



SETUP DO TABULEIRO

Jogadores	Cartas com  disponíveis	Campanhas de Marketing removidas	Tamanho do Mapa
2	1	#12, #15, #16	3x3
3	1	#15, #16	3x4
4	2	#16	4x4
5	3	-	5x4

DINHEIRO NO BANCO

Coloque \$50 VEZES o número de jogadores. Nenhum jogador começa com dinheiro.

MARCADORES DOS JOGADORES

Cada jogador escolhe um dos restaurantes disponíveis (3 tiles maiores e um menor) e recebe ainda uma carta **CEO** e 3 cartas de **Reserve**, nos valores \$100, \$200 e \$300.

INÍCIO DO JOGO

Sorteie aleatoriamente a ordem dos jogadores. Em seguida e em ordem reversa, os jogadores escolhem o local do primeiro restaurante ou passam. Se alguém passou, a segunda rodada acontece em ordem de turno, e quem ainda não colocou seu restaurante inicial, deve fazê-lo agora.

- Restaurantes devem ser colocados somente em espaços em branco;
- Restaurantes devem ser colocados somente onde a entrada dele encoste em uma rua;
- Restaurantes não podem ser colocados de maneira que a entrada dele esteja no mesmo tile (5x5) de outro restaurante.

Após, cada um dos jogadores escolhe UMA de suas 3 cartas de **Reserve** e colocam ao lado do banco, viradas para baixo, e descartam as outras sem olhar. O valor selecionado servirá para preencher o valor do banco quando ele “quebrar” a primeira vez. Quanto mais alto o valor da carta, mais longo o jogo será.

FASES

Phase 1: Restructuring

Simultaneamente, os jogadores escolhem quais Funcionários irão trabalhar nesse turno. As cartas escolhidas deverão ser colocadas para baixo. As que sobraram deverão estar numa pilha separada, chamada “on the beach”. Após todos escolherem as cartas, simultaneamente deverão revelar os Funcionários que serão utilizados esse turno e montar a **Estrutura** organizacional da Empresa, como uma **pirâmide hierárquica**. Cartas que estão abaixo do **CEO** podem ser de Funcionários normais ou **Managers** (cartas pretas). Cartas abaixo do **Manager** só podem ser de Funcionários, não pode existir **Manager** embaixo de **Manager**.

Os outros Funcionários que estarão fora desse turno **poderão** ser treinados. Após a abertura das cartas de **Reserve** (quando o banco quebrar), o **CEO** pode ganhar ou perder SLOTS de acordo com as cartas escolhidas. (Phase 4: item3.). ***Se o jogador colocou mais cartas que cabem na Estrutura da empresa nesse turno, TODAS AS CARTAS exceto a de CEO deverão ir para a pilha chamada de “on the beach”. E o jogador deverá fazer o seu turno somente com a carta CEO.**

Phase 2: Order of Business (Turn Order Track)

Nessa fase, os jogadores escolhem suas posições para a rodada que se seguirá. O jogador com o maior número de SLOTS vazios em sua **Estrutura**, será o primeiro a escolher em qual posição ele quer iniciar o turno, caso exista algum empate pelos SLOTS, o jogador em ordem de turno nesse momento, terá a preferência. ***Se um jogador tiver o milestone “FIRST AIRPLANE CAMPAIGN”, ele contará como tendo 2 SLOTS abertos.**

Phase 3: Working 9h – 17h

Em ordem de turno, cada jogador deve executar as ações das cartas de sua **Estrutura** escolhida para trabalhar. Todos os jogadores completam TODAS as ações antes do outro jogador executar seu turno. ***Ações de Pricing Manager, Discount Manager, Luxury Manager, CFO, Recruiting Manager, HR Director e Waitress são obrigatórias. *As ações dos Funcionários são opcionais.** As ações devem ser executadas na ordem a seguir, sendo que as posições das cartas na **Estrutura** escolhida para trabalhar não importam:

1. Recruit

Cada companhia sempre tem uma ação de recrutamento livre, feita pelo **CEO**. Para cada carta de recrutamento existente, pode-se recrutar um Funcionário a mais, essa carta irá para a pilha “on the beach”. Porém, é possível recrutar e logo em seguida treinar esse Funcionário, não sendo necessário pegar a carta inicial dele.

2. Train

Para cada ação de treinamento, você treina um Funcionário **uma vez**. Só se pode treinar Funcionários que estão na pilha “on the beach” ou que acabaram de ser recrutados.

No geral, **não se pode treinar um Funcionário que você acabou de treinar, porém existem exceções:**

- Um **Coach** pode treinar um mesmo Funcionário duas vezes.
- Um **Guru** pode treinar um mesmo Funcionário até 3 vezes.
- Se você possuir o milestone “First To Pay \$20 In Salaries”, você pode usar múltiplos **Trainers, Coaches** e **Gurus** para treinar o mesmo Funcionário.
- Um **Coach** ou **Guru** podem dividir sua atenção e treinar múltiplos Funcionários uma vez.
- É possível treinar um Funcionário desde que exista sua carta FINAL de recrutamento, ou seja, Funcionários que não existem no passo de treinamento intermediário não são necessários existir.

