

ROCCO

DELUXE EDITION



ПРАВИЛА ГРИ



Ласкаво просимо в епоху рококо!

За часів правління Людовика XV мода у Франції досягла свого розквіту. Вважалося престижним відвідувати розкішні королівські бали, де титуловані особи вдягалися в екстравагантні сукні й чудернацькі костюми, намагаючись перевершити одне одного в елегантності й витонченості.

Уже за кілька тижнів Людовик XV влаштовує завершальний Великий бал сезону, й усі просять вас, славетного кравця, пошити то елегантний костюм, то розкішну сукню, а то й профінансувати грандіозний феєрверк. Досить швидко ви усвідомлюєте, що йдеться вже не лише про вашу кравецьку справу, а й про можливість долучитися до організації найпрестижнішого балу епохи та здобути довговічну славу і престиж!

МЕТА ГРИ

У грі «Рококо» (делюкс-видання) ви виконуєте роль власника кравецької справи, що прагне підвищити свій престиж. Щодо ви гратимете карту працівника, яка дозволить вам наймати персонал, шити вишукані сукні й костюми на продаж або для оренди, а також фінансувати декорації палацу. Однак не кожен працівник зможе виконувати всі завдання, тому ви мусите ретельно планувати свої дії. До того ж працівники дають вам унікальні бонуси, зокрема очки престижу.

Великий бал закінчиться після 7 раундів гри блискучим феєрверком і фінальним підрахунком очок. Ви набиратимете очки престижу за розкішні сукні й костюми, які давали в оренду гостям на балу, за профінансовані вашим коштом святкові декорації та деякі бонуси працівників. Переможе той, хто по завершенню гри матиме найбільше очок престижу.

ВМІСТ БАЗОВОЇ ГРИ

42 плиткі одягу

Кожна плитка має ескізу й орендну сторони.



На ескізній стороні зображено:

- 1 Потрібний майстер
- 2 Матеріали, необхідні для пошиття одягу
- 3 Колір одягу
- 4 Грошова вартість одягу (від 6 до 28 ліврів)
- 5 Очки престижу за пошитий одяг (від 2 до 4 очок)



На орендній стороні зображено:

- 5 Очки престижу за пошитий одяг (від 2 до 4 очок)
- 6 Дама в синій чи зеленій сукні АБО кавалер у рожевому чи оранжевому костюмі

Примітки.

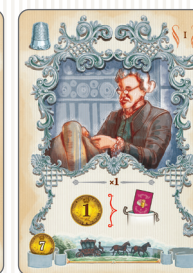
- Термін «Одяг» стосується і суконь дам, і костюмів кавалерів.
- Хоча й деякі ескізи можуть містити другий колір, кожен одяг має лише 1 основний колір (колір верхньої спідниці чи камзола).
- Найбільше в грі синіх суконь і рожевих костюмів (по 13 плиток), трохи менше зелених суконь (10 плиток), а оранжевих костюмів найменше (6 плиток).

28 карт працівників

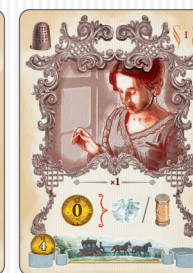
Ці карти утворюють колоду наймів працівників.



Майстер



Підмайстер



Учень



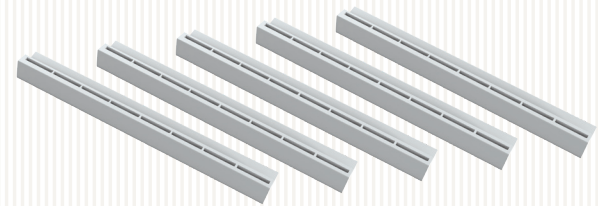
- 1 Рівень (від I до VI)
- 2 Тип працівника (Майстер, Підмайстер, Учень)
- 3 Бонус працівника
- 4 Гроші, отримувані за делегування працівника

5 планшетів гравця

По 1 кожного кольору й торгової марки гравця.



5 підставок для жетонів матеріалів



100 фішок торгових марок

По 20 кожного кольору й торгової марки гравця.



5 фішок очок престижу

По 1 кожного кольору й торгової марки гравця – пурпуровий, чорний, жовтий, синій, білий. *Зауважте, що фішки торгових марок (вище) і фішки очок престижу нічим не відрізняються.*



25 початкових карт працівників

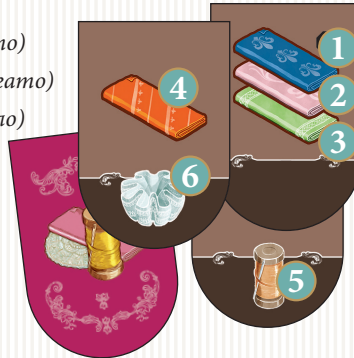
По 5 кожного кольору й торгової марки гравця, як вказано у правому верхньому куті карт.



48 жетонів матеріалів

На кожному жетоні зображено комбінацію доступних матеріалів:

- 1 Синій шовк (багато)
- 2 Рожевий шовк (багато)
- 3 Зелений шовк (мало)
- 4 Оранжевий шовк (дуже мало)
- 5 Нитки
- 6 Мереживо



1 жетон прихильності королеви



50 монет

20 монет вартістю «1 ліврів», 10 – «5 ліврів», 10 – «10 ліврів», 10 – «20 ліврів».

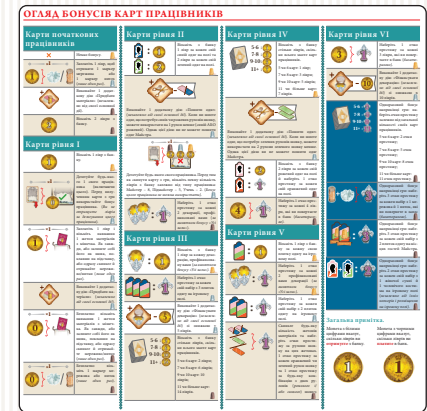


1 двостороннє ігрове поле

1, 2 і 3 гравці / 4 і 5 гравців.



Правила та 2 пам'ятки



2 полотняні мішечки

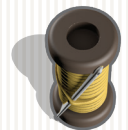
1 для плиток одягу і 1 для жетонів матеріалів.



1 металевий золотий наперсток першого гравця



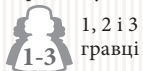
16 маркерів мережива 16 маркерів ниток



ПРИГОТУВАННЯ БАЗОВОЇ ГРИ (приклад для 4 гравців)

Перед першою грою обережно відокремте всі картонні компоненти гри.

- 1 Покладіть ігрове поле на центр стола тією стороною догори, яка відповідає кількості гравців. Кількість гравців вказана у верхньому лівому куті поля:



1, 2 і 3 гравці



4 і 5 гравців

- 2 Покладіть жетон прихильності королеви на вказане місце.
- 3 Посортуйте 28 карт працівників за рівнями (від I по VI).

Передусім перетасуйте 6 карт рівня VI й покладіть їх колодою долілиць поруч ігрового поля.

Далі перетасуйте 4 карти рівня V і покладіть їх долілиць зверху колоди.

Тепер по черзі зробіть те саме для 4 карт рівня IV, 4 карт рівня III і 4 карт рівня II.

Нарешті, перетасуйте 6 карт рівня I і теж долілиць покладіть їх зверху колоди. Отже, ви сформували колоду наймів нових працівників.

- 4 Помістіть усі жетони матеріалів у мішечок для матеріалів і перемішайте їх, потім покладіть мішечок поруч ділянки матеріалів.
- 5 Помістіть усі плитки одягу в мішечок для одягу й перемішайте їх, потім покладіть мішечок поруч ділянки ескізів одягу.
- 6 Кожен гравець вибирає колір й отримує компоненти цього кольору:

- 1 планшет гравця;
- 1 підставку для жетонів матеріалів;
- 5 початкових карт працівників, які треба покласти долілиць до особистого запасу працівників ліворуч свого планшета;
- 20 фішок торгової марки;
- 1 фішку очок престижу.
Розмістіть фішку очок на позицію «0» на треку очок престижу.

- 7 На початку гри кожен гравець кладе долілиць усі свої карти працівників до свого запасу працівників (зона ліворуч планшета).

На початку кожного раунду гравець бере на руку карти працівників із цього запасу.

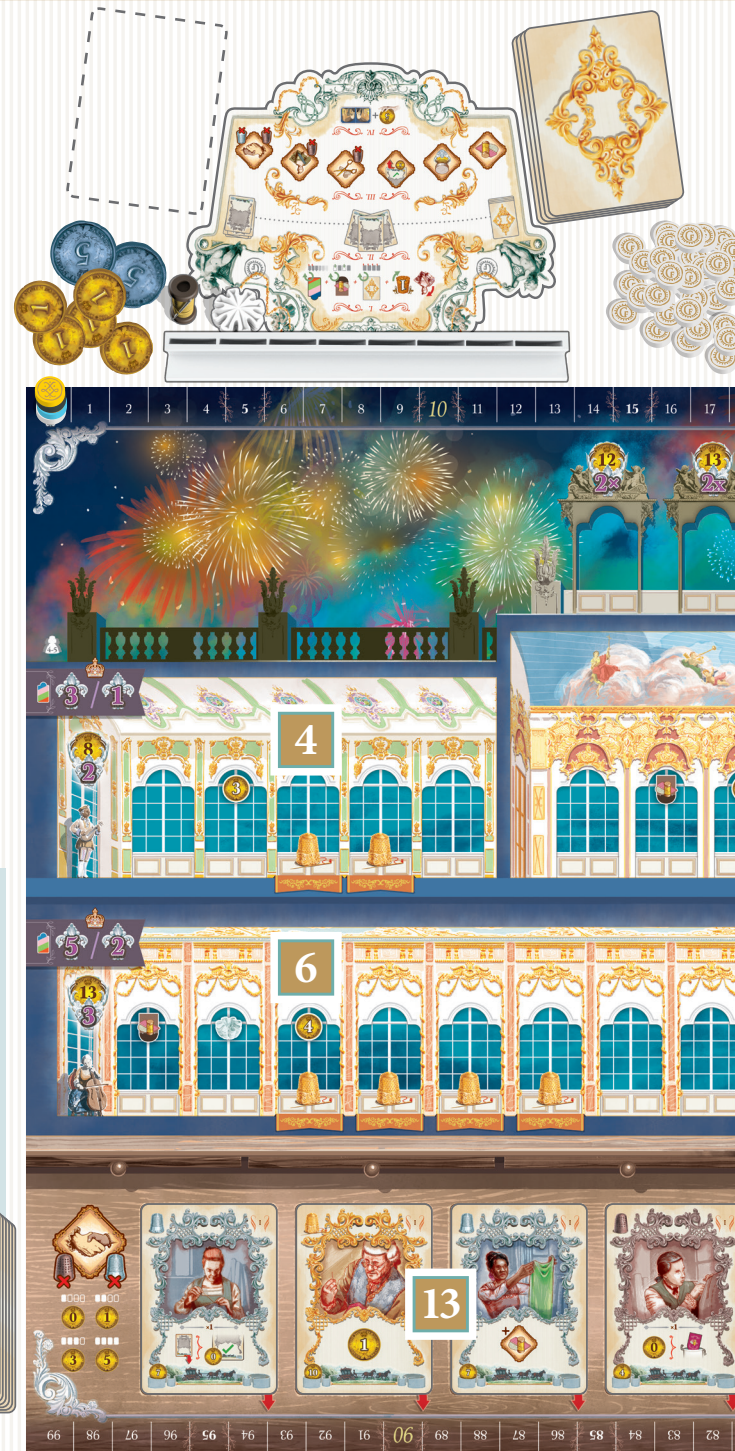
Зігравши свою карту працівника, гравець кладе її горілиць до свого скиду працівників (праворуч планшета).

