

Настольная игра  
**Маттиаса Крамера,  
 Луиса Мальца  
 и Стефана Мальца**

для 2-5 игроков,  
 от 12 лет и старше

# Рококо



8934

Добро пожаловать в эпоху рококо. Во времена правления Людовика XV считалось хорошим тоном проводить балы, на которых важные личности, одетые с иголки, пытались перещеголять друг друга. И так как крупнейшее событие случится всего через несколько недель, все обращаются к вам с просьбами: сшить элегантный камзол тут, потрясающее платье там или сделать взнос для грандиозного фейерверка. Вскоре вы понимаете, что речь идет уже не только о вашем швейном бизнесе, но и об организации и проведении самого престижного бала эпохи... Пришло ваше время!

## Цель игры

Вы владеете швейным бизнесом и пытаетесь набрать как можно больше Очков Престижа. Каждый ход вы разыгрываете карточку Работника, который будет выполнять различные задачи, такие, например, как: наем новых Работников, пошив Платья или финансирование Декора. Вам необходимо распорядиться своими Работниками разумно, ведь не каждый Работник подходит для любой задачи. Тем более что каждый дает уникальный бонус. Некоторые из этих бонусов дают Очки Престижа, которые вы получаете в виде жетонов Очков Престижа.

После 7 раундов игра заканчивается балом и происходит финальный подсчет очков. Вы получаете Очки Престижа за некоторые бонусы Работников, за платья, которые вы дали в аренду гостям на балу, и за декорации, профинансированные вами. Игрок, набравший Очков Престижа больше, чем остальные, становится победителем в игре.

## Состав игры

**42 жетона платьев**, На каждом жетоне есть эскизная сторона и арендная сторона.

На эскизной стороне изображено:

- основной цвет Платья
- требуемые материалы для производства Платья
- денежная стоимость Платья (от 6 до 28 Ливров)
- Очки Престижа за Платье (от 2 до 4)

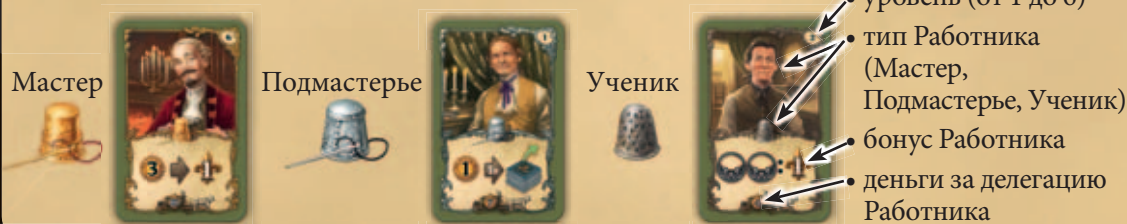
На арендной стороне изображено:

- Очки Престижа за Платье (от 2 до 4)
- женщина в **желтом** или **красном** платье ИЛИ мужчина в **зеленом** или **синем** камзоле

**Примечания:**

- Термин «Платье» обозначает как женское платье, так и мужское камзол.
- Даже если Платье включает второй цвет, оно всегда имеет только 1 основной цвет.
- Цвета Платьев никак не связаны с цветами игроков.
- Желтые платья и зеленые камзолы встречаются чаще (по 13 жетонов каждого), чем красные платья (10 жетонов) и синие камзолы (6 жетонов).

**28 карточек Работников**



**25 Стартовых карточек Работников**  
 (по 5 каждого цвета игрока, цвет указан в верхнем правом углу)



**1 Двухстороннее игровое поле**

(одна сторона для 2-3 игроков, вторая для 4-5 игроков)

**1 фишка  
 Первого Игрока**



**16 деревянных  
 фишек Кружева**



**16 деревянных  
 фишек Пряжи**



**1 Мешок**



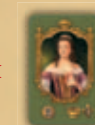
**48 Монет**



**48 жетонов  
 очков престижа**



**1 карточка  
 Расположения**



**1 карточка  
 «Финального  
 подсчета очков»**



**48 жетонов Материалов**, Каждый включает в различных комбинациях:

- Зеленый шелк
- Желтый шелк
- Красный шелк
- Синий шелк
- Пряжа
- Кружева



**80 деревянных фишек Собственности** (по 16 каждого цвета игрока)



**5 плашек Игроков**

(по 1 каждого цвета игрока)



# Подготовка к игре

Перед первой игрой осторожно отделите все картонные элементы игры.

1. Положите **Игровое поле** на центр игрового стола той стороной вверх, которая удовлетворяет требованиям количества игроков. Количество игроков на поле указано в нижнем левом углу:

2 или 3  
игрока → 2·3

4 или 5  
игроков → 4·5

Бонус «Все залы»

2. Положите **карточку Расположения** рядом с полем расположения на Игровом поле.

