

FOOD CHAIN MAGNATE

REGOLAMENTO MAUTOMA

Questo manuale descrive le regole per giocare in solitario a FOOD CHAIN MAGNATE (gioco base). In questa modalità la vostra catena di ristoranti dovrà vedersela con la famigerata **Mautoma Inc.**, una multinazionale che ha recentemente aggredito il mercato grazie alla sua densa rete di ristoranti, alla scorretta guerra sui prezzi, alla capacità di produrre grosse quantità di cibo in poco tempo (Dio solo sa come) e alla poco trasparente politica sul pagamento dei salari.

Componenti:

Per giocare con la Mautoma Inc. avete bisogno della scatola base di **Food Chain Magnate** e del seguente materiale:



25 CARTE AZIONE



1 PLAYMAT

Tutti i componenti non inclusi nella scatola base possono essere scaricati dal sito www.mautoma.com

SETUP

- Componente una mappa 3x3, come nel gioco standard a due giocatori. La mappa deve avere come minimo 3 case, in caso contrario rifatela.
- Riempite la banca con 100\$.
- Disponete le carte impiegate e le carte obiettivo come per una partita a due giocatori (usate solo una copia delle carte 1x), preparate la riserva di giardini e tessere marketing.
- Mescolate le tessere casa, ruotandone casualmente alcune a testa in giù e formate una pila a faccia in giù.
- Rimuovete le tessere cartellone 12, 15 e 16.
- Rimettete nella scatola la plancia ordine di turno, non è utilizzata in questa modalità.

Voi ricevete:

- 1 carta CEO
- 3 tessere ristorante
- 3 carte riserva della banca (100, 200, 300)

Il marker dell'ordine di turno non è utilizzato in questa modalità di gioco.

L'Automa riceve:

- 1 playmat
- 25 carte azione
- 3 carte riserva della banca (100, 200, 300)
- 1 hamburger, 2 pizza, 1 bibita, 1 birra e 1 limonata
- 1 marker ordine di turno (potrebbe essere il vostro marker visto che voi non lo utilizzate)

L'Automa non riceve nè la carta CEO, né le tessere ristorante.

Piazzate il marker ordine di turno a faccia in giù sulla casella "2" del tracciato vendite del playmat.

Piazzate un segnalino pizza, come fosse un marker, per indicare il valore "+0" sul tracciato modificatore del prezzo.

Piazzate casualmente i 5 segnalini cibo/bevanda sulla casella 0 dei cinque tracciati freezer. Durante la partita ogni volta che dovrete risolvere dei pareggi tra le tipologie di cibi/bevande, i pareggi sono vinti dal cibo/bevanda che sta più in alto. Ad es. nella situazione dell'immagine sotto, la bibita vincerà qualsiasi pareggio essendo posizionata più in alto di tutti gli altri cibi/bevande.



Mescolate le 3 carte riserva della banca dell'Automa, piazzatene una a faccia in giù vicino al playmat. Questa è la carta selezionata dall'Automa. Rimettete nella scatola le altre due carte senza guardarle.

Separate le 25 carte azione dell'Automa a seconda del retro. Mescolate ogni mazzetto, poi formate il mazzo automa prendendo la quantità di carte in base alla difficoltà di gioco e impilandole come indicato nell'immagine

easy	normal	hard
1 carta "ROUND 1-2"	1 carta "ROUND 1-2"	1 carta "ROUND 1-2"
4 carte "Phase I"	3 carte "Phase I"	3 carte "Phase I"
4 carte "Phase II"	4 carte "Phase II"	3 carte "Phase II"
5 carte "Phase III"	5 carte "Phase III"	5 carte "Phase III"

PIAZZAMENTO DEL PRIMO RISTORANTE

Ora selezionate la vostra carta riserva della banca e piazzate il vostro primo ristorante secondo le regole normali.

