MEATONOMY - instrukcja gry

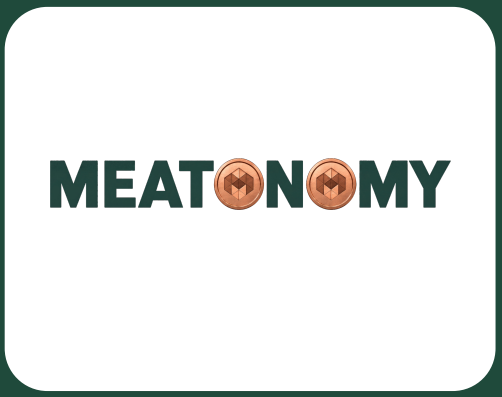
2-4 graczy · 12 rund
ekonomia, rozwój przedsiębiorstwa, popyt, kontrakty i płynność

Linie L1 / L2 / L3

Produkty naturalne B

gra online 2-4 urządzenia

zegar 60 s online



Cel gry

Zbuduj przedsiębiorstwo o najwyższej wartości, łącząc płynność, produkcję, popyt, inwestycje i współpracę kontraktową.

Status dokumentu. To aktualna instrukcja do bieżącej wersji cyfrowej i mechaniki 0.2. Zastępuje wcześniejszy PDF z 12.09.2026 w zakresie nazewnictwa, oprawy, obsługi online i przykładów. Parametry balansu nadal wymagają testów z ludźmi.

1. Cel i przygotowanie

Każdy gracz prowadzi własny zakład przetwórstwa mięsa. Celem jest osiągnięcie najwyższej wartości przedsiębiorstwa po 12 rundach. Sama rozbudowa zakładu nie gwarantuje zwycięstwa: trzeba łączyć moce produkcyjne z gotówką, popytem, magazynem, kontraktami i terminami zobowiązań.

20 MC gotówki na start	**4** jednostki surowca	**L1** linia rzemieślnicza
A znana receptura	**8** miejsc w magazynie	**1 MC** utrzymania na start

Drugi slot linii jest pusty. Nie ma produktów, zaległości ani finansowania. Pierwszego gracza losuje się. W rundzie 1 nie ma wydarzenia ani kontraktu.



L1 - linia rzemieślnicza

2. Przebieg rundy

1. **Rynek.** W rundach 2, 4, 6, 8, 10 i 12 odkrywane jest wydarzenie. Wygasają efekty poprzedniej rundy i odnawiają się limity popytu B/C.
2. **Kontrakt.** W rundach 3, 5, 7 i 9 pojawia się oferta wspólnego kontraktu. Inicjator może zaprosić jedną firmę.
3. **Działania.** Każdy gracz wykonuje pierwszą akcję, następnie każdy drugą. Akcje można powtarzać albo spasować.
4. **Rozliczenie.** Najpierw kontrakt z terminem w tej rundzie, potem utrzymanie, następnie raty. Po rundzie 12 następuje wycena.

> **Ważne:** zakończenie kontraktu wcześniej nie przyspiesza zapłaty. Pieniądze pojawiają się dopiero w terminie rozliczenia.

3. Akcje

Akcja	Co robi	Najważniejsze ograniczenia

Zakup	Kup 1-6 jednostek surowca, standardowo po 2 MC.	Potrzebujesz gotówki i wolnego miejsca.
Produkcja	Uruchom obsadzone linie. 1 surowiec = 1 partia produktu.	Jedna linia produkuje w danej akcji jeden rodzaj produktu.
Sprzedaż	Sprzedaj zwykle 1-4 partie; z logistyką do 6.	B i C mają limity popytu na firmę/ rundę.
Inwestycja	Kup linię, ulepszenie albo sprzedaj/wymień linię.	Działa od następnej akcji; utrzymanie liczy się już na koniec rundy.
Dostawa kontraktowa	Przenieś swój wymagany towar na kontrakt.	Zapłata następuje dopiero przy rozliczeniu kontraktu.
Zlecenie ratunkowe	Przy kasie poniżej 2 MC i pustym magazynie: 4 MC wpływu.	Zużywa akcję; wpływ najpierw spłaca zaległości.
Pas	Nie wykonujesz działania.	Akcja przepada.