- Só se pode ter UMA CARTA de Funcionário com o símbolo 

3. Initiate marketing campaigns

Para cada **MARKETEER** que estiver na sua **Estrutura**, você deve colocar uma campanha de marketing na cidade, obedecendo o alcance do Funcionário e a **DURAÇÃO DA CAMPANHA** (coloque um número de tokens na campanha e vá tirando à medida que for mudando de rodada), sendo que no mesmo TILE (5x5) é alcance 0, e eles ficam de fora da sua **Estrutura** até finalizarem suas campanhas. Todas as propagandas devem começar pela entrada do restaurante e feita pela rota da rua. Pode-se escolher qual o restaurante estará fazendo a campanha de marketing. **Brand Managers** e **Directors** não são limitados pelo RANGE, eles podem colocar as campanhas que não são alcançadas por ruas. É permitido colocar uma campanha onde não afete nenhuma casa. ***Todas as campanhas de BILLBOARD, MAILBOX e RADIO devem ser ADJACENTES a uma RUA.**

4. Get food and drinks

Pegue o total de comida/bebida descritas nas cartas de Funcionários. Se for bebida, respeite o range de coleta determinado pela carta **Cart Operator, Truck Driver**, contando a partir do tile do restaurante (0), e indo pela rota da rua conte o número de tiles, sem fazer retornos. Exceção para **Zeppelin Pilot** que não precisa de rota de rua, somente os tiles adjacentes (não pode usar um mesmo tile duas vezes). Se você voou por tiles que possuam mais de um símbolo de bebidas, pegue de todos.

5. Place new houses and gardens

Se você tiver um **New Business Developer** na sua **Estrutura**, é possível colocar uma casa, ela deve estar adjacente a uma rua, e não tem limite de onde colocar (qualquer lugar do mapa). Para se colocar um jardim ele deve se conectar a uma casa já existente no mapa. Uma casa não pode ter 2 jardins. Um jardim deve formar um desenho 2x3 de casa.



6. Place or move restaurants

Você pode colocar um novo restaurante ou mover um existente com um **Local Manager (distância de 3 tiles)**, ou **Regional Manager (distante em qualquer lugar)** respectivamente, com o lado *Coming Soon* para cima, só alterará o lado para *Welcome* no final do turno. O restaurante **pode** ser colocado no mesmo tile de outro restaurante seu ou de outro jogador. A entrada deve estar adjacente a uma rua. ***Se o Local Manager ou Regional Manager estiverem ativos no turno, qualquer restaurante daquela franquia possui um Drive-in, e em cada um dos quatro lados do restaurante possui uma entrada. *Um Regional Manager pode rotacionar um restaurante, movê-lo ou colocar um novo. Para ele, não existe o Coming Soon, o restaurante já é ativado.**

Phase 4: Dinnertime

Oberdecendo a ORDEM DE NÚMERO das casas, os moradores irão decidir onde comer. Se a casa não possuir demanda, ninguém saiu para comer. Se existir demanda em UMA CASA por comidas/bebidas, verificar todos os restaurantes que conseguem entregar **TODAS AS DEMANDAS DA CASA** conectados pela rua. *Será usado o termo GASOLINA que não está presente no jogo, para exemplificar melhor.* Não existe restrição por distância. Se **mais de um restaurante consegue entregar a demanda da casa**, os moradores escolherão o restaurante que traga o preço mais baixo + gasolina/distância. Cada comida/bebida (chamados de item) custa \$10 para os moradores. A Empresa poderá modificar o preço dos itens com **Price Manager (-\$1)**, **Discount Manager (-\$3)**, ou **Luxury Manager (+\$10)** em sua **Estrutura**. Ex: Restaurantes com **2xPrice Manager + 1x Discount Manager** ativos, cobrarão o valor de cada item por \$5. Ao se determinar a gasolina/distância, conta-se o número de tiles a partir do restaurante (0) até a casa, caso ela esteja a 1 tile de distância (tile adjacente ao restaurante) **ADICIONE \$1 AO CUSTO GERAL DO ITEM**, não importa se tem mais de 1 item, esse é o valor da “gasolina” que os moradores irião gastar para chegarem ao estabelecimento. Ex: Uma casa possui 2 pizzas de demanda e está a 1 tile de distância do restaurante **A** e 3 tiles do restaurante **B**, ambos possuem 2 pizzas para entrega e ambos possuem **Discount Manager (-\$3)** na **Estrutura**. Cada item agora vale \$7. Moradores “gastam” \$1 de gasolina pela distância de cada Tile. Restaurante **A** está com seu preço em \$8 (\$1 de distância + \$7 do item) Restaurante **B** está com seu preço em \$10 (\$3 de gasolina/distância + \$7 do Item) Moradores escolhem o restaurante **A** porque está mais barato no geral (gasolina/distância + preço), então restaurante **A** recebe \$14 (2 itens X \$7, uma vez que a gasolina/distância não altera o valor do produto). Se restaurantes diferentes possuem o mesmo valor (preço do item + gasolina/distância), moradores irão para o restaurante que possuir mais **Waitresses** na sua **Estrutura**. Se estiverem empatados, moradores irão para o restaurante da ordem de turno menor. Outro exemplo de valores de venda com **bônus**. Um jogador vende 1 burger e 2 beer para uma casa com um jardim. Ele ainda tem o milestone “First burger marketed”, que dará um bônus de \$5 para cada Burger. Ele ainda jogou a carta **Luxury Manager** na sua Estrutura, que aumenta o valor do burger para mais \$10, sendo então \$10 + \$10 = \$20. O jardim **DOBRA** o valor final do PAGAMENTO (não do ITEM), 2 x \$20 = \$40 e então o +\$5 é adicionado ao valor do Burger, que agora finalizou em \$45. O jogador não possui nenhum bônus para drinks, então cada drink é vendido a \$20 (por causa do **Luxury Manager**), e dobrado por conta do jardim que dá \$40 para cada. No total 1 burger X \$45 + 2 beers x \$40 = \$125.