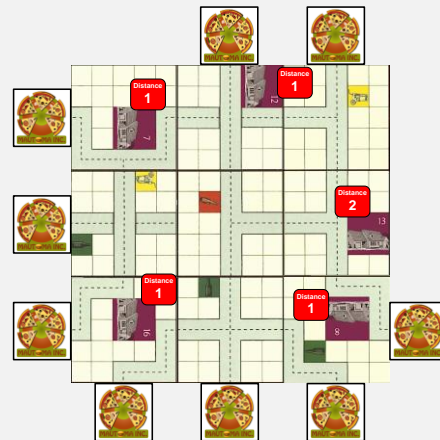
La Mautoma Inc. non piazza alcuna tessera ristorante.

Siete pronti per iniziare la sfida!

Una panoramica sulla MAUTOMA INC.

La Mautoma Inc. è un'enorme compagnia, che non possiede ristoranti sulla mappa, poiché i propri ristoranti si trovano appena al di fuori della mappa adiacenti alle strade che escono dalla città.

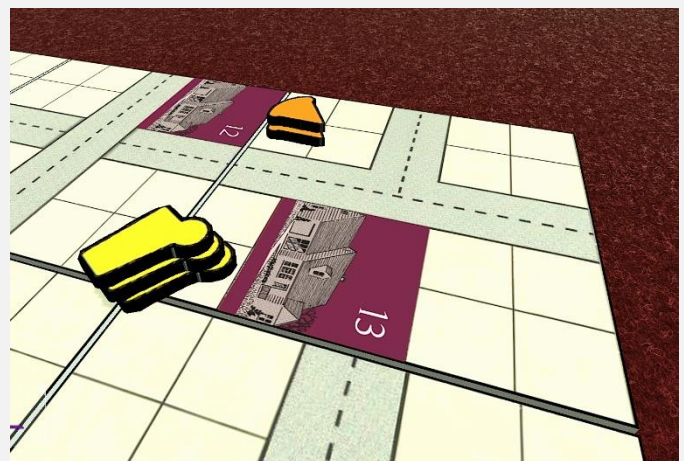
Ciò significa che, a seconda della configurazione delle strade, la Mautoma Inc. potrebbe possedere fino a 12 ristoranti. Infatti non vanno considerati i lati dei quadranti che non hanno una strada che esce dalla mappa.



In questo esempio, la Mautoma Inc. avrebbe 8 ristoranti. L'immagine mostra anche la distanza che separa ogni casa dal ristorante più vicino.

Quando la Mautoma Inc. inizia una campagna pubblicitaria non piazza alcuna tessera marketing sulla mappa, ma semplicemente piazza i token dei cibi/bevande pubblicizzati impilati vicino a ogni casa influenzata dalla campagna.

In pratica tutte le pubblicità fatte dall'automata funzionano come se ci fosse un cartellone adiacente alla casa, solo che il cartellone non c'è.



In questo esempio la casa #12 è influenzata da una campagna di pizza della durata di 2 round, mentre la casa #13 è influenzata da una campagna di limonata della durata di 3 round.

La Mautoma Inc. possiede 5 freezer, uno per ogni tipo di prodotto. Ogni freezer può contenere fino a 10 prodotti. Potete tenere traccia dei cibi/bevande immagazzinati nei vari freezer muovendo i 5 marker lungo i tracciati freezer del playmat della Mautoma Inc..

Nella prima parte della partita l'automa otterrà cibi/bevande in base alle quantità riportate sulle carte azione, a un certo punto della partita i cibi/bevande prodotti dalla Mautoma Inc. e i loro prezzi dipenderanno anche dal numero di case servite durante il turno precedente. Per aiutarvi a tenere traccia di ciò, il playmat mette a disposizione i tracciati delle vendite e del modificatore di prezzo.

L'automa può ottenere carte obiettivo e carte impiegato, mettendovi pressione, ma non sfrutta i loro effetti.

Di seguito descriviamo cosa fa l'automa in ognuna delle sette fasi di gioco che compongono il round.

PHASE 1: RIORGANIZZAZIONE

La Mautoma Inc. non fa nulla in questa fase.

PHASE 2: PRIORITA' NEGLI AFFARI

Voi giocate sempre come primo giocatore.