4. Produkty i popyt



A - oferta klasyczna



B - produkty naturalne



C - oferta grillowa

Produkt	Cena	Zwykły popyt	Warunek

A - oferta klasyczna	5 MC	bez dodatkowego limitu	znany od startu
B - produkty naturalne	6 MC	2 partie / firma / runda	receptury B za 3 MC
C - oferta grillowa	7 MC	1 partia / firma / runda	receptura C za 5 MC

Wydarzenia mogą czasowo zmieniać popyt. Dostawy kontraktowe nie zużywają zwykłego limitu popytu.

5. Linie i inwestycje



L1 - rzemieślnicza



L2 - rozwinięta



L3 - zautomatyzowana

Linia	Nowa	Używana	Odsprzedaż	Produkcja / akcję	Dodatkowe utrzymanie
L1	6	4	2	2 partie	0
L2	10	7	4	3 partie	+1 MC
L3	18	12	7	4 partie	0

Ulepszenie	Koszt	Efekt	Wartość końcowa
Druga załoga	3 MC	umożliwia drugi slot; +1 MC utrzymania	0

Rozbudowa chłodni	5 MC	14 miejsc zamiast 8; +1 MC utrzymania	2 MC
Logistyka	6 MC	sprzedaż/dostawa do 6	2 MC
Receptury B	3 MC	odblokowują produkty naturalne	0
Receptura C	5 MC	odblokowuje ofertę grillową	0

Maksymalnie dwie linie. Druga linia wymaga wcześniejszego zatrudnienia drugiej załogi. Można przejść bezpośrednio z L1 na L3.

6. Utrzymanie, finansowanie i zaległości

Utrzymanie = 1 MC podstawy + 1 za drugą załogę + 1 za każdą L2 + 1 za rozbudowaną chłodnię, z uwzględnieniem wydarzeń.



Finansowanie obrotowe



Finansowanie inwestycyjne

Rodzaj	Wpływ	Spłata	Dostępność
Obrotowe	6 MC	7 MC po 3 rundach	rundy 1-9
Inwestycyjne	12 MC	7 MC po 3 rundach i 7 MC po 6 rundach	rundy 1-6

Finansowanie można uruchomić raz na grę i nie zużywa akcji. Brak środków na obowiązkową płatność tworzy zaległość. Każdy późniejszy wpływ najpierw spłaca zaległości.

7. Komis maszyn



Komis maszyn - zatwierdzona ilustracja z meatcoinami

Używana linia działa tak samo jak nowa. Sprzedana maszyna trafia do jawnego komisu po zakończeniu akcji. Przy wymianie płacisz cenę nowej/używanej linii pomniejszoną o odsprzedaż starej. Nie można odkupić linii sprzedawanej w tej samej akcji. Bezpośredni handel, pożyczki i darowizny między graczami nie są dozwolone.

8. Wspólne kontrakty

Kontrakty pojawiają się w rundach 3, 5, 7 i 9. Inicjator wybiera udział I albo II i zaprasza jednego partnera do drugiego udziału. Kontrakt obejmuje dokładnie dwie firmy. Każda dostarcza wyłącznie własny udział.

ID	Nazwa	Udział I	Udział II	Zapłata przy sukcesie

K01	Duże wydarzenie	4 A	2 A	24 / 12 MC
K02	Dostawa regionalna	3 A	3 A	18 / 18 MC
K03	Produkty naturalne	3 B	3 A	21 / 18 MC
K04	Sezon grillowy	2 C	4 A	16 / 24 MC
K05	Zestawy degustacyjne	2 A + 2 B	2 A	26 / 12 MC
K06	Kolekcja specjalna	2 B	2 C	14 / 16 MC



K03 Produkty naturalne



K04 Sezon grillowy



K06 Kolekcja specjalna

Niepowodzenie

- pełny własny wkład: zwykła wartość towaru, bez premii;
- niepełny wkład: brak zapłaty, zwrot dostarczonych produktów, kara 2 MC;
- jeśli po zwrocie zabraknie miejsca, właściciel odrzuca nadmiar;
- nie ma wspólnego długu ani kary za partnera.