Загальна кількість працівників гравця складається з його карт у запасі, карт у скиді та карт на руці.

- 8 Покладіть монети біля ігрового поля, формуючи банк.
- 9 Покладіть у будь-яке зручне місце поруч поля загальний запас маркерів мережив і ниток.
- 10 Кожен гравець бере до свого особистого запасу:
 - 15 ліврів;
 - 1 маркер мережива;
 - 1 маркер ниток.
- 11 Виберіть першого гравця (останній, хто що-небудь шив) і дайте йому золотий наперсток першого гравця.

Загальні примітки.

- Фішки торгових марок, маркери ниток, маркери мережив і монети – невичерпні компоненти. Якщо під час гри вам бракуватиме котрогось із них, можете замінити його будь-чим підходящим.
- Набираючи очки престижу, щоразу пересувайте свою фішку престижу на відповідну кількість позицій на треку очок.
- Інформація про кількість грошей у кожного гравця доступна всім. Не можна ховати свої ліври.
- Кожен гравець тримає в таємниці свої жетони матеріалів так, щоб усі бачили лише їхню кількість, але не колір рулонів шовку на цих жетонах.



ТЕРМІНИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Тераса для феєрверків
- 2 Ділянка бонусу «Усі Зали»
- 3 Королівська Зала
- 4 Друга Зала
- 5 Третя Зала
- 6 Четверта Зала
- 7 П'ята Зала
- 8 Декорація Зали (музиканти)
- 9 Статуї

- 10 Ліва половина Кухні (дохід за декорації)
- 11 Права половина Кухні (дохід за оренду одягу)
- 12 Ділянка придбання матеріалів
- 13 Ділянка наймів працівників
- 14 Прихильність королеви
- 15 Ділянка ескізів одягу





1

1

2

3

5

9

7

10

11

2

14

12

15

11

8

9

8

5

4

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Рококо» триває 7 раундів.

Кожен раунд складається з 4 фаз:

Фаза 1. Приготування до нового раунду.

Фаза 2. Вибір 3 карт працівників.

Фаза 3. Виконання дій.

Фаза 4. Отримання доходу.

Гра закінчується фінальним підрахунком очок після 7-го раунду (коли в колоді нових працівників більше немає карт).

ФАЗА 1 ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОГО РАУНДУ

А) Прихильність королеви > перший гравець (пропускається в першому раунді)

Якщо гравець здобув прихильність королеви в попередньому раунді, то він повертає жетон прихильності на відповідне місце на полі й на заміну бере собі золотий наперсток першого гравця. Якщо ніхто не здобував прихильності королеви в попередньому раунді, то перший гравець не змінюється.

В) Нові карти працівників

1. **Приберіть** усі карти працівників, що залишилися на ділянці наймів працівників по завершенню попереднього раунду.
2. Візьміть 4 верхні карти з колоди наймів працівників і викладіть їх горілиць на ділянку наймів працівників.

Примітка.

Упродовж перших 6 раундів найбільше число рівня на відкритих картах вказує на номер поточного раунду. В останньому сьомому раунді в колоді нових працівників не залишаться карт, бо ви викладете останні 4 карти рівня VI на ділянку наймання.

С) Нові жетони матеріалів

Залиште жетони матеріалів на їхніх місцях на ділянці придбання матеріалів і заповніть усі вільні місця новими жетонами матеріалів. Візьміть їх навання з мішечка з матеріалами й горілиць викладіть зліва направо на вільні місця. Якщо мішечок порожній, помістіть у нього всі використані жетони матеріалів зі скиду матеріалів і перемішайте їх. Якщо доступних жетонів узагалі не залишилося, то місця на ділянці матеріалів так і залишаються порожніми.

Д) Нові плиткі одягу

Заповніть вільні місця ділянки ескізів одягу плитками одягу, взятими навання з мішечка з одягом:

1. якщо з попереднього раунду на ділянці ескізів залишилися плиткі одягу, спершу приберіть до скиду плиткі одягу з 2 крайніх правих місць;
2. якщо на будь-яких інших місцях ділянки ескізів залишилися плиткі одягу, зсуньте їх праворуч, поки вони не займуть усі вільні місця з правого боку;
3. тепер візьміть навання з мішечка плиткі одягу й викладіть їх ескізною стороною догори на всі вільні місця ділянки ескізів.



Якщо мішечок порожній, заповніть його плитками одягу зі скиду одягу й добре перемішайте. Потім заповніть решту місць. Якщо все одно бракуватиме плиток, то крайні ліві місця ділянки ескізів залишаються порожніми.

ФАЗА 2 ВИБІР ТРЬОХ КАРТ ПРАЦІВНИКІВ

Усі гравці одночасно й таємно вибирають собі 3 карти працівників з усіх карт свого запасу працівників – стос карт, що лежить долілиць ліворуч планшета гравця.

Примітка.

Ви ніколи не перемішуєте карти у своєму запасі працівників.

Візьміть 3 вибрані карти працівників собі на руку, а решту покладіть долілиць у запас працівників ліворуч вашого планшета.

Починаючи з другого раунду й до кінця гри:

Якщо ви маєте у своєму запасі працівників рівно 3 карти, то мусите взяти ці 3 карти собі на руку. Тепер ваш запас працівників порожній, і таким і залишиться, поки вам не доведеться вибрати ще одну карту (зазвичай під час другої фази наступного раунду).

Якщо у вашому запасі працівників залишається 0, 1 чи 2 карти, ви мусите спершу взяти на руку всі карти із запасу.

Потім перемістіть усі відкриті карти працівників зі свого скиду працівників (стос карт, що лежить горілиць праворуч планшета) до свого закритого запасу працівників ліворуч планшета. Тепер ви можете використати цей новий запас, щоб вибрати потрібну кількість карт, щоб мати на руці рівно 3 карти.

Важливо!

Ви завжди створюєте новий запас працівників зі свого скиду працівників лише тоді (і тільки тоді), коли вам потрібно вибрати карту, а ваш запас працівників порожній!

Приклад (другий раунд і наступні)

На початку раунду Оля повинна вибрати 3 карти зі свого запасу працівників.

У її запасі залишилося лише 2 карти, тож вона мусить спершу взяти ці 2 карти на руку.

Через те що в її запасі більше немає карт, а їй потрібно взяти ще одну карту, Оля створює новий закритий запас працівників. Вона бере всі свої відкриті карти зі скиду працівників праворуч планшета та кладе їх долілиць ліворуч свого планшета. Тепер вона може вибрати будь-яку карту з цього нового запасу працівників, щоб мати на руці 3 карти працівників.



ФАЗА 3

ВИКОНАННЯ ДІЙ

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, усі гравці по черзі повинні зіграти по 1 карті працівника з руки (допоки вони мають карти на руках). Гравець може виконати 1 основну дію. Зіграну карту треба покласти горілиць до скиду працівників праворуч планшета. Крім того, зіграна карта може дати певний бонус (зображений у нижній половині карти працівника), який завжди отримують після основної дії.

Ця фаза триває, поки кожен гравець не зіграє всі свої карти з руки.

Примітка.

Наймаючи нових працівників, ви збільшуєте кількість карт, яку зіграєте в поточному раунді.

Є 6 можливих основних дій. Вибір дії залежить від типу карти працівника, яку ви збираєтеся зіграти.

Після того, і лише після того, як ви виконаєте (або відмовитися виконувати) свою основну дію, можете використати бонус працівника, зображений у нижній половині карти. Ви завжди можете відмовитися виконувати основну дію і/або бонус працівника.



Майстер

(золоті наперсток і рамка) може виконувати будь-яку з 6 основних дій.



Підмайстер

(срібні наперсток і рамка) ніколи не може виконувати дію «Найняти нового працівника».



Учень

(мідні наперсток і рамка) ніколи не може виконувати такі дії як «Найняти нового працівника», «Здобути прихильність королеви» і «Пошити одяг».

Після того як ви виконаєте свою основну дію, використовуєте можливий бонус працівника і скинете горілиць карту цього працівника до свого скиду працівників, настає хід наступного гравця.

Примітки.

- Карти початкових Майстрів не мають ніяких бонусів.
- На картах Учнів рівня VI зображено корону й бонус працівника на синьому тлі в нижній половині карти. Цей бонус діє лише під час фінального підрахунку очок наприкінці гри, але не під час гри.

Докладніше про бонуси читайте в розділі «Огляд бонусів працівників» на ст. 12.

6 ОСНОВНИХ ДІЙ:



1. Здобути прихильність королеви

Можна виконувати лише Майстром чи Підмайстром

Якщо жетон прихильності королеви досі лежить на полі, візьміть його й покладіть на свій планшет. Також візьміть 5 ліврів з банку.

На початку наступного раунду візьміть золотий наперсток першого гравця й поверніть жетон прихильності королеви на поле. Ви будете першим гравцем у новому раунді.

Цю дію може виконати лише один гравець у кожному раунді незалежно від того, чи це перший гравець, чи ні.

Якщо ви маєте жетон прихильності королеви наприкінці фінального раунду, ви також отримуете 3 очки престижу під час фінального підрахунку очок.

