

# ROCCOCO

DELUXE EDITION



ПРАВИЛА ИГРЫ



# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЭПОХУ РОКОКО

ВО ВРЕМЕНА ПРАВЛЕНИЯ ЛЮДОВИКА XV СЧИТАЛОСЬ ХОРОШИМ ТОНОМ ПРОВОДИТЬ БАЛЫ, НА КОТОРЫХ ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ, ОДЕТЫЕ С ИГОЛОЧКИ, ПЫТАЛИСЬ ПЕРЕШЕГОЛЯТЬ 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 распоряжаться 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

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.

## КОМПОНЕНТЫ БАЗОВОЙ ИГРЫ

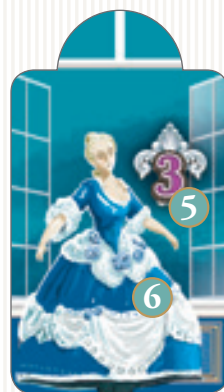
### 42 ЖЕТОНА ПЛАТЬЕВ

На каждом жетоне есть эскизная сторона и арендная сторона.



На эскизной стороне изображено:

- 1 Требуемое Мастера
- 2 Требуемые материалы для пошива Платья
- 3 Основной цвет Платья
- 4 Денежная стоимость Платья (от 6 до 28 Ливров)
- 5 Очки Престижа за Платье (от 2 до 4)



На арендной стороне изображено:

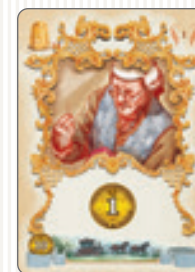
- 5 Очки Престижа за Платье (от 2 до 4)
- 6 Женщины в синем или зеленом платье **ИЛИ** мужчины в розовом или оранжевом камзоле

#### Примечания:

- Термин «Платье» обозначает как женское платье, так и мужское камзол.
- Даже если Платье включает второй цвет, оно всегда имеет только 1 основной цвет.
- Синие платья и розовые камзолы встречаются чаще (по 13 жетонов каждого), чем зеленые платья (10 жетонов) и оранжевые камзолы (6 жетонов).

### 28 КАРТ РАБОТНИКОВ

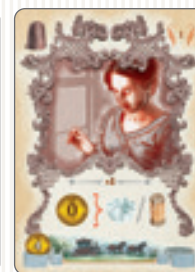
Они составляют колоду найма.



Мастер



Подмастерье



Ученик



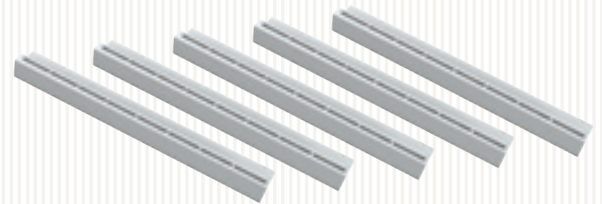
- 1 Уровень (от 1 до 6)
- 2 Тип Работника (Мастер, Подмастерье, Ученик)
- 3 Бонус Работника
- 4 Деньги за делегацию Работника

5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

по 1 каждого цвета игрока



5 ПЛАСТИКОВЫХ ПОДСТАВОК



100 ФИШЕК СОБСТВЕННОСТИ

(по 20 штук каждого цвета игрока)



5 ФИШЕК ОЧКОВ ПРЕСТИЖА

по 1 каждого цвета игрока - фиолетовый, черный, желтый, синий и белый. *Обратите внимание, что фишки собственности (вверху) и фишки очков престижа одинаковые.*



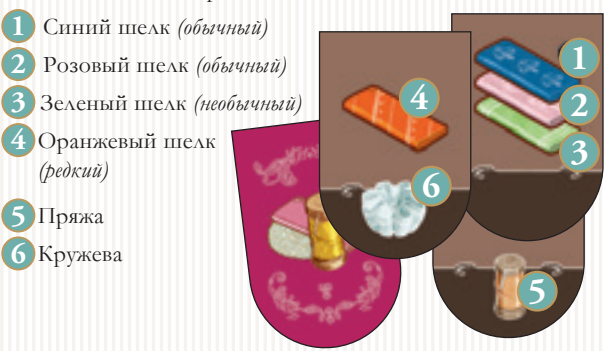
25 СТАРТОВЫХ КАРТ РАБОТНИКОВ

по 5 каждого цвета игрока, цвет указан в верхнем правом углу)

