

# Collectibles guide

- Collectibles guide
- Leitfaden für Sammlerstücke
- Guide sur les objets de collection.
- Guia de colecionáveis
- Kollektifler Rehberi
- Guida agli oggetti da collezione
- Guía de coleccionables
- □□□□ \_\_\_\_\_
- Průvodce ke sběratelským předmětům
- Przewodnik po przedmiotach kolekcjonerskich
- □□□□ \_\_\_\_\_

# Collectibles guide

Sim Companies has a limited amount of very rare, special, items you can collect. It's possible to showcase them in your display case for everyone to see. These items do not bring any gameplay advantage.

There are currently 2 mechanisms of adding collectible items: One of a Kind, First to Produce.

---

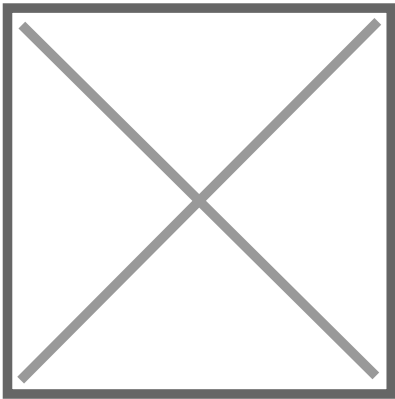
## ONE OF A KIND

Workers of our companies, both production, and retail, occasionally, about every 25 to 35 days, find a rare, collectible item. For example, your car factory workers can stumble upon an old "1956 Jaguar XK140"-like-car in one of the old warehouses.

More examples of rare items: Saturn V, Apple-1, ...

**Note:** this means that out of all the accounts in both realms; one (1) player can find the collectible every 25 to 35 days.

---



## FIRST TO PRODUCE

Each time a product of certain quality is produced for the first time, the player producing it gets collectibles. For example, when the first BFR quality 12 is produced, there will be a collectible item: one BFR-Q-12.

There will be varying amounts of the collectible items generated, based on the quality:

Q11 to Q12 - a single item

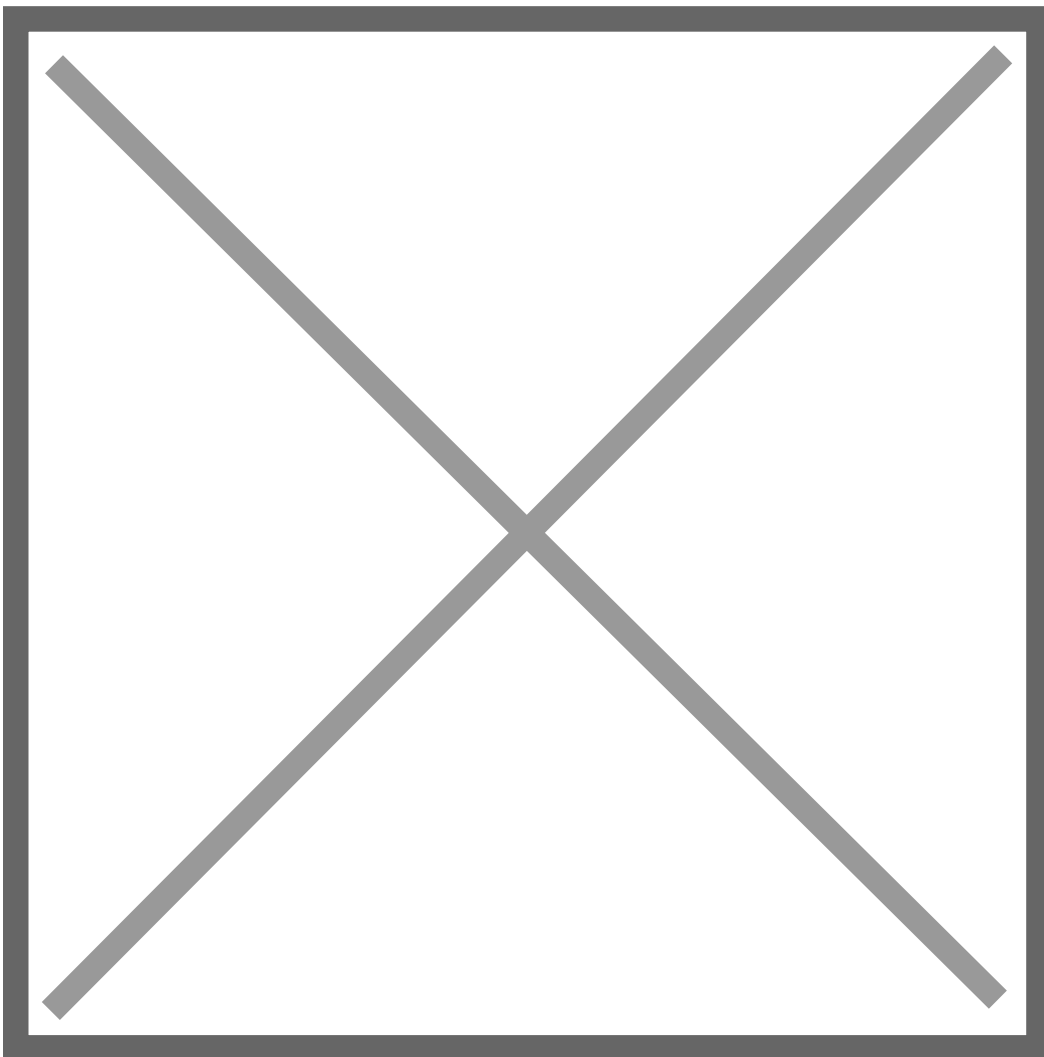
Q6+ - 10 items

First-to-produce collectibles, the 10 collectibles will be given to 10 different companies, who are first to produce the items.

Players will receive a Personal Assistant (PA) message about producing the Collectible item. Be aware that it could take one (1) hour for the Collectible to show up in the Collectibles Vault.

**Note:** Many of the qualities were produced before the Collectibles update. Please see the Collectors tab in the Encyclopedia; “collectibles not found yet,” for what is currently available. We will not track down the original producers of Q/item combinations already in circulation. E.g. Apple Q2 (meaning as of the date of the update; anything that existed as produced in that quality will not be retroactive).

---



---

Note: the items shown in the image above may be out of date.

---

## TRADING COLLECTIBLES

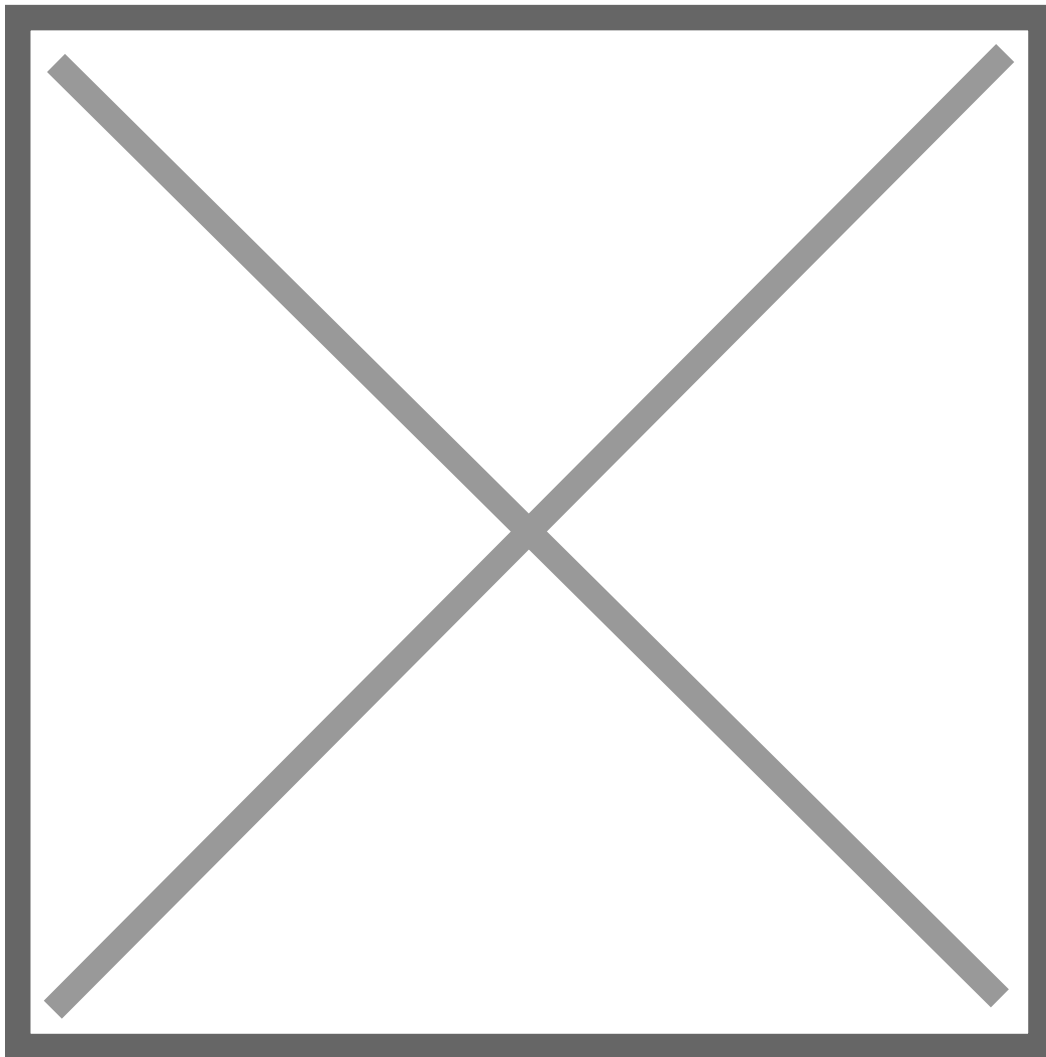
To buy a collectible; go to the Exchange and find Trade Collectibles.

---



Scroll through the collectibles for sale. Search by name of product or by price. The Sim Boost price is listed at the bottom of each Collectible.

---



In order to buy a collectible; a Sim Boost purchase is needed, or a Collectible needs to have been sold within the past 90 days.

---



---

### **Selling Collectibles**

Can sell a collectible by selecting it on your profile. The options are to display it on your profile or to Sell it on the exchange for Sim Boosts. Minimum price is set at 10 Sim Boosts. There is a 10% fee on the Sim Boosts for each sale.

---



---

Note: Some Collectibles shown above do not exist in game; and are only for this guide.

# Leitfaden für Sammlerstücke

*Aktualisiert von The-Center & Patrik, übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern & KingPeer Companies*

---

Sim Companies hat eine begrenzte Anzahl von sehr seltenen, besonderen Gegenständen, die du sammeln kannst. Du kannst sie in deinem Schaufenster ausstellen, damit sie jeder sehen kann. Diese Gegenstände bringen keinen Spielvorteil.

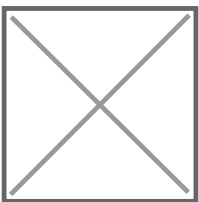
Derzeit gibt es 2 Mechanismen zum Hinzufügen von Sammlerstücken: Ein Unikat, Als Erster produzieren.

---

## Ein Unikat

Die Arbeiter unserer Unternehmen, sowohl in der Produktion als auch im Einzelhandel, finden gelegentlich, etwa alle 25 bis 35 Tage, ein seltenes Sammlerstück. Zum Beispiel können die Arbeiter einer Autofabrik in einer der alten Lagerhallen über ein altes "1956 Jaguar XK140"-ähnliches Auto stolpern.

Weitere Beispiele für seltene Gegenstände: Saturn V, Apple-1, ...



---

## Als Erster produzieren

Jedes Mal, wenn ein Produkt einer bestimmten Qualität zum ersten Mal hergestellt wird, erhält der Spieler, der es herstellt, Sammlerstücke. Wenn zum Beispiel die erste BFR-Qualität 12 produziert wird, gibt es ein Sammlerstück: eine BFR-Q-12.

Je nach Qualität werden unterschiedliche Mengen an Sammlerstücken erzeugt:

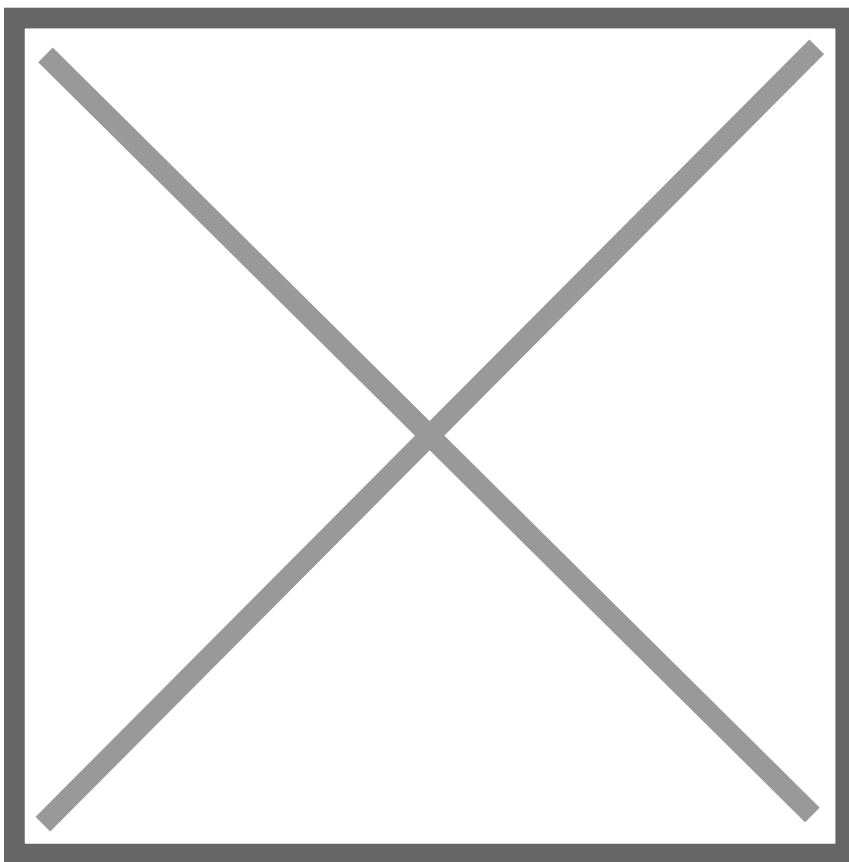
Q11 bis Q12 - ein einziger Gegenstand

Q1 bis Q10 - 10 Gegenstände

Die 10 Sammlerstücke werden an 10 verschiedene Unternehmen vergeben, die als erste die Gegenstände herstellen.

