

Autorzy

**Matthias Cramer,
Louis Malz,
Stefan Malz**

dla 2 do 5 graczy, w wieku od 12 lat

Rokoko



Witamy w epoce Rokoko. We Francji rządzi Ludwik XV, a organizowanie wystawnych balów jest w dobrym tonie. Ważne osobistości ubierają się we wspaniałe stroje, starając się przyćmić wzajemnie swoim ubiorem. W związku ze zbliżającym się za kilka tygodni największym bale, wszyscy zwracają się do Ciebie z prośbą: o elegancki surdut, zniwalającą suknię lub ufundowanie fajerwerków. Szybko orientujesz się, że nie są to zwykłe zlecenia, tym razem stawką jest zaprezentowanie się na najbardziej prestiżowym balu tej ery... Czy podejmiesz wyzwanie?

Cel Gry

W grze Rokoko, zarządzasz zakładem krawieckim i starasz się zyskać jak największy Prestiż. W każdej turze będziesz zagrywał kartę Pracownika, który wykona jakies zadanie, na przykład: zatrudni kolejnego Pracownika, uszyje Suknię albo ufunduje Dekorację. Jednak nie każdy Pracownik jest w stanie wykonać dane zadanie, więc musisz mądrze przydzielać im obowiązki. Większość z Twoich Pracowników ma dodatkowe zdolności np. uzyskiwanie Punktów Prestiżu w formie żetonów Prestiżu.

Po 7 rundach gra kończy się bale i ostatecznym podliczeniem punktów. Wtedy otrzymasz Punkty Prestiżu za niektóre zdolności Pracowników, za Stroje, które wypożyczyłeś gościom na bal oraz za Dekoracje, które ufundowałeś.

Na koniec wszyscy gracze podliczają swoje Punkty Prestiżu i ten gracz, który zdobył ich najwięcej, wygrywa grę.

Elementy gry

42 dwustronne żetony Strojów, każdy żeton ze stroną projektu i stroną wypożyczenia.

Strona projektu przedstawia:

- główny kolor Stroju
- surowce wymagane do wykonania Stroju
- wartość pieniężną Stroju (od 6 do 28 Liwrow)
- wartość w Punktach Prestiżu (od 2 do 4)

Strona wypożyczenia przedstawia:

- wartość w Punktach Prestiżu (od 2 do 4)
- kobietę w **żółtym** albo **czerwonym** stroju
LUB mężczyznę w **zielonym** albo **niebieskim** stroju

Uwaga:

- Używane określenie „Strój” odnosi się ono zarówno do damskich jak i męskich strojów.
- Mimo, iż wszystkie Stroje mają wstawki w różnych kolorach, to każdy Strój ma tylko 1 główny kolor (żółty lub czerwony dla kobiet i zielony lub niebieski dla mężczyzn).
- Kolor Stroju nie odpowiada kolorowi gracza.
- Żółte i zielone Stroje są popularne (po 13 żetonów każdego typu), czerwone (10 żetonów) są rzadkie, a najrzadziej występują Stroje niebieskie (6 żetonów).

28 kart Pracowników

Mistrz Czeladnik Uczeń

- poziom (od 1 do 6)
- typ Pracownika (Mistrz, Czeladnik, Uczeń)
- Bonus Pracownika
- pieniądze otrzymywane za oddelegowanie Pracownika

25 kart Podstawowych Pracowników
(po 5 w kolorach graczy, oznaczonych kolorem w prawym górnym rogu)



1 dwustronna Plansza

(1 strona do gry 2 lub 3 osobowej i 2 strona do gry 4 lub 5 osobowej)

**1 znacznik Gracza
Rozpoczynającego**



**16 drewnianych
znaczników Koronki**



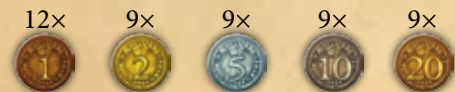
**16 drewnianych
znaczników Przędzy**



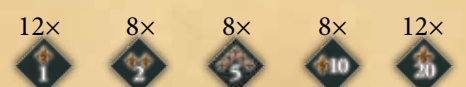
1 płócienny woreczek



48 Monet



**48 znaczników
Punktów Prestiżu**



**1 karta
Przysługi**

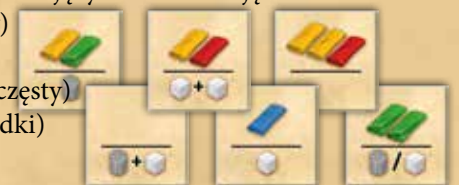


1 karta Końcowego Podliczania



48 żetonów Surowców, przedstawiających kombinację:

- zielonego jedwabiu (częsty)
- żółtego jedwabiu (częsty)
- czerwonego jedwabiu (nieczęsty)
- niebieskiego jedwabiu (rzadki)
- Koronki
- Przędzy



80 drewnianych znaczników Własności (po 16 w kolorach graczy)



5 plansz graczy (po 1 dla każdego gracza)



Przygotowanie

Przed pierwszą grą należy ostrożnie wyciągnąć wszystkie kartonowe elementy z wyprasek.

1. **Planszę** należy położyć na środku stołu, na stronie odpowiedniej do ilości uczestników gry. Strony planszy oznaczone są cyframi znajdującymi się w lewym dolnym rogu:

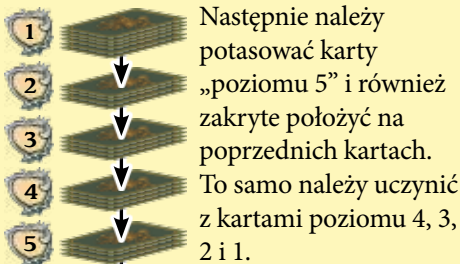
2 lub 3 graczy → 2·3

4 lub 5 graczy → 4·5

Bonus
"Wszystkie sale"

2. **Kartę Przysługi** należy położyć obok planszy, przy Polu Przysługi.