3. Отсортируйте 28 **карточек Работников** по уровням (с 1 по 6). Перемешайте 6 карточек «6 уровня» и сложите их стопкой лицом вниз рядом с Игровым полем.

- Затем перемешайте 4 карточки «5 уровня» и положите их лицом вниз поверх стопки карточек. Повторите тоже самое для карточек 4, 3 и 2 уровня, и наконец положите сверху получившейся стопки

перемешанные карточки «1 уровня». Эта стопка карточек называется «главная стопка Работников»

4. Перемешайте **жетоны Материалов** и положите их стопками лицом вниз рядом со **Складом** изображенным на игровом поле.

5. Сложите все **жетоны Платьев** в мешок и как следует перемешайте их. Затем положите мешок рядом с игровым полем.

## Примечания:

- Фишки Собственности, Пряжи, Кружев, Монеты, жетоны Очков Престижа считаются бесконечными. Если один из перечисленных элементов кончится, используйте что-либо из подручных средств чтобы заменить его.
- Когда вы получаете Очки Престижа, возьмите соответствующее количество из запаса жетонов Очков Престижа и положите их лицом вниз перед собой. Вы можете хранить в тайне от остальных игроков количество Очков Престижа до самого конца игры
- Деньги нельзя скрывать от остальных игроков.

10. По жребью или договоренности определите первого игрока, который получит **фишку Первого Игрока**.

9. Выдайте каждому игроку его **стартовый капитал**, который он сложит рядом с **плашкой Игрока**:

- 15 Ливров
- 1 жетон Кружева
- 1 жетон Пряжи

8. Рядом с игровым полем сложите **фишки Пряжи и Кружев**.

7. Положите **Монеты (Ливры)** рядом с Игровым полем, таким образом образуется **банк**. **Жетоны Очков Престижа** положите рядом с **банком**.

6. Каждый игрок выбирает себе **цвет** и получает следующие игровые элементы этого цвета:

- 1 **плашку Игрока**



- 5 **стартовых карточек Работников**, которые каждый игрок кладет лицом вниз рядом с левой стороной своей **плашки Игрока**.



- 16 **фишек Собственности**



В начале игры все карточки игроков лежат лицом вниз в **запасе Работников** (левая сторона **плашки Игрока**).

В начале каждого раунда игроки набирают **карточки на руку** из этого запаса. Как только игрок сыграл карточку из руки, эта карточка отправляется в **стопку сброса** лицом вверх (правая сторона его **плашки Игрока**). **Запас Работников, карточки на руке и стопка сброса** – все вместе образуют **колоду работников**.

## Ход игры

«Рококо» играется 7 раундов.

Каждый раунд состоит из 4 фаз.

Фаза 1: Подготовка к новому раунду

Фаза 2: Выбор 3 карт на руку

Фаза 3: Совершение действий

Фаза 4: Получение прибыли

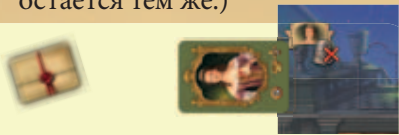
После 7 раунда (в котором стопка Работников израсходована) игра заканчивается и начинается финальный подсчет очков.

## Фаза 1: Подготовка к новому раунду

### А) Карточка расположения > Первый игрок

(игнорируется в первом раунде)

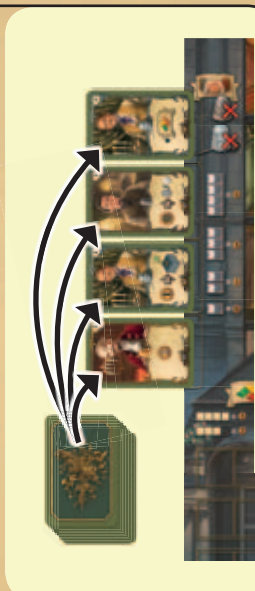
Если игрок получил карточку Расположения в предыдущем раунде, он получает фишку Первого игрока и возвращает карточку Расположения на свое место рядом с игровым полем. (Если никто из игроков не получил карточку Расположения в предыдущем раунде, Первый игрок остается тем же.)



### В) 4 новые карточки Работников

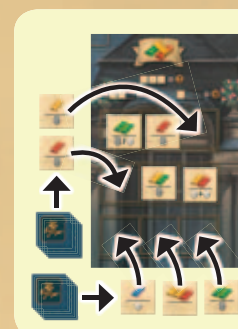
1. Если рядом с полем Найма на игровом поле остались карточки Работников из предыдущего раунда, уберите их.
2. Затем откройте ровно 4 карточки Работников из стопки карточек Работников и положите их рядом с полем Найма на игровом поле.

**Примечание:** С 1 по 6 раунд уровень на карточках Работников указывает, какой идет раунд игры. В 7-м раунде стопка Работников будет пустой.