2. Придбати матеріали

Можна виконувати будь-яким працівником



Ви можете придбати будь-який жетон матеріалів з ділянки матеріалів. Ціна матеріалу визначається кількістю ресурсів, що на цю мить лежать у вибраній шухляді.

- Якщо в шухляді є 3 чи 4 жетони, ви платите 2 ліври за жетон.
- Якщо в шухляді 2 жетони, заплатіть 1 лівр.
- Якщо це останній жетон у шухляді, ви берете його безплатно.

Придбавши жетон, ви мусите одразу вирішити, що з ним робити:

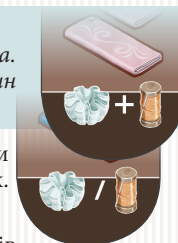
a) покласти жетон у свою підставку для матеріалів, щоб пізніше використати зображені на ньому рулони шовку (верхня частина жетона).

АБО

b) покласти жетон до скиду матеріалів і негайно отримати зображені на ньому мереживо і/або нитки (нижня частина жетона).

Примітка.

«+» між двома матеріалами означає, що ви отримуєте обидва. «/» між двома матеріалами означає, що ви повинні вибрати лише один з них.



Свої жетони матеріалів ви зберігаєте в таємниці на підставці. Суперники можуть знати, скільки ви маєте жетонів, але не те, що зображено на них. (Кількість жетонів матеріалів на підставці необмежена).

Усі гравці повинні мати можливість бачити кількість ваших маркерів мережива й ниток.

Якщо в шухлядах на ділянці матеріалів немає жетонів, ви не можете виконати дію «Придбати матеріали».

Приклад

Андрій грає карту Учня й хоче придбати жетон матеріалів, на якому зображено 2 рулони рожевого шовку. У цій шухляді є 3 жетони, тож Андрій платить 2 ліври в банк і бере жетон.



Тепер він мусить негайно вирішити:

a) розмістити жетон матеріалів на свою підставку (щоб потім використати його як 2 рулони рожевого шовку)

АБО

b) скинути жетон і узяти 1 маркер мережива або ниток.

Андрій вирішує залишити шовк і розміщує жетон лицем до себе на підставці.



3. Пошити одяг

Можна виконувати лише Майстром чи Підмайстром

Ви можете пошити 1 одяг з ескізів, розміщених на ділянці ескізів одягу. Щоб це зробити:

- ви мусите заплатити ціну, вказану під ескізом одягу (0–8 ліврів);
- ви мусите також скинути достатню кількість матеріалів, зображених на плитці ескізу одягу – рулони шовку, мереживо й нитки;
- ви можете скинути кілька жетонів матеріалів, щоб мати необхідну кількість рулонів шовку. Однак будь-які надлишкові рулони на цих жетонах пропадають;
- скинути всі жетони й маркери у відповідні зони скидання поруч ігрового поля.

На деяких ескізах зображено золотий наперсток. Цей одяг ви можете пошити, лише зігравши карту Майстра під час виконання дії «Пошити одяг».

Важливо!

Ваші приховані жетони матеріалів можна використовувати лише як рулони шовку. Ви мусите вже мати перед собою будь-які потрібні маркери мережива чи ниток, бо під час цієї дії заборонено обмінювати будь-які жетони матеріалів на ці предмети.



Приклад

Щоб пошити синій одяг, Олег грає карту Майстра (на ескізі зображено золотий наперсток, тому лише Майстер може пошити його).

Спершу він платить 4 ліври в банк. Потім він скидає 1 маркер мережива і 2 жетони матеріалів як 3 рулони синього шовку (надлишковий зелений рулон пропадає).



Заплативши вартість і скинувши всі потрібні матеріали, ви мусите негайно вирішити:

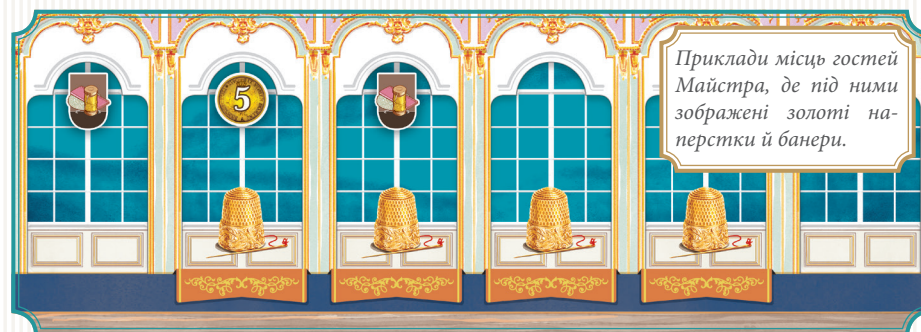
1. Здати в оренду одяг одному з гостей на балу

АБО

2. Продати одяг за гроші.

1. Здати в оренду одяг одному з гостей на балу

- Перевірте плитку одягу на орендну сторону й покладіть її на одне з вільних місць для гостей у будь-якій Залі на полі (але ніколи на місця на Терасі для феєрверків).
- Незалежно від наявності зображення золотого наперстка на ескізній стороні одягу, на місця для гостей Майстра в кожній Залі (позначені золотим наперстком) можна розміщувати лише одяг, пошитий Майстром.



- Розмістивши плитку одягу на місце для гостей, покладіть на неї фішку своєї торгової марки. Вказані на плитці очки престижу ви наберете під час фінального підрахунку очок.
- Якщо на місці гостя зображено нагороду, то, поклавши туди пошитий одяг, ви одразу можете:

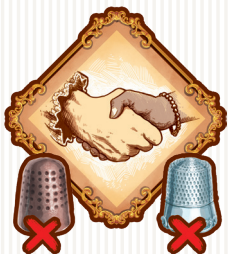
- взяти з банку зображену кількість ліврів;
- отримати із запасу 1 маркер ниток;
- отримати із запасу 1 маркер мережива;
- якщо можливо, ви безплатно отримуєте 1 жетон матеріалів з будь-якої шухляди ділянки придбання матеріалів. Ви мусите одразу вирішити, чи залишити собі цей жетон як шовк, чи скинути й отримати мереживо і/або нитки.

2. Продати одяг

- Скинувши плитку одягу до скиду одягу, ви отримуєте з банку кількість грошей, вказану на плитці.

Примітки.

- Якщо на місцях ділянки ескізів не залишилося плиток одягу, ви не можете виконати дію «Пошити одяг».
- Якщо ви виконали дію «Пошити одяг», а відповідних вільних місць для гостей немає, ви мусите натомість продати одяг.



4. Найняти нового працівника

Можна виконувати лише Майстром

Ви можете найняти 1 нового працівника, взявши карту з ділянки наймів працівників на ігровому полі. Ціна наймання нового працівника залежить від того, скільки карт на цю мить є на ділянці наймів:

- якщо там 4 карти, заплатіть 5 ліврів у банк;
- якщо там 3 карти, заплатіть 3 ліври у банк;
- якщо там 2 карти, заплатіть 1 лівр у банк;
- якщо там лише 1 карта, ви берете її безплатно.

Заплативши ціну, ви вибираєте карту працівника й берете її на руку. Це означає, що ви зможете зіграти її, щоб виконати ще 1 дію в цьому раунді. (Наймання нового працівника дозволяє вам виконувати більше ніж 3 дії в тому раунді, коли ви його наймали.)



5. Делегувати працівника

Можна виконувати будь-яким працівником

Вилучіть з гри карту працівника, зіграну вами в цей хід. (Ви делегуєте свого працівника, бо його викликали служити при

королівському дворі.)

Коли ви делегуєте працівника, то отримуєте кількість ліврів, зображену біля карети внизу карти працівника.



Майстер



Підмайстер



Учень

Важливо!

Отримавши гроші за делегування працівника, ви тепер можете востаннє використати бонус цього працівника (вказаний у нижній половині карти) перед тим, як вилучити карту з гри (повернути в коробку).

ДУЖЕ ВАЖЛИВО!

Ви можете делегувати своїх початкових працівників так само, як і нових працівників, найнятих упродовж гри. Однак ваш персонал має завжди складатися щонайменше з 4 працівників. Якщо ви маєте лише 4 працівники, то не можете виконати дію «Делегувати працівника» як основну чи бонусну дію.

Майстри дуже важливі. Ми наполегливо радимо не делегувати останнього Майстра з вашого персоналу.



6. Фінансувати декорацію

Можна виконувати будь-яким працівником

Вкладання грошей у декорації на балу може збільшити ваш дохід під час кожної фази отримання доходу й принести очки престижу під час фінального підрахунку очок.

Ви можете профінансувати 1 декорацію, розмістивши одну з фішок своїх торгових марок на вільне місце декорації на полі.

- Місця декорацій Тераси для феєрверків (бонуси «x2» і бонуси «x3»)



- Місця декорацій Кухні (ліва і права половини)



- Місця декорації Статуй



- Декорації Зал (музиканти)



Розміщуючи фішку своєї торгової марки на декорацію, ви мусите заплатити в банк вказану суму грошей за цю декорацію. Ви наберете очки престижу, вказані на декорації, під час фінального підрахунку очок.

Упродовж гри ви можете фінансувати будь-яку кількість декорацій, але з певними винятками:

Ви можете фінансувати лише 1 декорацію в кожній з двох половин Кухні:

- 1 декорація на лівій половині Кухні (їжа для персоналу, дохід за декорації)
- 1 декорація на правій половині Кухні (їжа для гостей, дохід за оренду)

БОНУС «УСІ ЗАЛИ»

Ви представлені в Залі, якщо маєте там принаймні 1 фішку своєї торгової марки на місці для одягу чи декорації музиканта.

Щойно ви будете представлені в кожній з 5 зал, негайно покладіть фішку своєї торгової марки на найдорожче вільне місце бонусу «Усі зали». Ви наберете очки престижу за цей бонус під час фінального підрахунку очок. Розміщену тут фішку торгової марки не вважають декорацією, й вона ніколи не дає очок за декорації.

Гравець не може займати більше ніж 1 місце на ділянці бонусу «Усі зали».



ФАЗА 4 ОТРИМАННЯ ДОХОДУ



Фаза виконання дій завершується, щойно кожен гравець зіграє всі свої карти з рук. Тепер усі отримують дохід.

Кожен гравець отримує основний дохід у 5 ліврів.

