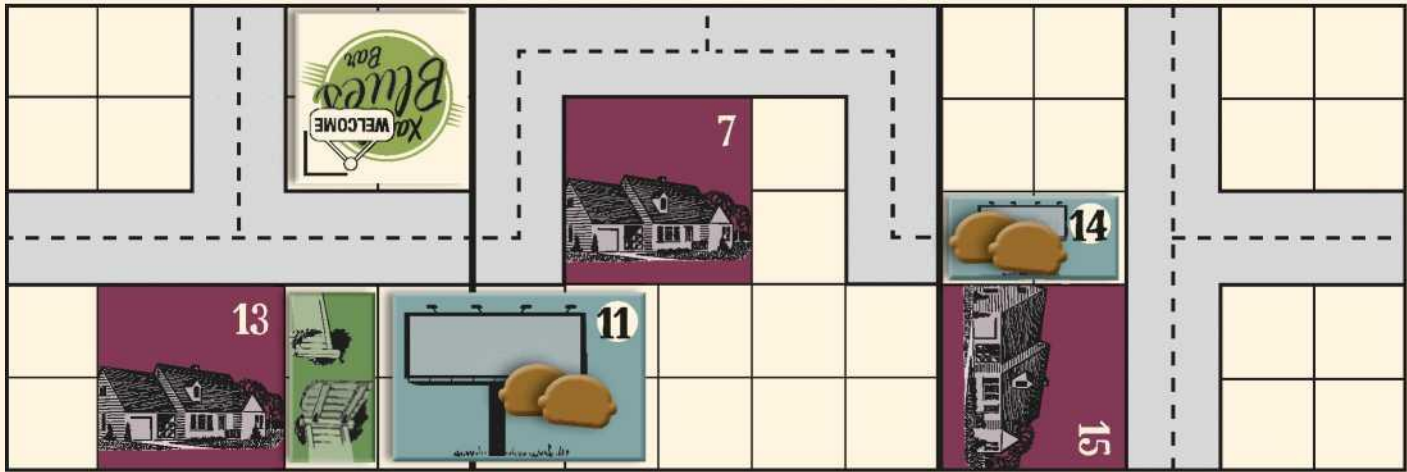
飞机广告指示物应当被放在地图外边缘。飞机无需与道路相邻，也没有距离限制。3架飞机的大小分别是2x1、2x3和2x5，当他们被放在地图外边缘时，代表此飞机广告将会覆盖哪1/3/5行（列）。飞机不能在地图范围之外飞行。

玩家可以在某些无法覆盖到任何住宅的位置上投放广告。

**决定广告内容：**玩家的广告内容可以是汉堡、匹萨或任意一种饮料（可乐/啤酒/柠檬水）。玩家拿取对应的木质标记放在营销指示物上来表示广告的内容，木质标志的个数表示此广告持续的时间。

**忙碌的营销人员：**投放广告之后，玩家将所用的营销人员卡放在一边，并在此员工卡上放上一枚与投放广告数字相同的忙碌标记。在广告时效结束前，玩家都无法再次使用这张员工卡。忙碌的营销人员不会占据公司结构中的岗位。

如果玩家达成“第一个投放广告牌”成就，那么玩家投放的广告将永远不会停止。只要此玩家投放的广告都需要将对应营销指示物翻到永久有效的那一面，并且在上面放上一个单独的食物标记来表示这个永久持续的广告。对应的营销人员在剩余的游戏中将永远无法被再次使用，这张员工卡既不会返回玩家的手牌也不会返回公共牌堆。



*Xango Blue Bar* 本轮使用了两张*市场培训生* 员工卡，他决定投放广告牌11和14。广告牌11到连锁店的距离为0，广告牌14到连锁店的距离为2（*市场培训生* 的距离上限）。

尽管*Xango Blue Bar* 暂时无法为住宅15送餐，广告牌14仍然是有意义的，因为当为住宅15增加一个花园时，住宅15就会变为在送餐范围之内。

## 生产食物和饮料

如果玩家本轮打出了后厨人员或采购人员，玩家就可以从供应堆按照卡牌的指示获得食物或饮料。获得的食物和饮料放在玩家的面前，玩家的所有连锁店都可以使用这些食物和饮料。

**后厨培训生**：获得1汉堡或1匹萨

**跑腿小弟**：获得1饮料（可乐/啤酒/柠檬水）

**汉堡小厨/汉堡大厨**：根据卡牌描述获得对应数量的汉堡

**匹萨小厨/匹萨大厨**：根据卡牌描述获得对应数量的汉堡

**采购专员**：从玩家的某个连锁店入口开始，沿道路指定一条距离不超过2的路径，即这条路径最多可以覆盖3张地图板块。在这条路径上，每路过1个饮料进货点，玩家就拿取2个对应的饮料标记。玩家选择的路径不能出现折返的情况，路径无需终止于玩家的连锁店。