3. 28 kart **Pracowników** należy podzielić według ich poziomów (od 1 do 6). Wszystkie potasowane karty „poziomu 6” należy położyć zakryte obok planszy.



Następnie należy potasować karty „poziomu 5” i również zakryte położyć na poprzednich kartach. To samo należy uczynić z kartami poziomu 4, 3, 2 i 1.

Ta talia będzie dalej nazywana „ogólną talią Pracowników”.

4. Wszystkie **żetony Surowców** należy potasować, utworzyć z nich kilka zakrytych stosów i położyć je obok Magazynu.

5. Wszystkie **żetony Strojów** należy włożyć do woreczka i wymieszać. Woreczek należy umieścić obok planszy.



Uwaga ogólna:

- Znaczniki własności, Koronki, Przędzy, Monety i znaczniki Punktów Prestiżu są nielimitowane. Jeśli któreś z nich chwilowo się skończą, należy je czymś zastąpić.
- Kiedykolwiek gracz będzie otrzymywał Punkty Prestiżu bierze on odpowiednią ilość żetonów Punktów Prestiżu z zasobów i kładzie je zakryte przed sobą. Można je trzymać zakryte do końca gry.
- Monety należy trzymać odkryte.

10. Następnie należy wybrać rozpoczynającego gracza i dać mu odpowiedni znacznik.



9. Każdy z graczy otrzymuje swój początkowy kapitał, który umieszcza obok swojej planszy gracza:

- 15 Liwrow
- 1 znacznik Koronki
- 1 znacznik Przędzy

8. Ogólne zasoby **Przędzy** i **Koronki** również należy umieścić obok planszy.

7. **Monety** (Liwry) należy położyć obok planszy tworząc bank. Obok banku należy położyć **znaczniki Punktów Prestiżu**.

6. Każdy gracz wybiera swój **kolor** i otrzymuje odpowiednio w wybranym kolorze:

- 1 **Planszę gracza**



- 5 **Podstawowych kart Pracowników**, które kładzie zakryte po lewej stronie poniżej swojej Planszy gracza



- 16 **Znaczników Własności**



Na początku gry wszystkie karty gracza są zakryte i nazywane są **zasobem Pracowników** (lewe pole na planszy gracza). Na początku każdej rundy, gracz wybiera z tych zasobów karty, które będzie mógł zagrać w tej rundzie z **ręki**. Po zagranium, odsłonięta karta Pracownika odrzuca na odpowiedni stos (prawe pole planszy gracza). Zasoby Pracowników, karty w ręce i karty Odrzucone stanowią **talię Pracowników** gracza.

Przebieg Gry

Gra Rokoko trwa 7 rund.

→ Każda runda składa się z 4 faz.

→ Faza 1: Przygotowanie do nowej rundy

→ Faza 2: Wybór 3 kart do ręki

→ Faza 3: Wykonanie akcji

→ Faza 4: Zebranie dochodu

Po 7 rundzie (w której ogólna talia Pracowników zostaje opróżniona), gra się kończy i następuje ostateczne podliczanie punktów.

Faza 1: Przygotowanie nowej rundy

A) Karta Przysługi > Gracz rozpoczynający

(Pomijane w pierwszej rundzie.)

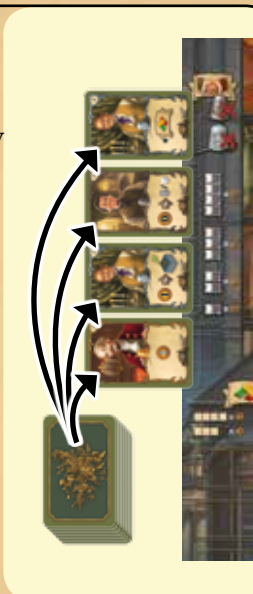
Jeśli gracz zdobył kartę Przysługi w czasie poprzedniej rundy, otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego, a kartę Przysługi odkłada na właściwe miejsce obok planszy. Jeśli żaden z graczy nie uzyskał karty Przysługi, gracz rozpoczynający się nie zmienia.



B) 4 nowe karty Pracowników

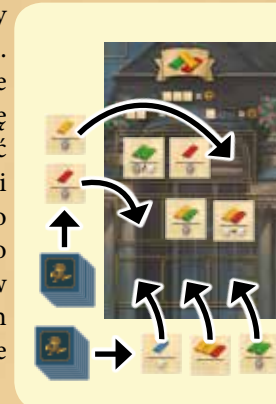
1. Jeśli obok Planszy przy polach Pracowników zostały jakiekolwiek karty Pracowników z poprzedniej rundy, należy je usunąć z gry.
2. Następnie należy odsłonić 4 nowe karty Pracowników z talii Pracowników i położyć je obok planszy przy 4 polach Pracowników do wynajęcia.

Uwaga: W rundach od 1 do 6 najwyższy odsłonięty poziom Pracownika oznacza numer aktualnej rundy. W 7 rundzie talia Pracowników ma być pusta po odsłonięciu 4 ostatnich kart Pracowników.