Die Spieler erhalten eine Nachricht der Persönlichen Assistentin (PA) über die Herstellung des Sammlerstücks. Beachte, dass es eine (1) Stunde dauern kann, bis das Sammlerstück im Tresor der Sammlerstücke erscheint.

**Hinweis:** Viele der Qualitäten wurden vor dem Sammlerstücke-Update hergestellt. Bitte schaue in der Enzyklopädie im Bereich "Sammlerstücke" nach, unter "Noch nicht gefundene Sammlerstücke", um zu sehen, was derzeit verfügbar ist. Wir werden die ursprünglichen Hersteller von Q/Gegenstandskombinationen, die bereits im Umlauf sind, nicht aufspüren. Z. B. Äpfel Q2 (d. h. ab dem Datum des Updates; alles, was in dieser Qualität bereits produziert wurde, wird nicht rückwirkend berücksichtigt).



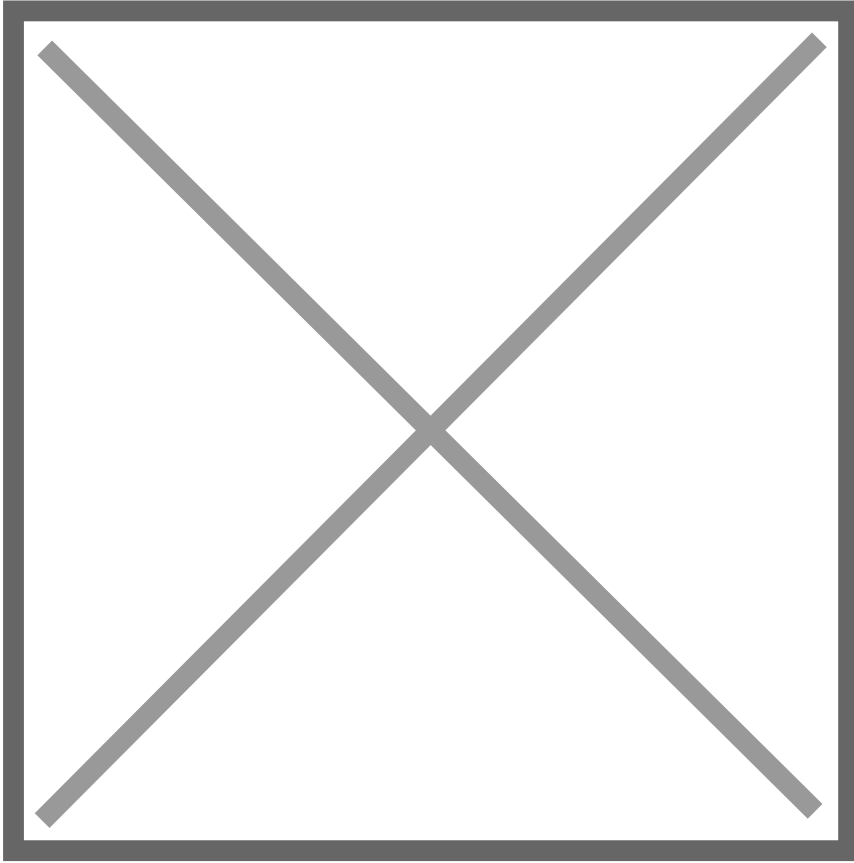
*Hinweis: Die in der obigen Abbildung gezeigten Artikel sind möglicherweise nicht mehr aktuell.*

---

## Handeln mit Sammlerstücken

Ein Sammlerstück kaufen: gehe in die Warenbörse in den "Börse für Sammlerstücke" -Tab. Du findest ihn unten in der Leiste (markiert durch roten Kreis).

---



---

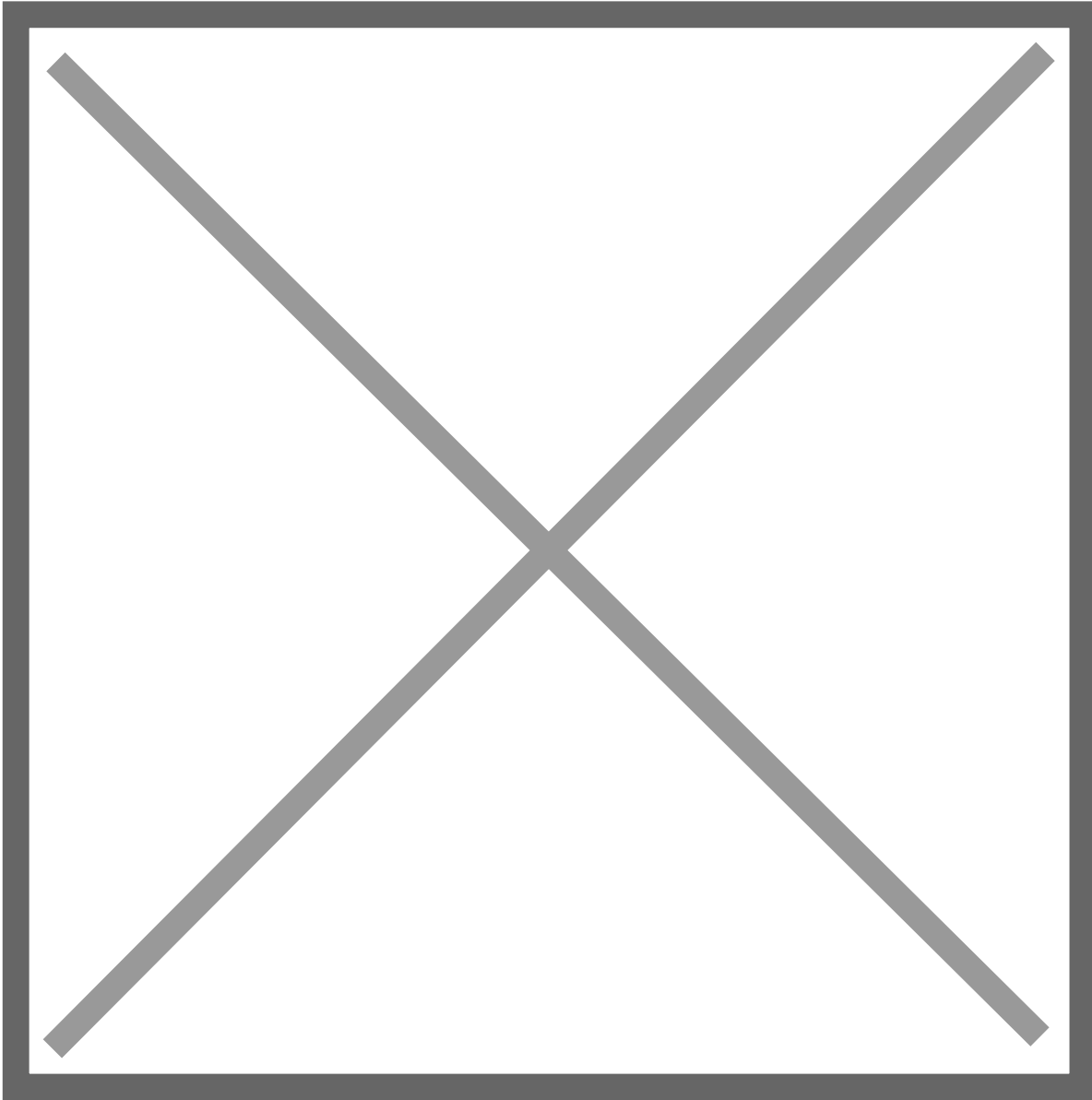
Scrolle durch die zum Kauf stehenden Sammlerstücke. Du kannst nach dem Namen des Produkts suchen oder nach dem Preis sortieren. Der Sim Boost Preis ist unter jedem Sammlerstück aufgelistet.



---

Um ein Sammlerstück zu kaufen, muss in den letzten 90 Tagen mindestens ein Sim Boost Kauf erfolgt sein, oder es muss ein Sammlerstück verkauft worden sein.

---

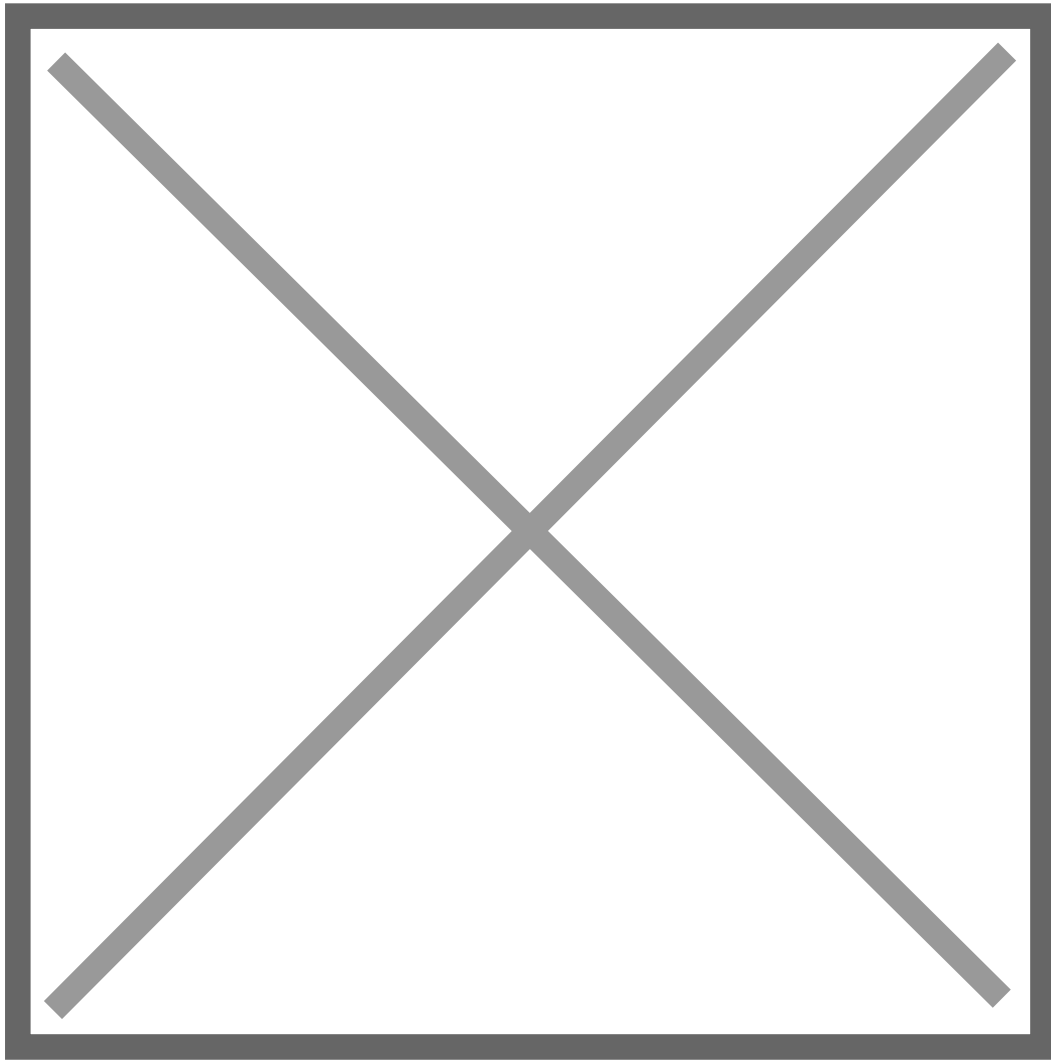


---

### **Sammlerstücke verkaufen**

Du kannst deine Sammlerstücke verkaufen, indem du sie in deinem Profil anklickst. Die Optionen sind es entweder Auszustellen oder es in der Warenbörse für Sim Boosts zu verkaufen. Der Mindestpreis liegt bei 10 Sim Boosts. Es gibt eine 10% Gebühr auf die Sim Boosts für jeden Verkauf.

---



---

Hinweis: Einige der oben gezeigten Sammlerstücke existieren nicht im Spiel und sind nur für diesen Leitfaden gedacht.

# Guide sur les objets de collection.

*Entretenu par : Peupeu Industries*

Sim Companies propose une quantité limitée d'objets très rares et spéciaux que vous pouvez collectionner. Il est possible de les exposer dans votre vitrine pour que tout le monde les voie. Ces objets n'apportent aucun avantage en termes de gameplay.

Il existe actuellement 2 mécanismes pour obtenir des objets de collection : "Unique en son genre" et "Première production".

---

## **UNIQUE EN SON GENRE**

Les travailleurs de nos entreprises, tant dans la production que dans la vente, trouvent occasionnellement, environ tous les 25 à 35 jours, un objet rare et collectionnable. Par exemple, les ouvriers de votre usine automobile pourraient découvrir une vieille voiture similaire à une "Jaguar XK140 de 1956" dans l'un des anciens entrepôts.

D'autres exemples d'objets rares : Saturn V, Apple-1, ...



---

## **PREMIÈRE PRODUCTION**

Chaque fois qu'un produit d'une certaine qualité est produit pour la première fois, le joueur qui le produit reçoit des objets de collection. Par exemple, lorsque le premier BFR de qualité 12 est produit, un objet de collection sera créé : un BFR-Q-12.