### С) Новые жетоны Материалов

Заполните пустые клетки на всех 3 частях Склада жетонами Материалов лицом вверх из запаса Материалов. Жетоны Материалов, оставшиеся на Складе с предыдущего раунда, остаются лежать на месте. Если жетоны из запаса Материалов закончились, перемешайте все сброшенные жетоны Материалов и сложите из них новый запас Материалов лицом вниз. (Если после этого запаса Материалов все равно не хватает, чтобы заполнить свободные клетки Склада, то эти клетки остаются пустыми.)



### Д) Новые жетоны Платьев

Заполните пустые клетки Мастерской жетонами Платьев (эскизной стороной вверх), соблюдая следующий порядок:

1. Если жетоны Платьев остались с предыдущего раунда на двух самых правых клетках мастерской (темные клетки со значением 0), сбросьте эти жетоны Платьев в стопку сброса.
2. Если жетоны Платьев остались лежать на каких-либо других клетках мастерской, сдвигайте все эти жетоны направо до тех пор, пока они не будут занимать все правые клетки мастерской.
3. Случайным образом достаньте из мешка жетоны Платьев и заполните ими оставшиеся пустые клетки в Мастерской. Убедитесь, что все жетоны Платьев лежат эскизной стороной вверх. Если мешок пуст, заполните его жетонами Платьев из сброса. (Если и после этого жетонов Платьев не хватает, чтобы заполнить все клетки в мастерской, то самые левые клетки мастерской остаются пустыми.)



## Фаза 2: Выбор 3 карточек на руку

Все игроки одновременно и втайне друг от друга выбирают себе 3 карточки Работников из **всех карточек запаса Работников** (стопка карточек, лежащая лицом вниз на левой стороне плашки Игрока).

Возьмите 3 выбранные карточки Работников себе на руку, а остальные положите обратно в запас карточек Работников.

Начиная со **2 раунда**, соблюдайте следующие правила:

если у вас в запасе осталось меньше, чем 3 карточки (меньше 3 карточек) Работников, в первую очередь заберите все оставшиеся карточки из запаса. Затем создайте новый запас из сброса (карточки, лежащие лицом вверх на правой стороне плашки Игрока), передвинув все карточки из сброса на левую сторону и перевернув их лицом вниз. Наконец выберите из нового запаса недостающие карточки Работников, чтобы у вас на руках оказалось 3 карточки;

если у вас осталось именно 3 карточки в запасе, не остается другого выбора, кроме как забрать эти карточки себе на руку.

**Важно!** В этом случае вы не перемещаете карточки Работников из сброса в запас, а делаете это только в фазу 2 в **следующем раунде**.

**Пример (второй раунд):**

**Миша** должен выбрать 3 карточки себе на руку из своего запаса Работников

Так как в его запасе осталось только 2 карточки Работников, он берет их на руку



Затем он берет стопку сброса, переворачивает ее и кладет на левую сторону Плашки Игрока, тем самым образует новый запас Работников.






После чего выбирает одну карточку из полученного запаса карточек Работников и берет ее на руку своей третьей карточкой.



## Фаза 3: Совершение действий

Начиная с Первого игрока и затем по часовой стрелке, все игроки разыгрывают по **1 карточке с руки** (до тех пор, пока у них есть карточки на руках). С каждой сыгранной карточкой игрок может совершить **1 основное действие**. Вдобавок разыгранные карты могут принести какой-либо бонус. Как только ни у одного игрока не остается ни одной карточки, фаза заканчивается.

Какое из 6 доступных действий вы можете сделать, зависит от карточки **Работника**, которую вы разыгрываете:

 <p><b>Мастер</b> (Символ: золотой наперсток)</p> <p>↓</p> <p>может выполнять любое из 6 действий</p>	 <p><b>Подмастерье</b> (Символ: серебряный наперсток)</p> <p>↓</p> <p>не может выполнять только одно действие – «Наем новых Работников»</p>	 <p><b>Ученик</b> (Символ: латунный наперсток)</p> <p>↓</p> <p>не может совершать следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Получить расположение королевы»</li> <li>• «Сделать Платье»</li> <li>• «Наем новых Работников»</li> </ul>
---	--	--

**После** (и только после) того как вы совершите свое основное действие, вы сможете использовать **бонус Работника**, который указан в нижней половине карточки Работника. Но вы можете вовсе не использовать основное действие и/или бонус работника.

В конце своего хода положите разыгранную карточку Работника в стопку сброса с правой стороны плашки Игрока. После этого наступает ход следующего игрока.



### Примечания:

- стартовый Работник «Мастер» не имеет никаких бонусов;
- на карточке Работник «6 уровня» «Ученик» изображена корона, и его фон бонуса красного цвета. Вы не можете использовать его бонус во время игры. Но его бонус будет учитываться в финальном подсчете очков.