Гравці, що мають фішки своїх торгових марок на декораціях Кухні, отримують додатковий дохід:

- фішка торгової марки на лівій половині Кухні дає своєму власникові стільки ліврів, скільки він має фішок торгових марок на декораціях (включаючи всі фішки на Кухні);
- фішка торгової марки на правій половині Кухні дає своєму власникові стільки ліврів, скільки він має фішок торгових марок на місцях оренди одягу в Залах.

Пам'ятайте!

Кожен гравець може мати лише 1 фішку торгової марки на кожній з 2 половин Кухні.

Фішки торгових марок на бонусі «Усі зали» не декорації, і їх не рахують для додаткового доходу.

Важливо!

Ви також отримуєте дохід по завершенню 7-го (останнього) раунду перед фінальним підрахунком очок.

Якщо це не фінальний 7-й раунд, починайте наступний раунд з фази приготування до нового раунду.

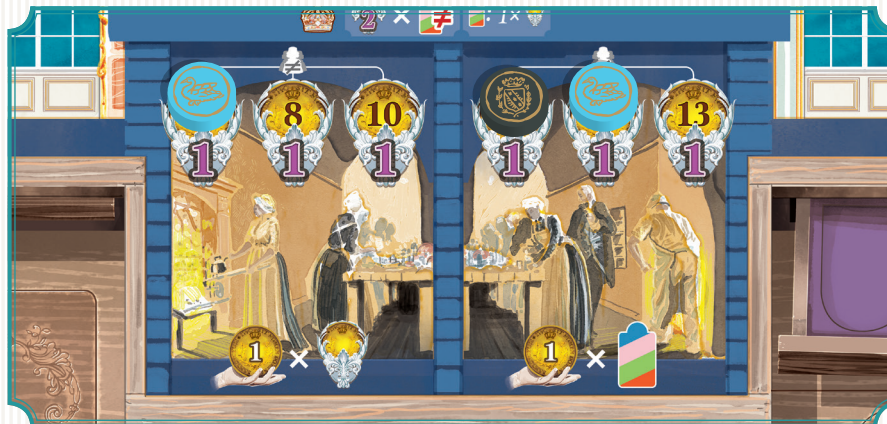
В іншому разі переходьте до фінального підрахунку очок.

Приклад

Юрій (пурпуровий) отримує лише основний дохід у 5 ліврів (він не має фішок торгових марок на Кухні).

Ольга (чорний) отримує дохід у 8 ліврів (5+3). Фішка її торгової марки на правій половині Кухні приносить їй 3 додаткових ліври (за 3 плитку одягу на полі).

Андрій (синій) отримує дохід у 9 ліврів (5+3+1). Фішка його торгової марки на лівій половині Кухні приносить йому 3 додаткові ліври (він профінансував 3 декорації, 2 з них на Кухні), а його фішка торгової марки на правій половині Кухні приносить йому ще 1 лівр (за 1 плитку одягу на полі).



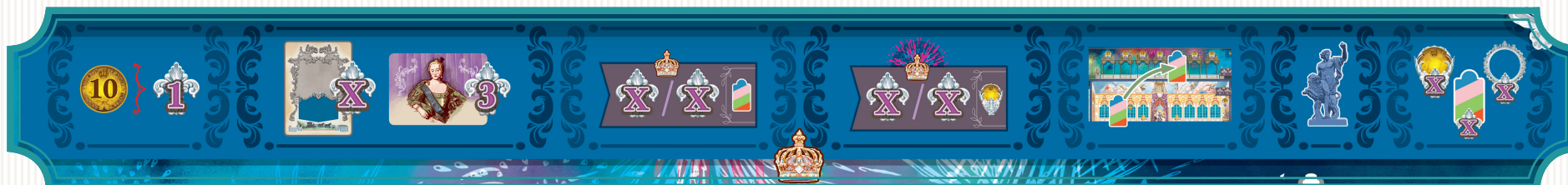
КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після фази отримання доходу 7-го раунду (коли вичерпується колода нових працівників). Тепер Великий бал добігає до розкішного кінця й починається фінальний підрахунок очок.

Щоб упевнитися, що ви виконуете підрахунок у правильному порядку, скористайтеся пам'яткою підрахунку очок.



Символ корони позначає ті елементи, які рахують під час фінального підрахунку очок



1. Насамперед, кожен міняє свої ліври на очки престижу. Ви набираєте **1 очко престижу за кожних 10 ліврів**, які треба скинути в банк (якщо після цього у вас залишаться гроші, вони знадобляться вам для визначення переможця у разі нічиєї.)



2. Далі порахуйте вартість усіх бонусів на ваших **картах працівників** (карти, які мають синє тло бонусу й зображення корони). Докладніше дивіться «Огляд бонусів працівників» на ст. 12.

Якщо ви маєте **жетон прихильності королеви**, то набираєте 3 очки престижу.

Тепер починається підрахунок очок за бонуси на ігровому полі в такому порядку:



3. **Більшість у кожній з 5 Зал**

Гравці, що займуть 1-е і 2-е місце за кількістю зданого в оренду одягу в кожній Залі, отримують очки престижу. Кількість очок зображена в прямокутнику на ділянці кожної Зали: гравець з найбільшою кількістю одягу отримує більше число очок престижу, а другий за кількістю одягу – менше число очок престижу.

У разі нічиєї перевагу отримує гравець, що має більше одягу на місцях для гостей Майстра в цій Залі. Якщо далі нічия, то перевагу здобуває той, хто фінансував декорацію музиканта. Якщо й такого гравця немає, тоді всі гравці з однаковою найбільшою кількістю одягу отримують повний розмір нагороди. Якщо є нічия за перше місце, то ніхто не отримує очок престижу за 2-е місце в цій Залі.

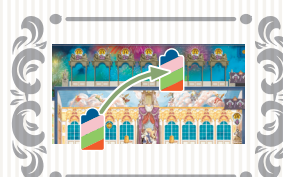
Окреме правило для гри вдвох: У кожній із Зал очки престижу здобуває лише той гравець, що має більшість. Ніхто не отримує очки престижу за 2-е місце.

4. **Більшість за феєрверками**



Залежно від сторони поля, гравець із найбільшою кількістю профінансованих декорацій на ділянці Тераси набирає 7 чи 6 очок престижу. Другий за кількістю профінансованих декорацій гравець набирає 3 чи 2 очки престижу. У разі нічиєї перевага залишається на боці гравця, що зайняв фішкою своєї торгової марки найдорожче місце декорації феєрверка (якнайдалі праворуч).

Окреме правило для гри вдвох: Лише гравець із найбільшою кількістю профінансованих феєрверків набирає очки престижу. Ніхто не набирає очки престижу за 2-е місце.



5. **Споглядання феєрверків на Терасі**

Тепер кожен гравець може призначити по одній зі своїх плиток одягу з Королівської зали на кожну профінансовану ним декорацію феєрверка на Терасі. Просто перемістіть плитку одягу зі своєю торговою маркою з Королівської зали на профінансоване вами місце декорації феєрверка. Якщо ви маєте в Королівській залі менше одягу, ніж профінансованих місць декорації феєрверка, то всі вільні місця так і залишаться незайнятими. Якщо ви маєте в Королівській залі більше одягу, ніж профінансованих місць декорації феєрверка, то можете вибрати, яку саме плитку одягу перемістити на Терасу. Решта одягу залишиться в Королівській залі.

6. **Статуї**



Кожна фішка вашої торгової марки на декорації Статуї дає вам 2 очки престижу за кожен інакший колір (до чотирьох) вашого одягу на полі (синій, рожевий, зелений, оранжевий). Це означає, що ви можете отримати щонайбільше 8 очок престижу за Статую.

Важливо!

Якщо ви профінансували кілька Статуй, то мусите використати різні набори одягу (до 4-х кольорів) для кожної Статуї. Інакше кажучи, ви не можете використати той самий одяг більше ніж для 1 Статуї.

Приклад

Роман має 2 фішки торгової марки на Статуях. Усього на полі він має 7 плиток одягу. Перший набір з 4 різних кольорів дає йому 8 очок престижу, а другий набір з 2 плиток одягу різних кольорів (синього й зеленого) – 4 очки престижу. Третя плитка зеленого одягу не дає очок.



7. **Очки за фішки торгових марок**

Нарешті, порахуйте очки престижу за всі фішки торгових марок на плитках одягу, місцях декорацій і ділянці бонусу «Усі зали». Почніть з першого гравця. На більшості зайнятих місць кількість очок зображена внизу. Рахуючи очки за фішки торгових марок на плитках одягу на Терасі, помножте очки, вказані на кожному одязі, на число (2 або 3) над місцем на Терасі.

Перемагає гравець, що після фінального підрахунку має найбільше очок престижу. У разі нічиєї перемагає той, у кого залишилося більше ліврів.

ОГЛЯД БОНУСІВ ПРАЦІВНИКІВ

Карти початкових працівників

	Немає бонусу.
	Заплатіть 1 лівр, щоб отримати 1 маркер мережива або 1 маркер ниток (лише один раз).
	Виконайте 1 додаткову дію «Придбати матеріали» (незалежно від своєї основної дії).
	Візьміть 2 ліври з банку.

Карти працівників рівня I

	Візьміть 1 лівр з банку.
	Делегуйте будь-якого 1 свого працівника (включаючи цього). Перед вилученням карти з гри використайте бонус працівника (ви не отримуєте ліврів за делегування цього працівника).
	Заплатіть 1 лівр і візьміть навмання 1 жетон матеріалів з мішечка. Як завжди, або залиште собі його як шовк, поклавши на підставку, або одразу скиньте й отримайте мереживо/нитки (лише один раз).
	Виконайте 1 додаткову дію «Придбати матеріали» (незалежно від своєї основної дії).
	Безплатно візьміть навмання 1 жетон матеріалів з мішечка. Як завжди, або залиште собі його як шовк, поклавши на підставку, або одразу скиньте й отримайте мереживо/нитки (лише один раз).
	Безплатно візьміть 1 маркер мережива або ниток (лише один раз).

Карти працівників рівня II

	Візьміть з банку 1 лівр за кожен свій синій одяг на полі та 2 ліври за кожен свій зелений одяг на полі.
	Виконайте 1 додаткову дію «Пошити одяг» (незалежно від своєї основної дії). Коли ви шиете одяг, що потребує синіх чи рожевих рулонів шовку, можете використати на 1 рулон менше (синій АБО рожевий). Однак цієї дією ви не можете пошити одяг Майстра.
	Делегуйте будь-якого свого працівника. Перед тим як скинути карту з гри, візьміть певну кількість ліврів з банку залежно від типу працівника: Майстер – 8, Підмайстер – 5, Учень – 2 (бонус цього працівника не можна використати).
	Наберіть 1 очко престижу за кожні 2 декорації, профінансовані вами (за винятком бонусу «Усі зали»).