9. Wydarzenia

W talii jest 12 wydarzeń, z czego w partii pojawia się 6 - w rundach parzystych. Efekty dotyczą całego stołu.

ID	Nazwa	Efekt

W01	Okazja zakupowa	surowiec kosztuje 1 MC
W02	Wzrost cen dostaw	surowiec kosztuje 3 MC
W03	Weekend grillowy	popyt C do 3
W04	Zamówienia lokalne	pierwsza zwykła sprzedaż +2 MC
W05	Rozliczenie nadpłaty	każdy +2 MC
W06	Drobna naprawa	każdy płaci 2 MC
W07	Droższe utrzymanie	utrzymanie +1 MC
W08	Słabszy popyt	limit zwykłej sprzedaży/akcję -1
W09	Nowa oferta sklepu	popyt B do 4
W10	Serwis w pakiecie	utrzymanie -1 MC, minimum 0
W11	Premia za rozwój	pierwsza inwestycja +1 MC zwrotu
W12	Wolny transport	pierwsza dostawa kontraktowa +1 MC od razu

10. Koniec gry i wynik

Po rozliczeniu rundy 12 każda firma otrzymuje wynik:

gotówka + 1 MC za surowiec + 2 MC za każdy gotowy produkt + wartości końcowe linii, chłodni i logistyki - wszystkie niespłacone zobowiązania.

Najwyższy wynik wygrywa. Remis rozstrzyga większa liczba sprzedanych partii; dalszy remis oznacza wspólną wygraną.

11. Gra online i multiplayer

Bieżąca wersja serwerowa obsługuje dwa sposoby gry:

- **wspólny ekran** - jedna przeglądarka, 2-4 firmy;
- **multiplayer** - prywatny pokój dla 2-4 osób, każda na własnym urządzeniu.

W multiplayerze gospodarz tworzy pokój i przekazuje kod pozostałym graczom. Serwer przypisuje firmę do konkretnego miejsca, kontroluje kolejność ruchów, wersję stanu i chroni przed podwójnym rozliczeniem. Odświeżenie strony pozwala wrócić do swojego miejsca z użyciem lokalnego klucza.

> **Zegar online:** standardowo do 60 sekund na akcję. Po upływie czasu następuje pas. Przy zaproszeniu kontraktowym brak odpowiedzi oznacza odmowę. Samouczek może działać bez limitu.

12. Przykładowa rozgrywka - dokładnie ta sama logika co w filmie

> **Uwaga:** to kontrolowana partia szkoleniowa. Kolejność wydarzeń i kontraktów została dobrana dydaktycznie. Nie jest to stała kolejność talii ani dowód, że jedna strategia jest najlepsza.

Grają trzy firmy:

Tradycja
płynność i stopniowy rozwój

Natura
wczesna specjalizacja B i C

Rozwój
szybka rozbudowa mocy

Runda 1: Trzy różne otwarcia

przykład z wideoinstrukcji



Trzy różne otwarcia

Tradycja: produkuje 2 A, a drugą akcją sprzedaje 2 A za 10 MC. To najprostszy cykl surowiec -> produkcja -> sprzedaż.

Natura: inwestuje 3 MC w receptury produktów naturalnych B, a drugą akcją produkuje 2 B. Kończy rundę z mniejszą gotówką, ale droższym towarem.

Rozwój: kupuje drugą załogę za 3 MC, a potem drugą L1 za 6 MC. Buduje potencjał, ale zwiększa koszty stałe.

Dlaczego? Legalny ruch nie zawsze jest ruchem dobrym. Każda firma wybiera inny priorytet: gotówkę, specjalizację albo skalę.