**货运司机**：与采购专员相似，区别是路径的最长距离为3，且每路过1个饮料进货点玩家便可获得3个对应的饮料标记。

**飞艇驾驶员**：从玩家的连锁店入口开始，指定一条距离为4的路径，该路径无需沿道路前进，但玩家不能多次进入同一张地图板块。包含连锁店所在的地图板块在内，这条路径总共会覆盖5个地图板块。这5个地图板块上每有一个饮料进货点，玩家就可以拿取2个对应的饮料标记。

如果玩家达成“第一个打出跑腿小弟”成就，则每个饮料进货点会额外提供1个对应的饮料标记。而**跑腿小弟**则可以拿取2个同种饮料标记。

如果玩家达成“第一个打出采购专员”成就，那么玩家的所有采购人员行动距离+1。

## 放置住宅或花园

如果玩家打出了**业务拓展专员**，则玩家可以在地图上放置一所新的住宅，或者为一间住宅增加一个花园。

**放置新住宅**：新住宅可以放在地图上的空格中，并且住宅必须至少与一条道路相邻，放置新的住宅没有距离限制。

**放置新的花园**：新的花园必须与地图上的一间住宅相连，并且花园和住宅最终必须组成1个2x3格的矩形。花园只能放在空格上，每所住宅只能拥有1个花园。由**业务拓展专员**建造的住宅自带一个花园，不能再为其放置新的花园。

## 开设新店或搬迁

如果玩家打出了**地方总经理**或**区域总经理**，那么玩家可以选择开设一间新的连锁店或者将已开设的连锁店搬迁到其他位置。开设连锁店的位置必须是空地，不能包含其他任何元素（道路、住宅、花园、饮料进货点等），并且连锁店的入口必须与一条道路相邻。唯一与游戏开始时放置连锁店不同的规则是，这时放置的连锁店的入口可以与其他连锁店的入口在同一地图板块上。

**地方总经理**：开设新店的最大距离是3，并且必须与已有的连锁店经由道路相连。新放置的连锁店入口必须与道路相连，但无需是用于计算距离的那条道路。新开的连锁店处于筹备状态，请将“Coming soon”那一面朝上，在本轮结束时这家连锁店才会正式开张。注意：当**地方总经理**处于工作状态时，玩家连锁店的四个角都被临时视为入口。

**区域总经理**：可以在地图上的任意空地上开设一间新的连锁店，或将一间已经开设的连锁店移动到地图上的其他空地和/或旋转这间连锁店，但连锁店的入口仍需与道路相邻。由**区域总经理**开设或移动的连锁店立即开张，无需经过筹备阶段的阶段。注意：当**区域总经理**处于工作状态时，玩家连锁店的四个角都被临时视为入口。

## 阶段4：晚餐时间

夜晚来临，城市里的居民们要外出觅食了。居民们按照住宅编号从小到大的顺序依次出发觅食。玩家在这一阶段无需做出任何决策，居民们会根据下面的规则自行决定要前往哪家连锁店消费。