Карти працівників рівня III

	Візьміть з банку 1 лівр за кожну декорацію, профінансовану вами (за винятком бонусу «Усі зали»).
	Наберіть 1 очко престижу за кожен свій набір з 3 плиток одягу на ігровому полі.
	Виконайте 1 додаткову дію «Фінансувати декорацію» (незалежно від своєї основної дії) зі знижкою у 5 ліврів.
	Візьміть з банку стільки ліврів, скільки всього маєте карт працівників. 5 чи 6 карт: 2 ліври; 7 чи 8 карт: 6 ліврів; 9 чи 10 карт: 10 ліврів; 11 чи більше карт: 14 ліврів.

Карти працівників рівня IV

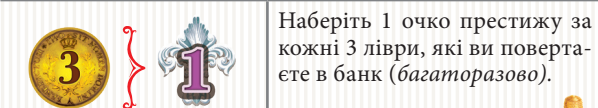
	Візьміть з банку стільки ліврів, скільки всього маєте карт працівників. 5 чи 6 карт: 1 лівр; 7 чи 8 карт: 3 ліври; 9 чи 10 карт: 5 ліврів; 11 чи більше карт: 7 ліврів.
	Виконайте 1 додаткову дію «Пошити одяг» (незалежно від своєї основної дії). Коли ви шиете одяг, що потребує зелених рулонів шовку, можете використати на 2 рулони зеленого шовку менше. Однак цієї дією ви не можете пошити одяг Майстра.
	Візьміть з банку 2 ліври за кожен свій рожевий одяг на полі й наберіть 1 очко престижу за кожен свій оранжевий одяг на полі.
	Наберіть 1 очко престижу за кожні 4 ліври, які ви повертаєте в банк (багаторазово).

Карти працівників рівня V

	Візьміть 1 лівр з банку за кожну свою плитку одягу на ігровому полі.
	Наберіть 1 очко престижу за кожні 2 профінансовані вами декорації (за винятком бонусу «Усі зали»).
	Наберіть 1 очко престижу за кожен свій набір з 2 плиток одягу на ігровому полі.
	Скиньте будь-яку кількість жетонів матеріалів та наберіть очки престижу за рулони шовку на цих жетонах. 1 очко престижу за кожен оранжевий чи зелений рулон шовку та 1 очко престижу за будь-яку комбінацію з двох рулонів (рожевого і/або синього) шовку.

ДОПОВНЕННЯ «СКРИНЬКА З КОШТОВНОСТЯМИ»

Карти працівників рівня VI



Наберіть 1 очко престижу за кожні 3 ліври, які ви повертаєте в банк (*багаторазово*).



Виконайте 1 додаткову дію «Фінансувати декорацію» (*незалежно від своєї основної дії*) зі знижкою в 10 ліврів.



5-6 : 2
7-8 : 5
9-10 : 8
11+ : 11

Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть очки престижу залежно від загальної кількості своїх карт працівників.

5 чи 6 карт: 2 очки престижу;
7 чи 8 карт: 5 очок престижу;
9 чи 10 карт: 8 очок престижу;
11 чи більше карт: 11 очок престижу.



Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 3 очки престижу за кожен набір з 1 мережива й 1 ниток, які ви повернете в запас (*багаторазово*).



Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 3 очки престижу за кожен свій набір з 2 плиток одягу на місцях гостей Майстра.



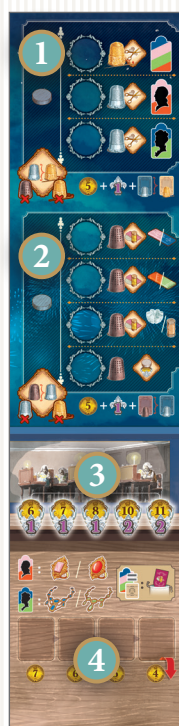
Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 2 очки престижу за кожен свій набір з 1 жіночої сукні й 1 чоловічого костюма на ігровому полі (*незалежно від їхніх кольорів і розміщення на ігровому полі*).

Доповнення «Скринька з коштовностями» значно урізноманітнює гру.

- У грі з'являються кольє й персні, які ви можете давати в оренду разом з одягом.
- Нові спеціалізовані Учні зухвало ставлять свої умови, перш ніж їх можна буде найняти, однак вони дають багато очок престижу.
- Ваші працівники тепер можуть скласти екзамени й набувати нових умінь.

КОМПОНЕНТИ

1 планшет ювеліра



- 1 Початкове місце ділянки екзамену на Майстра й завдання
- 2 Початкове місце ділянки екзамену на Підмайстра й завдання
- 3 Декорації Ювеліра
- 4 Ділянка з коштовностями

28 карт працівників

(з відповідними позначками у правому верхньому куті)



9 нових Майстрів
(рівень V)



9 нових Підмайстрів
(рівень II)



10 спеціалізованих
Учнів (рівень 0)

24 жетони коштовностей



1 мішечок для коштовностей



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування до гри відбувається як завжди, за винятком наступного:

- поклавши ігрове поле посередині стола («Приготування», крок 1), помістіть **планшет Ювеліра** праворуч ігрового поля. Потім покладіть **24 жетони коштовностей у мішечок для коштовностей** і добре їх перемішайте. Покладіть мішечок біля планшета Ювеліра. Кожен гравець розміщує 1 фішку своєї торгової марки на початкове місце ділянки екзамену на Підмайстра.
- готуючи колоду працівників («Приготування», крок 3), виконайте такі зміни для карт рівня V та рівня II:
 - о **карти працівників рівня V:**

перед тим як перетасувати карти рівня V і покласти їх долілиць зверху колоди працівників, візьміть **2 Майстрів** з карт працівників рівня V базової гри й додайте їх до **9 нових Майстрів** з доповнення «Скринька з коштовностями». Перетасуйте ці 11 карт Майстрів і покладіть їх колодою долілиць поруч ділянки екзамену на Майстра на планшеті Ювеліра.

Потім візьміть 2 карти з цього стосу й перетасуйте долілиць із рештою карт Учнів і Підмайстрів рівня V базової гри. Тепер покладіть ці 4 карти долілиць зверху колоди наймів працівників, як карти рівня V.

Загальна примітка.

Монета з білими цифрами вказує, скільки ліврів ви **отримуєте** з банку.



Монета з чорними цифрами вказує, скільки ліврів ви **платите** в банк.



о карти працівників рівня II:

перед тим як перетасувати карти рівня II й покласти їх долілиць зверху колоди працівників, візьміть **2 Підмайстрів** з карт працівників рівня II базової гри й додайте їх до **9 нових Підмайстрів** з доповнення «Скринька з коштовностями». Перетасуйте цих 11 Підмайстрів і покладіть їх колодою долілиць поруч ділянки *екзамену на Підмайстра* на планшеті Ювеліра.

Потім візьміть 2 карти з цього стосу й перетасуйте долілиць із рештою карт Учнів і Майстрів рівня II базової гри. Тепер покладіть ці 4 карти долілиць зверху колоди наймів працівників, як карти рівня II.

• перетасуйте **10 спеціалізованих Учнів** і роздайте долілиць по **1 Учневі** кожному гравцеві. Не дивлячись, поверніть решту карт цих Учнів у коробку.

о Кожен гравець може будь-коли подивитися свою карту спеціалізованого Учня, але вона мусить завжди лежати долілиць поруч його планшета. Спеціалізований Учень – це не частина колоди карт працівників гравця. Його можна найняти лише пізніше, коли гравець виконає певні умови.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра проходить за звичними правилами. Однак це доповнення розширяє структуру деяких фаз й доступні варіанти деяких дій.

Ось усі доповнення й зміни, подані за порядком, у якому вони з'являються в базовій грі.

ФАЗА 1:

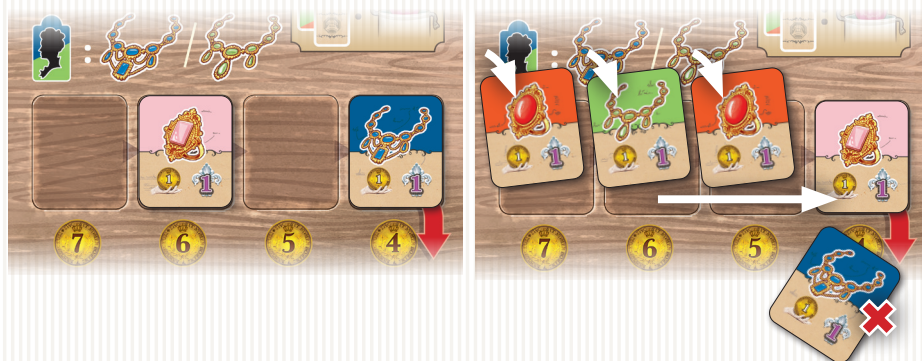
ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОГО РАУНДУ

Це доповнення додає новий крок Е до звичайного приготування:

Е) Нові жетони коштовностей

Заповніть місця для коштовностей на планшеті Ювеліра новими жетонами коштовностей, взятими навмання з мішечка з коштовностями:

- 1) якщо на крайньому правому місці ділянки коштовностей залишається жетон коштовності, вилучіть його з гри й поверніть у коробку;
- 2) потім зсуньте в кінець правого краю решту жетонів коштовностей, щоб заповнити вільні місця;
- 3) нарешті, візьміть навмання з мішечка з коштовностями жетони й заповніть кожне вільне місце для коштовностей. Якщо вам бракуватиме жетонів, щоб заповнити всі вільні місця, то крайні ліві місця залиште вільними.



ФАЗА 3:

ВИКОНАННЯ ДІЙ

Це доповнення може вплинути на виконання таких основних дій, як «Пошити одяг», «Найняти нового працівника» і «Фінансувати декорацію». Також з'являються дві нові дії, які можна вибирати серед основних дій: «Скласти екзамен на Підмайстра» і «Скласти екзамен на Майстра».

3. Пошити одяг

Можна виконувати лише Майстром чи Підмайстром

Дію «Пошити одяг» виконують як завжди. Якщо ви продаєте одяг, нічого не змінюється. Однак, якщо ви даєте одяг в оренду, то застосовуються певні зміни.