Le nombre d'objets de collection générés varie en fonction de la qualité :

Q11 à Q12 - un seul objet

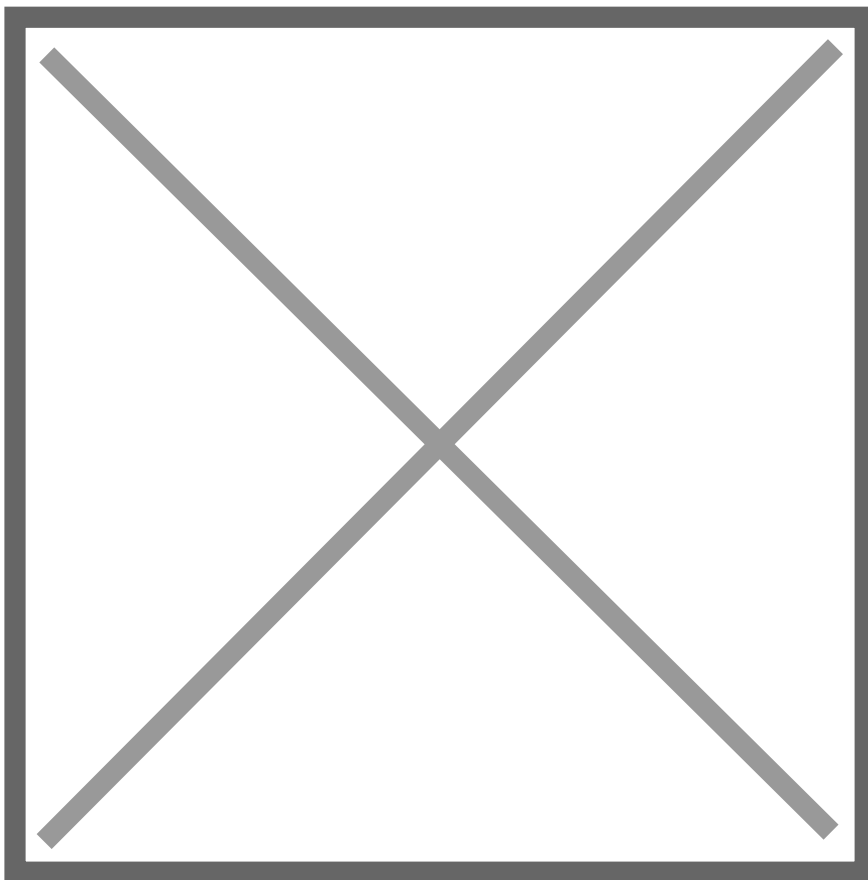
Q6+ - 10 objets

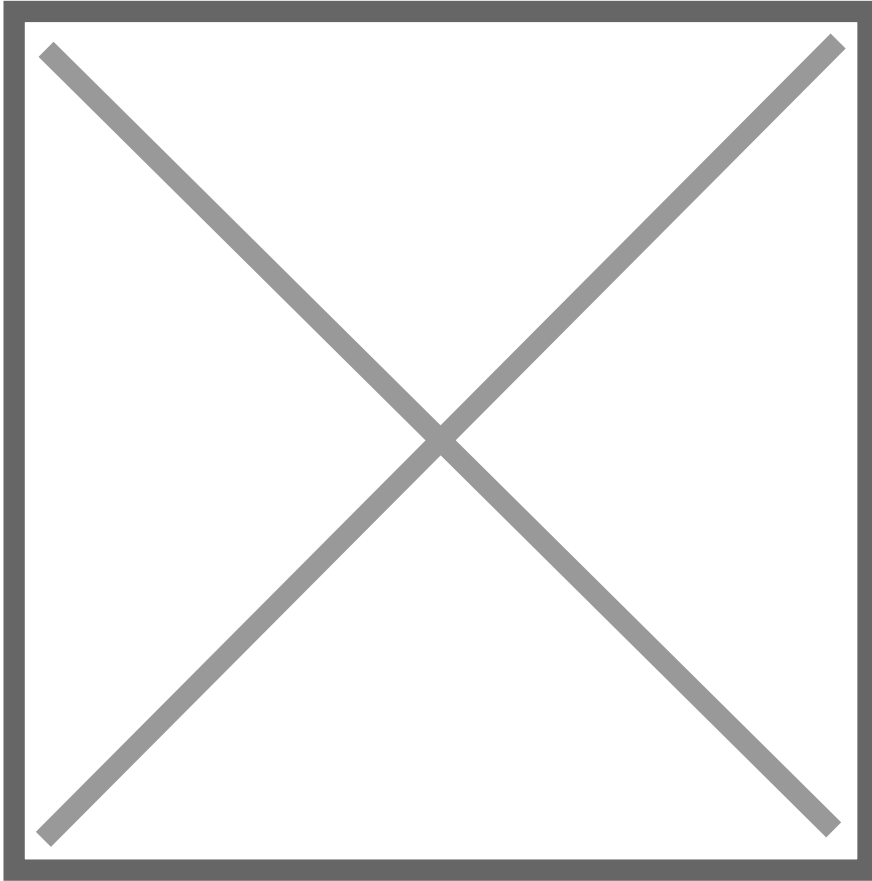
Pour les objets de la première production, les 10 objets de collection seront donnés à 10 entreprises différentes, qui sont les premières à produire ces objets.

Les joueurs recevront un message de leur assistant personnel (AP) concernant la production de l'objet de collection. Notez que cela peut prendre une (1) heure pour que l'objet de collection apparaisse dans le Coffre à Collectibles.

Remarque : De nombreuses qualités ont été produites avant la mise à jour des objets de collection. Consultez l'onglet "Collectibles" dans l'Encyclopédie, section "COLLECTIBLES NON TROUVÉS", pour savoir ce qui est actuellement disponible. Nous ne retracerons pas les producteurs originaux des combinaisons Q/objet déjà en circulation. Par exemple, l'Apple Q2 (ce qui signifie qu'à la date de la mise à jour, tout ce qui existait déjà produit dans cette qualité ne sera pas rétroactif).

---





---

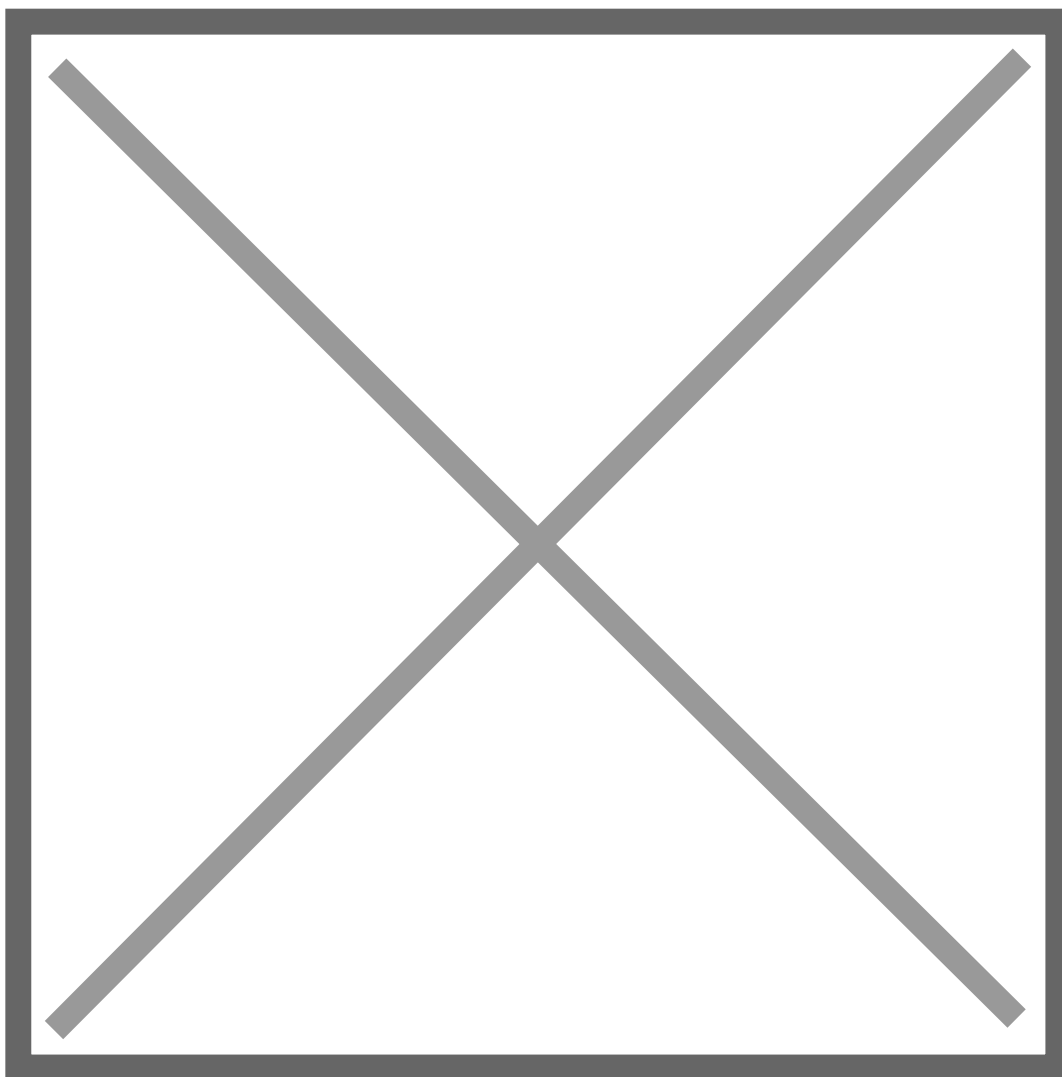
Remarque : Les objets montrés dans l'image ci-dessus peuvent être obsolètes.

---

### **BOURSE D'OBJETS DE COLLECTION**

Pour acheter un objet de collection, rendez-vous sur la bourse et trouvez "Bourse des objets de collection".

---



---

Parcourez les objets de collection en vente. Recherchez par nom de produit ou par prix. Le prix en SimBoost est indiqué en bas de chaque objet de collection.

---

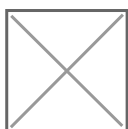
Pour acheter un objet de collection, un achat de Sim Boost est nécessaire, ou l'objet de collection doit avoir été vendu au cours des 90 derniers jours.

---

### **VENTE D'OBJETS DE COLLECTION**

Vous pouvez vendre un objet de collection en le sélectionnant dans votre profil. Les options sont de l'afficher sur votre profil ou de le vendre sur la bourse contre des Sim Boosts. Le prix minimum est fixé à 10 Sim Boosts. Il y a une commission de 10% sur les Sim Boosts pour chaque vente.

---



Remarque : Certains objets de collection montrés ci-dessus n'existent pas dans le jeu ; ils sont uniquement destinés à ce guide.

# Guia de colecionáveis

Traduzido e atualizado por: Co.0lcenas

O Sim Companies tem uma quantidade limitada de itens muito raros e especiais que você pode colecionar. É possível exibi-los na vitrine do perfil para que todos possam ver. Esses itens não trazem nenhuma vantagem de jogabilidade.

Existem atualmente 2 mecanismos para adicionar itens colecionáveis: Único e Primeiro a ser produzido.

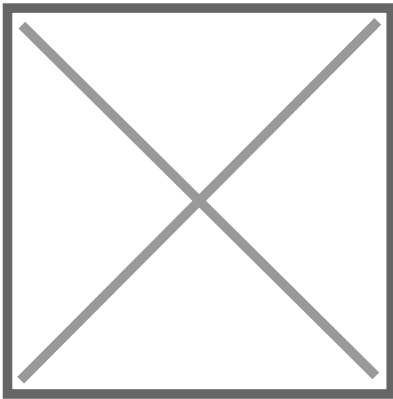
---

## ÚNICO

Os trabalhadores das nossas empresas, tanto de produção como de varejo/retalho, encontram ocasionalmente um item raro colecionável a cada 25 a 35 dias. Por exemplo, os trabalhadores da sua fábrica de automóveis podem tropeçar num velho automóvel "1956 Jaguar XK140" em um dos antigos armazéns.

Mais exemplos de itens raros: Saturno V, Apple-1, ...

---



## PRIMEIRO A SER PRODUZIDO

Cada vez que um produto de certa qualidade é produzido pela primeira vez, o jogador que o produziu ganha itens colecionáveis. Por exemplo, quando o primeiro BFR qualidade 12 é produzido, haverá um item colecionável: um BFR-Q-12.

A quantidade dos itens colecionáveis gerados varia com base na qualidade:

Q11 e Q12 um único item

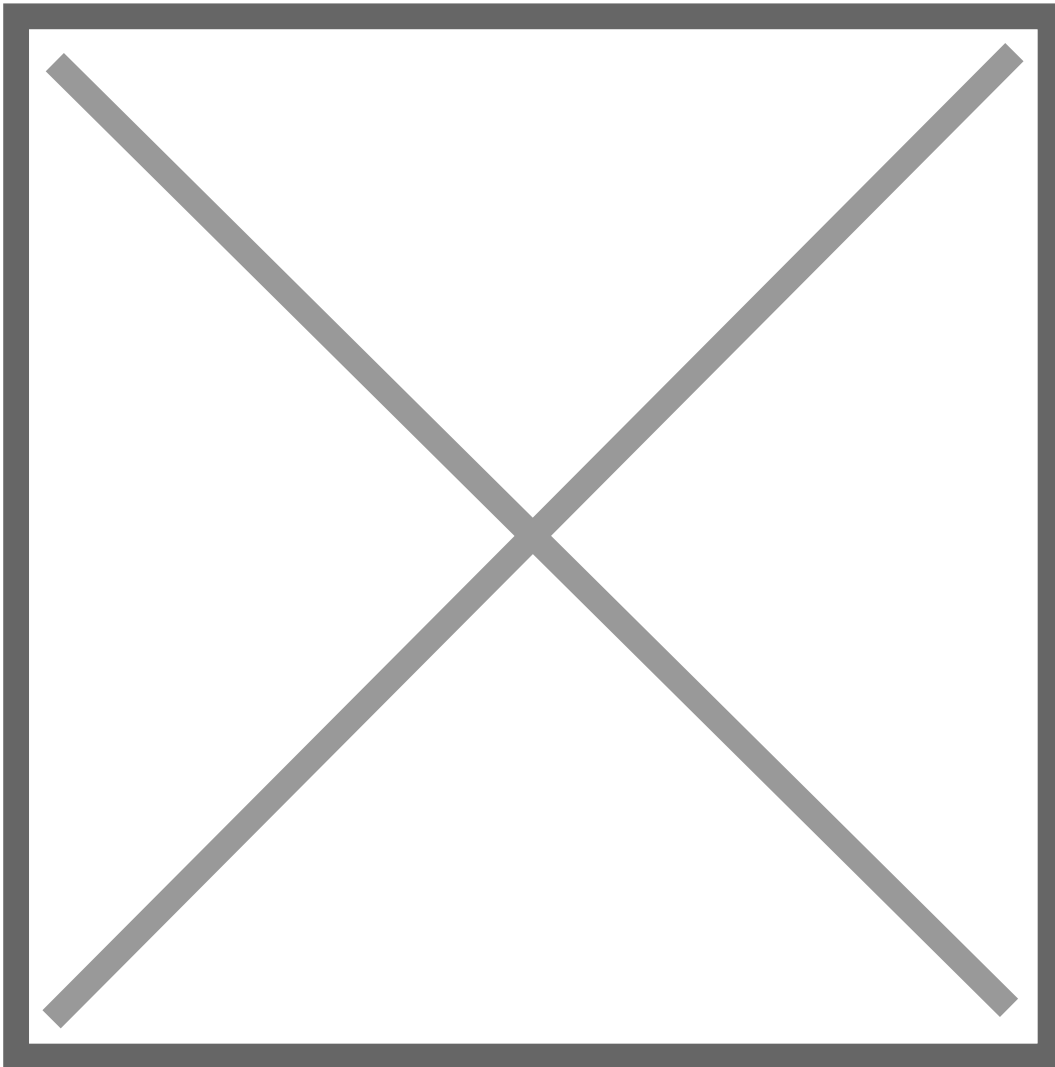
Q6+ 10 itens

Os 10 primeiros colecionáveis a serem produzidos de certa qualidade serão dados a 10 empresas diferentes, as que produziram primeiro os artigos.