Для подробного объяснения всех бонусов смотрите страницу 8.

### 6 основных действий:



#### 1. Получение расположения королевы

(может быть выполнено Мастером и Подмастерьем)

Если карточка Расположения все еще лежит рядом с полем расположения на игровом поле, возьмите эту карточку – и сразу получите 5 Ливров.

Помимо этого, вы становитесь Первым игроком в следующем раунде. (Это действие может быть выполнено только одним игроком в каждом раунде, независимо от того, является этот игрок Первым игроком или нет).

Если у вас на руках оказывается карточка Расположения в конце игры, вы получаете 3 Очка Престижа.



#### 2. Получение Материалов

(может быть выполнено Мастером, Подмастерьем или Учеником)

Вы можете получить 1 жетон Материалов с одной из 3 частей Склада. За этот жетон вам необходимо заплатить определенное количество Ливров, в зависимости от того, сколько жетонов Материалов сейчас находится в этой части Склада:

- если в этой части Склада лежит 3 или 4 жетона Материалов, заплатите 2 Ливра в банк;
- если в этой части 2 жетона, заплатите 1 Ливр;
- если это последний жетон в этой части Склада, то вы получаете его бесплатно.

После того как получили жетон, вы должны сразу же выбрать:

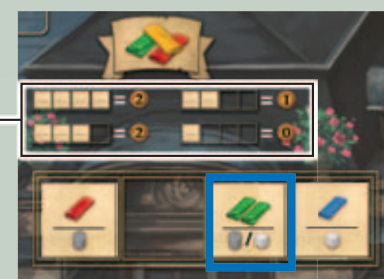
а) положить жетон Материалов лицом вниз перед собой, чтобы использовать изображенные рулоны шелка позже

ИЛИ

б) отправить жетон Материалов в сброс лицом вверх, чтобы получить из основного запаса указанное в нижней части жетона количество фишек Пряжи и/или Кружев.

**Примечания:** знак «+» означает, что вы получаете обе фишки, знак «/» означает, что вы должны выбрать, что именно получите;

- Жетоны Материалов хранятся лицом вниз перед вами. Но по требованию других игроков вы обязаны сказать, сколько именно жетонов Материалов у вас лежит;
- Пряжа и Кружева хранятся в открытую;
- Если на Складе не осталось ни одного жетона Материалов, вы не можете совершить действие «Получение Материалов».



#### Пример:

**Миша** разыгрывает Ученика и собирается получить жетона Материалов с 2 рулонами зеленого шелка со Склада. Так как в этой части Склада лежит 3 жетона Материалов, он платит 2 Ливра в банк и берет этот жетон. Теперь он должен выбрать одно из двух:

а) положить этот жетон лицом вниз перед собой (позволит использовать эти 2 рулона зеленого шелка позже) или

б) сбросить этот жетон и получить на выбор 1 фишку Пряжи или 1 фишку Кружев из основного запаса.

Он решает оставить себе шелк и кладет этот жетон перед собой лицом вниз.



### 3. Сделать Платье

(может быть выполнено мастером и подмастерьем)

Вы можете произвести 1 из Платьев, которые сейчас находятся в Мастерской. Для этого вам необходимо оплатить стоимость, указанную над Платьем (от 0 до 8 Ливров), в банк. После этого вам необходимо сдать материалы, указанные на жетоне Платья: рулон(ы) шелка + фишку(и) Пряжи / Кружев.

Вы можете сдать сразу несколько жетонов Материалов, чтобы набрать необходимое число нужных рулонов. Но все лишние рулоны (которые не требуются для производства этого Платья), указанные на жетоне материалов, пропадают. Отправьте использованные жетоны Материалов в сброс. На некоторых жетонах Платьев указан золотой наперсток. Это означает, что такое Платье может сделать только Мастер.

**Важно!** Жетоны Материалов, лежащие перед вами в закрытую, могут быть использованы только для получения рулонов шелка во время создания Платья. Пряжа и Кружева, необходимые для создания Платья, должны быть сданы деревянными фишками.

После того как оплатили стоимость и сдали нужные Материалы, вы берете жетон этого платья себе и сразу же выбираете, что сделаете с платьем:

а) Сдадите в аренду одному из гостей на балу  
ИЛИ

б) Продадите за деньги.

#### а) Сдать Платье в аренду:

Переверните жетон Платья на арендную сторону и положите его на одно из **свободных мест для Гостей** в любом зале с 1 по 5 на игровом поле (кроме пунктирных мест на Террасе).

Места для «модных» Гостей находятся в центре каждого зала и называются местами Гостей Мастера. Вы можете положить туда жетон Платья, только если его сделал Мастер (вне зависимости от того, указан или нет золотой наперсток на эскизной стороне этого жетона Платья). После того как вы положили жетон Платья на какое-либо Гостевое место, положите на него 1 свою фишку Собственности. Очки Престижа, указанные на жетоне, будут начислены в конце игры.