Co gdyby? Gdyby Tradycja zamiast produkcji kupiła 4 surowce, wydałaby 8 MC i zapełniła magazyn, nadal nie mając towaru do sprzedaży.

Runda 2: Okazja zakupowa W01

przykład z wideoinstrukcji



Okazja zakupowa W01

Surowiec kosztuje 1 MC zamiast 2. Natura najpierw sprzedaje swoje 2 B za 12 MC. Następnie firmy wykorzystują tani surowiec. Rozwój produkuje 4 A na dwóch L1, Tradycja 2 A.

Dlaczego? Wydarzenie zmienia warunki, ale nie nakazuje ruchu. Okazja jest cenna tylko wtedy, gdy pasuje do planu i magazynu firmy.

Runda 3: Pierwszy kontrakt: K03 Produkty naturalne

przykład z wideoinstrukcji



Pierwszy kontrakt: K03 Produkty naturalne

Tradycja inicjuje K03. Nie zna B, więc bierze udział z 3 A i zaprasza Naturę do 3 B. Natura może przyjąć, ponieważ odblokowała recepturę B w rundzie 1.

Rozwój sprzedaje 4 A. Tradycja dostarcza 2 A. Natura produkuje 2 B. Drugimi akcjami Rozwój rozbudowuje chłodnię, Tradycja produkuje brakujące A, a Natura dostarcza 2 B.

Dlaczego? Wcześniejsza inwestycja Natury daje dostęp do kontraktu. Dostawy można dzielić między akcje, ale termin pozostaje sztywny.

Runda 4: W11 Premia za rozwój i domknięcie K03

przykład z wideoinstrukcji



W11 Premia za rozwój i domknięcie K03

Tradycja dostarcza ostatnie A. Natura produkuje i dostarcza ostatnie B. Rozwój wymienia L1 na L2; Tradycja kupuje logistykę. Rozwój w jednej akcji świadomie pasuje.

Na końcu rundy kontrakt zostaje rozliczony: Tradycja otrzymuje 18 MC, Natura 21 MC.

Dlaczego? Pas może być poprawną decyzją. Nie warto wydawać pieniędzy tylko dlatego, że akcja jest dostępna.

Co gdyby? Jeśli jedna firma nie wykonałaby swojego udziału, pełny udział partnera byłby rozliczony po zwykłych cenach, a niepełny wróciłby do magazynu z karą 2 MC.

Runda 5: K01 Duże wydarzenie i finansowanie

przykład z wideoinstrukcji



K01 Duże wydarzenie i finansowanie

Natura inicjuje K01 i bierze udział z 2 A, a Rozwój - 4 A. Natura kupuje też recepturę C.

Rozwój uruchamia finansowanie inwestycyjne: +12 MC bez zużywania akcji. Następnie wymienia L2 na L3. Po inwestycji prawie nie ma gotówki i produkuje 4 A na kontrakt.

Dlaczego? Finansowanie daje tempo, ale tworzy terminy dwóch rat po 7 MC. Wydajna linia nie rozwiązuje problemu płynności.

Runda 6: W09 Nowa oferta sklepu i problem płynności

przykład z wideoinstrukcji



W09 Nowa oferta sklepu i problem płynności

Rozwój dostarcza 4 A i czeka na rozliczenie kontraktu, drugą akcją pasuje. Brak środków powoduje zaległość, którą późniejszy wpływ spłaci w pierwszej kolejności.

W09 zwiększa popyt na B do 4. Tradycja kupuje receptury B i produkuje 2 B, ale nie ma już akcji na sprzedaż w tej rundzie.

Dlaczego? Nie każdą okazję da się wykorzystać w pełni. Czas - liczba dostępnych akcji - jest zasobem tak samo jak gotówka.

Runda 7: K04 Sezon grillowy

przykład z wideoinstrukcji



K04 Sezon grillowy

Rozwój bierze udział z 4 A, Natura z 2 C. Natura produkuje i dostarcza 2 C. Rozwój kupuje surowiec i produkuje 4 A, więc dostawa musi poczekać do rundy 8.