C) Nowe żetony Surowców

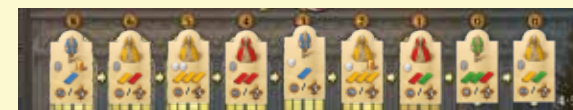
Wszystkie puste pola na 3 poziomach Magazynu należy uzupełnić losowo odsłoniętymi żetonami ze stosów Surowców. Jeśli jakieś żetony Surowców zostały z poprzedniej rundy należy je pozostawić na miejscach. Jeśli wszystkie Surowce ze wszystkich stosów się skończą, należy potasować odrzucone Surowce i położyć je zasłonięte jako nowe stosy (jeśli mimo to nadal brakuje Surowców do wypełnienia pustych pól w Magazynie, pola te zostają puste.)



D) Nowe żetony Strojów

Pola w Warsztacie należy uzupełnić żetonami Strojów (stroną projektu) w następujący sposób:

1. Jeśli na dwóch polach po prawej stronie zostały z poprzedniej rundy jakieś żetony Strojów (ciemne pola oznaczone ①), najpierw należy je odrzucić na stos żetonów odrzuconych.
2. Jeśli w Warsztacie pozostały jakieś żetony projektów Strojów, należy je przesunąć w prawo, aby zapełnić pola po prawej stronie Warsztatu.
3. Na koniec wszystkie puste pola w Warsztacie należy uzupełnić Strojami, wylosowanymi z woreczka. Dokładane Stroje również odwracamy na stronę projektu. Jeśli woreczek jest pusty, należy wrzucić do niego wszystkie odrzucone żetony Strojów i je wymieszać. Jeśli mimo to będzie brakowało żetonów Strojów do zapełnienia całego Warsztatu, to pola od lewej strony Warsztatu należy pozostawić puste.



Faza 2: Wybór 3 kart

Gracze równocześnie i w tajemnicy przed współgraczami wybierają 3 karty Pracowników ze **swoich zasobów Pracowników** (talia zakrytych kart po lewej stronie planszy gracza).

Wybrane 3 karty Pracowników należy wziąć do ręki, a pozostałe karty odłożyć z powrotem zakryte do swoich zasobów Pracowników, po lewej stronie planszy gracza.

Od drugiej rundy należy wziąć pod uwagę:

Jeśli w zasobach Pracowników gracza znajdują się mniej niż 3 karty, najpierw należy wziąć te karty do ręki. Następnie należy utworzyć nowe zasoby Pracowników z użytych wcześniej, odrzuconych kart (tych, znajdujących się po prawej stronie planszy gracza), przenosząc te karty zakryte na lewą stronę Planszy gracza. Na koniec należy wybrać brakującą/brakujące karty do ręki spośród nowych zasobów Pracowników, tak aby w sumie mieć na ręce 3 Pracowników.

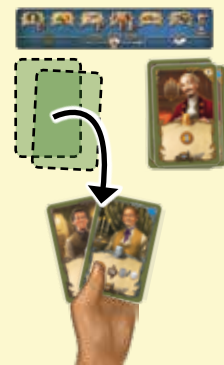
Jeżeli w zasobach Pracowników gracza pozostały dokładnie 3 karty, to gracz nie ma wyboru i musi je wziąć do ręki.

Ważne: W tym wypadku nie należy tworzyć nowej talii Pracowników w tym momencie, a dopiero na początku Fazy 2 w **następnej rundzie**.

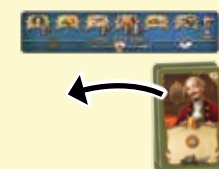
Przykład (druga lub późniejsza runda):

Michał musi wybrać ze swoich zasobów Pracowników 3 karty do ręki.

Ma 2 karty w zasobach Pracowników, więc musi je dobrać na rękę.



Następnie odwraca stos kart odrzuconych i tworzy z nich nowy zasób Pracowników, kładąc go poniżej lewej strony swojej planszy.



Teraz wybiera dowolną kartę z zasobów swoich Pracowników, jako 3 kartę na rękę.



Faza 3: Wybór akcji

Zaczynając od Gracza Rozpoczynającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz kolejno **musi** zagrać dokładnie **1 kartę ze swojej ręki** (tak długo jak ma jakieś karty na ręce). Zgodnie z zagrana kartą gracz może wykonać **1 główną akcję**. Zagrana karta może przynieść dodatkowy bonus. W momencie gdy żaden z graczy nie ma już kart na ręce, faza się kończy.

To, które z 6 głównych akcji gracz może wykonać zależy od **typu Pracownika**, którego zagrał:

 **Mistrz**
(symbol: złoty naparstek)


↓

może wykonać dowolną z 6 akcji

 **Czeladnik**
(symbol: srebrny naparstek)

↓

nie może wykonać akcji "Zatrudnij nowego Pracownika"

 **Uczeń**
(symbol: mosiężny naparstek)

↓

nie może wykonać:

- akcji "Przysługa Królowej"
- akcji "Uszycie Stroju"
- akcji "Zatrudnienie nowych pracowników"

Po (i tylko po) wykonaniu głównej akcji można skorzystać z dodatkowego **bonusu Pracownika**, umieszczonego na dolnej połowie karty Pracownika. Gracz może zrezygnować z wykonywania głównej akcji i/lub bonusu.

Na końcu swojej tury gracz umieszcza zagrana kartę odkrytą, poniżej prawej strony swojej planszy gracza na stosie kart odrzuconych. Następuje tura kolejnego gracza.



Uwaga:

→ Podstawowe karty Mistrzów nie mają żadnych bonusów.

→ Karty Uczniów 6 poziomu z koroną w lewym górnym rogu i czerwonym tłem mają bonus, którego nie można wykorzystać w czasie trwania gry. Ich efekt rozpatrywany jest tylko podczas finałowego podliczania punktów.