Если на месте Гостя (на которое вы положили жетон Платья) есть изображение Награды, вы ее сразу получаете:

- получите столько Ливров из банков, сколько изображено.
- получите 1 фишку Пряжи из основного запаса.
- получите 1 фишку Кружев из основного запаса.

если возможно, получите 1 любой жетон Материалов со Склада **бесплатно**. Вы должны сразу выбрать, оставите вы этот жетон себе как шелк или сбросите для получения Пряжи и/или Кружев.

#### б) Продажа платья

Вы получаете столько денег, сколько указано на жетоне Платья в нижнем левом углу на эскизной стороне. Затем отправьте этот жетон в сброс.

- если в мастерской больше нет жетонов Платьев, вы не можете совершить действие «Сделать Платье».
- если вы сделали платье, но для него нет ни одного подходящего Гостевого места, вы должны продать это платье.

#### Пример:

Для того чтобы сделать желтое Платье, **Миша** разыгрывает Мастера (так как золотой наперсток указывает, что это Платье может сделать только Мастер).

Сначала он платит 4 Ливра в банк. Затем сдает 1 фишку Кружев

и 3 рулона желтого шелка (красный рулон пропадает).



### 4. Наем новых Работников

(может быть выполнен только Мастером)

Вы можете получить 1 карточку Работника с поля найма на игровом поле. За эту карточку вам необходимо заплатить определенное количество ливров, в зависимости от того, сколько сейчас карточек находится на поле найма:

- если там лежат 4 карточки, заплатите 5 Ливров в банк;
- если там лежат 3 карточки, заплатите 3 Ливра в банк;
- если там лежат 2 карточки, заплатите 1 Ливр в банк;
- если там лежит 1 карточка, то вы ее получаете бесплатно.

После того как вы оплатили стоимость карточки Работника, возьмите ее **себе в руку**. Это означает, что вы сможете сыграть ее в последующих ходах в этом же раунде. (Из-за этого у игроков может быть разное количество карточек на руках в этом раунде.)

→ Если карточек Работников больше нет на игровом поле, вы не можете осуществлять действие «Наем новых Работников».

#### Пример:



**Миша** играет карточку Мастера и собирается нанять Подмастерье. Так как на выбор доступны 3 карточки Работников, он платит 3 Ливра в банк и забирает себе на руку.



### 5. Делегировать своего Работника

(может быть выполнено Мастером, Подмастерьем или Учеником)

Уберите из игры разыгрываемую карточку Работника. Ваш работник отправляется работать при королевском дворе.

За это вы получаете определенное количество Ливров, в зависимости от того, какого работника вы делегировали:

- 10 Ливров за Мастера;
- 7 Ливров за Подмастерье;
- 4 Ливра за Ученика.



**Важно!** После того как получили деньги, вы также можете использовать **бонус этого Работника**. После этого **уберите** карточку этого работника из игры (положите обратно в коробку).

**ОЧЕНЬ ВАЖНО!** Вы можете делегировать ваших Стартовых Работников так же, как и нанятых. Но вы не можете делегировать Работников, если у вас осталось только 4 карточки в вашей колоде Работников. Это требование действует как для этого основного действия, так и для такого же бонуса Работника (стр.8). Так как Мастера очень важны, мы настоятельно рекомендуем не делегировать его из вашей колоды Работников.



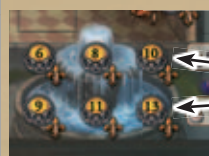
## 6. Финансирование Декораций

(может быть выполнено Мастером, Подмастерьем или Учеником)

Вложение денег в Декорации на балу принесет вам Очки Престижа в конце игры, а также даст доход в фазу «Получение дохода».

Вы можете вложить деньги в 1 Декорацию, положив 1 фишку Собственности на свободное место для Декорации на игровом поле (Фейерверк, Музыканты, Статуи, Фонтан). Для этого необходимо заплатить столько Ливров, сколько указано на этом месте для Декорации. Очки Престижа, указанные рядом с Декорацией, будут начислены в конце игры.

Вы можете финансировать любое количество свободных мест для Декорации в течение игры.



Но есть ограничения для Фонтана. Фонтан состоит из:

- верхнего ряда и
- нижнего ряда.

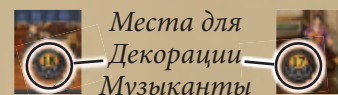
Нельзя занимать больше одного места для Декорации фонтана в каждом ряду.