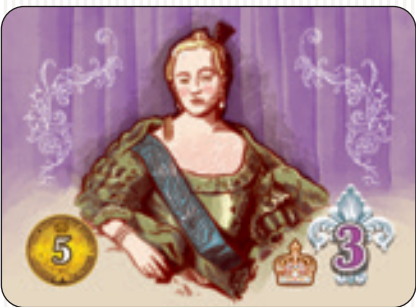


48 ЖЕТОНОВ МАТЕРИАЛОВ

Каждый включает в различных комбинациях:



1 КАРТА РАСПОЛОЖЕНИЯ



50 МОНЕТ

20 номиналом "1", 10 номиналом "5", 10 номиналом "10", 10 номиналом "20"



ЭТА КНИГА ПРАВИЛ И 2 ПАМЯТКИ



2 МЕШКА

один для платьев, другой для материалов



16 ФИШЕК КРУЖЕВА 16 ФИШЕК ПРЯЖИ



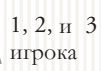
1 НАПЕРСТОК - ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ПРИМЕР ДЛЯ 4 ИГРОКОВ)

Перед первой игрой осторожно разделите все картонные элементы игры.

- 1** Положите Игровое поле на центр стола той стороной вверх, которая удовлетворяет требованиям количества игроков, как указано в верхнем левом углу:



- 2 Положите карту Расположения в указанную ячейку.
- 3 Отсортируйте 28 карт Работников по уровням (с 1 по 6). Перемещайте 6 карт «6 уровня» и сложите их стопкой лицом вниз рядом с Игровым полем.

Затем перемешайте 4 карты «5 уровня» и положите их  
лицом вниз поверх стопки карт. Повторите тоже самое  
для карт 4, 3 и 2 уровня.

Наконец положите сверху получившейся стопки перемешанные карты «1 уровня». Эта стопка карт называется «Главная стопка Работников»

- 4 Положите жетоны Материалов в мешок и разместите его рядом со Складом Материалов.
  - 5 Сложите все жетоны Платьев в мешок, перемешайте их. Затем положите мешок рядом с игровым полем.
  - 6 Каждый игрок выбирает себе цвет и получает следующие игровые элементы этого цвета:
    - 1 планшет
    - 1 пластиковую подставку для материалов
    - 5 стартовых карт Работников, которые каждый игрок кладет лицом вниз слева от своего планшета.
    - 20 фишек собственности
    - 1 фишку очков престижа
- Выложите фишку очков престижа на "0" трека престижа.*

- 7 В начале игры все карты игроков лежат лицом вниз в запасе Работников (левая сторона планшета игрока).

В начале каждого раунда игроки набирают карты на руку из этого запаса. Как только игрок сыграл карту из руки, эта карта отправляется в стопку сброса лицом вверх (правая сторона его планшета игрока).

Запас Работников, карты на руке и стопка сброса – все вместе образуют колоду работников.

- 8** Положите Монеты (Ливры) рядом с Игровым полем, таким образом образуется банк.

- 9 Рядом с игровым полем сложите фишки Пряжи и Кружев.

- 10** Выдайте каждому игроку его стартовый капитал:

- 15 Ливоров
- 1 жетон Кружев
- 1 жетон Пряжи

- 11** Определите первого игрока, который получит фишку Первого Игрока.

Примечания:

- Фишки Собственности, Пряжи, Кружев, Монеты считаются бесконечными. Если один из перечисленных элементов кончится, используйте что-либо из подручных средств чтобы заменить его.
- Получая очки престижа, продвигайте свою фишку по треку престижа на соответствующее число шагов вперед.
- Деньги нельзя скрывать от остальных игроков.
- Жетоны Материалов хранятся в подставке игрока. Соперники видят количество жетонов, но не знают, какие именно Материалы на них изображены.



## ОБЛАСТИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

- |   |                        |
|---|------------------------|
| 1 | Терраса                |
| 2 | Бонус "Все Залы"       |
| 3 | Зал 1: Королевский зал |
| 4 | Зал 2                  |
| 5 | Зал 3                  |
| 6 | Зал 4                  |
| 7 | Зал 5                  |
| 8 | Музыканты              |
| 9 | Статуи                 |

- 10 Кухня: Левая часть  
*Доход за Декорации*
- 11 Кухня: Правая асть  
*Доход от сдачи платьев в аренду*
- 12 Склад
- 13 Поле найма
- 14 Королевское расположение
- 15 Мастерская





1

1

3

9

10

11

2

14

2

5

7

12

15

11

8

9

8

5

4

5

# ХОД ИГРЫ

## «Рококо» играется 7 раундов.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

**ФАЗА 1: Подготовка к новому раунду**

**ФАЗА 2: Выбор карт на руку**

**ФАЗА 3: Совершение действий**

**ФАЗА 4: Получение прибыли**

После 7 раунда игра заканчивается и начинается финальный подсчет очков.  
(когда стопка Работнико закончится)

## ФАЗА 1: ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

### А) Карта расположения > Первый игрок (игнорируется в первом раунде)

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



Уровень карты  
Работника

### В) Новые карты работников

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



#### Примечание:

С 1 по 6 раунд уровень на картах 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 мешка Материалов. Жетоны Материалов, оставшиеся на Складе с предыдущего раунда, **остаются** лежать на месте. Если жетоны из мешка Материалов закончились, перемешайте все сброшенные жетоны Материалов и сложите их обратно в мешок. (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, сбросьте эти жетоны Платьев в стопку сброса.
2. Сдвиньте все оставшиеся жетоны направо до тех пор, пока они не будут занимать все правые клетки мастерской.
3. Достаньте из мешка случайные 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 КАРТ РАБОТНИКОВ

Все игроки одновременно и втайне друг от друга выбирают 3 карты Работников из всех карт запаса (стопка карт, лежащая лицом вниз на левой стороне планшета Игрока).

#### Примечание:

Вы не обязаны перемешивать карты запаса Работников.

Возьмите 3 выбранные карты Работников себе на руку, а остальные положите обратно в запас карт Работников.

### Начиная со 2 раунда и до конца игры, соблюдайте следующие правила:

Если у вас осталось именно 3 карты в запасе, не остается другого выбора, кроме как забрать эти карты себе на руку. В этом случае вы не перемещаете карты Работников из сброса в запас, а делаете это только в фазу 2 в следующем раунде.

Если у вас в запасе осталось меньше, чем 3 карты (меньше 3 карт) Работников, в первую очередь заберите все оставшиеся карты из запаса.

Затем создайте новый запас из сброса (карты, лежащие лицом вверх с правой стороны планшета Игрока), передвинув все карты из сброса на левую сторону и перевернув их лицом вниз. Наконец выберите из нового запаса недостающие карты Работников, чтобы у вас на руках оказалось 3 карты.

#### Важно:

Новый запас Работников из сброса вы формируете только в том случае, когда вам следует взять карту из запаса, а он пуст!

### 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 своего планшета, тем самым образует новый запас Работников. После чего выбирает одну карту из полученного запаса карт Работников и берет ее на руку своей третьей картой.



## ФАЗА 3: СОВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с Первого игрока и затем по часовой стрелке, все игроки разыгрывают по 1 карте с руки (до тех пор, пока у них есть карты на руках). С каждой сыгранной картой игрок может совершить 1 основное действие. Сыгранная карта выкладывается в сброс лицевой стороной вверх справа от планшета. Вдобавок разыгранные карты могут принести какой-либо бонус (указан в зоне бонуса работника в нижней части карты), получаемый только после выполнения основного действия. Как только ни у одного игрока не остается ни одной карты, фаза заканчивается.