Os jogadores receberão uma mensagem da Assistente Pessoal (PA) sobre a produção do item colecionável. Esteja ciente de que pode levar uma (1) hora para o Colecionável aparecer no Cofre de Colecionáveis.

**Nota:** Muitas das qualidades foram produzidas antes da atualização dos Colecionáveis. Consulte "Colecionáveis ainda não encontrados" no separador [Colecionadores](#) na Enciclopédia, para ver o que está atualmente disponível. Não iremos localizar os produtores originais de combinações Q/item já em circulação, por exemplo Maçã Q2 (ou seja, a partir da data da atualização tudo o que existia como produzido nessa qualidade não será retroativo).

---



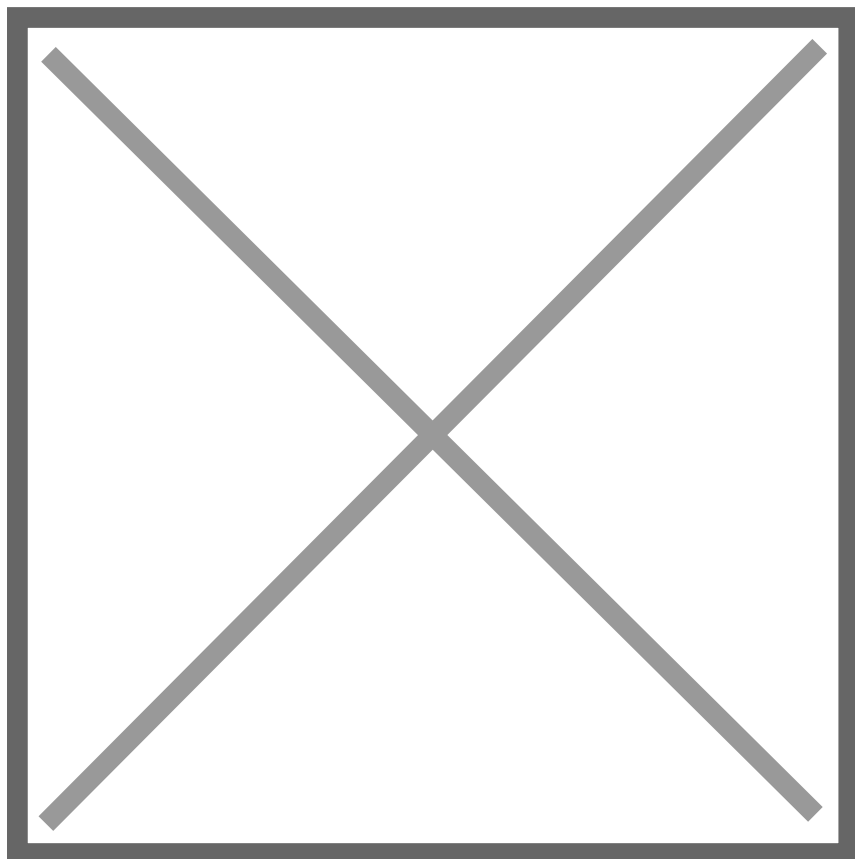
Nota: os itens mostrados na imagem acima podem estar desatualizados.

---

# COLECIONÁVEIS COMERCÍAVEIS

Para comprar um colecionável, vá no Mercado e procure [Colecionáveis Comerciais](#).

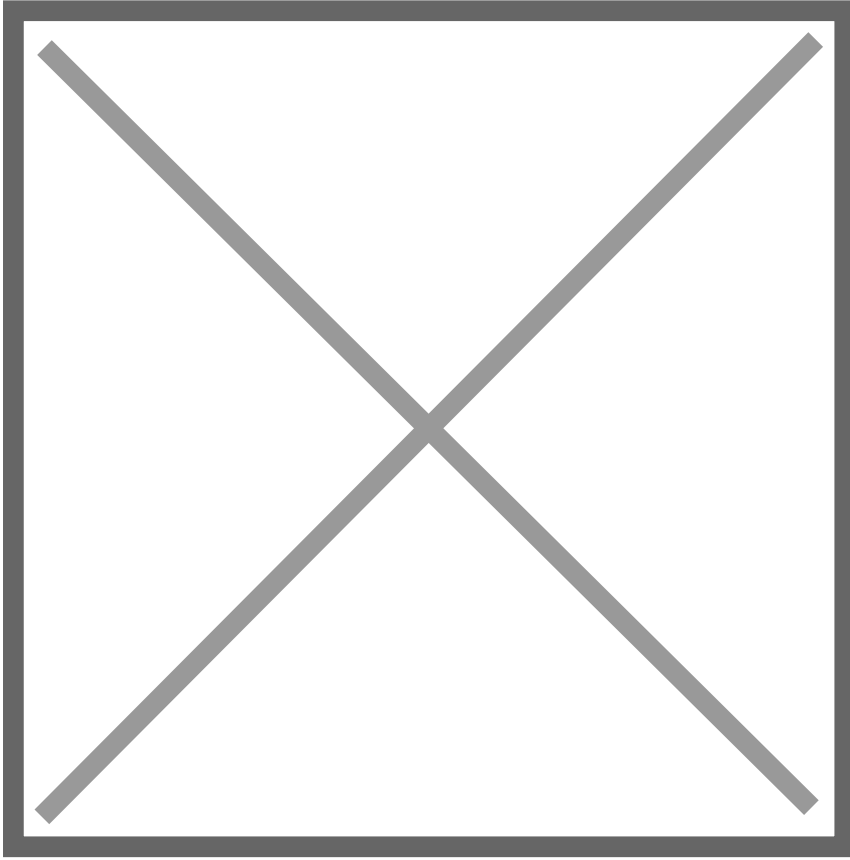
---



---

Percorra os artigos de colecção à venda. Procura por nome do produto ou por preço. O preço do Sim Boost está listado na parte inferior de cada Colecionável.

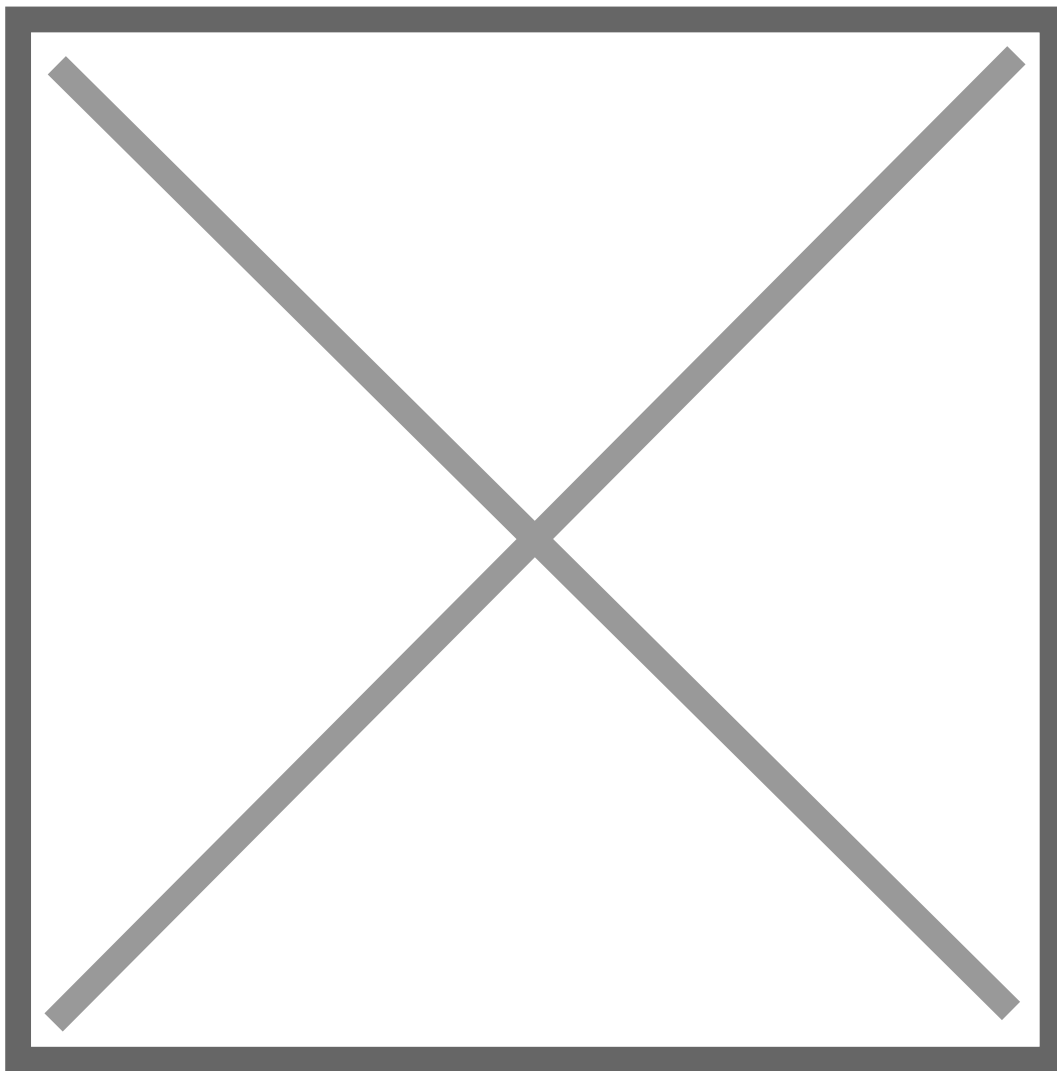
---



---

Para comprar um Colecionável: é necessário comprar Sim Boost ou o Colecionável tem de ter sido vendido nos últimos 90 dias.

---



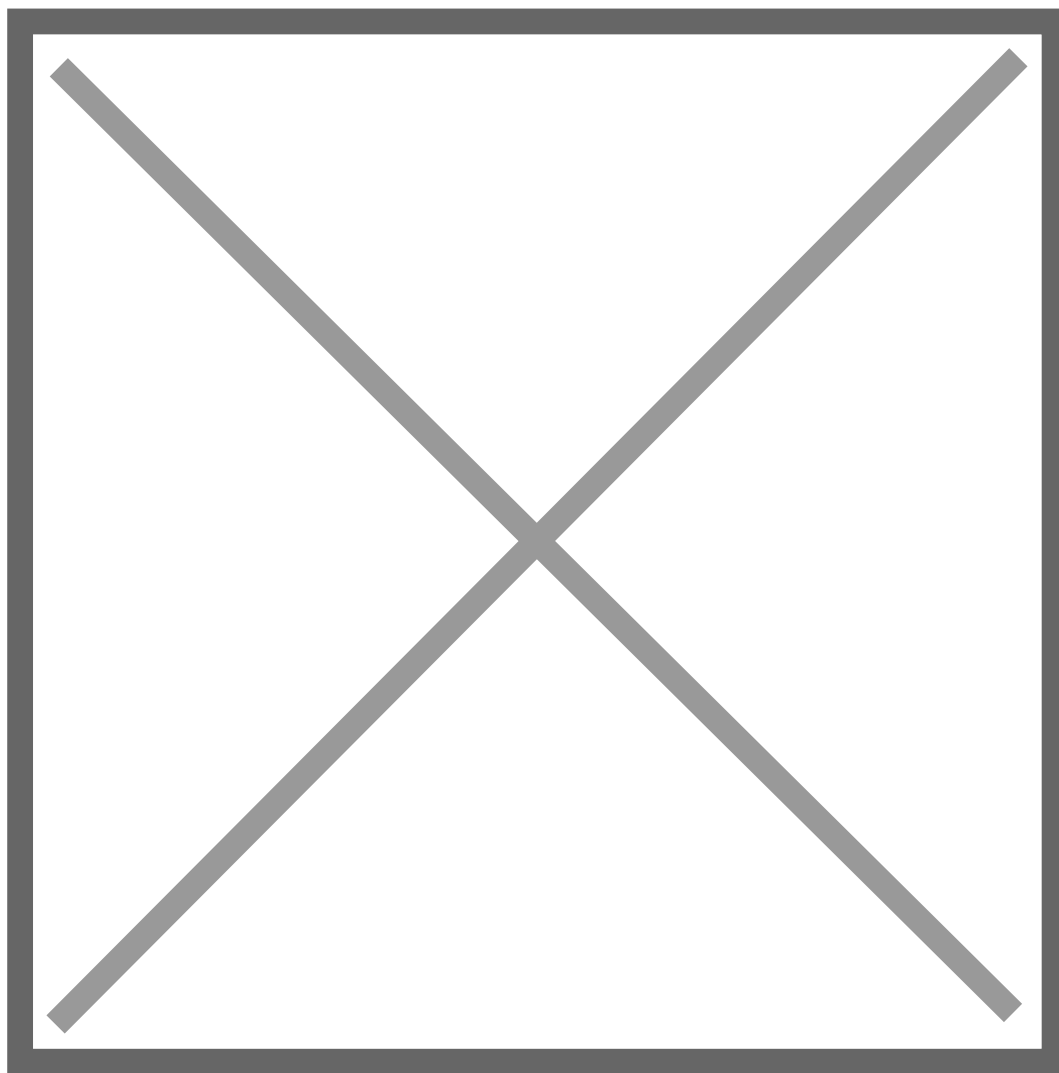
---

### **Venda de Colecionáveis**

Selecione um colecionável no seu perfil para o vender. As opções são exibi-lo no seu perfil ou vender no Mercado por Sim Boosts. O preço mínimo é fixado em 10 Sim Boost.