Szczegółowy opis bonusów znajduje się na stronie 8.

6 głównych akcji:



1. Przysługa Królowej

(może zostać wykonana przez Mistrza lub Czeladnika)

Jeśli karta Przysługi nadal znajduje się obok pola Przysługi na planszy, gracz może ją wziąć i położyć przed sobą. Od razu otrzymuje 5 Liwrow z banku i zostaje graczem rozpoczynającym w następnej rundzie. Ta akcja może zostać wykonana tylko przez jednego gracza w każdej rundzie, bez znaczenia czy dany gracz jest aktualnym graczem rozpoczynającym czy też nie.

Na końcu gry, gracz, który ma kartę Przysługi otrzymuje 3 Punkty Prestiżu.



2. Pozyskanie surowców

(może zostać wykonana przez Mistrza, Czeladnika lub Ucznia)

Gracz może wziąć dowolny 1 surowiec z dowolnego poziomu Magazynu. Za żeton należy zapłacić Liwrami odpowiednio do liczby żetonów aktualnie znajdujących się na **danym poziomie** magazynu:

- jeśli na tym poziomie są 3 lub 4 żetony koszt wynosi 2 Liwry.
- jeśli na tym poziomie są 2 żetony, koszt wynosi 1 Liwr.
- jeśli to był ostatni żeton na tym poziomie, nie kosztuje on nic.

Po opłaceniu kosztu żetonu należy od razu zdecydować czy:

a) żeton zostanie umieszczony przed graczem (pozwalając mu na późniejsze użycie beli jedwabiu pokazanej na żetonie)

LUB

b) żeton zostanie odrzucony na stos żetonów odrzuconych, a w zamian za to gracz otrzyma z zasobów ogólnych odpowiednią ilość Koronki i/lub Przędzy, zaznaczoną na dolnej części żetonu.

Uwaga: Znak plus pomiędzy symbolami zawsze oznacza otrzymanie obu, a ukośnik oznacza, że gracz musi wybrać, który surowiec otrzyma.

- Żetony surowców należy trzymać przed sobą, zakryte przez innymi graczami. Jednak na życzenie, trzeba ujawnić ich ilość.
- Znaczniki Koronki i Przędzy muszą być widoczne.
- Jeśli w Magazynie nie ma żadnych żetonów surowców nie można wykonać akcji "Pozyskanie surowców".



Przykład:

Michał zagrał kartę Ucznia i chce pozyskać z Magazynu żeton Surowców, z 2 belami zielonego jedwabiu. Ponieważ na tym poziomie magazynu są 3 żetony Surowców, płaci 2 Liwry do banku i bierze wybrany żeton do swoich zasobów. Teraz musi zdecydować czy: a) kładzie ten żeton zakryty przed sobą (dzięki czemu może go później wykorzystać jako 2 bele zielonego jedwabiu) LUB b) odrzuca ten żeton i dostaje 1 Koronkę LUB 1 Przędzę z ogólnych zasobów. Decyduje się zatrzymać jedwab, więc kładzie zakryty żeton przed sobą.



3. Uszycie Stroju

(może zostać wykonana przez Mistrza lub Czeladnika)

Gracz może uszyć 1 Strój z przedstawionych w Warsztacie. Aby to uczynić płaci koszt projektu przedstawiony na planszy, powyżej żetonu Stroju (od 0 do 8 Liwów) do banku. Następnie oddaje surowce pokazane na żetonie Stroju:

Można oddać wiele żetonów Surowców, tak aby zgadzała się liczba potrzebnych bel materiału. Wszystkie niewykorzystane na odrzuconym żetonie bele materiału przepadają. Wykorzystane żetony należy odłożyć odsłonięte na stos żetonów Odrzuconych.

Na niektórych żetonach znajduje się również symbol złotego napastrka. Oznacza to, że te Stroje można uszyć tylko przy pomocy Mistrza.

Ważne: Zasłonięte żetony Surowców, leżące przed graczem mogą zostać użyte tylko jako bele jedwabiu. Wszystkie wymagane Koronki i Przędza muszą zostać oddane do ogólnych zasobów tylko w postaci drewnianych znaczników.

Po opłaceniu wymaganego kosztu monet i surowców, gracz bierze wybrany żeton Stroju z pola Warsztatu i od razu musi zdecydować czy:

- a) wypożyczy Strój któremuś z gości wybierających się na bal
- LUB
- b) sprzeda Strój za pieniądze.

a) Wypożyczenie Stroju:

Strój należy odwrócić na stronę wypożyczenia i umieścić na dowolnym, **pustym polu Gościa** w 1 z 5 sal na Planszy (nie wolno umieszczać ich na polach oznaczonych przerywaną linią, na tarasie). Ozdobne pola Gości na środku każdej sali są zarezerwowane dla Gości Mistrza.

Na tych polach można umieścić tylko Stroje wykonane przez Mistrza (niezależnie od tego, czy na projekcie Stroju jest narysowany złoty napastrzek, czy też nie). Po umieszczeniu Stroju na polu Gościa należy na górze tego żetonu położyć swój znacznik Własności. Punkty Prestiżu za ten Strój będą przyznawane na końcu gry.