### Примечание:

Наем Работников позволяет увеличить число карт, которые вы разыгрываете в текущем раунде.

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



### Мастер

(Золотая рамка и наперсток) может выполнять любое из 6 действий



### Подмастерье

(Серебряная рамка и наперсток) не может выполнять только одно действие – «Наем новых Работников»



### Ученик

(Латунная рамка и наперсток) не может выполнять действия «Получить расположение королевы», «Сделать Платье», «Наем новых Работников».

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

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

### Примечания:

- стартовый Работник «Мастер» не имеет никаких бонусов
- на карте Ученика 6 уровня изображена корона, и его фон бонуса фиолетового цвета. Вы не можете использовать его бонус во время игры. Но его бонус будет учитываться при финальном подсчете очков.

Подробное описание всех бонусов представлено на странице 12.

6 основных действий:



### 1. Получение расположения королевы

Может быть выполнено Мастером и Подмастерьем

Если карта Расположения все еще лежит рядом в ячейке расположения на игровом поле, возьмите эту карту и сразу получите 5 Ливров из банка.

В начале следующего раунда возьмите жетон первого игрока и верните карту Расположения на игровое поле. Вы становитесь Первым игроком в новом раунде.

Это действие может быть выполнено только одним игроком в каждом раунде, независимо от того, является этот игрок Первым игроком или нет.

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



### 2. Получение Материалов

Может быть выполнено любым работником.

Получите 1 жетон Материалов с одной из 3 частей Склада. За него вам необходимо заплатить определенное количество Ливров в зависимости количества жетонов Материалов в этой части Склада:

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

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

- а) положить жетон Материалов на подставку, чтобы использовать изображенные рулоны шелка позже

### ИЛИ

- б) отправить жетон в сброс лицом вверх, чтобы получить из запаса указанные в нижней части жетона фишки Пряжи и/или Кружев.

### Примечание:

Знак «+» означает, что вы получаете обе фишки.

Знак «/» означает, что вы должны выбрать, что именно получите.

Жетоны Материалов хранятся на подставке перед вами. Другие игроки могут знать, сколько именно жетонов Материалов у вас лежит, но не как непременно жетоны у вас есть (Количество ваших жетонов не ограничивается подставкой).

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 розового 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 на подставка перед собой (чтобы использовать эти 2 рулона 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 на подставку.



### 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;
- 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, уже должны быть в вашем запасе, т.к. в сейчас вы не можете обменять на них свои жетоны Материалов.



### Пример:

Для того чтобы сделать синее 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 синего шелка (зеленый рулон пропадает).



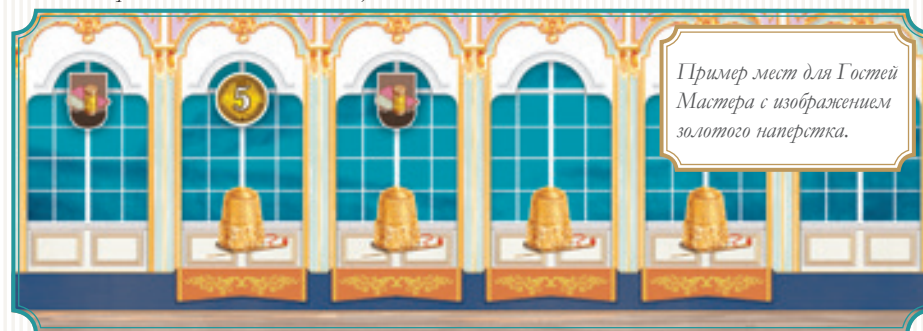
После того как оплатили стоимость и сдали нужные Материалы, вы берете жетон этого платья себе и сразу же выбираете, что сделаете с платьем:

**1. Сдадите в аренду одному из гостей на балу**  
**ИЛИ**

**2. Продадите за деньги.**

#### 1. 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 поле (кроме 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).



Пример мест для Гостей Мастера с изображением золотого наперстка.

- 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.