Há uma taxa de 10% sobre os Sim Boost para cada venda contra o vendedor.

---



---

Nota: Alguns dos Colecionáveis mostrados acima não existem no jogo e servem apenas de referência a este guia.

# Kollektifler Rehberi

Sim Companies, toplayabileceğiniz **sınırlı sayıda** çok nadir, özel öğeye sahiptir. Bunları herkesin görmesi için vitrininizde sergilemeniz mümkündür. **Bu öğeler herhangi bir oyun avantajı sağlamaz.**

Şu anda koleksiyon öğeleri eklemek için 2 mekanizma vardır: Türünün Tek Örneği, İlk Üreten.

## TÜRÜNÜN TEK ÖRNEĞİ

Şirketimizde hem üretim hem de perakende çalışanları, ara sıra, yaklaşık 25 ila 35 günde bir, nadir bulunan, koleksiyonluk bir ürün buluyor. Örneğin, araba fabrikası çalışanlarınız eski depolardan birinde "1956 Jaguar XK140" benzeri eski bir arabaya rastlayabilir.

Nadir öğelere daha fazla örnek: Satürn V, Elma-1,



## İLK ÜRETEEN

Belirli kalitede bir ürün **ilk kez** üretildiğinde, onu üreten oyuncu koleksiyon öğeleri alır. Örneğin, ilk BFR kalite 12 üretildiğinde, bir koleksiyon öğesi olacaktır: bir BFR-Q-12.

Kaliteye bağlı olarak üretilen koleksiyon öğelerinin farklı miktarları olacaktır:

Q11 - Q12 - tek bir öğe

Q6+ - 10 öğe

Koleksiyonluk ilk üretilen 10 parça, ilk üreten 10 farklı şirkete verilecek.

Oyuncular, Koleksiyon öğesinin üretilmesiyle ilgili bir Kişisel Asistan (PA) mesajı alacaklar. Koleksiyon Eşyasının Koleksiyon Eşya Kasasında görünmesinin bir (1) saat sürebileceğini unutmayın.

**Not:** Niteliklerin çoğu Koleksiyon Öğeleri güncellemesinden önce üretildi. Lütfen Ansiklopedi'deki Koleksiyonlar sekmesine bakın; Şu anda mevcut olanlar için "henüz koleksiyon bulunamadı". Halihazırda dolaşımda olan Q/item kombinasyonlarının orijinal üreticilerini takip etmeyeceğiz. Örneğin. Apple Q2 (güncelleme tarihi itibarıyla; bu kalitede üretilmiş olarak var olan hiçbir şey geriye dönük olmayacaktır).



Not: Yukarıdaki resimde gösterilen öğeler güncel olmayabilir.

## **KOLEKSİYON TİCARETİ**

Koleksiyon satın almak için; Borsaya gidin ve Ticari Koleksiyon Öğelerini bulun.



Satılık koleksiyon öğeleri arasında gezinin. Ürün adına veya fiyata göre arayın. Sim Boost fiyatı, her Koleksiyonun altında listelenir.



Koleksiyon satın almak için; Sim Boost satın alınması gerekiyor veya bir Koleksiyonun son 90 gün içinde satılmış olması gerekiyor.



### **Koleksiyon Ürünleri Satışı**

Bir koleksiyon parçasını profilinizde seçerek satabilirsiniz. Seçenekler, profilinizde görüntülemek veya Sim Boost karşılığında Satmaktır. Minimum fiyat 10 Sim Boost olarak belirlenmiştir. Her satış için Sim Boost olarak %10 ücret alınır.



Not: Yukarıda gösterilen bazı Koleksiyon Öğeleri oyunda mevcut değildir; ve yalnızca bu kılavuz içindir.

---

**TEKNOFROST** tarafından tercüme edilmiştir.

# Guida agli oggetti da collezione

Traduzione di Moonshine Ink

Sim Companies ha una quantità limitata di oggetti molto rari e speciali da collezionare. È possibile esporli nella propria vetrina per farli vedere a tutti. Questi oggetti non apportano alcun vantaggio di gioco.

Al momento, ci sono due modi per ottenere oggetti da collezione: Unico nel suo genere, Primo a produrlo.

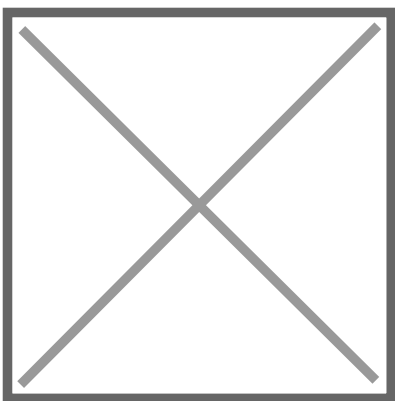
---

## UNICO NEL SUO GENERE

I lavoratori delle nostre aziende, sia durante la produzione che la vendita al dettaglio, occasionalmente, circa ogni 25-35 giorni, trovano un oggetto raro e da collezione. Ad esempio, in un vecchio magazzino, gli operai della vostra fabbrica di automobili possono imbattersi in una vecchia auto del tipo "Jaguar XK140 del 1956".

Altri esempi di oggetti rari: Saturn V, Apple-1, ...

---



## PRIMO A PRODURRE

Quando un prodotto di una certa qualità viene prodotto per la prima volta, il giocatore che lo produce ottiene degli oggetti da collezione. Ad esempio, quando viene prodotto il primo BFR di Qualità 12, viene generato un oggetto da collezione: un BFR-Q-12.

La quantità di oggetti collezionabili generati varia in base alla qualità:

da Q12 a Q11: un singolo oggetto;

da Q10 a Q6: 10 oggetti.

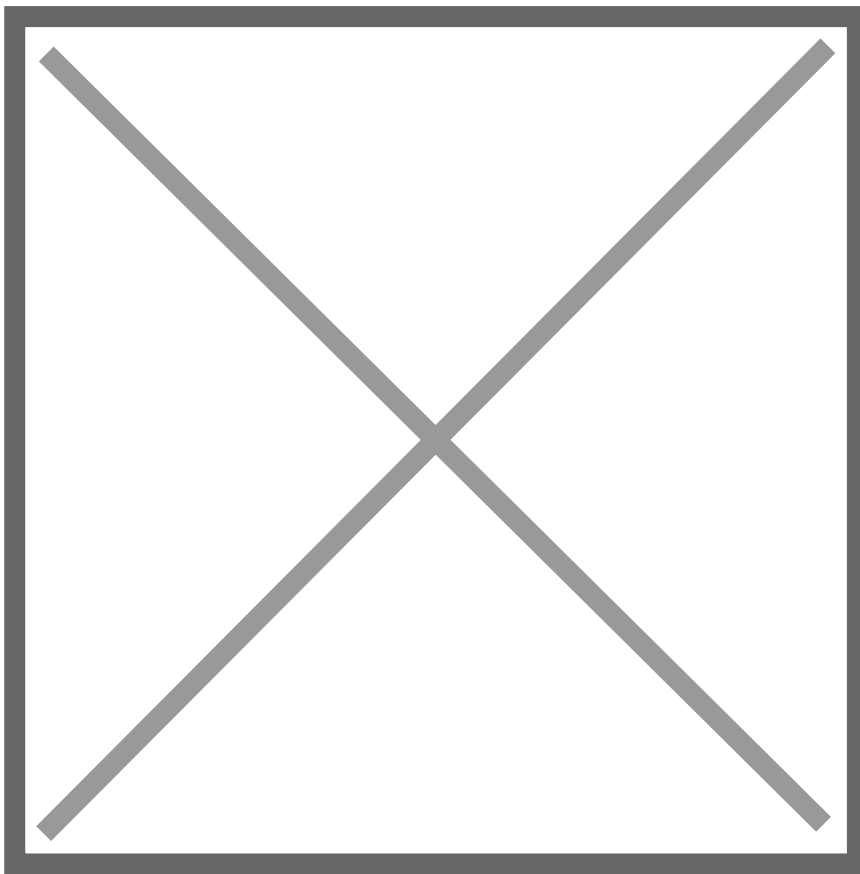
I 10 oggetti da collezione, verranno assegnati a 10 aziende diverse che risulteranno prime a produrli.

I giocatori riceveranno un messaggio dell'Assistente personale (PA) sulla produzione dell'oggetto da collezione. Si tenga presente che potrebbe essere necessaria una (1) ora prima che l'oggetto da collezione compaia nella Cassaforte degli Oggetti da collezione.

**Nota:** molte qualità sono state prodotte prima dell'introduzione degli Oggetti da collezione. Non rintracceremo i produttori originali delle combinazioni Q/articolo già in circolazione: vale a dire che alla data di uscita dell'aggiornamento, non c'è retroattività per tutte le Qualità che risultano già essere state prodotte.

Consultare la scheda [Collezionabili](#) in Enciclopedia: "Oggetti da collezione non ancora trovati", per sapere cosa è attualmente disponibile..

---



---

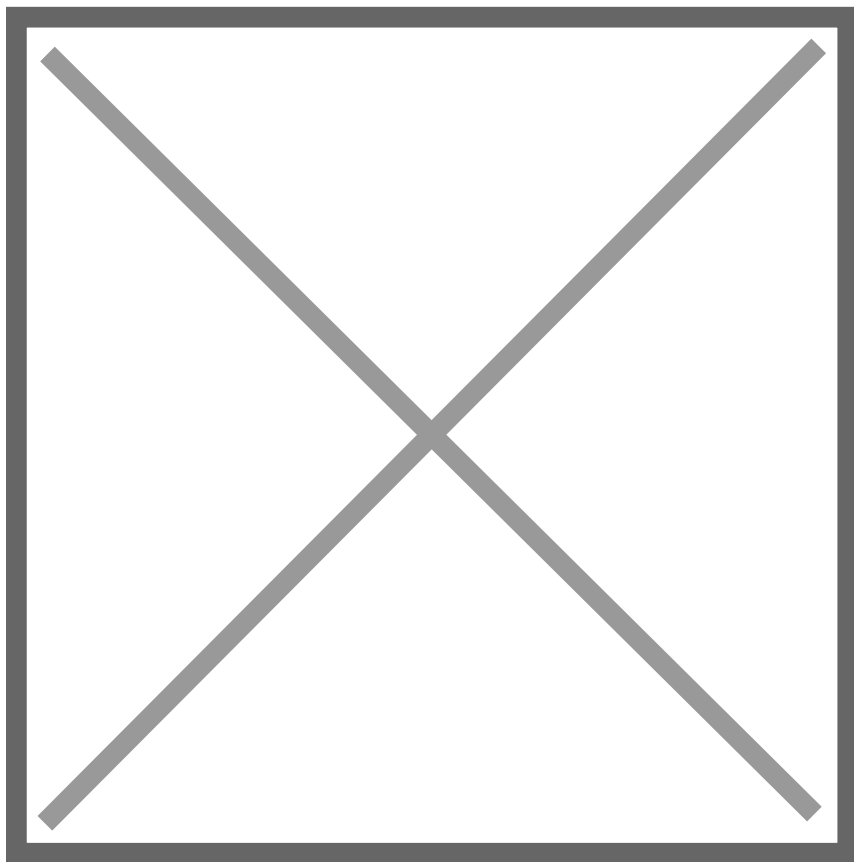
Nota: gli articoli mostrati nell'immagine qui sopra potrebbero essere non aggiornati.

---

# SCAMBIO DI OGGETTI DA COLLEZIONE

Per acquistare un oggetto da collezione, andare in Mercato (Exchange) e cercare Commercio di oggetti da collezione.

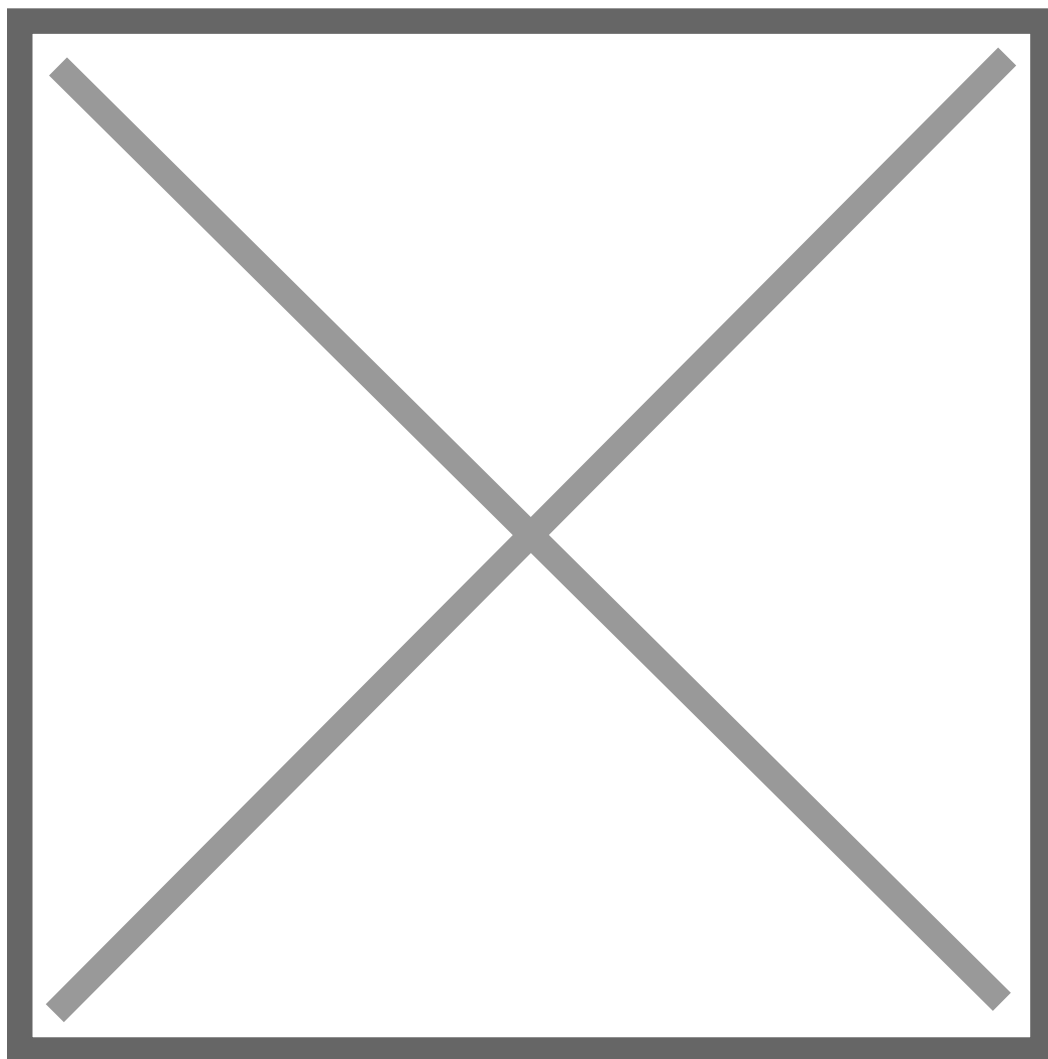
---



---

Scorri gli oggetti da collezione in vendita. Cerca per nome del prodotto o per prezzo. Il prezzo in Sim Boost è indicato sotto a ciascun oggetto da collezione.