要判断居民是否外出消费以及到何处消费，请按照下面的步骤进行判断：

- 如果某个住户没有需求标记，那么这间住宅里的居民不会外出消费。
- 如果这间住宅上有需求标记，那么检查是否存在一家可以满足该住户全部需求，并且可以经由道路连接到该住宅的连锁店。例如：一间住宅的需求是2份汉堡+1瓶啤酒，那么玩家就需要寻找一间能经由道路与这间住宅相连接，并且能提供汉堡和啤酒的连锁店。如果一家连锁店只能提供汉堡，或者不能提供足量的汉堡，那么该住户就会尝试寻找品类更全的连锁店或者索性放弃外出。居民们外出觅食没有距离限制，但仅能经由道路前往。居民可以从与住宅相邻的任意一条道路出发，如果仅有1间连锁店满足该住户的需求条件，那么无论价格如何，此住户都会光顾这家店。
- 如果住户出发后，一路上有多家连锁店都可以满足其需求条件，那么该住户会通过对比这些连锁店的价格和距离来决定光顾哪一家店。
- 每份食物/饮料的标准单价都是\$10。这个定价会被**物价经理**（-\$1）、**促销经理**（-\$3）以及**奢侈品经理**（+\$10）的所改变。“第一个降价促销”成就卡也会改变价格（-\$1）。注意：（CFO、“第一个投放汉堡广告”成就等带来的）额外收入不会计入到商品的售价中。
- 计算从住宅经由道路到连锁店入口的距离，每穿过一次地图板块边界就将距离+1。因此，若住宅和连锁店入口同在一块地图板块上，则距离为0。
- 将符合住户需求的每个连锁店的产品单价与其距离相加，住户会选择光顾结果最小的那家连锁店。
- 如果有多家连锁店结果并列最小，那么住户会选择**服务员**较多的连锁店。
- 如果仍然出现平局，那么居民们会选择游戏顺位靠前的连锁店，似乎靠前的连锁店名气更大一些。

被住户光顾的连锁店需要供应食物与饮料。此连锁店的玩家需弃掉对应住户需求数量的食物/饮料标记，并获得每个商品出售所带来的收益（收益=商品单价+额外收益）。

如果这间住宅有花园，那么玩家将收取双倍于商品单价的钱，但是额外收入不会加倍。因此，玩家的实际收益=商品单价 $\times$ 2+额外收益。

由于住户是根据其住宅编号轮流外出消费的，因此，当编号靠后的住户要外出觅食时，很可能某些连锁店的商品都已经售罄了。这使得他们不得不去离家很远的商店觅食，甚至还有可能买不到想要的食物/饮料不得不空手而归。

示例：一名玩家出售了1份汉堡和2瓶啤酒给来自花园豪宅的住户。他达成有“第一个投放汉堡广告”成就，效果是每卖出1份汉堡可以得到\$5的额外收入；该玩家还打出了1张**奢侈品经理**，效果是使其商品单价+\$10，因此，他的商品单价为\$10+\$10=\$20。花园豪宅住户会支付双倍于单价的钱，再加上成就卡的额外收入，这名玩家卖出每个汉堡带来的收益是\$20 $\times$ 2+\$5=\$45。这名玩家的饮料没有额外收入，因此每份啤酒的收入是\$40。豪宅住户的光顾给他带来的总收入是\$45+\$40 $\times$ 2=\$125。

**服务员**：在结算完所有住宅的需求后，玩家每打出1张**服务员**，就获得\$3小费收益（若玩家有“第一个打出服务员”成就，则每个服务员能获得\$5小费收益）。

**CFO**：接下来，打出了**CFO**或者达成了“第一个积攒\$100”成就的玩家拿取额外奖励，额外奖励=本轮获得的全部收入（包括**服务员**的小费） $\times$ 50%，向上取整。

如果在这一阶段中的任意时刻，若银行的资金不足以支付玩家的收入，那么银行第一次宣告资金耗尽并翻开所有玩家暗扣的储备金卡（请查看**银行资金第一次耗尽**）。当银行出现第二次资金耗尽时，游戏将在本阶段结束时宣告结束，玩家本轮无需支付薪水。

**银行资金第一次耗尽**：展示所有玩家在游戏开始时暗扣的储备金卡，将其上的资金数额相加并向银行加入对应总数的资金。

每张储备金卡上标有2，3或4个小方格，出现次数最多的储备金卡将决定接下来每名玩家的CEO最多能拥有几名直接下属。例如，如果出现两张2格卡，一张3格卡和一张4格卡，那么接下来的游戏中所有玩家的CEO都只能有最多2名直接下属。如果有多张储备金卡出现的次数都是最多，那么金额最高的储备金卡上的格数代表接下来的游戏中每名玩家的CEO的最大直接下属数量。例如，如果出现了2张2格卡和2张4格卡，那么接下来的游戏中所有玩家的CEO最多可以有4名直接下属。

**银行资金第二次耗尽**：当银行资金第二次耗尽时，游戏将在本阶段结束时宣告结束。所有玩家继续进行完本轮的第四阶段并全部获得应得的收入（某些罕见的情况下，可能出现现金完全耗尽的情况，这时可以用笔记录下玩家应得的收入）。在这一阶段结束时，拥有最多现金的玩家获得胜利，如果出现平局，顺位靠前的玩家获得胜利。