Ciò vi avvantaggia negli spareggi durante l'ora di cena, ma la Mautoma Inc. agirà sempre dopo di voi rivelando i propri piani solo all'ultimo.

PHASE 3: AL LAVORO 9:00-17:00

Eseguite per primi la vostra fase "AL LAVORO", poi girate una carta azione dell'automa.

Attenzione: la prima carta girata rimane in gioco per due round consecutivi. Ciò significa che durante il secondo round non dovete girare nessuna carta azione.

La carta azione mostra le azioni compiute dall'automa nelle varie fasi del round. Tipicamente l'automa agisce sono nelle fasi 3 (Al lavoro), 4 (Ora di cena), 6 (Campagne pubblicitarie) e 7 (Pulizie).

Se la carta mostra icone di cibi/bevande, l'automa ottiene immediatamente quei cibi/bevande. Muovete i marker sui tracciati freezer per tenere conto dei cibi/bevande posseduti dall'automa. Ogni cibo/bevanda ottenuto oltre il limite massimo di 10 è perduto.



Questa icona indica che l'automa ottiene la quantità specificata della singola bevanda che attualmente ha la maggior presenza nel freezer. I pareggi vengono vinti dalla bevanda collocata più in alto nel freezer.



Questa icona indica che l'automa ottiene la quantità specificata del singolo cibo che attualmente ha la maggior presenza nel freezer. I pareggi vengono vinti dal cibo collocato più in alto nel freezer.



Questa icona indica che l'automa ottiene 3 unità del singolo cibo o della singola bevanda che attualmente ha la minor presenza nel freezer. Se più tipi di cibo o bevanda sono in parità, l'automa ottiene 3 unità di tutti i cibi/bevande in parità.



Questa icona indica che l'automa ottiene immediatamente tutti i cibi/bevande su cui punta il marker del tracciato delle vendite. Se oltre ai cibi/bevande il tracciato delle vendite riporta anche un freccia rossa o verde, spostate immediatamente il marker del tracciato modificatore del prezzo di uno step: la freccia rossa indica di abbassare di uno step il marker, la freccia verde indica di alzare di uno step il marker.

Dopo aver svolto tutto ciò, resettate la posizione del marker del tracciato delle vendite portandolo sullo 0.



Questa icona indica che l'automa piazza immediatamente una nuova casa o un nuovo giardino. La logica con cui la Mautoma Inc. decide cosa costruire tra casa e giardino e dove costruire è spiegata nel box dedicato.

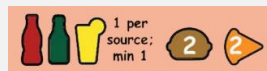
Icone presenti sul tracciato delle vendite



Spostate l'indicatore del tracciato modificatore del prezzo in su o in giù di uno step

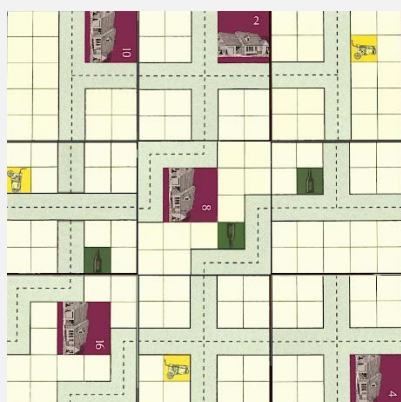


L'automa ottiene 1 unità di ogni tipo di cibo/bevanda



L'automa ottiene 2 hamburger, 2 pizza e 1 bevanda per ogni punto di rifornimento presente sulla mappa. Se per un certo tipo di bevanda non esiste alcun punto di rifornimento, l'automa ottiene comunque 1 unità di quella bevanda.

Esempio: in questo caso la Mautoma Inc. otterrebbe 2 hamburger, 2 pizza, 3 birre, 3 limonate e 1 bibita.



PHASE 4: ORA DI CENA

La fase ORA DI CENA viene eseguita secondo le regole normali.