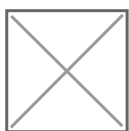
---



---

Per acquistare un oggetto da collezione, è necessario che negli ultimi 90 giorni sia stato effettuato un acquisto di Sim Boost o che siano stati comprati o venduti oggetto da collezione.

---

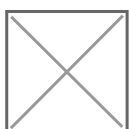


---

### **Vendere oggetti da collezione**

È possibile vendere un oggetto da collezione selezionandolo dal proprio profilo. Le opzioni sono: esporre l'oggetto sul proprio profilo o venderlo sul Mercato in cambio di Sim Boost. Il prezzo minimo è fissato a 10 Sim Boost. Per ogni vendita è prevista una commissione del 10% sui Sim Boost.

---



---

Nota: alcuni oggetti da collezione mostrati in questa guida non esistono nel gioco.

# Guía de coleccionables

Sim Companies tiene una cantidad limitada de elementos muy raros y especiales que puedes recolectar. Es posible exhibirlos en tu vitrina para que todos los vean. Estos elementos no aportan ninguna ventaja en el juego.

Actualmente existen 2 mecanismos para obtener artículos coleccionables: Único en su tipo y primero en producir.

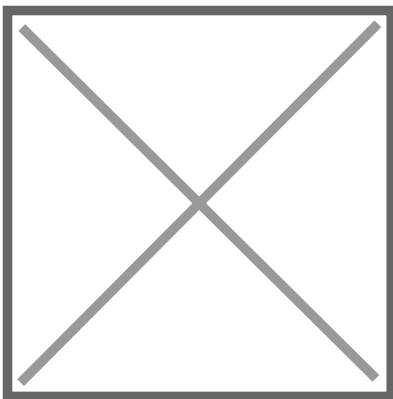
---

## ÚNICO EN SU TIPO

Los trabajadores de nuestras empresas, tanto de los edificios de producción como minoristas, de vez en cuando (aproximadamente una vez al mes, cada 25 a 35 días) encuentran un artículo de colección raro. Por ejemplo, los trabajadores de tu fábrica de automóviles podrían tropezar con un antiguo automóvil parecido al "Jaguar XK140 de 1956" en uno de los viejos almacenes.

Más ejemplos de artículos raros: Saturn V, Apple-1, ..

---



## PRIMERO EN PRODUCIR

Cada vez que se produce un producto de cierta calidad por primera vez, el jugador que lo produce obtiene objetos de colección. Por ejemplo, cuando se produzca el primer BFR de calidad 12, habrá un artículo de colección: un BFR-Q-12.

Habrán diferentes cantidades de los artículos coleccionables generados, según la calidad:

Q11 a Q12: un solo artículo

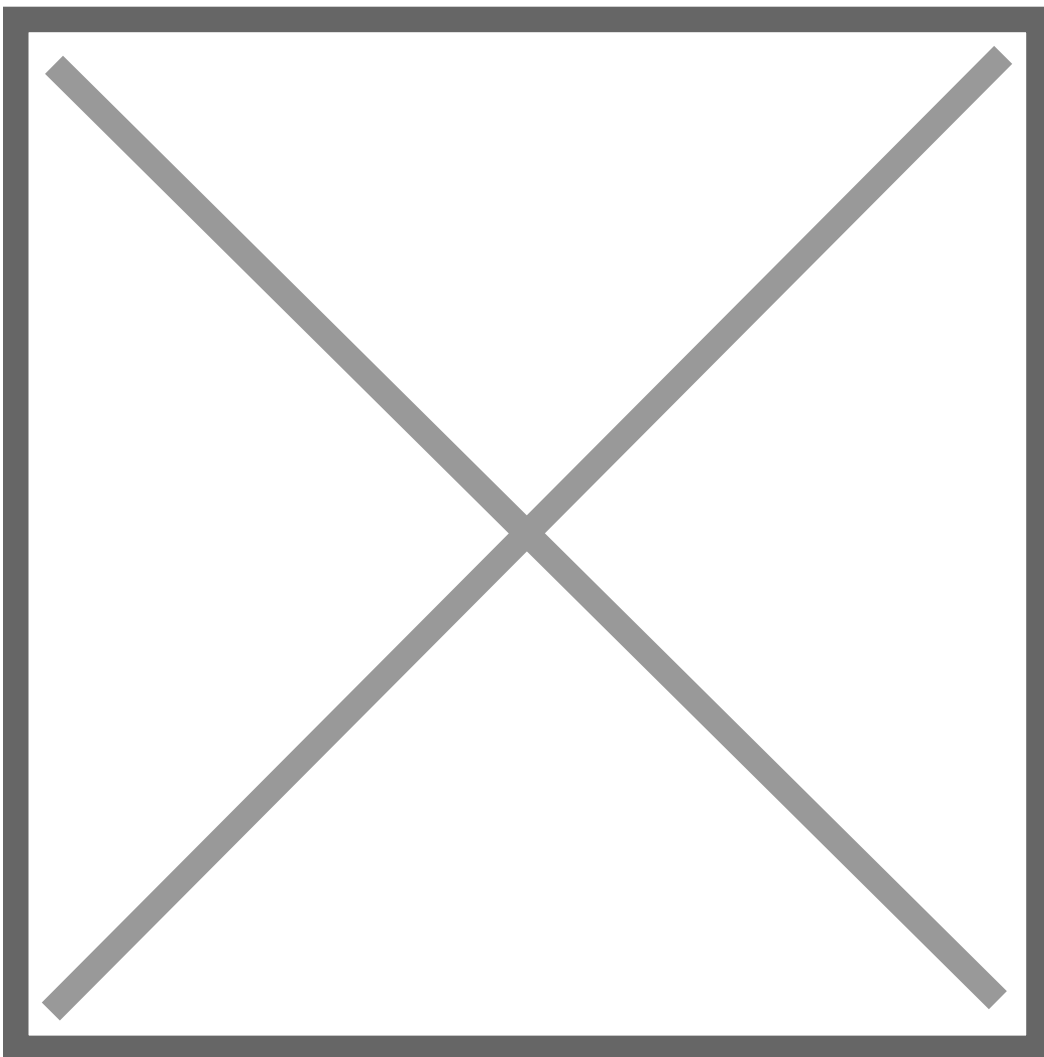
Q1 a Q10 - 10 artículos

Los primeros en producir coleccionables, los 10 coleccionables se entregarán a 10 compañías diferentes, que son las primeras en producir los artículos.

Los jugadores recibirán un mensaje de asistente personal (PA) sobre la producción del artículo coleccionable. Tenga en cuenta que el objeto coleccionable podría tardar una (1) hora en aparecer en la bóveda de coleccionables.

**Nota:** muchas de las calidades se produjeron antes de que se agregaran los coleccionables.

Consulta la pestaña Coleccionistas en la Enciclopedia bajo "coleccionables no encontrados todavía", para ver los que están disponibles actualmente. No rastrearemos a los productores originales de combinaciones calidad/artículo que ya están en circulación, por ejemplo Manzanas Q2 (es decir, no será retroactivo para todo lo que existía como producido en esa calidad antes de la fecha de la actualización).



---

**Nota:** Los artículos que se muestran en la imagen de arriba pueden estar desactualizados.

---

## COMERCIAR CON COLECCIONABLES

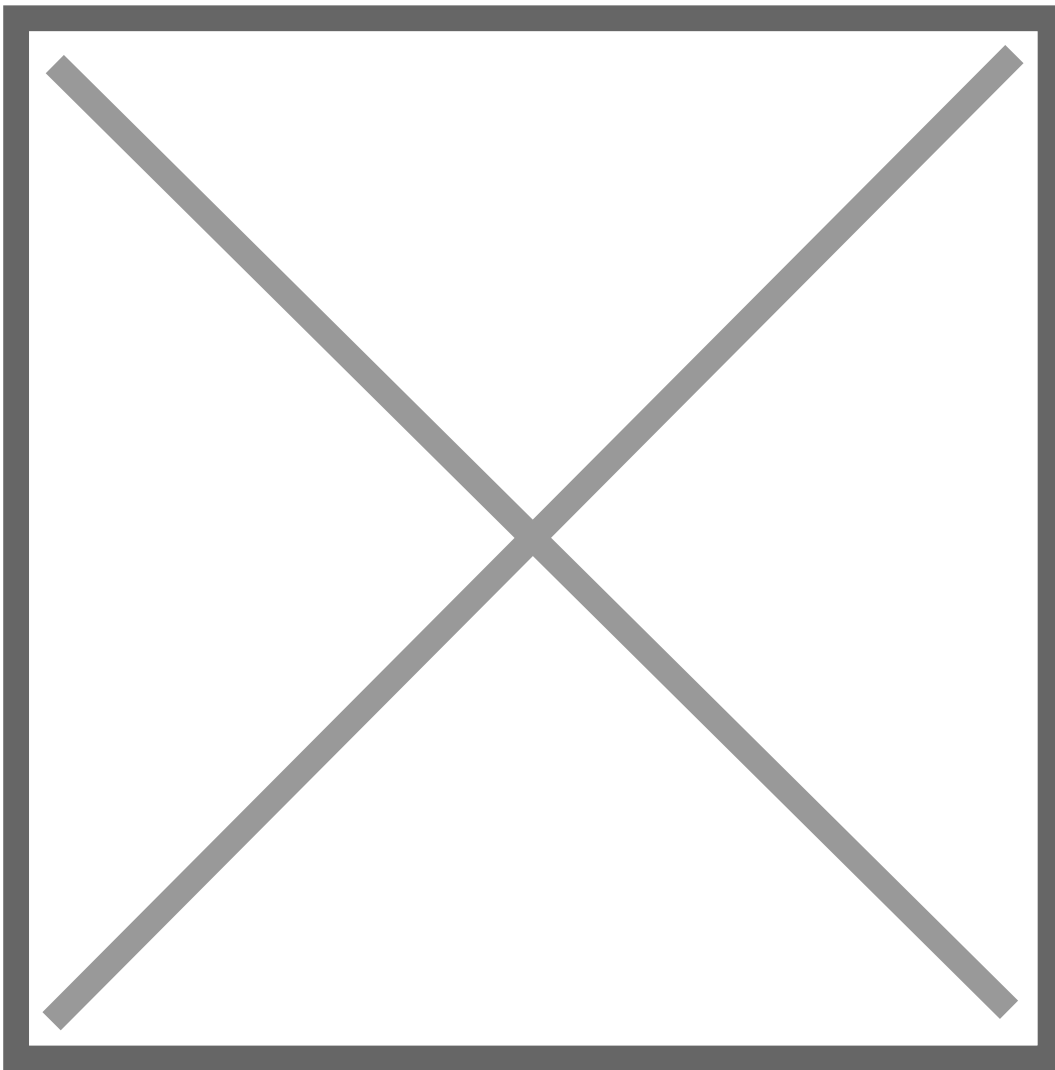
Para comprar un coleccionable tienes que ir al Mercado y encontrar el botón en la sección Comerciar Coleccionables.

---



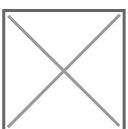
Navega a través de los coleccionables en venta. Busca por nombre o por precio. El precio en Sim Boosts se encuentra en la parte de abajo de cada coleccionable.

---



Para poder comprar un coleccionable es necesario haber comprado o haber obtenido Sim Boost por la venta de un coleccionable en los últimos 90 días.

---



---

## Vender coleccionables

Puedes vender un coleccionable seleccionándolo en tu perfil. Se mostrará un cuadro con las opciones de mostrar en la vitrina de tu perfil o vender en el mercado a cambio de Sim Boosts. El precio mínimo de venta es de 10 Sim Boosts. Se te cobrará un 10% de comisión por cada venta.

---



---

Nota: Algunos coleccionables mostrados en esta guía no existen en el juego, fueron colocados en esta guía con fines ilustrativos.