Jeśli na polu Gościa (na którym właśnie został położony żeton) jest nagroda, przyznaje się ją od razu:

- Gracz otrzymuje przedstawioną liczbę Liwów.
- Gracz otrzymuje 1 znacznik Przędzy z ogólnych zasobów.
- Gracz otrzymuje 1 znacznik Koronki z ogólnych zasobów.
- Jeśli jest to możliwe gracz natychmiast otrzymuje za darmo 1 żeton Surowców z dowolnego poziomu Magazynu. Od razu musi zdecydować czy zatrzymuje jedwab czy odrzuca żeton, aby otrzymać Koronkę i/lub Przędzę.

b) Sprzedaż Stroju

Sprzedając Strój gracz od razu otrzymuje z banku pokazaną po lewej stronie żetonu liczbę Liwów, a następnie odrzuca żeton na stos odrzuconych żetonów Stroju.

- Jeśli w Warsztacie nie ma żetonów Stroju, nie można wykonać akcji "Uszycie Stroju".
- Jeśli po uszyciu Stroju nie ma pasującego, wolnego pola Gościa w żadnej z sal, Strój trzeba od razu sprzedać.

Przykład:

Aby wykonać złoty Strój **Michał** zagrywa kartę Mistrza (ponieważ na żetonie Stroju jest narysowany złoty napastrzek co oznacza, że do wykonania tego Stroju jest wymagany Mistrz).

Najpierw płaci do banku 4 Liwry, następnie oddaje 1 znacznik Koronki i 3 bele złotego jedwabiu (czerwona bela jest stracona).



4. Zatrudnienie nowych pracowników

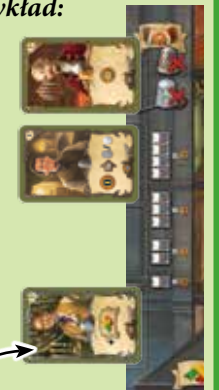
(może zostać wykonana tylko przez Mistrza)

Gracz może kupić 1 z kart Pracowników przedstawionych przy polach Zatrudnienia. Za tą kartę należy zapłacić odpowiednią ilość Liwów, zależną od liczby dostępnych kart Pracowników:

- Przy 4 kartach, należy zapłacić 5 Liwów do banku.
 - Przy 3 kartach, należy zapłacić 3 Liwry do banku.
 - Przy 2 kartach, należy zapłacić 1 Liwr do banku.
 - Jeśli wybrana karta jest ostatnią, można wziąć ją za darmo.
- Po zapłaceniu należy wziąć wybraną kartę Pracownika do ręki. Oznacza to, że można ją zagrać w późniejszej turze obecnej rundy (w ten sposób gracze mogą mieć różne liczby tur w rundzie).
- Jeśli nie ma dostępnych kart Pracowników, to nie można wykonać akcji "Zatrudnienie nowych pracowników".

Przykład:

Michał zagrał kartę Mistrza i chce zatrudnić Czeladnika. 3 karty Pracowników są dostępne więc musi zapłacić 3 Liwry do banku. Następnie dodaje kartę zatrudnionego czeladnika do ręki.



5. Oddelegowanie swojego Pracownika

(może zostać wykonana przez Mistrza, Czeladnika lub Ucznia)

Ta akcja usuwa całkowicie kartę wybranego Pracownika z gry. Pracownik gracza został powołany do wykonania pracy na dworze króla.

Za to gracz otrzymuje odpowiednią ilość Liwów, pokazaną na dole karty:

- 10 Liwów za Mistrza
- 7 Liwów za Czeladnika
- 4 Liwry za Ucznia

Ważne: Po otrzymaniu pieniędzy gracz może też skorzystać z bonusu oddelegowanego Pracownika, pokazanego na karcie. Następnie należy **usunąć** tą kartę z gry (odłożyć ją do pudełka).

BARDZO WAŻNE: Gracz może oddelegować zarówno Pracownika w swoim kolorze, jak i wynajętego. Jednak **nie wolno** oddelegować Pracownika, jeśli graczowi pozostały tylko **4 karty Pracowników** w talii. Dotyczy to głównej akcji i podobnych akcji wynikających z bonusów na kartach Pracowników (zobacz str 8). Ponieważ Mistrzowie są bardzo ważni, zalecamy nie pozbywać się wszystkich Mistrzów z talii Pracowników.



6. Fundowanie Dekoracji

(może zostać wykonana przez Mistrza, Czeladnika lub Ucznia)

Inwestowanie pieniędzy w Dekoracje na balu przynosi na końcu gry korzyść w postaci Punktów Prestiżu lub zwiększenie dochodu w fazie Zbierania Dochodu.

Gracz może ufundować **1 Dekorację** kładąc swój znacznik Własności na pustym polu Dekoracji na planszy (Fajerwerki, Muzyka, Posąg lub Fontanna). Płaci za to do banku tyle Liwrow, ile jest pokazane na wybranym przez niego polu. Punkty Prestiżu pokazane obok tego pola są naliczane na końcu gry.

Nie ma ograniczenia dotyczącego ilości zajmowanych pól dekoracji przez jednego gracza, poza Fontanną.



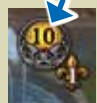
Pole Fontanny dzieli się na:

- górny rząd i
- dolny rząd.

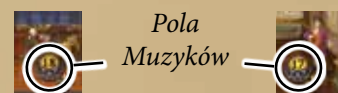
Jeden gracz **nie może** zajmować więcej niż 1 pola w każdym rzędzie.

Przykład:

Michał płaci 10 Liwrow do banku i umieszcza swój znacznik Własności na tym polu Dekoracji.