## 阶段5：支付工资

现在每名玩家可以选择解雇任意数量的员工。被解雇的员工卡将被放回公共牌堆。

正常情况下，处于忙碌状态的营销人员不能被解雇。

然后玩家每有一名需要发薪的员工，就要支付\$5的薪水，所支付的薪水将被交还给银行。注意：一些员工卡和成就卡可以降低玩家的薪水开支。

你必须给忙碌的营销人员支付薪水。在罕见的情况中，一名玩家实在没有足够的现金来支付他正处于忙碌状态的营销人员的薪水，这时玩家不得不解雇这名忙碌的营销人员，但请保留地图上的营销指示物。注意：玩家在解雇忙碌的营销人员前必须先解雇全部其他需要支付薪水的员工。

**招聘经理**和**人力资源总监**：如果玩家没有用尽**招聘经理**和**人力资源总监**的雇佣次数，则每个剩余的雇佣次数可以在此阶段转化为\$5薪水减免。

所有可用的薪水减免都是强制生效的（这与争夺“第一个支付\$20薪水”成就有关），但玩家支付的工资总额最低为\$0，毕竟没有人会自己掏钱为你工作的。

## 阶段6：广告营销

在这一阶段，所有营销指示物将会发生作用。按照营销指示物上的数字按照从小到大的顺序进行结算。

注意：每间普通住宅最多可以拥有3个需求标记，每间花园豪宅最多可以拥有5个需求标记，已经拥有足够需求标记的住宅无法得到新的需求标记。

**广告牌**：广告牌只会影响到与其相邻的住宅，正常情况下，1个广告牌只会影响到1-2间住宅，花园与广告牌相邻的住宅也会受广告影响。在每间影响范围内的住宅上放置1个对应的需求标记。

**传单箱**：传单箱可以影响到所有无需过马路即可到达的住宅。传单箱的影响范围只会被道路限制，不会被其他任何地图元素（连锁店、住宅）所阻挡。在影响范围内的每个住宅上放置1个对应的需求标记。

**飞机**：飞机会影响到飞过区域的每间住宅，即使飞机只飞过住宅的一部分或者花园的一部分，这间住宅依然会受到广告的影响。在影响范围内的每个住宅上放置1个对应的需求标记。

**电台**：广播电台会影响到其所在地图板块，以及周围8张地图板块上的所有住宅，即使住宅只有一部分在影响范围内，这间住宅也会受到广播的影响。达成了“第一个投放电台广告”成就的玩家在进行电台广告时会在每个住宅上放置2个对应的需求标记，否则，在影响范围内的每个住宅上放置1个对应的需求标记。

在进行了一天的广告营销后，从每个营销指示物上取下1个食物/饮料标记（永久营销例外）。如果营销指示物上没有剩余的标记，则将营销指示物放回供应堆，并且将营销人员返回玩家手牌。否则，玩家无法取回这名营销人员。忙碌的营销人员不会占据玩家公司结构中的空格，但玩家仍然要为忙碌的营销人员支付工资。

## 阶段7：回收与清理

**清理存货**：没有达成“第一个丢弃饮料/食物”成就的玩家必须弃掉他们没卖出去的全部食物和饮料。

**回收员工**：玩家将所有处于工作状态和休假状态的员工卡收回手中，玩家可以在这时要求查看其他玩家的员工卡。

**开张**：将处于筹备状态（Coming soon向上）的连锁店翻面到正式开张状态（Welcome向上）。

**清理成就卡**：如果有玩家本轮达成了某些成就，那么此阶段请将这些成就卡的全部剩余同名成就卡翻面弃除，这些成就卡在之后的游戏中无法再被获得。

**保留标记**：保留营销指示物上的营销标记和住宅上的需求标记在地图上。

现在开始新一轮，请从阶段1重新开始。



玩家在达成成就卡要求时立即得到对应的成就卡。大部分成就卡会为玩家带来收益，这些收益会立即生效。即使这些收益对玩家没有帮助，玩家也必须发动成就卡的效果。

其他玩家也可以在这轮中得到这张成就卡（即**达成成就不分顺位先后**），偶尔会出现成就卡不够用的情况，这时玩家可以**寻找一个替代品**暂时代表这张成就卡。在每一轮的阶段7中，所有在本轮被获取过的成就卡的同名卡都要被翻面，这些成就卡之后不能再被其他玩家获取。