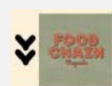
Quando controllate se una certa casa andrà a cena, tenete conto che il prezzo unitario della Mautoma Inc. è il prezzo mostrato sulla carta azione modificato in base al tracciato modificatore di prezzo presente sul playmat.

Le distanze sono calcolate normalmente. I ristoranti della Mautoma Inc. sono collocati al di fuori della mappa, ciò implica che ognuno di essi ha come minimo distanza 1 da qualsiasi casa.

La carta azione potrebbe mostrare una o più cameriere, che devono essere considerate per risolvere i pareggi.

Quando una casa va a mangiare in un ristorante della Mautoma Inc., l'automa guadagna i soldi per ogni

cibo/bevanda venduto (raddoppiare se la casa ha un giardino).



Se la carta azione mostra questa icona, dovete spostare il marker del tracciato delle vendite di uno step in basso per ogni casa che viene servita dalla Mautoma Inc.. La posizione di questo marker è importante poiché determinerà la quantità di cibi/bevande che l'automa otterrà nel round successivo.



Se la carta azione mostra questa icona, la Mautoma Inc. guadagna 1\$ per ogni carta obiettivo che possiede. Questo denaro è ottenuto al termine della fase

ORA DI CENA e solo se l'automa è riuscito a servire almeno una casa. Questo è l'unico bonus di soldi che l'automa può ottenere, oltre alle normali vendite di cibo/bevande. Infatti, per l'automa non valgono gli effetti delle cameriere o del DIRETTORE FINANZIARIO.

Al termine della fase controllate quanto denaro possiede la Mautoma Inc. e, nel caso, assegnatele la carta obiettivo PRIMO AD AVERE 20\$ o 100\$.

PHASE 5: GIORNO DI PAGA

La Mautoma Inc. non paga mai alcun salario. I suoi avvocati conoscono mille trucchi per trovare scappatoie legali.

PHASE 6: CAMPAGNE PUBBLICITARIE

Prima di eseguire le operazioni standard previste da questa fase, ovvero piazzare i segnalini sulle case influenzate, controllate la carta azione. La carta potrebbe indicare che la Mautoma Inc. intende iniziare una o più campagne pubblicitarie.

Quando l'automa inizia una campagna pubblicitaria, la carta mostra una o più delle seguenti icone:



Questa icona indica che l'automa vuole pubblicizzare la bevanda che attualmente ha la maggior presenza nel freezer. I pareggi sono vinti dalla bevanda più in alto nel freezer.



Questa icona indica che l'automa vuole pubblicizzare il cibo che attualmente ha la maggior presenza nel freezer. I pareggi sono vinti dal cibo più in alto nel freezer.

Il numero (x2, x3) riportato di fianco all'icona indica la durata della campagna.

La carta azione indica inoltre le case che saranno influenzate dalla campagna.

Se il numero di casa indicato dalla carta non è presente sulla mappa, la campagna influenzerà la casa successiva: ovvero quella che ha il numero successivo più vicino a quello mostrato dalla carta (ripartendo da #1 se necessario).

Se la carta azione indica più di una casa, ripetete il processo per ogni casa elencata.

E' possibile che, procedendo in questo modo, una casa debba essere influenzata da più campagne dell'automa. In questo caso applicate solo la prima campagna: ogni nuova campagna iniziata dall'automa può influenzare ogni casa una sola volta per round (non considerate le campagne già iniziate in round precedenti).

Una volta stabilite quali campagne sono iniziate dall'automa, piazzate le pile di cibi/bevande pubblicizzati vicino alle case influenzate. Le campagne dell'automa influenzano sempre case singole (come fossero dei cartelloni).