Перед тим як розмістити одяг у Залі, ви можете придбати 1 жетон коштовності з ділянки коштовностей на планшеті Ювеліра й дати його в оренду разом із цим одягом. Однак для цього потрібно виконати такі умови:

- 1) ви мусите мати фішку торгової марки на місці декорації на планшеті Ювеліра. Дивіться «Фінансувати декорацію»;
- 2) разом із жіночою сукнею ви можете дати в оренду лише жетон коштовності з колье. Разом із чоловічим костюмом ви можете дати в оренду лише жетон коштовності з перснем;
- 3) ви мусите заплатити в банк кількість ліврів, зображену під місцем для коштовності, де купуєте жетон коштовності.

Якщо ви виконали ці всі умови, візьміть жетон коштовності й покладіть його горілиць перед собою. **Якщо колір жетона коштовності й основний колір одягу збігаються, також отримайте 1 жетон матеріалів, узявши його навмання з мішечка з матеріалами.** Як завжди, ви мусите негайно вирішити, чи залишити його собі як рулони шовку й покласти таємно на свою підставку, чи скинути й отримати вказане мереживо і/або нитки.

4. Найняти нового працівника

Можна виконувати лише Майстром

Замість наймання нового працівника з ділянки наймів на ігровому полі, **ви можете раз за гру найняти** спеціалізованого Учня, якого ви безплатно отримали на початку гри. Однак ви можете це зробити, лише якщо ви виконали умову його наймання. Ця умова вказана в сірій (лівій) частині разом із зображенням бонусу цього працівника внизу карти. Докладніше огляд умов наймання спеціалізованих Учнів дивіться на ст. 16.

Якщо ви виконуєте умову, візьміть карту учня собі на руку. Відтепер, **щоразу граючи цього Учня, ви набиратимете 3 очки престижу** як бонус працівника, вказаний у правій нижній частині його карти.

Примітка.

Умова наймання мусить виконуватися лише в момент наймання, а потім нею можна нехтувати.

6. Фінансувати декорацію

Можна виконувати будь-яким працівником

У грі з'явилися нові місця для декорацій – декорації Ювеліра.

Важливо!

Кожен гравець може займати щонайбільше 1 місце декорації Ювеліра.

Примітка.

Ви можете купувати жетони коштовностей лише після того, як профінансуєте декорацію Ювеліра.



7. Скласти екзамен на Підмайстра

Можна виконувати лише Учнем

Щоб скласти екзамен на Підмайстра, ви повинні зіграти карту Учня й виконати такі умови:

- 1) ви мусите мати фішку торгової марки на початковому місці ділянки екзамену на Підмайстра;
- 2) ви мусите виконати кожне з 4 екзаменаційних завдань Підмайстра на планшеті Ювеліра;

Примітка.

Коли впродовж гри ви виконуєте ці завдання, одразу кладіть на них по фішці своєї торгової марки.

- 3) ви мусите заплатити 5 ліврів у банк за складання екзамену на Підмайстра.

Виконавши ці умови, негайно зробіть такі кроки:

- 1) наберіть 1 очко престижу;
- 2) як хочете, можете використати бонус працівника, вказаний на зіграній карті Учня;
- 3) вилучіть з гри зіграну карту Учня, повернувши її в коробку;
- 4) тепер візьміть усю колоду Підмайстрів і виберіть будь-якого з них. Додайте його собі на руку, а колоду поверніть долілиць на її місце;
- 5) заберіть свої 4 фішки торгових марок із завдань і поверніть їх до свого запасу;
- 6) перемістіть фішку своєї торгової марки з початкового місця ділянки екзамену на Підмайстра на початкове місце ділянки екзамену на Майстра.

8. Скласти екзамен на Майстра

Можна виконувати лише Підмайстром

Можна виконувати лише Учнем

Щоб скласти екзамен на Майстра, ви мусите зіграти карту Підмайстра й виконати такі умови:

- 1) ви мусите мати фішку торгової марки на початковому місці ділянки екзамену на Майстра;
- 2) ви мусите виконати кожне з 3 екзаменаційних завдань Майстра на планшеті Ювеліра;

Примітка.

Коли впродовж гри ви виконуєте ці завдання, одразу кладіть на них по фішці своєї торгової марки.

- 3) ви мусите заплатити 5 ліврів у банк за складання екзамену на Майстра.



Виконавши ці умови, негайно зробіть такі кроки:

- 1) наберіть 1 очко престижу;
- 2) як хочете, можете використати бонус працівника, вказаний на зіграній карті Підмайстра;
- 3) вилучіть з гри зіграну карту Підмайстра, повернувши її в коробку;
- 4) тепер візьміть усю колоду Майстрів і виберіть будь-якого з них. Додайте його собі на руку, а колоду поверніть долілиць на її місце;
- 5) Заберіть свої 3 фішки торгових марок із завдань і поверніть їх до свого запасу;
- 6) Перемістіть фішку торгової марки з початкового місця ділянки екзамену на Майстра на початкове місце ділянки екзамену на Підмайстра.

Ви можете по черзі складати обидва типи екзаменів так часто, як захочете. Однак кожен з них треба завершити перед тим, як почати інший. Ви можете завершувати екзаменаційні завдання лише тоді, коли маєте фішку торгової марки на початковому місці ділянки екзамену.

Екзаменаційні завдання

Ви автоматично завершуєте екзаменаційне завдання під час будь-якого зі своїх ходів, щойно виконуєте дію, вказану на ділянці екзамену. Завершивши завдання, одразу покладіть фішку своєї торгової марки на це місце.

	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Учня виконуєте дію «Придбати матеріали» й отримуєте жетон матеріалів із зображенням принаймні 1 рулону синього і/або рожевого шовку (жетон треба зберегти як шовк).
	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Учня виконуєте дію «Придбати матеріали» й отримуєте жетон матеріалів із зображенням принаймні 1 рулону зеленого і/або оранжевого шовку (жетон треба зберегти як шовк).
	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Учня виконуєте дію «Придбати матеріали» й отримуєте жетон матеріалів із зображенням мерехтливої і/або нитки (жетон треба скинути, щоб узяти відповідні матеріали).
	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Учня виконуєте дію «Фінансувати декорацію».

	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Підмайстра виконуєте дію «Пошити одяг» і шиєте жіночу сукню.
	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Підмайстра виконуєте дію «Пошити одяг» і шиєте чоловічий костюм.
	Це завдання вважають завершеним, щойно ви за допомогою Майстра виконуєте дію «Пошити одяг».

- За одну дію ви можете завершити лише 1 екзаменаційне завдання. Наприклад, якщо ви за допомогою Учня виконуєте дію «Придбати матеріали» й берете жетон матеріалів із зображенням синього й зеленого рулонів шовку, то мусите вибрати, яке завдання завершити (придбати синій шовк або зелений шовк).
- Однак, якщо можливо, вам дозволяється завершити одне завдання, виконавши працівником основну дію, а потім інше завдання – за допомогою бонусу працівника, якщо бонусна дія точно відповідає умові завдання (для Учня це бонуси Придбати матеріали або Фінансувати декорацію, а для Підмайстра – Пошити одяг).

ФАЗА 4:

ОТРИМАННЯ ДОХОДУ

Крім звичних способів отримання доходу, тепер у грі є нове джерело:



- кожен гравець бере **1 лівр** з банку за **кожен свій жетон коштовності**.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри й фінальний підрахунок очок відбуваються як завжди. Однак під час фінального підрахунку:

- після обміну ліврів на очки престижу кожен гравець набирає **1 очко престижу** за **кожен свій жетон коштовності**.




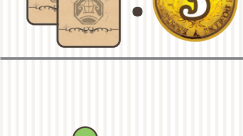




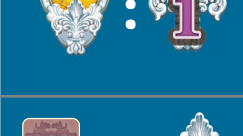
Умови наймання

	Ви мусите мати на ігровому полі принаймні 3 чоловічі костюми.
	Ви мусите мати на ігровому полі принаймні 3 жіночі сукні.
	Ви мусите мати на ігровому полі принаймні 3 плитки одягу на місцях для гостей Майстра.
	Ви мусите мати принаймні 30 ліврів у своєму запасі.
	Ви мусите мати принаймні 3 жетони коштовностей.
	Ви мусите викласти фішки своїх торгових марок принаймні на 3 різні типи місць для декорацій (Музиканти, Феєрверки, Ювелір, Кухня, Статуї).
	Ви мусите мати принаймні 4 жетони матеріалів, 2 маркери мережив і 2 маркери ниток у своєму запасі.
	Ви мусите мати принаймні 5 очок престижу. Тут не враховуються очки престижу, які ви наберете наприкінці гри.
	Ви мусите принаймні раз скласти екзамен на Майстра.
	Ви мусите бути представлені у кожній з 5 Зал (тобто мати фішку своєї торгової марки принаймні на 1 плитці одягу чи місці декорації в кожній Залі).

Нові бонуси Підмайстрів

	Виберіть 1 працівника зі своєї закритої колоди працівників і горілиць покладіть його праворуч свого планшета. Потім негайно використайте бонус цього працівника.
	Виконайте бонусну дію працівника, що лежить зверху скиду працівників будь-якого суперника (використайте цей бонус, ніби ви самі щойно зіграли цього працівника).
	Візьміть з банку по 1 лівру за кожну Залу, де ви представлені (тобто коли ви маєте принаймні одну фішку торгової марки на 1 одязі чи 1 декорації).
	Візьміть з банку стільки ліврів, скільки всього маєте карт працівників: 4 карти = 6 ліврів; 5 карт = 5 ліврів; 6 карт = 4 ліври; 7 чи більше карт = 2 ліври.
	Візьміть 3 ліври з банку за кожен свій набір з 2 фішок торгових марок на декораціях (за винятком бонусу «Усі зали»).
	Виконайте 1 додаткову дію «Пошити одяг» (незалежно від своєї основної дії). Ви мусите продати цей одяг за ціною, вказаною на плитці. Ви також отримуєте 1 очко престижу. Однак цієї дією ви не можете пошити одяг Майстра (плитка із золотим наперстком).
	Виберіть 1 Залу. Наберіть 1 очко престижу за кожен свій набір з 2 плиток одягу в цій Залі.
	Візьміть 3 ліври з банку за кожні 2 свої персні.
	Наберіть 1 очко престижу за кожні 3 свої жетони коштовностей.