1. Waitresses

Depois de processar todas as casas, cada Empresa recebe \$3 (ou \$5 com o milestone “First Waitress played”) para cada **Waitress** na sua **Estrutura**.

2. CFO

Então, cada Empresa com **CFO** na sua **Estrutura**, (ou o milestone “First to have 100”, recebe ainda 50% de bônus em todo o dinheiro recebido, incluindo os \$3 ou \$5 de cada **Waitress** que recebeu nesse turno, arredondado para cima. ***Se durante essa fase o banco não tiver mais dinheiro disponível para pagar a algum jogador, o banco quebra e as cartas de Reserve de cada jogador são reveladas.**


3. Breaking the bank (1st time)

Some todas as cartas de **Reserve** dos jogadores e coloque esse valor no banco. Cada carta apresenta SLOTS 2, 3 e 4. Qualquer valor que repetir mais entre elas, será agora o valor que o **CEO** poderá colocar abaixo de sua **Estrutura**. Se empatar entre os tipos, o maior valor será utilizado. Coloque a carta **Reserve** no lugar do **CEO** para não esquecer da nova **Estrutura**.

4. Breaking the bank (2nd time)

Se o banco quebrar a segunda vez, o jogo acaba. Termine a Phase 4 pagando toda a grana para os jogadores (mesmo depois do banco ter quebrado). Quem possuir mais dinheiro ao final, terá vencido o jogo. Se empatar, o jogador em ordem de turno menor é o vencedor.

Phase 5: Payday

Cada carta que possua esse ícone  esteja ela na **Estrutura** da Empresa ou “on the beach”, deverá receber salário de \$5. Se não conseguir pagar, decida quem será despedido e voltará para ser contratado na pilha de Funcionários. ***Marketeers que estiverem em campanha deverão ser os últimos a serem despedidos.** Se o jogador não tiver dinheiro para pagar um **Marketeer**, este deverá ser despedido, mas a campanha permanece. ***Se na Estrutura da empresa existe um Recruiting Manager ou um HR Director que não foi usado para contratar um novo Funcionário, cada uma das ações que sobraram deles podem ser utilizadas para reduzir \$5 do salário de algum Funcionário da sua empresa. Todos os descontos devem ser utilizados. Não se ganha dinheiro caso fique abaixo de \$0.**

Phase 6: Marketing Campaigns

Cada casa pode ter no máximo 3 itens de demanda de comida/bebida no total (**5 se a casa possuir jardim**). As campanhas acontecem na sequência de números (menor para o maior) preenchendo as casas que são atingidas por elas. **Billboards** alcançam casas adjacentes ortogonalmente ao token de campanha (jardins contam). **Mailbox** alcança todas as casas no espaço de “ilha” branca rodeada por ruas (passa por outras casas, restaurantes, etc). **Airplane** atinge todas as casas em linha reta onde foi colocado atravessando o mapa. **Radio** atinge todas as casas do tile onde foi colocado, e em todas as casas dos outros 8 tiles em volta do mesmo. Se possuir o milestone “First radio campaign” pode colocar 2 itens para propaganda.

Phase 7: Cleanup

Jogadores que não possuem o *milestone* “First to throw away drink/food” devem descartar quaisquer comidas/bebidas que possuam. Todas as cartas são colocadas de volta na mão. Todos os restaurantes com *Coming Soon* devem virar para *Welcome*. Para qualquer milestone ganho nesse turno por jogadores, os outros milestones deixam de existir para quem não conseguiu. Casas que não tiveram suas demandas atendidas, continuam com os tokens de comida/bebida.