HOUSE #3+
HOUSE #11+

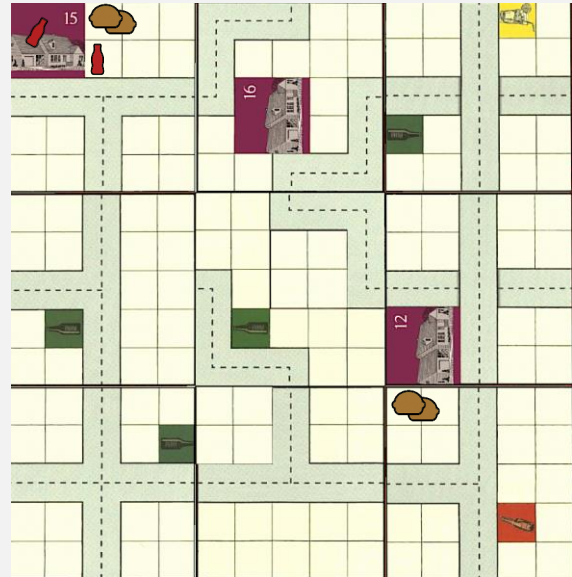
x2

Esempio. La carta azione indica che la Mautoma Inc. inizia una campagna di hamburger o pizza. L'automa

ha 4 hamburger e 4 pizza, inizierà dunque una campagna di hamburger, poiché questi sono posizionati più in alto nel freezer.

0	1	2	3	4		6	7
0	1	2	3		5	6	7
0	1	2	3	4	5		7
0	1	2	3		5	6	7
0	1		3	4	5	6	7

La carta dice di influenzare le case #3 e #11. Queste case non sono presenti sulla mappa, l'automa quindi influenza la casa successiva alla #3, ovvero la #12. La casa successiva alla #11 sarebbe la #12, ma l'automa ha già iniziato una campagna su questa casa, quindi si passa alla successiva, ovvero la #15. Si noti che la casa #15 è già influenzata da una campagna di bibite iniziata in round precedenti, ma questo non è un problema.

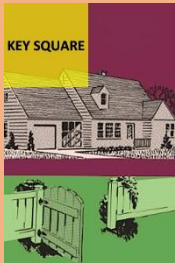


Infine svolgete la fase secondo le regole standard, piazzando i segnalini cibo/bevanda sulle case.

Nello svolgere la fase considerate che la priorità di tutte le campagne dell'automa (anche quelle iniziate in round precedenti) è pari al valore riportato sulla carta azione. Ciò significa che la priorità delle campagne della Mautoma Inc. varia di round in round. In caso di pareggio le campagne della Mautoma Inc. hanno la priorità.



PIAZZARE UNA NUOVA CASA o GIARDINO



Pescate una tessera casa dal fondo della pila. Se la tessera è ruotata a testa in giù, la Mautoma Inc. piazzerà un giardino, altrimenti piazzerà la casa che avete appena pescato.

Se l'automa piazza una nuova casa, questa deve essere piazzata nel quadrante indicato dalla carta azione.

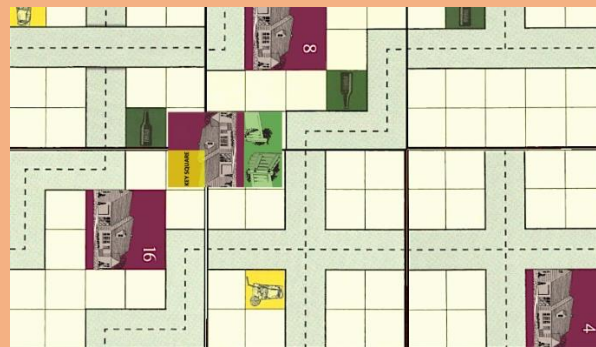
Ogni tessera casa ha dimensione 3x2 quadrati. Considerate il quadrato in alto a sinistra come "quadrato chiave" (vedi immagine a fianco).

La casa deve essere orientata verticalmente in modo che il quadrato chiave si sovrapponga al primo quadrato in alto a sinistra del quadrante selezionato precedentemente. Se ciò non è possibile, ruotate la casa di 90° in senso antiorario finché non trovate un piazzamento legale (la nuova casa può anche invadere parzialmente altri quadranti). Se ancora non è possibile piazzare la casa, spostate la tessera in modo che il quadrato chiave si sovrapponga al successivo quadrato del quadrante selezionato e ripete la procedura.