Нові бонуси Майстрів

	Виберіть 1 Залу. Візьміть 2 ліври з банку за кожен свій одяг у цій Залі.
	Наберіть 1 очко престижу за кожную свою пару із синьої й зеленої суконь на ігровому полі (незалежно від їхнього розташування).
	Візьміть 3 ліври з банку за кожні 2 свої плитки одягу на місцях для гостей Майстра.
	Візьміть 3 ліври з банку за кожні 2 свої жетони коштовностей.
	Візьміть 4 ліври з банку, якщо ви не маєте зелених жіночих суконь на ігровому полі. Візьміть 5 ліврів з банку, якщо ви не маєте оранжевих чоловічих костюмів на ігровому полі. Ви можете взяти 9 ліврів з банку, якщо виконуєте обидві умови.
	Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 6 очок престижу за кожен свій повний набір коштовностей (1 синє кольє, 1 зелене кольє, 1 рожевий перстень і 1 оранжевий перстень).
	Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 3 очки престижу за кожен свій набір із 2 кольє (будь-яка комбінація кольорів).
	Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 1 очко престижу за кожную фішку своєї торгової марки на декораціях (за винятком бонусу «Усі зали»).
	Одноразовий бонус наприкінці гри: наберіть 3 очки престижу за кожен свій набір з 2 Учнів серед усіх своїх карт працівників.

СОЛО-ГРА

«МАДАМ ДЮ БАРРІ»

Соло-гра «Мадам дю Баррі» для базової гри «Рококо (делюкс-версія)» та доповнення «Скринька з коштовностями» (за бажанням). Приблизна тривалість гри: 40–60 хв.

ВМІСТ

25 карт мадам дю Баррі

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Примітка. Усі правила виділені світло-коричневим (як ось це) застосовують лише тоді, коли ви граєте з доповненням «Скринька з коштовностями».

Дотримуйтеся вказівок приготування до базової гри та доповнення «Скринька з коштовностями», проте з такими змінами:

Під час кроку 6 приготування мадам дю Баррі отримує ті самі компоненти, що й гравець. Однак її карти початкових працівників треба покласти долілиць на її планшет. Ці карти не будуть активно використовуватися впродовж гри, їх порахують лише як колоду працівників під час фінального підрахунку.

- 1 Запас карт
- 2 Карти руки
- 3 Колода працівників
- 4 Скид



Під час кроку 9 вона отримує 1 мереживо й 1 нитки, але не отримує ліврів.

Під час кроку 10 вона отримує наперсток першого гравця.

Коли ви граєте з доповненням «Скринька з коштовностями», мадам дю Баррі кладе фішку своєї торгової марки на початкове місце ділянки екзамену на Підмайстра, але не отримує спеціалізованого Учня.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Мадам дю Баррі ніколи ані бере, ані платить грошей.

Щодо ходів гравця, то їх виконують за правилами базової гри та доповнення «Скринька з коштовностями» без змін.

Однак ходи мадам дю Баррі виконують за трохи іншими правилами.

ФАЗА 1:

ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОГО РАУНДУ

Щораунду ви перетасовуєте всі 25 карт мадам дю Баррі й кладете їх долілиць ліворуч її планшета (це її **запас карт**, який не треба плутати з її колодою працівників над планшетом).

ФАЗА 2:

ВИБІР ТРЬОХ КАРТ ПРАЦІВНИКІВ

Мадам дю Баррі не вибирає 3 карти руки, а бере 4 **верхні карти** зі свого запасу карт. Покладіть ці карти стосом долілиць як **карти руки** на її планшет, між її запасом карт і скидом.

ФАЗА 3:

ВИКОНАННЯ ДІЙ

У кожен свій хід мадам дю Баррі відкриває **верхню** карту зі своїх карт **руки** й виконує дію, зображену на цій карті. Потім цю карту треба покласти горілиць до її скиду.

Загальна примітка.

Щоразу, коли мадам дю Баррі взагалі не може виконати дію через наявність вільних місць чи щось схоже, вона **натомість набирає 3 очки престижу**.

Мадам дю Баррі доступні лише такі основні дії:

1. Здобути прихильність королеви

Якщо жетон прихильності королеви є на ділянці прихильності на ігровому полі, мадам дю Баррі бере його й розміщує перед собою. Незалежно від того, чи вона зможе здобути прихильність королеви, чи ні, вона завжди набирає 3 очки престижу за цю дію.

2. Придбати матеріали

Мадам дю Баррі бере всі доступні жетони матеріалів з однієї шухляди (1-ї, 2-ї або 3-ї) або того самого місця в усіх 3 шухлядах (ліворуч, по центру, праворуч), як вказано на карті, та кладе їх долілиць до свого запасу.

Щоразу, коли вона бере жетони матеріалів за допомогою цієї (і тільки цієї) дії та готується до складання екзамену на Підмайстра, помістіть 1 фішку її торгової марки на відповідне верхнє вільне місце екзаменаційних завдань на Підмайстра, якщо можливо. Щойно всі 4 місця будуть зайняті, мадам дю Баррі **негайно** складає екзамен на Підмайстра, як описано.

Якщо на вказаних шухлядах чи місцях у шухлядах немає матеріалів, мадам дю Баррі натомість набирає 3 очки престижу.

3. Пошити одяг

Мадам дю Баррі шие 1 одяг безплатно, тобто вона не платить грошей і не скидає ніяких матеріалів. Карта визначає, який одяг вона шие:



У цьому прикладі мадам дю Баррі шие **другий** одяг праворуч (рахуються лише плитки одягу, а не вільні місця).

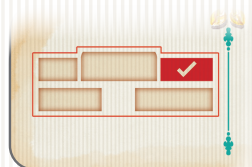
Якщо плиток одягу менше, ніж вимагає умова карти, то вона шие найдорожчий одяг.

Щоразу, коли вона шие одяг і готується до складання екзамену на Майстра, помістіть 1 фішку торгової марки на відповідне верхнє вільне місце екзаменаційних завдань на Майстра, якщо можливо. Для верхнього місця вона мусить пошити одяг із символом золотого наперстка. Щойно всі 3 місця будуть зайняті, мадам дю Баррі **негайно** складає екзамен на Майстра.

Якщо на ділянці ескізів немає плиток одягу, мадам дю Баррі натомість набирає 3 очки престижу.

Мадам дю Баррі **завжди дає в оренду** пошитий одяг і ніколи не продає. Відкрийте одну додаткову карту із запасу карт і покладіть її горілиць до її скиду карт. Тепер нижня частина цієї визначає:

1. ...куди розмістити одяг



Розмістіть плитку одягу в Залу, виділену на нижній лівій половині карти. У цій Залі виберіть найдорожче вільне місце для гостя. Якщо можливо, виберіть місце для гостя Майстра. Якщо доступно кілька місць, виберіть те, яке має бонусну нагороду (1. **Жетон матеріалів**, 2. **Мереживо або нитки**, 3. **Ліври**).

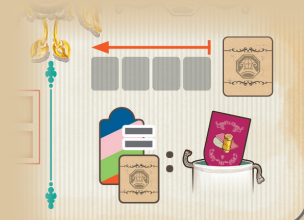
Якщо нагородою є жетон матеріалів, мадам дю Баррі отримує випадковий жетон з мішечка з матеріалами, який ви не відкриваєте. Вона ніколи не бере ліврів.

Якщо виділена Зала заповнена, відкрийте іншу карту, аж поки не матимете принаймні одне вільне місце у виділеній Залі.

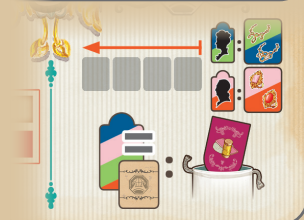
2. ...чи можна придбати жетон коштовності

Символ у нижній правій частині карти визначає, чи мадам дю Баррі може придбати й дати в оренду коштовності разом з одягом, чи ні. Щоб мати можливість придбати жетон коштовності, її фішка торгової марки мусить бути на **місці декорації Ювеліра**.

Можливі символи:



Вона може придбати найдешевшу коштовність того ж кольору, що й одяг, якщо такий жетон коштовності доступний. Покладіть жетон коштовності до її запасу. Як бонус за відповідність кольорів, вона також бере випадковий жетон з мішечка з матеріалами, який ви не відкриваєте, і кладе до свого запасу.



Вона може придбати найдешевшу коштовність, що пасує до одягу – перстень до чоловічого костюма й кільце до жіночої сукні – якщо такий жетон коштовності доступний. Покладіть жетон коштовності до її запасу. Якщо ця коштовність до того ж збігається кольором з одягом, вона бере випадковий жетон з мішечка з матеріалами, який ви не відкриваєте, і кладе до свого запасу.



Вона не може придбати коштовність до цього одягу.

4. Найняти нового працівника

Мадам дю Баррі безплатно наймає нового працівника.

Карта визначає, якого працівника вона наймає:



У цьому прикладі мадам дю Баррі наймає **другого** працівника ліворуч (рахуються лише карти працівників, а не вільні місця). Якщо доступна лише одна карта працівника, то його треба найняти.

Важливо!

Якщо можна найняти (у раундах 5, 6, або 7) **будь-якого** працівника з **фінальним бонусом**, то мадам дю Баррі **завжди** наймає працівника з фінальним бонусом, що в ту мить дає їй найбільше очок престижу, незалежно від напрямку й числа, вказаних на карті. Якщо кілька працівників дають ту саму кількість очок престижу, вона вибирає того працівника, що на ту мить дає більше очок престижу вам. Якщо працівники однакові, вона вибирає першого з них за напрямком, вказаним на карті.

Додайте найнятого працівника до її **колоди працівників** над її планшетом.

Щоразу, коли вона наймає нового працівника, також додайте **1 карту долілиць** із її запасу карт (**не** нового найнятого працівника з колоди працівників) до її карт руки. Це означає, що мадам дю Баррі виконуватиме ще один хід у цьому раунді.

Якщо немає доступних карт працівників для наймання, мадам дю Баррі натомість отримує 3 очки престижу.

6. Фінансувати декорацію

Мадам дю Баррі безплатно фінансує одну декорацію. Карта визначає, яку декорацію можна профінансувати:



Феєрверки



Кухня



Музиканти



Статуї



Якщо мадам дю Баррі ще не розмістила фішку своєї торгової марки на місце декорації Ювеліра, вона зараз безплатно розміщує свою фішку на **найдешевше** вільне місце декорації Ювеліра. Це дозволить їй купувати коштовності для майбутніх дій «Пошити одяг».

В іншому разі вона безплатно розміщує свою фішку торгової марки на **найдешевше** вільне місце декорації вказаного типу.