□ SweetPotato/.KINGMAKER□□□□

Sim Companies



25□ 35

“1956□□□ XK140”

NFT□□□□□□□□



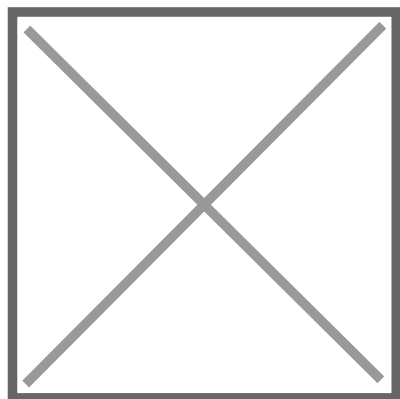
30%□□□□□□□□□□



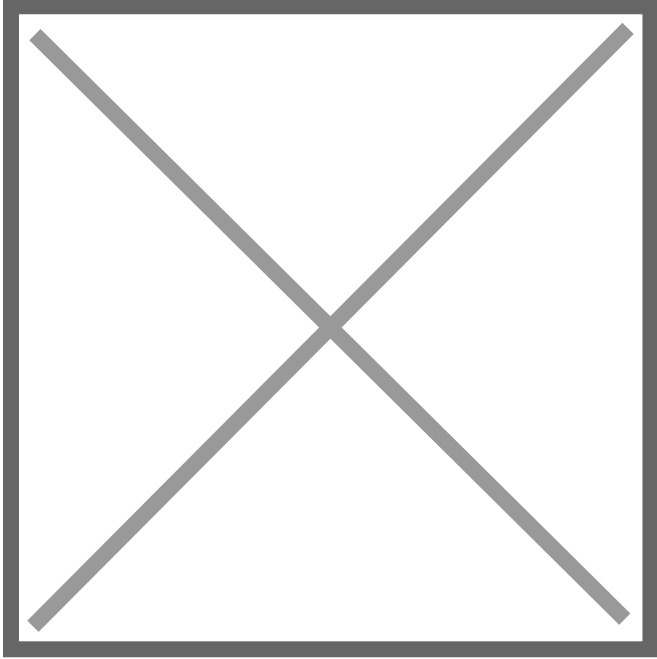
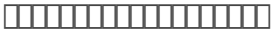
NFT□□□□□□□□□□



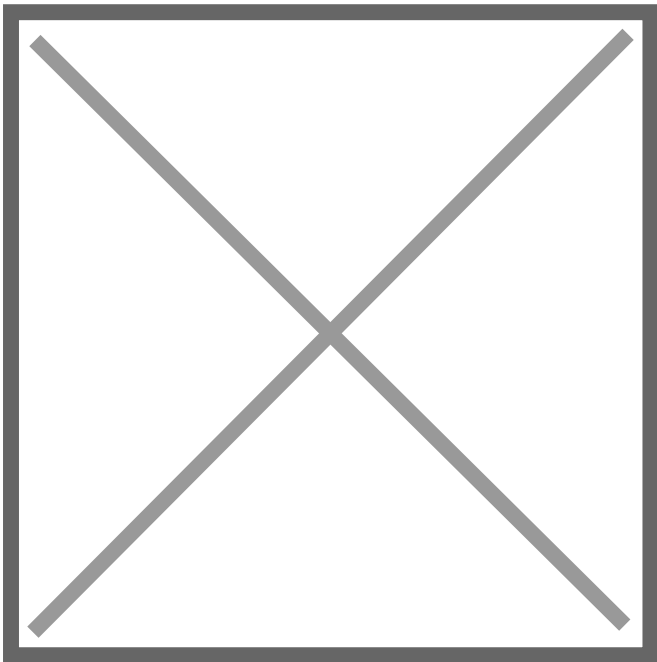
-1...







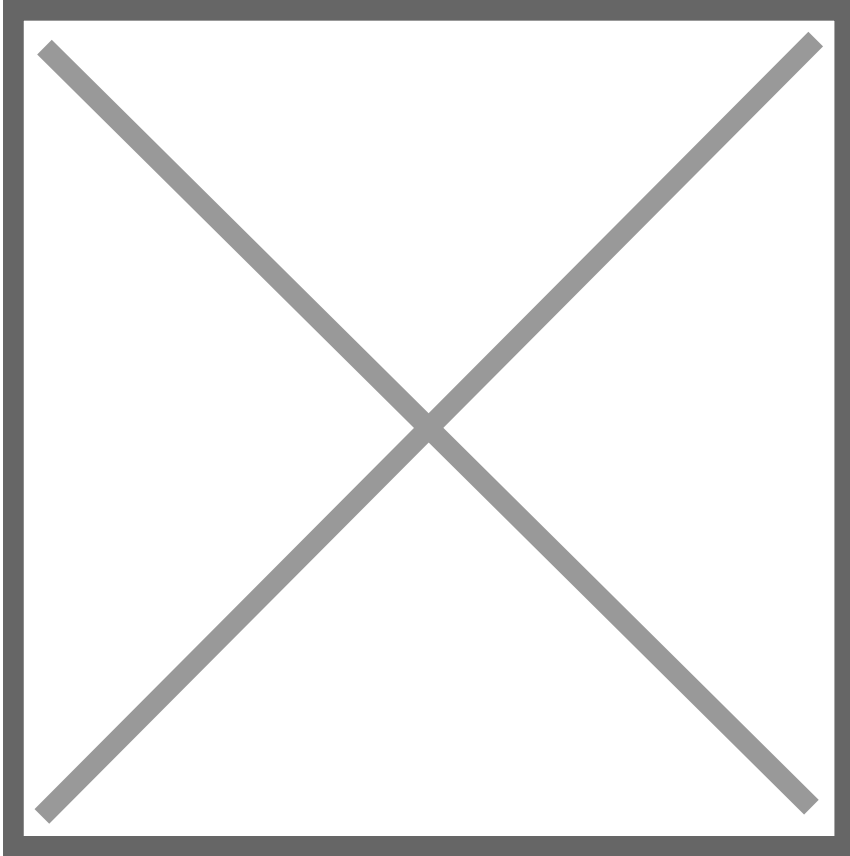
Sim Boost 





Sim Boost

90

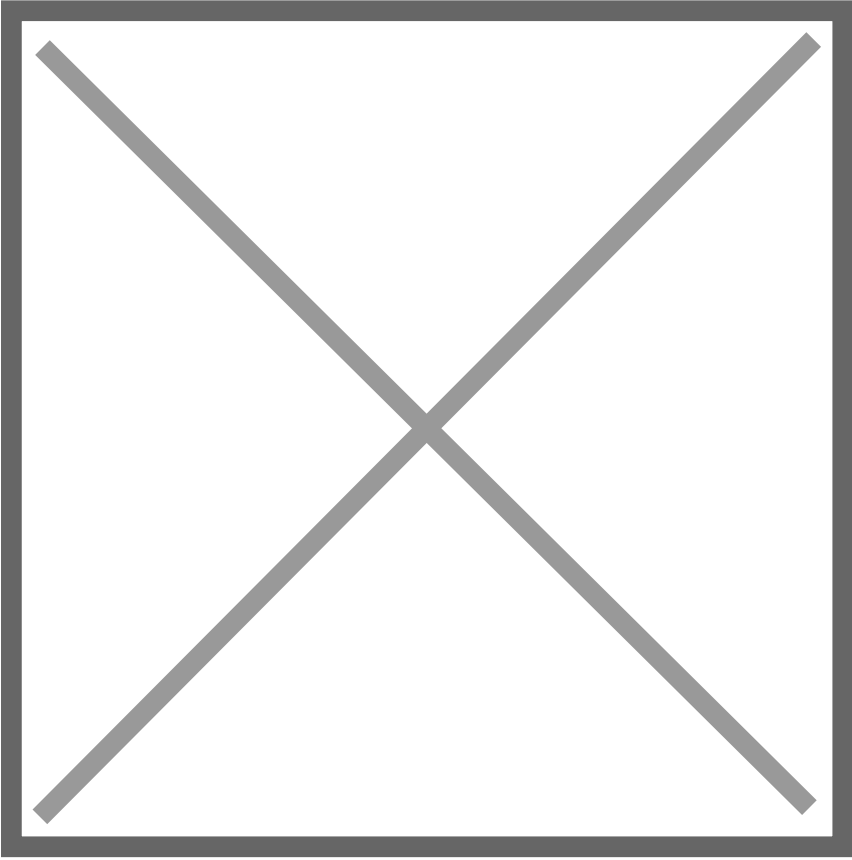


10 SimBoosts

SimBoosts



**10%**



# Průvodce ke sběratelským předmětům

*Správa anglického originálu: The Center*

*Překlad: Vespera S.r.l.*

*Správa české verze a úpravy: Toust group*

Sim Companies má limitovaný počet velmi vzácných předmětů, které můžete sbírat. Tyto předměty je možné vystavit ve výloze vaší společnosti. Tyto předměty nepředstavují žádnou výhodu v rámci běžného provozu společnosti!

Aktuálně existují 2 mechanismy přidávání sběratelských předmětů: Jedinečný a První výrobce

---

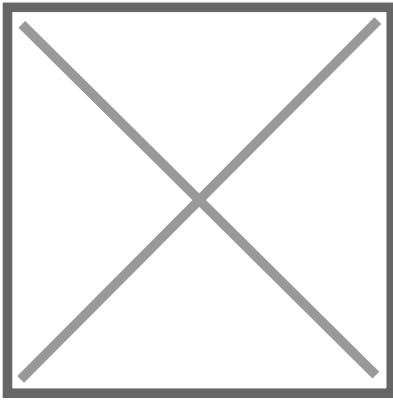
## JEDINEČNÝ

Zaměstnanci všech společností a provozů, ať už výrobních či retailových, naleznou jednou za čas (většinou každých 25 až 35 dnů) vzácný sběratelský předmět. Například vaši zaměstnanci automobilky mohou objevit vzácný Jaguar XK140 z roku 1956 v jednom z vašich starých a již nepoužívaných skladišť.

Další příklady vzácných předmětů: Saturn V, Apple-1, ...

**Poznámka:** To znamená, že ze všech společností v obou světech může jeden (1) z hráčů najít sběratelský předmět každých 25 až 35 dní.

---



---

## PRVNÍ VÝROBCE

Pokaždé, když je vyroben výrobek nové kvality, je společnost která jej vyrobila oceněna sběratelským předmětem daného předmětu. Kupříkladu v okamžik, kdy je vyroben první luxusní elektromobil kvality 8, získá jeho výrobce nový sběratelský předmět: Luxusní elektromobil Q8.

V závislosti na úrovni kvality se liší i počet vygenerovaných sběratelských předmětů:

Q11 a Q12 - jediný sběratelský předmět

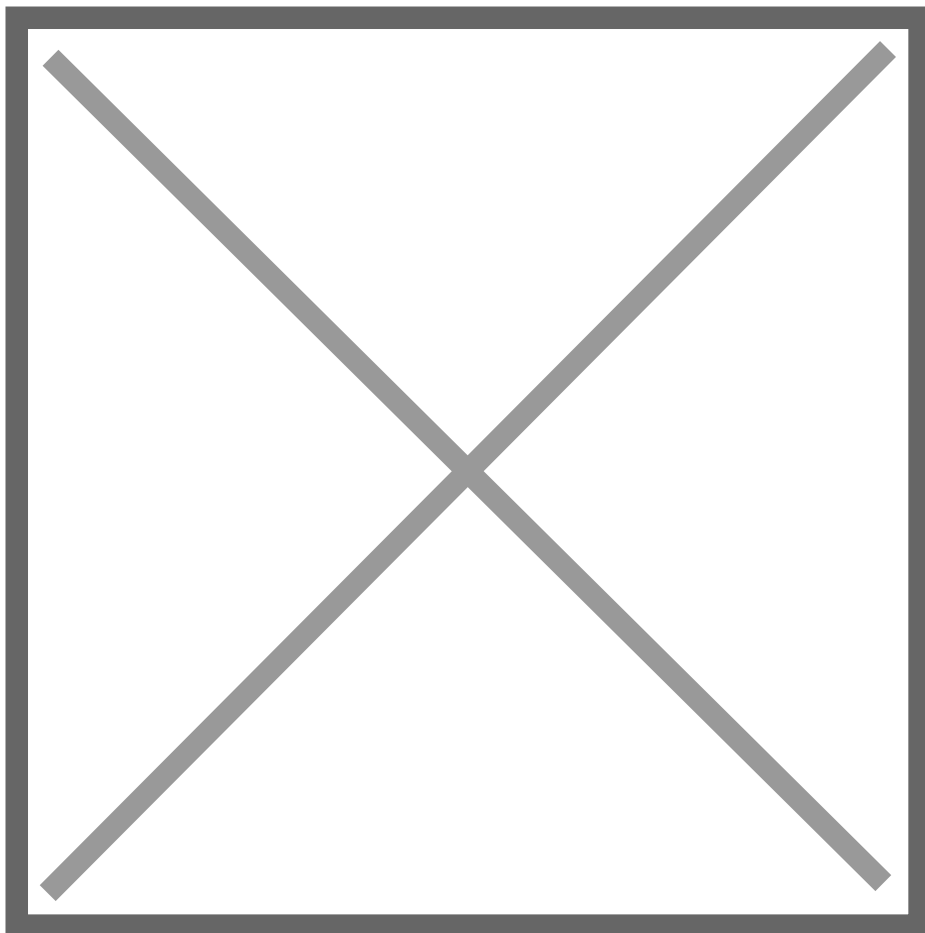
Q6-Q10 - 10 sběratelských předmětů

Sběratelské předměty pro první výrobce budou uděleny prvním 10 různým společnostem (u kvality Q6-Q10), které jako první přivedly na trh onen předmět dané kvality.

Hráči obdrží zprávu od Osobní Asistentky ohledně vyrobení sběratelského předmětu. Mějte prosím na paměti, že zobrazení sběratelského předmětu ve vašem trezoru může trvat až jednu hodinu.

**Poznámka:** Mnoho jednotlivých produktů různých kvalit bylo vyrobeno ještě před aktualizací přidávající tyto sběratelské předměty. Pokud vás zajímá, které předměty ještě nebyly oceněny, podívejte se do Encyklopedie, do sekce [Sběratelských předmětů](#) - "Dosud nenalezené sběratelské předměty". Zpětně nebudeme dohledávat původní výrobce předmětů oné kvality, která je již v oběhu na trhu. To znamená, že za produkci Q5 jablek nebude nikdo retrospektivně oceněn, neboť prvních 10 společností produkt vyrobilo před aktualizací se sběratelskými předměty.