Dlaczego? Plan kontraktu obejmuje nie tylko liczbę produktów, ale również liczbę akcji potrzebnych na zakup, produkcję i dostawę.

Runda 8: W03 Weekend grillowy i komis

przykład z wideoinstrukcji



W03 Weekend grillowy i komis

Popyt C rośnie do 3. Natura produkuje 2 C i sprzedaje je za 14 MC. Rozwój dostarcza 4 A i kontrakt może zostać rozliczony.

Tradycja zatrudnia drugą załogę, a następnie kupuje używaną L1 z komisu za 4 MC.

Dlaczego? Używana linia ma tę samą wydajność co nowa, ale jest tańsza. Decyzje innych firm mogą więc tworzyć okazje w komisie.

Runda 9: K06 Kolekcja specjalna

przykład z wideoinstrukcji



K06 Kolekcja specjalna

Kontrakt wymaga 2 B i 2 C. Tradycja zna B, Natura zna C - obie specjalizacje stają się użyteczne. Produkują i dostarczają swoje części. Rozwój pozostaje poza kontraktem, produkuje A i kupuje logistykę.

Dlaczego? Kontrakt jest możliwością, nie obowiązkiem. Firma może mieć lepszy własny plan.

Runda 10: W06 Drobna naprawa

przykład z wideoinstrukcji



W06 Drobna naprawa

Każda firma natychmiast płaci 2 MC. Rozwój najpierw sprzedaje 4 A, odzyskując gotówkę, a dopiero drugą akcją kupuje 6 surowców.

Dlaczego? Kolejność akcji ma znaczenie: sprzedaż przed zakupem może być konieczna, aby w ogóle sfinansować kolejny ruch.

Runda 11: Druga rata finansowania

przykład z wideoinstrukcji



Druga rata finansowania

Rozwój produkuje 4 A i od razu je sprzedaje. Na końcu rundy przypada druga rata - 7 MC. Gotówka pojawia się przed terminem zobowiązania.

Dlaczego? Wartościowe maszyny i towar nie płacą raty. Terminowe zobowiązanie wymaga gotówki.

Runda 12: W07 Droższe utrzymanie i ostatnie decyzje

przykład z wideoinstrukcji



W07 Droższe utrzymanie i ostatnie decyzje

Utrzymanie każdej firmy rośnie o 1 MC. Rozwój produkuje i sprzedaje ostatnie 2 A. Tradycja sprzedaje 2 A i 2 B. Natura produkuje i sprzedaje 1 C. Tradycja ostatnią akcją pasuje.

Dlaczego? Na końcu gry zakup lub inwestycja mają sens tylko wtedy, gdy poprawią wynik. Surowiec kupiony za 2 MC jest przy wycenie wart tylko 1 MC.

Wynik kontrolnej partii

Natura	Tradycja	Rozwój
86	65	38

Najbardziej rozbudowana firma nie wygrała. Nie oznacza to, że rozbudowa jest zła - tylko że w tej konkretnej partii koszt płynności i finansowania był wysoki.

13. Co jeśli?

Sytuacja	Rozwiązanie
Brak miejsca w magazynie	Nie można wykonać zakupu przekraczającego pojemność. Przy zwrocie z niewykonanego kontraktu nadmiar trzeba odrzucić.
Kasa poniżej 2 MC i pusty magazyn	Można wykonać zlecenie ratunkowe: 4 MC, najpierw na zaległości.
Partner odrzuca kontrakt	Odmowa jest bezpłatna. Inicjator może zaprosić inną, jeszcze niepytaną firmę.
Upływa czas online	Akcja kończy się pasem; brak odpowiedzi kontraktowej oznacza odmowę.
Odświeżenie strony w multiplayerze	Gracz wraca do przypisanego miejsca; serwer chroni przed podwójnym wykonaniem ruchu.