Pola Fajerwerków



Pola Muzyków



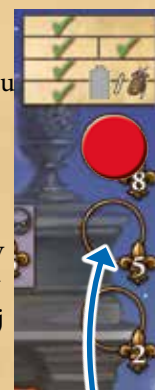
Pola Posągów



Pola Fontanny

Bonus „Wszystkie sale”

Jak tylko jeden z graczy umieści przynajmniej po 1 znaczniku Własności w każdej z 5 sal od razu umieszcza swój znacznik Własności na polu o największej wartości na bonusie „Wszystkie sale”. Gracz jest obecny w sali, jeśli ma w niej przynajmniej 1 znacznik własności na Stroju lub polu Muzyka w danej sali. Żaden gracz nie może zajmować więcej niż 1 pola na polu bonusu „Wszystkie sale”.



Faza 4: Zebranie dochodu

W momencie gdy żaden z graczy nie ma w ręce kart Pracowników, Faza Wykonania Akcji kończy się i wszyscy gracze zbierają swoje dochody.

Każdy z graczy otrzymuje po 5 Liwrow jako swój podstawowy dochód.



Gracze, którzy mają swoje znaczniki Własności na polach Dekoracji Fontanny otrzymują **dotłdtkowy** dochód:

- Każdy znacznik Własności w **górnym rzędzie** Fontanny przynosi jego właścicielowi tyle Liwrow, ile ma swoich znaczników Własności na planszy, na polach Dekoracji (włączając w to pola Fontanny, ale nie wliczając znacznika na polu bonusu „Wszystkie sale”).
- Każdy znacznik Własności w **dolnym rzędzie** Fontanny przynosi jego właścicielowi tyle Liwrow, ile Strojów umieścił na planszy (tzn. ma na nich znaczniki Własności w swoim kolorze).

Po tym następuje kolejna runda czyli 1 faza: „Przygotowanie do nowej rundy”.

Przykład:

Grzegorz otrzymuje swój podstawowy dochód, 5 Liwrow (nie ma swojego znacznika Własności na polu Fontanny).

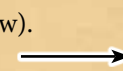
Ewa otrzymuje dochód w wysokości 8 Liwrow (5 + 3). Ma swój znacznik w dolnym rzędzie Fontanny co daje jej dodatkowe 3 Liwry (za 3 Stroje na Planszy).

Michał otrzymuje dochód w wysokości 9 Liwrow (5 + 3 + 1). Jego znacznik znajduje się w górnym rzędzie Fontanny, co daje mu dodatkowe 3 Liwry (gdyż ufundował 3 Dekoracje) i ma swój znacznik w dolnym rzędzie Fontanny, co daje mu 1 dodatkowy Liwr (ponieważ umieścił 1 Strój na planszy).



Koniec Gry

Gra kończy się po zakończeniu fazy „Zebranie dochodu” w 7 rundzie (w której kończą się karty w ogólnej talii Pracowników). Nadeszła noc balu i rozpoczyna się **finalowe podliczanie** (ogólnym symbolem końcowego podliczania jest korona).



Aby się upewnić, że każdy z graczy podliczy wszystkie elementy w odpowiedniej kolejności warto skorzystać z „Karty Końcowego Podliczania”.



1. Za każde 10 Liwrow zwrócone do banku gracz otrzymuje 1 Punkt Prestiżu (Pozostałe Liwry należy zatrzymać, na wypadek remisu).

2. Następnie należy podliczyć bonusy wynikające z tych kart Pracowników z własnej talii, które mają symbol korony i czerwone tło (na stronie 8 znajduje się szczegółowy opis bonusów).

Jeśli któryś z graczy jest w posiadaniu karty Przysługi otrzymuje dodatkowo 3 Punkty Prestiżu.



3. Następnie należy podliczyć sekcje na Planszy w odpowiedniej kolejności:

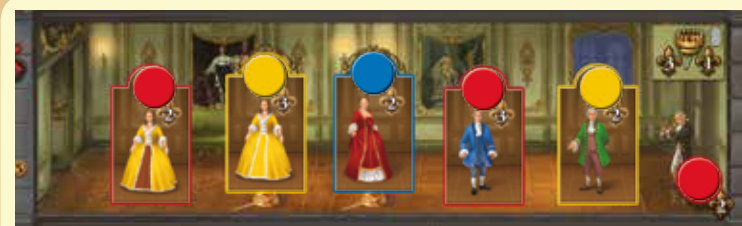
A) Przewaga w każdej z 5 sal

W każdej z 5 sal gracz, który ma przewagę, a także gracz drugi z kolei, otrzymują Punkty Prestiżu. Liczba Punktów Prestiżu jest pokazana na kolorowym polu z koroną, w prawym górnym rogu każdej sali. Gracz z największą ilością Strojów w danej sali otrzymuje Punkty Prestiżu pokazane po lewej stronie ukośnika, gracz drugi z kolei dostaje Punkty Prestiżu pokazane po prawej stronie ukośnika.



Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza, którego Stroje zajmują więcej **pół Gości Mistrza** w tej sali. Jeśli to nie rozstrzyga remisu przewagę uzyskuje gracz, który ma swój znacznik na polu Muzyka w tej sali. Jeśli nadal jest remis, to remisujący gracze otrzymują po tyle Punktów Prestiżu, ile jest pokazane po lewej stronie ukośnika (czyli w tym wypadku nie przyznaje się Punktów za drugie miejsce).

Specjalna zasada dla gry 2 osobowej: W każdej z 5 sal Punkty Prestiżu otrzymuje tylko gracz z największą ilością Strojów w danej sali. Punkty za drugie miejsce nie są przyznawane.



Przykład:

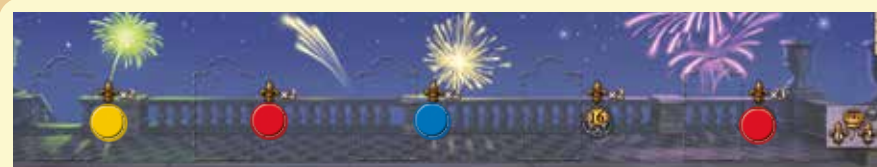
Ewa dostaje 3 Punkty Prestiżu.