---



---

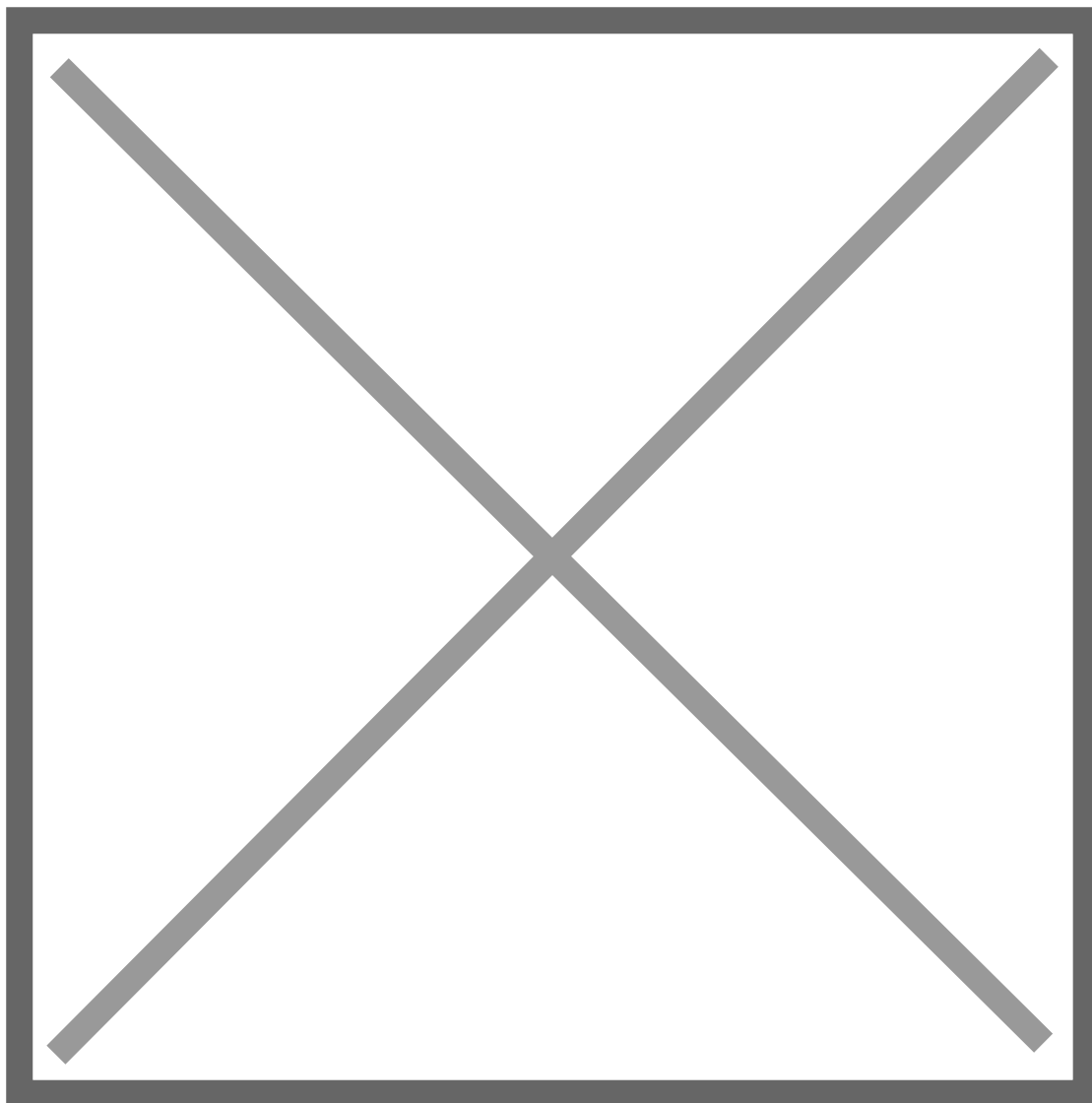
Poznámka: Stav zobrazený na obrázku výše již nemusí být aktuální.

---

## OBCHODOVÁNÍ SE SBĚRATELSKÝMI PŘEDMĚTY

Chcete-li si zakoupit sběratelský předmět, můžete tak učinit na Burze a následně pod záložkou [Sběratelské předměty](#).

---



---

Vybírejte mezi jednotlivými sběratelskými předměty. Vyhledávat můžete dle názvu produktu nebo dle ceny. Cena v podobě Sim Boostů je uvedena ve spodní části každého sběratelského předmětu.

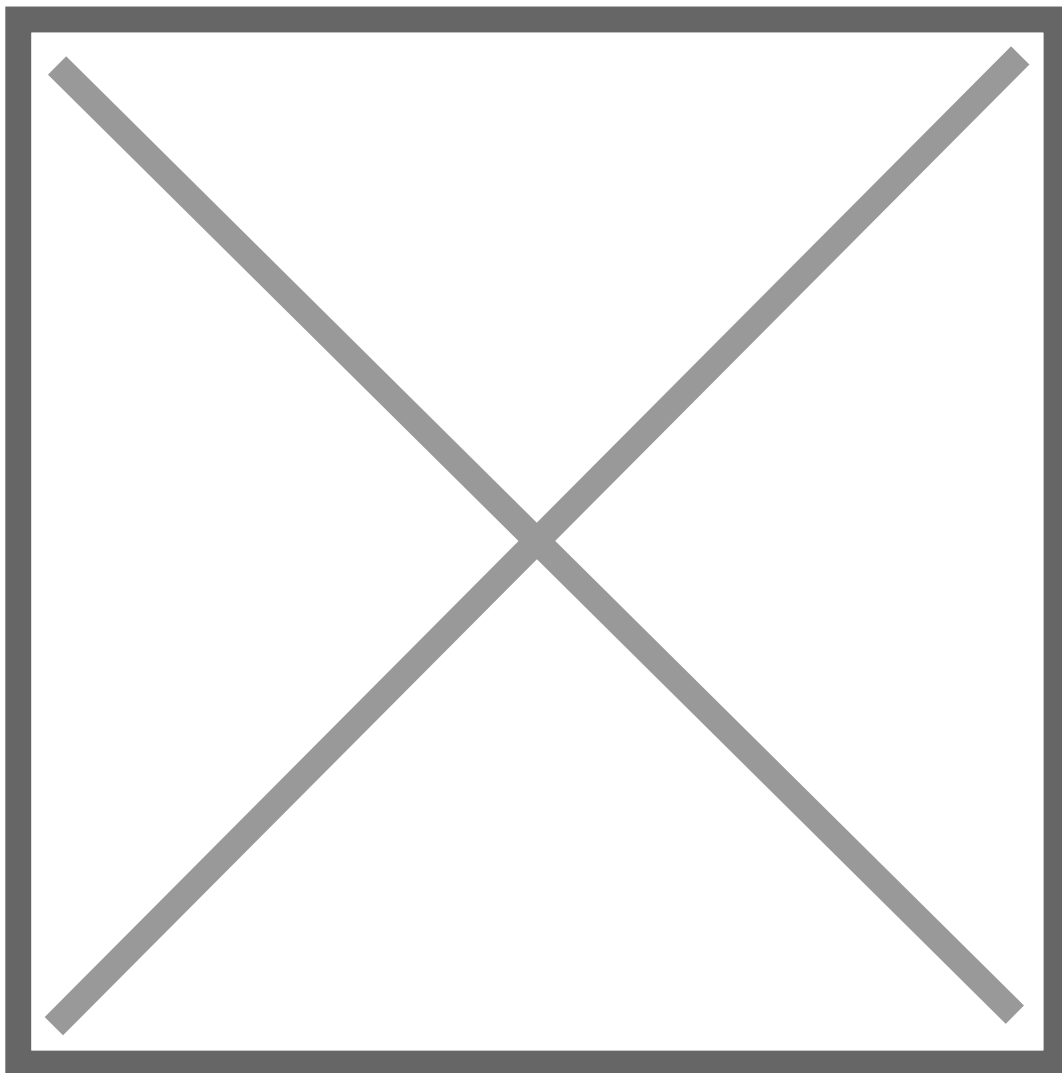
---

obrazek-20240928-123408.png

---

Pro nákup sběratelského předmětu je nutný nákup Sim Boostů, nebo je nutné abyste v posledních 90 dnech nějaký sběratelský předmět prodali.

---



---

### **Prodej sběratelských předmětů**

Můžete prodat váš sběratelský předmět jeho vybráním na vašem profilu. Po kliknutí se zobrazí možnost vystavení sběratelského předmětu ve výloze, nebo jeho prodej na burze za Sim Boosty. Minimální cena je nastavena na 10 Sim Boostů. Z každého prodeje je odveden 10 % poplatek.

---

obrazek-20240928-123957.png

---

Poznámka: Některé sběratelské předměty zobrazené výše neexistují ve hře, nýbrž jsou použity pouze pro snazší vysvětlení problematiky tímto návodem.

# Przewodnik po przedmiotach kolekcjonerskich

Stworzone przez The Center, przetłumaczone przez [Archonade](#)

Sim Companies ma ograniczoną liczbę bardzo rzadkich, specjalnych przedmiotów, które można zbierać. Można je wyeksponować w gablocie, aby wszyscy mogli je zobaczyć. Przedmioty te nie przynoszą żadnych korzyści w rozgrywce.

Obecnie dostępne są 2 mechanizmy dodawania przedmiotów kolekcjonerskich: One of a Kind (z ang. "Jedyny w swoim rodzaju"), First to Produce (z ang. "Pierwszy w wyprodukowaniu").

---

## JEDYNY W SWOIM RODZAJU

Pracownicy naszych firm, zarówno produkcyjnych, jak i detalicznych, od czasu do czasu, mniej więcej co 25 do 35 dni, znajdują rzadki, kolekcjonerski przedmiot. Na przykład pracownicy fabryki samochodów mogą natknąć się na stary samochód przypominający Jaguara XK140 z 1956 roku w jednym ze starych magazynów. Więcej przykładów rzadkich przedmiotów: Saturn V, Apple-1, ...

---

e4f6a47d-6084-4b7f-bbe3-b169effd4553.png

---

## PIERWSZY W WYPRODUKOWANIU

Za każdym razem, gdy produkt o określonej jakości zostanie wyprodukowany po raz pierwszy, gracz, który go wyprodukował, otrzyma przedmiot kolekcjonerski. Na przykład, gdy wyprodukowany zostanie pierwszy BFR o jakości 12, pojawi się przedmiot kolekcjonerski: jeden BFR-Q-12.

Będą generowane różne ilości przedmiotów kolekcjonerskich, w zależności od jakości:

Q11 do Q12 - jeden przedmiot

Q6+ - 10 przedmiotów

10 przedmiotów kolekcjonerskich zostanie przyznanych 10 różnym firmom, które jako pierwsze wyprodukują produkty.

Gracze otrzymają wiadomość od Osobistego Asystenta (PA) o wyprodukowaniu przedmiotu kolekcjonerskiego. Należy pamiętać, że pojawienie się przedmiotu kolekcjonerskiego w skarbcu przedmiotów kolekcjonerskich może zająć jedną (1) godzinę.

**Uwaga:** Wiele przedmiotów kolekcjonerskich zostało wyprodukowanych przed aktualizacją Kolekcji przedstawionej poniżej. Sprawdź zakładkę Kolekcjonerzy w Encyklopedii; "nie znaleziono przedmiotów kolekcjonerskich", aby dowiedzieć się, co jest obecnie dostępne. Nie będziemy śledzić oryginalnych producentów kombinacji Q/przedmiotów, które są już w obiegu. Np. Apple Q2 (co oznacza, że po dacie aktualizacji; wszystko, co istniało jako wyprodukowane w tej jakości, nie będzie działać wstecz).

---

Polish\_20240802\_213431811.png

**Uwaga:** elementy pokazane na powyższym obrazku mogą być nieaktualne.

---

## HANDEL PRZEDMIOTAMI KOLEKCJONERSKIMI

Aby kupić przedmiot kolekcjonerski, przejdź do Giełdy i znajdź Handel przedmiotami kolekcjonerskimi.

---

Polish\_20240802\_213810590.png

Przewijaj przedmioty na sprzedaż. Szukaj według nazwy produktu lub ceny. Cena zakupu w Simboostach jest podana na dole każdego przedmiotu kolekcjonerskiego.

---

Polish\_20240802\_215530183.png

Aby kupić przedmiot kolekcjonerski, wymagany jest zakup Sim Boost lub Twój przedmiot kolekcjonerski musiał zostać sprzedany w ciągu ostatnich 90 dni.

---

Polish\_20240802\_215947772.png

---

## Sprzedż przedmiotów kolekcjonerskich

Można sprzedać przedmiot kolekcjonerski, wybierając go w swoim profilu. Dostępne opcje to wyświetlenie go na swoim profilu lub sprzedaż na giełdzie za Simboosty. Cena minimalna wynosi 10 Simboosts. Za każdą sprzedaż pobierana jest opłata w wysokości 10% Sim Boosts.

---

Polish\_20240802\_220433747.png

---

**Uwaga:** Niektóre przedmioty kolekcjonerskie pokazane powyżej nie istnieją w grze; i zostały stworzone tylko na potrzeby tego przewodnika.







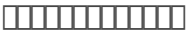
Sim Boost

收藏品交易所 收藏品指南

[你的收藏品櫥櫃](#)

按名稱搜尋 ↑ 價格

 Paru Co Cheese Q8 (#6) 80	 Beer Burger Hamburger Q7 (#2) 90	 Beer Burger Salad Q6 (#9) 90	 DEE ReXX Cheese Q6 (#7) 90	 Badgers Sales Seeds Q7 (#3) 90	 XML CO Fodder Q8 (#1) 90	 Blending Sun Cotton Q6 (#5) 90	 Trustee (NPC) Cows Q7 (#4) 90
 Trustee (NPC) Grain Q8 (#6) 90	 Trustee (NPC) Bread Q7 (#5) 90	 XML CO Displays Q7 (#1) 90	 Beer Burger Ginger beer Q6 (#3) 100	 Trustee (NPC) Tablets Q6 (#4) 100	 OGLI Sub-orbital 2nd stage Q6 (#10) 100	 The Boring Company X Apple pie Q7 (#5) 100	 Beer Burger Flour Q8 (#5) 100
 Beer Burger Monitors Q6 (#1) 100	 PROUD FALCON Ion drive Q7 (#9) 100	 Badgers Sales Milk Q7 (#8) 100	 BYKZ AEROSPACE Chemicals Q6 (#3) 100	 BYKZ AEROSPACE Wood Q7 (#5) 100	 CZN BURAK Coffee beans Q6 (#3) 100	 Sailor month Milk Q9 (#7) 100	 BYKZ AEROSPACE Robots Q6 (#7) 100



Sim Boost

90





□ SimBoosts□

SimBoosts□□□□□□□□

□□ □ □□□□

**10%** □□□□