Щоразу, коли вона фінансує декорацію за допомогою цієї дії й готується до складання екзамену на Підмайстра, покладіть 1 фішку торгової марки на відповідне вільне місце її екзаменаційних завдань на Підмайстра, якщо можливо. Щойно всі 4 місця будуть зайняті, мадам дю Баррі **негайно** складає екзамен на Підмайстра.

Якщо доступних місць декорацій вказаного типу немає, мадам дю Баррі натомість набирає 3 очки престижу.

Примітка.

Пам'ятайте, що гравець може розміщувати лише по 1 фішці торгової марки на кожній половині Кухні. Те саме стосується й мадам дю Баррі.

7. Скласти екзамен на Підмайстра

Щойно Учень мадам дю Баррі виконає всі вимоги до складання екзамену на Підмайстра (вона не повинна платити 5 ліврів), вона **негайно** складає екзамен на Підмайстра й виконує такі кроки:

- набирає 1 очко престижу;
- навмання прибирає будь-якого 1 Учня (*але не рівня VI*) зі своєї **колоди працівників** над її планшетом і повертає у коробку;
- таємно додає 1 випадкову карту з колоди Підмайстрів над ділянкою екзамену на Підмайстра до своєї **колоди працівників**;
- **додає 1 закриту карту** зі свого запасу карт до своїх карт руки. Це означає, що мадам дю Баррі виконуватиме ще один хід у цьому раунді;
- прибирає всі фішки своїх торгових марок із місць екзаменаційних завдань на Підмайстра й повертає їх до свого запасу;
- переміщає свою фішку торгової марки з початкового місця екзамену на Підмайстра на початкове місце екзамену на Майстра.

8. Скласти екзамен на Майстра

Щойно Підмайстер мадам дю Баррі виконає всі вимоги до складання екзамену на Майстра (вона не повинна платити 5 ліврів), вона **негайно** складає екзамен на Майстра й виконує такі кроки:

- набирає 1 очко престижу;
- навмання прибирає будь-якого 1 Підмайстра зі своєї **колоди працівників** над її планшетом і повертає у коробку;
- таємно додає 1 випадкову карту з колоди Майстрів над ділянкою екзамену на Майстра до своєї **колоди працівників**;
- **додає 1 закриту карту** зі свого запасу карт до своїх карт руки. Це означає, що мадам дю Баррі виконуватиме ще один хід у цьому раунді;
- прибирає всі фішки своїх торгових марок із місць екзаменаційних завдань на Майстра й повертає їх до свого запасу;
- переміщає свою фішку торгової марки з початкового місця екзамену на Майстра на початкове місце екзамену на Підмайстра.

БОНУС «УСІ ЗАЛИ»

Щойно мадам дю Баррі буде представлена в кожній з 5 Зал або одягом, або завдяки фінансуванню декорації (музиканти), негайно покладіть 1 фішку її торгової марки на найдорожче вільне місце ділянки бонусу «Усі Зали».

ФАЗА 4: ОТРИМАННЯ ДОХОДУ

Мадам дю Баррі ніколи не отримує доходу, вона цілком задовольняється тим, що набирає чимало очок престижу...

КІНЕЦЬ ГРИ

Мадам дю Баррі бере участь у фінальному підрахунку очок, як звичайний гравець. Вона набирає очки за більшість у Залах, переміщає одяг з Королівської Зали на Терасу для феєрверків (ви робитимете це замість неї, щоб вона набрала якнайбільше очок престижу), очки за Статуї, коштовності тощо.

Вона теж набирає по 1 очку престижу за кожні 2 свої жетони матеріалів, зібрані впродовж гри (незалежно від матеріалів, зображених на них).

Перемагає гравець, що має найбільше очок престижу після фінального підрахунку очок. У разі нічиєї, звісно, перемагає мадам дю Баррі! Бажаючи перевершити результат мадам дю Баррі, неодмінно зіграйте ще раз!

«РОЗКІШНИЙ ОДЯГ»

Щоб грати з доповненням «Розкішний одяг», просто додайте плитку одягу й ресурсів до відповідних мішечків.

Доповнення «Розкішний одяг» вводить у гру 4 нові, дорожчі плитки одягу з більшими нагородами та 5 нових жетонів матеріалів з новими комбінаціями матеріалів.



Ці нові плитки одягу дозволяють набирати ще більше очок, особливо якщо їх розміщувати на Терасі для феєрверків. А втім, хоч вони й потребують більше матеріалів, ніж плитки звичайного одягу, та практично не змінюють балансу гри. Це також стосується нових жетонів матеріалів. У середньому 2 або 3 нові плитки одягу з'являтимуться у грі втроях чи вчотирьох.

«Розкішний одяг» органічно вписується в базову гру й трохи урізноманітнює її.

«СВЯТКОВИЙ ОДЯГ»

Щоб грати з доповненням «Святковий одяг», відкладіть убік 4 плитки святкового одягу, аж поки не завершите фазу 1 «Приготування до нового раунду» першого раунду. Наприкінці цієї фази додайте 4 плитки святкового одягу в мішечок з одягом і добре перемішайте їх.

Святковий одяг шийють так само, як і решту одягу. Однак його ніколи не можна продавати. Заплативши гроші та скинувши потрібні матеріали за святковий одяг, гравець негайно отримує одноразовий бонус очок престижу (див. нижче). Потім плитку треба перевернути й покласти на ігрове поле разом з фішкою торгової марки як завжди.

«Святковий одяг» додає до гри 4 нові, дуже гарні плитки одягу.

Бонуси очок престижу



Негайно наберіть 2 очки престижу за кожен свій набір з 1 жіночої сукні та 1 чоловічого костюма на ігровому полі (незалежно від їхніх кольорів і розміщення).



Негайно наберіть 1 очко престижу за кожну свою фішку торгової марки на декорації (за винятком бонусу «Усі зали»).



Негайно наберіть 1 очко престижу за кожну свою синю сукню на ігровому полі.



Негайно наберіть 1 очко престижу за кожен свій рожевий костюм на ігровому полі.

«ЕКСКЛЮЗИВНЕ ПОШИТТЯ»

[Доступно окремо від видання Eagle-Gryphon Games]

Доповнення «Ексклюзивне пошиття» вводить у гру 6 нових плиток одягу, 2 з яких можна використовувати лише разом з доповненням «Скринька з коштовностями». Кожна така плитка одягу винагороджує вас спеціальним бонусом, коли ви даєте одяг в оренду й розміщуєте на ігровому полі.

Покладіть плитки одягу з цього доповнення в мішечок з плитками одягу під час фази приготування. Цей одяг шийють так само, як і решту одягу. Однак після розміщення на ігровому полі ці плитки одразу дають одноразові бонуси (див. нижче).

Цей одяг можна лише давати в оренду (за винятком жіночої зеленої сукні, що дає 14 ліврів за умови продажу й оренди). Якщо немає вільних місць для розміщення цих плиток, то одяг не можна пошити.



Розміщуючи цей одяг, ви берете жетон прихильності королеви (якщо можливо) і 5 ліврів (завжди).



Розміщуючи цей одяг, ви можете делегувати будь-якого свого працівника. Ви отримуєте ліври, але не бонус у нижній частині його карти.



Розміщуючи цей одяг, ви безплатно отримуєте будь-який жетон матеріалів із шухляди з матеріалами. Як завжди, ви мусите одразу вирішити, чи залишити собі цей жетон як шовк, чи скинути й отримати мереживо і/або нитки.



Розміщуючи чи продаючи цей одяг, ви отримуєте 14 ліврів. Коли ви даєте його в оренду, то цей одяг рахують під час визначення більшості в Залі, й він також забезпечує вам представництво в Залі. Однак цей одяг не дає вам очок престижу.

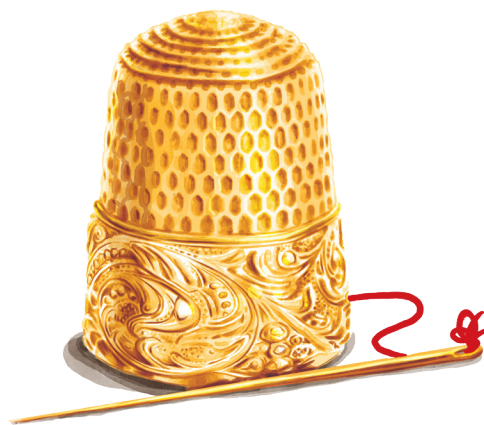


Лише з доповненням «Скринька з коштовностями»

Якщо розміщуючи цей одяг, ви вже маєте фішку своєї торгової марки на місці декорації на планшетах Ювеліра, ви безплатно отримуєте 1 коштовність БУДЬ-ЯКОГО кольору з ділянки коштовностей. Якщо коштовність збігається кольором з одягом, ви берете навання 1 жетон матеріалів з мішечка з матеріалами (як завжди, скиньте цей жетон і отримайте нитки і/або мереживо, або покладіть його на свою підставку для матеріалів).



Лише з доповненням «Скринька з коштовностями»



Творці

Базова гра

Автори

Маттіас Крамер, Луїс Мальц,
Штефан Мальц

Ілюстрації та компонування

Ієн О'Тул

Творча реалізація, розроблення правил і керівництво проектом

Ральф Г. Андерсон

Допомога в редагуванні

Метью Мейз

Українська локалізація

«Geekach Games»

Керівник проекту

Олександр Ручка

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстальник

Артур Патрихалко

Доповнення «Скринька з коштовностями»

Автори

Луїс Мальц і Штефан Мальц

Хочемо подякувати всім тестерам гри, особливо таким людям, як Анке Бінневайз, Сільке Ган і Тімо Вейл. Особливо подяка Оліверу Вестфалу за ідею екзамнів, Ані Мальц і Маттіасу Крамеру.

Доповнення (соло-гра) «Мадам дю Баррі»

Автори

Луїс Мальц і Штефан Мальц

Доповнення «Розкішний одяг»

Автори

Маттіас Крамер, Луїс Мальц,
Штефан Мальц

Доповнення «Святковий одяг»

Автори

Маттіас Крамер, Луїс Мальц,
Штефан Мальц

Доповнення «Ексклюзивне пошиття»

Автори

Луїс Мальц і Штефан Мальц



© 2020 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5.
Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.

www.geekach.com.ua
У разі потреби пишiть на:
info@geekach.com.ua

Вподобайте нас у фейсбуці:
www.facebook.com/geekach/
Стежте за нами у твіттері:
@geekach