Grzegorz dostaje 1 Punkt Prestiżu.

Co prawda **Ewa** i **Grzegorz** remisują w ilości Strojów w tej sali, ale **Ewa** ma więcej strojów na polach Gości Mistrza (1) niż **Grzegorz** (0).

B) Przewaga w fajerwerkach

W zależności od liczby graczy, gracz z przewagą znaczników Własności na **polach Fajerwerków** otrzymuje 7 lub 6 Punktów Prestiżu, gracz na drugim miejscu otrzymuje 3 lub 2 Punkty Prestiżu. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego znacznik Własności zajmuje pole Fajerwerków o największej wartości pieniężnej (bliżej prawej strony tarasu).



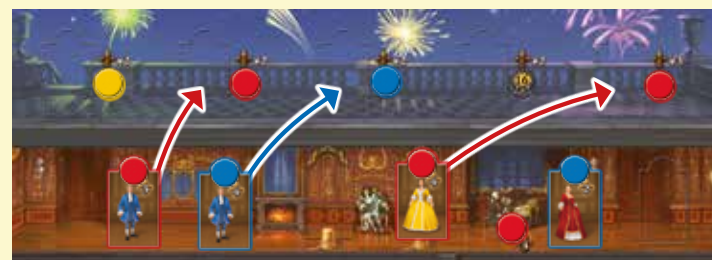
Przykład:

Grzegorz dostaje 6 Punktów Prestiżu.

Michał dostaje 2 Punkty Prestiżu (ponieważ jego znacznik znajduje się na polu o wyższej wartości pieniężnej niż znacznik **Ewy**).

C) Oglądanie pokazu Fajerwerków z tarasu

Za każde zajęte pole Fajerwerków gracz może przemieścić **1** ze swoich Strojów z **Sali Królewskiej** (sala poniżej tarasu) na taras. Przemieszczane Stroje umieszczamy na tarasie na polach Gości oznaczonych przerywaną linią. Jeśli w sali Królewskiej jest mniej Strojów niż znaczników własności na polach Fajerwerków, dodatkowe pola Gości zostają puste. Jeśli w sali Królewskiej jest więcej Strojów niż znaczników Własności, na tarasie gracze muszą zdecydować, które Stroje przemieszczają na taras (każdy decyduje o swoich Strojach). Pozostałe Stroje zostają w sali Królewskiej.



D) Posągi

Za każdy swój znacznik Własności leżący na **polu Posągu** gracz otrzymuje Punkty Prestiżu za **1 zestaw** strojów. Stroje szyte są w 4 głównych kolorach (żółty, zielony, czerwony, niebieski). Za każdy z tych kolorów można otrzymać po 2 punkty co pozwala zyskać maksymalnie 8 Punktów Prestiżu za kompletny zestaw.

Ważne: Jeśli znacznik gracza zajmuje więcej niż 1 pole Posągu, gracz ten musi podliczać różne zestawy Strojów za każdy Posąg (tzn. że nie można podliczać tego samego Stroju w kilku zestawach).

Przykład:

Michał ma 2 znaczniki Własności na polach Posągów. Na planszy ma swoich 7 Strojów, w tym 1 kompletny zestaw 4 Strojów w różnych kolorach. Ten zestaw daje mu 8 Punktów Prestiżu. Za drugi znacznik na polu Posągu nie może podliczyć ponownie tych samych Strojów. Ponieważ pozostał mu tylko zestaw Strojów w dwóch różnych kolorach otrzymuje za to kolejne 4 Punkty Prestiżu.




































E) Znaczniki Własności

Na końcu należy naliczyć Punkty Prestiżu za Stroje, pola Dekoracji i bonus „Wszystkie sale”. Aby to zrobić należy zacząć od gracza rozpoczynającego i **po kolei** usuwać z planszy jego Znaczniki Własności, dodając mu odpowiednie punkty. W większości przypadków Punkty Prestiżu wydrukowane są pod danym Znacznikiem Własności, po jego prawej stronie. Przyznając Punkty Prestiżu za Stroje na tarasie należy pomnożyć wartość Stroju przez mnożnik umieszczony z jego prawej strony (x2 lub x3). Procedurę usuwania znaczników i naliczania Punktów Prestiżu powtarzamy kolejno dla każdego gracza.





Gracz, który ma najwięcej Punktów Prestiżu po końcowym podliczeniu wygrywa. W razie remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, któremu zostało więcej pieniędzy.

