Manual Instruções – Demand Challenge

Para iniciar o jogo, cada jogador escolhe uma cor de peças, recebe uma fábrica (cone) e um caminhão (cilindro), posiciona um marcador de pontos de sua cor na trilha de pontos na casa 0 (zero), e posiciona um marcador branco em sua tabela de estoque na casa 50, ou seja, cada jogador começa com 50 produtos em sua fábrica. O jogador a mais tempo na faculdade é o primeiro a escolher no mapa (tabuleiro) em qual bairro irá localizar a sua fábrica de eletrodomésticos, seguindo em sentido anti-horário. Para localizar a fábrica, o jogador deve pagar com moedas pela fábrica, e o valor varia conforme a classe do bairro escolhido:

Classe A = 80 moedas

Classe B = 70 moedas

Classe C = 60 moedas

Classe D = 50 moedas

Ao escolher um bairro, o jogador paga o preço da fábrica com as moedas de seu copo, e posiciona a sua peça de fábrica e caminhão ao centro do hexágono escolhido. O último jogador a escolher a localização da fábrica é o primeiro a começar jogando, seguindo a ordem no sentido horário, inversamente a ordem da escolha das fábricas. Por fim, se posiciona o marcador de tempo na casa 1 na trilha, marcando o início da primeira rodada.

Durante o jogo, no seu turno, cada jogador pode fazer até 3 ações, dentre as opções:

 - Pegar uma demanda: O jogador escolhe uma carta de demanda qualquer existente no tabuleiro que ele queira atender, sem um dono, e com um marcador de posse de demanda de sua cor posiciona no hexágono da demanda que ele quer atender, tomando assim o compromisso de atendê-la no período descrito na carta, e em seguida pega uma ficha numerada com o valor do hexágono e posiciona na trilha de tempo na rodada que a demanda deve ser atendida, conforme descrito na carta. A demanda precisa ser atendida no período exato que está descrito na carta. (Prazo 2 = precisa ser atendido no segundo período seguinte)

 - Andar no mapa: O jogador pode andar pelos vértices dos hexágonos, cada vértice andado conta como uma ação. Na primeira vez que for andar com o caminhão no jogo, ele sai de dentro do bairro, podendo sair por qualquer uma das 6 arestas do hexágono.

 - Atender uma demanda: Quando chegar a rodada em que uma demanda deve ser atendida, o jogador na sua vez deve estar com o caminhão na fronteira do bairro em questão, com a quantidade do produto suficiente para atender a demanda, e então ele atende a demanda subtraindo de seu caminhão a quantidade de ficha da demanda e depositando essa quantidade em seu copo representando o valor recebido pela entrega (1 produto = 1 moeda) e anda na trilha de pontuação 3 pontos com o seu marcador, cada demanda atendida vale 3 pontos. Ao atender uma demanda, ele retira o seu marcador de posse de demanda e a carta sai do tabuleiro e uma nova carta da mesma cor é sorteada para o mesmo local. Se um jogador não tiver condições de atender uma demanda na rodada exata em que ele estiver comprometido, ele perde 4 pontos e seguindo a ordem dos jogadores, eles ganham a possibilidade de atendê-la sem que necessite ir com o caminhão até o local da entrega, o próprio cliente arcaria com o transporte do produto saindo de sua fábrica. Se nenhum jogador puder/quiser atender a demanda, ela sai do tabuleiro e uma nova demanda é sorteada.

 - Encher o caminhão: Ao chegar na fronteira de um bairro com uma fábrica sua, o jogador pode encher o seu caminhão até o limite do caminhão de 20 produtos. Para isso, ele subtrai a quantidade na sua tabela de estoque de fábrica e adiciona em seu caminhão a quantidade referente em fichas.

 - Comprar um caminhão ou fábrica: Uma das ações possíveis é a compra de um caminhão ou uma fábrica. O preço do caminhão é 60 moedas e os preços das fábricas seguem os mesmos valores do início da partida, conforme a localização da fábrica. Duas fábricas podem ser construídas no mesmo local, e ao comprar uma nova fábrica, o jogador deve pegar uma nova tabela de estoque de fábrica para fazer a contagem da nova fábrica. O novo caminhão deve sair de um bairro onde já se tenha uma fábrica, cada novo caminhão adiciona 2 ações a mais a cada turno do jogador (um jogador que tenha 3 caminhões pode fazer 7 ações em cada turno). Cada jogador pode ter no máximo 4 caminhões e 4 fábricas.

As cartas de eventos são cartas que modificam o cenário do jogo, simulando as mudanças do mercado. A cada 2 rodadas, a partir da rodada 3, uma nova carta é sorteada e ela valerá por 2 rodadas até que outra seja sorteada.

O jogo termina ao final da rodada 12, no momento que todos os jogadores já jogaram. Ao final do jogo quem tiver mais pontos é o campeão, seguindo a seguinte tabela de conversão de pontos para fazer a contagem de pontos:

 Cada ponto na tabela = 1 ponto

 Cada 5 moedas = 1 ponto

 Cada fábrica = 11 pontos

 Cada caminhão = 8 pontos

Em caso de empate, o jogador que tiver mais moedas vence o jogo. Na versão online basta utilizar a tabela calculadora de pontuação final para ver o resultado.