成就卡在游戏中非常重要，玩家的游戏策略与成就卡紧密相关。

#### **第一个投放广告牌 (First billboard placed)**

当玩家率先在地图上放置一个广告牌时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，这张成就卡带来两个效果：

- 玩家不用给营销人员（广告经理、品牌经理、品牌总监）支付工资了。
- 玩家投放的广告将永不停止。玩家将营销指示物翻到永久有效的那一面，并且上面放上一个单独的食物标记来表示这个永久持续的广告。对应的营销人员将因此永远无法被再次使用，既不会返回玩家的手牌也不会返回公共牌堆。玩家刚刚放置的广告牌也会获得这个效果。

#### **第一个进行员工培训 (First to train someone)**

当玩家率先培训员工时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，玩家在薪水支付阶段少付\$15薪水，薪水开支最低为0，薪水开支减少是强制的，玩家不能主动支付薪水。

#### **第一个实现3连雇佣 (First to hire three people in one turn)**

当玩家率先在一轮中雇佣至少3名员工时，玩家得到这张成就卡。

玩家立即获得2名处于休假状态的管理培训生。如果玩家还未用尽的员工培训次数，玩家可以立即对获得的员工进行培训。偶尔剩余的管理培训生不足2张，那么玩家只能获得剩余张数的管理培训生。

#### **第一个投放汉堡/匹萨/饮料广告 (First burger/pizza/drink marketed)**

当玩家率先投放了汉堡/匹萨/饮料的广告时，玩家得到对应的成就卡。

在游戏的剩余阶段，玩家在出售汉堡/匹萨/饮料时将得到\$5的额外收入。额外收入与单价不同，不会影响居民选择连锁店，也不会因为花园而加倍收入。但与其他所有收入一样，会受到CFO的影响。

如果玩家拿取的是饮料成就卡，那么玩家的所有饮料都会得到额外收入。

#### **第一个打出跑腿小弟 (First errand boy played)**

当玩家率先打出一名跑腿小弟时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，玩家的采购人员（跑腿小弟、采购专员、货运司机和飞艇驾驶员）获得饮料的能力+1。也就是说，跑腿小弟可以得到2份同种饮料。采购专员和飞艇驾驶员可以在每个进货点上得到3份饮料，而飞艇驾驶员可以从每个进货点得到4份饮料。

玩家刚刚使用的跑腿小弟也受到这张成就卡的影响。

#### **第一个积攒\$20 (First to have \$20)**

任何时刻，当玩家率先拥有了\$20，玩家得到这张成就卡。

玩家可以查看所有玩家的储备金卡，然后或虚或实地对其他玩家透漏一些信息，但绝不能让其他玩家看到储备金卡。

#### **第一个汉堡/匹萨出炉 (First burger/pizza produced)**

当玩家烹饪了一份汉堡/匹萨时，玩家得到对应的成就卡。

玩家立即得到1名汉堡小厨/匹萨小厨，玩家**不能**立即培训得到的员工（因为培训发生在生产之前）。如果两种员工卡都已经耗尽，那么玩家将无法得到任何收益。后厨人员在阶段5需要被支付薪水，如果玩家不想支付，可以直接解雇这名后厨人员。

#### **第一个打出服务员 (First waitress played)**

当玩家率先打出一名服务员时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，每名处于工作状态的服务员会带给玩家\$5的小费收入而不是\$3。玩家刚刚打出的服务员也获得这个效果。

#### **第一个丢弃饮料/食物 (First to throw away drink/food)**

当玩家率先在阶段7至少弃掉了1份食物/饮料时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，这张成就卡被视为一个冷藏柜，玩家可以在阶段7中在冷藏柜中储存最多10单位食物和/或饮料。储存在冷藏柜中的食物和饮料可以在之后的游戏轮中继续出售，如果玩家剩余的食物和饮料超过10单位，那么玩家可以自行选择保留哪些。

玩家在获得成就卡的当轮**不能**在冷藏柜中储存食物和饮料。

### **第一个降价促销 (First to lower prices)**

当玩家率先打出 *物价经理* 或 *促销经理* 而导致降价时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，玩家的产品单价会自动降低\$1。也就是说如果玩家不使用任何改变单价的员工的话，玩家的产品单价将变为\$9。玩家不能取消这个效果。