Continuate così spostando il quadrato chiave in ordine di lettura su tutto il quadrante selezionato (da sinistra a destra, dall'alto in basso).

Se ancora il piazzamento non è possibile, ripetete la procedura con il quadrante successivo in senso antiorario (l'automa non considera mai il quadrante centrale per il piazzamento di una nuova casa, tuttavia le case che piazza possono parzialmente invadere il quadrante centrale).

Esempio. L'icona indica di piazzare una casa nel quadrante in basso a sinistra della mappa. Considerando la mappa dell'esempio precedente, il primo quadrato bianco non consente alcun piazzamento legale. Il successivo quadrato bianco permette il piazzamento, ma solo dopo aver ruotato la casa in senso antiorario.



Se l'automa piazza una nuovo giardino, questo deve essere aggiunto alla casa che si trova nel quadrante indicato dalla carta azione. Se il quadrante selezionato non permette il piazzamento di nessun giardino, considerate il quadrante successivo in senso antiorario. La Mautoma Inc. non considera mai il quadrante centrale per il piazzamento di giardini.

Una volta individuata la casa, il giardino deve essere piazzato al disotto della casa (rispettando l'illustrazione). Se ciò non è possibile, il giardino va piazzato sul primo lato valido della casa girando in senso antiorario.

PHASE 7: PULIZIA

In questa fase l'automa ottiene tutte le carte obiettivo mostrate sulla carta azione, se ancora disponibili. Poi rimuovete le copie restanti delle carte obiettivo ottenute da voi e/o dall'automa.

Di seguito viene chiarito il significato di alcune icone speciali.



La Mautoma Inc. ottiene la carta PRIMO HAMBURGER PRODOTTO o PRIMA PIZZA PRODOTTA a seconda

di quello che ha ottenuto durante la fase AL LAVORO (hamburger o pizza). Se l'automa già possiede questa carta, allora rimuovete dal gioco la carta GRIGLIATORE o PIZZAIOLO in base al tipo di cibo ottenuto in quel round.



La Mautoma Inc. ottiene la carta PRIMO CARTELLONE AFFISSO. Se l'automa già possiede questa carta, rimuovete dal gioco la carta DIRETTORE MARKETING.

FIRST TO TRAIN
SOMEONE



La Mautoma Inc. ottiene la carta PRIMO A FORMARE UN DIPENDENTE. Se l'automa già possiede questa carta, rimuovete

dal gioco la carta GURU.

Ponete tutte le carte obiettivo ottenute dall'automa in un unico mazzo. Questa carte hanno il solo scopo di fare guadagnare un bonus di soldi all'automa durante l'ora di cena, ma non hanno altri effetti nel gioco.

Se la carta azione riporta l'immagine di un carta impiegato del tipo 1x, rimuovetela dal gioco.

Alla fine della fase pulizia la Mautoma Inc. conserva sempre tutti i cibi/bevande nel proprio freezer.

ECCEZIONE: le carte obiettivo PRIMO AD AVERE 20\$/100\$ sono ottenute dall'automa secondo le regole normali (vedi Fase 4: ora di cena), mentre le restanti carte obiettivo sono invece ottenute quando indicato dalla carta azione, come spiegato sopra.

In ogni caso anche le carte PRIMO AD AVERE 20\$/100\$, così come tutte le altre carte obiettivo, non forniscono alcun effetto all'automa se non aumentare il bonus di soldi durante l'ora di cena.

ESAURIMENTO DELLA BANCA E FINE DEL GIOCO

Seguite le regole normali per quanto riguarda l'esaurimento della banca la prima e la seconda volta.

Voi vincete la partita se avete più denaro della Mautoma Inc.. In caso di pareggio vincete comunque voi, dato che siete sempre primi di turno.



Sviluppo Mautoma: **Mauro Gibertoni**

Playtest: **Daniele Paci**

Contatti: maurogibertoni@gmail.com

Canale Telegram: <https://t.me/mautoma>

TRY ALL OUR AUTOMAs AVAILABLE ON
www.mautoma.com