**Пример:**

**Миша** заплатил 10 Ливров в банк и положил фишку Собственности на место для Декорации.



Места для Декорации Фейерверк



Места для Декорации Музыканты



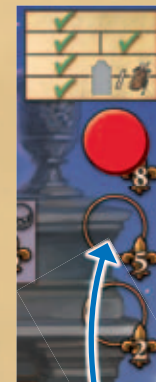
Места для Декорации Статуи



Места для Декорации Фонтан

## Бонус «Все залы»

Как только вы начинаете присутствовать в каждом из 5 залов, положите вашу фишку Собственности на самое дорогое свободное место бонуса «Все залы». Вы присутствуете в зале, если там находится хотя бы одна ваша фишка Собственности на Платье или Декорации Музыканты. (Игрок не может занять больше одного места бонуса «Все залы».)



## Фаза 4: Получение дохода

Когда у всех игроков заканчиваются карты на руках, фаза «Совершение действий» заканчивается и все игроки получают доход.

Каждый игрок получает по 5 Ливров.

Игроки, у которых есть фишки Собственности на Декорации **Фонтан**, получают **дополнительный** доход:

- фишка Собственности, поставленная в **верхнем ряду** Фонтана, приносит столько Ливров ее владельцу, **сколько мест для Декорации** занято его фишками Собственности (включая фишки Декорации Фонтан и исключая фишку на месте бонуса «Все залы»);
- фишка Собственности, поставленная в **нижнем ряду** Фонтана, приносит столько Ливров ее владельцу, **сколько его Платьев** находится на игровом поле (то есть тех платьев, на которых есть его фишки Собственности).

После этого начинается следующий раунд с фазы 1 «Подготовка к новому раунду».

**Пример:**

**Гриша** получает доход 5 Ливров (на Декорации Фонтан нет его фишек Собственности).

**Лена** получает доход 8 Ливров (5 + 3). Ее фишка Собственности находится на нижнем ряду фонтана, что дает ей дополнительные 3 Ливра (за 3 ее Платья на игровом поле).

**Миша** получает доход 9 Ливров (5 + 3 + 1). Его фишка Собственности в верхнем ряду приносит ему 3 дополнительных Ливра (так как он профинансировал 3 Декорации), и вторая его фишка Собственности в нижнем ряду фонтана приносит ему еще 1 Ливр (за 1 его Платье на игровом поле).



## Конец игры

Игра заканчивается после фазы «Получение дохода» 7 раунда (в котором основной запас Работников израсходован).

После этого ночь бала наконец наступает и происходит финальный подсчет очков (символ финального подсчета очков – корона) →

Для того чтобы убедиться, что считаете все победные Очки Престижа в правильном порядке, вы можете использовать памятку «Финального подсчета очков» →

1. Начните с получения 1 Очка Престижа за каждые 10 Ливров, которые у вас остались в конце игры.

2. Затем подсчитайте бонусы Работников в вашей колоде Работников, на которых изображена корона и красный фон бонуса (для подробной информации смотрите последнюю страницу)

Если у игрока есть карточка Расположения, он получает 3 Очка Престижа.



3. После этого начинается подсчет Очков Престижа на игровом поле в следующем порядке:

#### А) Преобладание в каждом из 5 залов

В каждом из 5 залов, игрок с большим количеством платьев в этом зале получает Очки Престижа. Количество полученных Очков Престижа указано в прямоугольном поле в верхнем правом углу каждого зала: игрок с самым большим количеством Платьев в зале получает столько Очков Престижа, сколько указывает первое число, игрок, занявший 2 место по количеству Платьев в зале, получает столько, сколько указывает второе число.



В случае ничьей предпочтение отдается тому игроку, у которого больше Платьев находится на месте **Гостей Мастера**. Если после этого все равно ничья, побеждает тот игрок, который финансировал Декорацию Музыкант в этом зале. Если и такого игрока нет, то оба игрока в ничьей получают по полному значению Очков Престижа за 1 место (первое число). В этом случае никто, кроме этих игроков, больше не получает победных очков за преобладание в этом зале.

**Специальное правило для 2 игроков:** В любом из 5 залов только игрок с большим количеством платьев получает Очки Престижа. Второй игрок по количеству Платьев в этом зале Очки Престижа не получает.



**Пример:**

**Лена** получает 3 Очка Престижа.

**Гоша** получает 1 Очко престижа.

Несмотря на то что результат ничейный по количеству Платьев в зале, **Лена** выигрывает, так как у нее больше платьев находится на местах **Гостей Мастера** (1), чем у **Гоши** (0).

#### В) Преобладание по Фейерверкам

В зависимости от количества игроков, игрок с большим количеством фишек Собственности на **местах Декорации Фейерверк** получает 7 или 6 Очков Престижа, а игрок, занявший 2 место по количеству фишек Собственности на Декорации Фейерверк, получает 3 или 2 Очка Престижа. В случае ничьей побеждает тот игрок, который занял место Декорации Фейерверк с самым большим денежным значением (самое правое место).