当玩家得到这张成就卡时，这个效果立即自动执行。

### **第一个打出采购专员 (First cart operator played)**

当玩家率先打出 *采购专员* 时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，玩家的 *采购专员*、*货运司机* 和 *飞艇驾驶员* 都将获得行动距离+1效果。这个效果立即执行，因此，本轮玩家的 *采购专员* 就会拥有3的行动距离。

### **第一个投放飞机广告 (First airplane campaign)**

当玩家率先投放飞机广告时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，在决定游戏顺位时，玩家的空格数自动+2，这2个空格不能安插任何员工，只是在排定顺位时能给玩家带来好处。

### **第一个投放电台广告 (First radio campaign)**

当玩家率先发布电台广告时，玩家得到这张成就卡。

在游戏的剩余阶段，如果玩家在阶段6有电台在进行营销，那么在营销范围内的每所住宅上放置2个与发布广告相对应的需求标记，如果由于标记的上限玩家不能放置2个标记，那么放置尽量多的需求标记。玩家不能放置两种不同的需求标记。

这个效果在得到成就卡时立即生效，因此在得到这个成就卡的当轮玩家就可以发动这个效果。

### **第一个积攒\$100 (First to have \$100)**

在 **阶段4结束时**，当玩家率先拥有了\$100，玩家得到这张成就卡。

从现在起，玩家的CEO获得兼职成为CFO，能使得玩家在阶段4中获得的收益再额外增加50%。玩家无需拿取1张CFO卡，且如果玩家已经拥有CFO，则必须在本轮的阶段5解雇CFO。玩家之后也不能再将其他员工培训为CFO。

此成就将从下一轮开始生效，因此本轮玩家无法得到CFO带来的额外收益。

### **第一个支付\$20薪水 (First to pay \$20 or more in salaries)**

当玩家率先在阶段5支付了不少于\$20薪水，时玩家得到这张成就卡。玩家必须是在计算过所有工资减免之后实际支付了至少\$20。玩家不能主动多付工资。

在游戏的剩余阶段，玩家可以使用多名员工的培训能力来培训同一名员工。例如，玩家可以在一轮内用2名 *培训师* 和1名 *导师* 共同将一名 *管理培训生* 训练为 *执行副总裁*。





**快餐连锁巨头(Food chain magnate)**是一款容错率很低的游戏。如果玩家犯了一次错误，那么玩家在之后将很难甚至根本无法追上。

为了帮助您逐步了解游戏，我们强烈建议您在初次游戏时采用下面的简化规则：

- 不使用储备金卡
- 银行的初始资金数额 =  $\$75 \times \text{玩家人数}$ （而不是  $\$50 \times \text{玩家人数}$ ）
- 不使用成就卡
- 不支付工资
- 在银行资金第一次耗尽时游戏结束

按照上面的规则游戏流程会变得较短，并且玩家不太容易将公司搞砸。在下次游戏中，我们建议玩家仍然采用上面的简化规则，但加入成就卡进行游戏。



游戏小贴士：

- 游戏策略存在于：随机摆放的地图板块、玩家在地图上的位置及其他玩家的行动。
- 成就卡是玩家决定策略路线的关键，你必须在其他玩家之前拿到成就卡。在其他玩家之前拿到合适的成就卡是非常重要的。
- 玩家总要在通过雇佣、培训来壮大公司规模和通过广告和促销来赚取现金之间进行权衡，最佳策略取决于游戏长度。
- 一般来说，玩家在游戏中赚钱的速度会越来越快。如果准备得当，玩家甚至可能仅凭借最后一轮赚得的现金就能赢得游戏。当然，游戏也可能在你万事俱备的那一刻就结束了。
- 你可以为其他玩家无法提供的食物打广告来干扰对方。但要小心，你也可能正在帮助他们在将来大赚一笔。
- 价格战在打击其他玩家时非常有效，但伤敌一千自损八百，要谨慎使用价格战。
- 有花园的住宅可以提供很多的收入，当然也会造成激烈的竞争。
- 在某些情况下，可能你以高价出售少量食物反而能比薄利多销的方式赚得更多。当然，也完全可能出现相反的情况。
- 有时候你的营销广告会让其他玩家赚钱，但只要你能赚到更多的钱，你就不必太过介意！
- 试试将上面两条建议联合使用吧。