Zestawienie bonusów Pracowników

 - brak bonusu	 - brak bonusu	 Otrzymujesz 1 Koronkę LUB 1 Przędzę płacąc za to 1 Liwra.	 Wykonaj dodatkowo 1 akcję „Pozyskanie surowców” (niezależnie od Twojej głównej akcji).	 Otrzymujesz 2 Liwry z banku.	
 Otrzymujesz 1 Liwra z banku.	 Oddeleguj dowolnego Pracownika ze swojej talii Pracowników. Możesz użyć bonusu oddelegowanego pracownika (nie dostajesz pieniędzy za oddelegowanie go).	 Otrzymujesz 1 zakryty Surowiec ze stosu Surowców płacąc 1 Liwra. Zatrzymaj ten żeton jako jedwab lub odrzuć od razu, aby otrzymać Koronkę/Przędzę.	 Wykonaj 1 dodatkową akcję „Pozyskanie Surowców” (niezależnie od Twojej głównej akcji).	 Otrzymujesz 1 zakryty Surowiec ze stosu Surowców za darmo. Zatrzymaj ten żeton jako jedwab lub odrzuć od razu, aby otrzymać Koronkę/Przędzę.	 Otrzymujesz 1 Koronkę LUB 1 Przędzę za darmo.
 Otrzymujesz 1 Liwra z banku za każdy własny złoty Strój na planszy. Otrzymujesz 2 Liwry z banku za każdy własny czerwony Strój na planszy.	 Wykonaj dodatkową akcję „Uszycie Stroju” (niezależnie od Twojej głównej akcji). Jeśli wykonasz Strój, który wymaga złotego lub zielonego jedwabiu, możesz zapłacić o 1 belę jedwabiu mniej, niż jest to wymagane. Nie możesz uszyć Mistrzowskiego Stroju za pomocą tej akcji.	 Oddeleguj 1 dowolnie wybranego Pracownika z własnej talii Pracowników. Otrzymujesz z banku Liwry zależnie od typu Pracownika: Mistrz = 8, Czeladnik = 5, Uczeń = 2 (nie możesz wykorzystać bonusu oddelegowanego Pracownika).	 Za każde znaczniki Własności na polach Dekoracji otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu (bez bonusu za „Wszystkie Sale”).		
 Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każdy swój znacznik Własności na polach Dekoracji (bez bonusu za „Wszystkie Sale”).	 Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każde 3 swoje Stroje na planszy.	 Wykonaj dodatkową akcję „Fundowanie Dekoracji” (niezależnie od Twojej głównej akcji), płacąc 5 Liwraów mniej niż jest to wymagane.	 Otrzymujesz Liwry z banku w zależności od liczby kart Pracowników w swojej talii: 5 lub 6 kart = 2 liwry, 7 lub 8 kart = 6 liwraów, 9 lub 10 kart = 10 Liwraów, 11 lub więcej kart = 14 Liwraów.		
 Otrzymujesz Liwry z banku w zależności od liczby kart Pracowników w swojej talii: 5 lub 6 kart = 1 liwra, 7 lub 8 kart = 3 liwry, 9 lub 10 kart = 5 Liwraów, 11 lub więcej kart = 7 Liwraów.	 Wykonaj dodatkową akcję „Uszycie Stroju” (niezależnie od Twojej głównej akcji). Jeśli wykonasz Strój, który wymaga czerwonego jedwabiu możesz zapłacić o 2 czerwone bele jedwabiu mniej, niż jest to wymagane. Nie możesz uszyć Mistrzowskiego Stroju za pomocą tej akcji.	 Otrzymujesz 2 Liwry z banku za każdy swój zielony Strój na planszy. Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każdy swój niebieski Strój na planszy.	 Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każde 4 Liwry, które oddasz do banku (nie ma limitu).		
 Otrzymujesz 1 Liwra z banku za każdy Strój, który masz na planszy.	 Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każde swoje 2 znaczniki Własności na polach Dekoracji (bez bonusu za „Wszystkie Sale”).	 Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każde 2 swoje Stroje na planszy.	 Odrzuć dowolną ilość żetonów Surowców i dobierz Punkty Prestiżu za odrzucone bele jedwabiu: każda niebieska bela daje 1 Punkt Prestiżu, każda czerwona bela daje 1 Punkt Prestiżu, dowolna kombinacja 2 bel (zielonej i/lub żółtej) daje 1 Punkt Prestiżu.		
 Otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu za każde 3 Liwry, które oddasz do banku (nie ma ograniczenia).	 Wykonaj dodatkową akcję „Fundowanie Dekoracji” (niezależnie od Twojej głównej akcji) płacąc 10 Liwraów mniej, niż jest to wymagane.	 Bonus na końcu gry: Otrzymujesz Punkty Prestiżu w zależności od liczby kart Pracowników w swojej talii: 5 lub 6 kart = 2 Punkty Prestiżu, 7 lub 8 kart = 5 Punktów Prestiżu, 9 lub 10 kart = 8 Punktów Prestiżu, 11 lub więcej kart = 11 Punktów Prestiżu.	 Bonus na końcu gry: Otrzymujesz 3 Punkty Prestiżu za każdą parę znaczników: 1 Koronka i 1 Przędza, które oddasz do ogólnych zasobów.	 Bonus na końcu gry: Otrzymujesz 3 Punkty Prestiżu za każde 2 własne Stroje na polach Gości Mistrza.	 Bonus na końcu gry: Otrzymujesz 2 Punkty Prestiżu za każdą parę: 1 Damski i 1 Męski Strój na planszy (bez znaczenia na ich kolor i miejsce na planszy).

Uwaga ogólna:

 Moneta z białą cyfrą oznacza: otrzymujesz z banku odpowiednią (przedstawioną na rysunku) ilość Liwraów.

 Moneta z czarną cyfrą oznacza: płacisz do banku odpowiednią (przedstawioną na rysunku) ilość Liwraów.



Autorzy: Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz | Ilustracje: Michael Menzel
Instrukcja i layout: Alfred Viktor Schulz | Korekta: Neil Crowley
Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
All rights reserved. | www.eggertspiele.de
Hobbitry.eu, Jagiellońska 50 a, 33-300 Nowy Sącz | www.hobbitry.eu | info@hobbitry.eu



Chcemy podziękować wszystkim testerom, a zwłaszcza Anke Binnewies, Dennis Egbers, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina i Andreas Molter, Hedwig i Wolfgang Heidenheim, Antje i Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning, a także grupie graczy Ulrich Flaskampf. Specjalne podziękowania dla Susanne Cramer i Anja Malz.