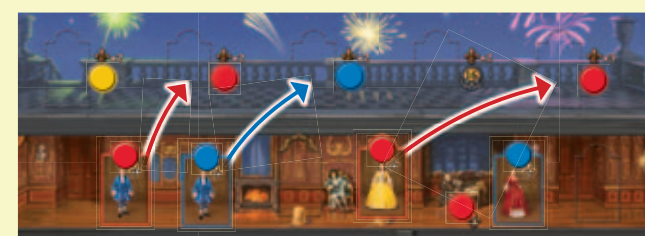
**Пример:**

**Гоша** получает 6 Очков Престижа.

**Миша** получает 2 Очка Престижа (так как он занял место Декорации Фейерверк с большим денежным значением, чем **Лена**).

#### С) Просмотр Фейерверков на Террасе

К каждому месту Декорации Фейерверк, на котором лежит ваша фишка Собственности, вы можете переместить 1 из своих Платьев, которое находится в **Королевском зале** (зал под Террасой). Просто передвиньте Платье на пунктирное место для Гостей на Террасе слева от места Декорации Фейерверк. Если у вас меньше Платьев в Королевском зале, чем фишек Собственности на местах Декорации Фейерверк, то лишние места для Гостей на Террасе останутся пустыми. Если у вас в Королевском зале Платьев больше, чем фишек Собственности на местах Декорации Фейерверк, то вы должны выбрать, какие именно платья передвинете на Террасу. Остальные Платья останутся в Королевском зале.



#### Д) Статуи

За каждую фишку Собственности на **местах Декорации Статуи**, вы получаете Очки Престижа за **1 набор** ваших платьев разных цветов (желтый, зеленый, красный, синий) на игровом поле. Каждый основной цвет Платя в наборе дает вам по 2 Очка Престижа (то есть, вы можете получить до 8 Очков престижа за набор разных цветов Платьев).

**Важно!** Заняв больше одного места Декорации Статуи, вы должны подсчитывать другой набор Платьев для каждого вашего места Декорации Статуи (то есть, каждое Платье может принимать участие в подсчете для набора только один раз).

**Пример:**

У **Миши** есть 2 фишки Собственности на местах Декорации Статуи. На игровом поле находятся всего 7 его Платьев. У него есть один набор всех 4 разных цветов, который дает ему 8 Очков Престижа. Для своего 2 места Декорации Статуи он не может принимать в расчет ни одного из этих 4 платьев еще раз. Так как второй набор включает всего 2 цвета, он получает еще 4 Очка Престижа за них.



#### Е) Подсчет фишек Собственности

Наконец подсчитайте полученные Очки Престижа за ваши Платья, места Декорации и Бонус «Все залы». Для этого начните с текущего первого игрока. Снимите все его фишки Собственности с игрового поля по одной. Большинство фишек Собственности указывает число Очков Престижа в нижнем правом углу. Добавьте эти Очки Престижа и уберите фишку. Когда будете убирать фишку Собственности с Платя на Террасе, перемножьте Очки Престижа, указанные на этом Платье, со значением, указанным справа от этого Платя (x 2 или x 3). После того как все фишки Собственности игрока будут сняты с поля, игрок получит конечную сумму Очков Престижа. Повторите ту же операцию для следующего игрока по часовой стрелке.



Игрок с большим количеством Очков Престижа побеждает в игре. В случае ничьей побеждает тот игрок, у которого на руках осталось больше денег.

# Обзор Бонусов карточек Работников



**X** -нет бонуса-

**X** -нет бонуса-

**1** Получите 1 фишку Пряжи ИЛИ 1 фишку Кружева, заплатив 1 Ливр.

**+** Совершите 1 дополнительное действие «Получение Материалов» (вне зависимости от своего основного действия).

**2** Получите 2 Ливра из банка.

**1**

**1** Получите 1 Ливр из банка.

Делегируете 1 вашего Работника из вашей колоды Работников. Однократно используйте бонус делегированного Работника (но денег за делегированного таким образом Работника вы не получаете).

**1** Возьмите один жетон Материалов лицом вниз из запаса Материалов, заплатив 1 Ливр. Как обычно, оставьте себе этот жетон в виде шелка или сразу же сбросьте для получения Пряжи/Кружев.

**+** Совершите 1 дополнительное действие «Получение Материалов» (вне зависимости от своего основного действия).

**0** Возьмите один жетон Материалов лицом вниз из запаса Материалов бесплатно. Как обычно, оставьте себе этот жетон в виде шелка или сразу же сбросьте для получения Пряжи/Кружев.

**0** Получите 1 фишку Пряжи ИЛИ 1 фишку Кружева бесплатно.

**2**

: **1** Получите 1 Ливр за каждое ваше желтое Платье на игровом поле. : **2** Получите 2 Ливра за каждое ваше красное Платье на игровом поле.

**+** Совершите 1 дополнительное действие «Сделать Платье» (вне зависимости от своего основного действия). Если вы делает Платье, которое требует зеленого или желтого рулоны шелка, вы можете сдавать на 1 рулон меньше (желтого ИЛИ зеленого), чем требуется. Вы не можете сделать Платье Мастера( ) этим действием.

Делегируете 1 вашего Работника из вашей колоды Работников. В зависимости от делегированного Работника возьмите определенное количество Ливров: Мастер = 8, Подмастерье = 5, ученик = 2 (вы не можете использовать бонус делегированного таким образом Работника).

: **1** Получите 1 Очко Престижа за каждые 2 ваши фишки Собственности на местах Декорации (исключая фишку «Все залы»).

**3**

: **1** Получите 1 Ливр из банка за каждую вашу фишку Собственности на местах Декорации (исключая фишку «Все залы»).

: **1** Получите 1 Очко Престижа за каждые 3 ваших Платья на игровом поле.

**+** Совершите 1 дополнительное действие «Финансирование Декораций» (вне зависимости от своего основного действия). И заплатите при этом на 5 Ливров меньше, чем указано на месте Декорации.

: **5/6** = **2** В зависимости от количества карточек в вашей колоде Работников получите определенное количество Ливров: 5 или 6 карточек = 2 Ливра, 7 или 8 карточек = 6 Ливров, 9 или 10 карточек = 10 Ливров, 11 или больше карточек = 14 Ливров.

**4**

: **5/6** = **1** В зависимости от количества карточек в вашей колоде Работников получите определенное количество Ливров: 5 или 6 карточек = 1 Ливр, 7 или 8 карточек = 3 Ливра, 9 или 10 карточек = 5 Ливров, 11 или больше карточек = 7 Ливров.

**+** Совершите 1 дополнительное действие «Сделать Платье» (вне зависимости от своего основного действия). Если вы делает Платье, которое требует красных рулонов шелка, вы можете сдавать на 2 красных рулона меньше, чем требуется. Вы не можете сделать Платье Мастера( ) этим действием.

: **2** Получите 2 Ливра за каждое ваше зеленое Платье на игровом поле. : **1** Получите 1 Очко Престижа за каждое ваше синее Платье на игровом поле.

**4** Получите 1 Очко Престижа за каждые 4 Ливра, которые вы сдадите в Банк (сдавать можно сколько угодно раз).

**5**

: **1** Получите 1 Ливр из банка за каждое Ваше платье на игровом поле.

: **1** Получите 1 Очко Престижа за каждые 2 ваши фишки Собственности на местах Декорации (исключая фишку «Все залы»).

: **1** Получите 1 Очко Престижа за каждые 2 ваших Платья на игровом поле.

: **1** Сбросьте любое количество жетонов Материалов и получите в зависимости от цвета рулонов шелка следующее количество Очков Престижа: каждый синий рулон дает 1 Очко Престижа, каждый красный рулон дает 1 очко Престижа, любая комбинация из двух рулонов (зеленый и/или желтый) дает 1 Очко Престижа.

**6**

**3** Получите 1 Очко Престижа за каждые 3 Ливра, которые вы сдадите в Банк (сдавать можно сколько угодно раз).

**+** Совершите 1 дополнительное действие «Финансирование Декораций» (вне зависимости от своего основного действия). И заплатите при этом на 10 Ливров меньше, чем указано на месте Декорации.

: **5/6** = **2** **Бонус в конце игры:** в зависимости от количества карточек в вашей колоде Работников получите определенное количество Очков Престижа: 5 или 6 карточек = 2 Очка Престижа, 7 или 8 карточек = 5 Очков Престижа, 9 или 10 карточек = 8 Очков Престижа, 11 или больше карточек = 11 Очков Престижа.

**+** **Бонус в конце игры:** получите по 3 Очка Престижа за каждую пару 1 фишки Пряжи и 1 фишки Кружев, которые вы вернете в главный запас.

: **3** **Бонус в конце игры:** получите 3 Очка Престижа за каждые 2 ваших Платья на местах Гостей Мастера.

: **2** **Бонус в конце игры:** получите 2 Очка Престижа за каждую вашу пару 1 Женского платья и 1 Мужского камзола на игровом столе (вне зависимости от цвета и расположения на игровом поле).

**Примечания:**

**1** монеты с белыми цифрами показывают, сколько Ливров вы **получаете** из Банка;

**1** монеты с черными цифрами показывают, сколько Ливров вы должны **заплатить** в Банк.

**Авторы игры:** Маттиас Крамер, Луис Мальц и Стефан Мальц  
**Иллюстрации:** Михаэль Менцель