#### 2. Продажа платья

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

#### Примечания:

- 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.



#### 4. Наем новых Работников

*Может быть выполнен только Мастером*

Вы можете получить 1 карту Работника с поля найма на игровом поле. За эту карту вам необходимо сумму в зависимости от того, сколько сейчас карт находится на поле найма:

- если там лежат 4 карты, заплатите 5 Ливров в банк;
- если там лежат 3 карты, заплатите 3 Ливра в банк;
- если там лежат 2 карты, заплатите 1 Ливр в банк;
- если там лежит 1 карта, 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.

*(Наем работника позволяет выполнить более 3-х действий в том раунде, в котором проходил наем.)*

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



#### 5. Делегировать своего Работника

*Может быть выполнено любым Работником*

Уберите из игры разыгрываемую карту Работника. Ваш работник отправляется работать при королевском дворе. За это вы получаете определенное количество Ливров, в зависимости от того, какого работника вы делегировали *(указано рядом с картой в нижней части карты Работника)*.



Мастер



Подмастерье



Ученик

#### Важно:

После того как получили деньги, вы также можете использовать бонус этого Работника. После этого уберите карту 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 карты в вашей колоде Работников.

*Это требование действует как для этого основного действия, так и для такого же бонуса Работника.*

**Мастера очень важны, мы настоятельно рекомендуем не делегировать его из вашей колоды Работников.**



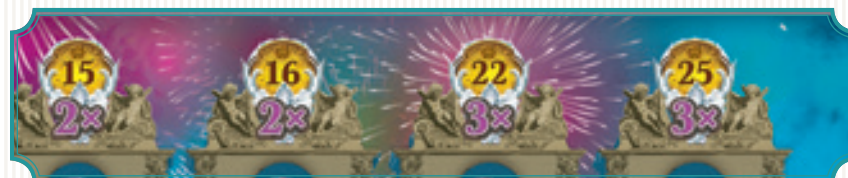
#### 6. Финансирование Декораций

*Может быть выполнено любым Работником*

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 ( $\times 2$  Бонус и  $\times 3$  Бонус)



- Королевская кухня *(слева и справа)*



- Статуи



- Музыканты



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 одно ограничение:

**Вы можете профинансировать только 1 Декорацию в каждой части Королевской кухни:**

- 1 Декорация слева (кухня для персонала; доход за Декорации)
- 1 Декорация справа (кухня для гостей; доход за Платья в аренде)

## БОНУС "ВСЕ ЗАЛЫ"

Вы присутствуете в зале, если там находится хотя бы одна ваша фишка Собственности на Платье или Декорации Музыканты.

Как только вы начинаете присутствовать в каждом из 5 залов, положите вашу фишку Собственности на самое дорогое свободное место бонуса «Все залы». Вы получите очки престижа по этому бонусу в конце игры. Размещенная здесь фишка Собственности не является Декорацией и не учитывается при соответствующем подсчете за Декорации.

**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 базовый доход 5 Ливров.

Игроки, у которых есть фишки Собственности на Королевской Кухне, получают дополнительный доход:

- фишка Собственности в левой части Кухни, приносит столько Ливров, сколько мест для Декорации занято его фишками Собственности (включая фишки Декорации Кухни);
- фишка Собственности в правой части Кухни, приносит столько Ливров, сколько его Платьев находится на игровом поле (то есть тех платьев, на которых есть его фишки Собственности).

**Напоминаем:**

Вы можете профинансировать только 1 Декорацию в каждой части Королевской кухни

фишка Собственности, размещенная на бонусе "Все залы" не является Декорацией и не учитывается при получении дохода.

**Важно:**

Вы также получаете доход после завершения 7-го (последнего) раунда перед финальным подсчетом очков.

Если завершился не 7-й раунд, начните новый раунд с Фазы 1 «Подготовка к новому раунду».

В ином случае переходите к финальному подсчету очков.

## Пример:

Гоша (фиолетовый) получает доход 5 Ливров (на Декорации Кухня нет его фишек Собственности).

Лена (черный) получает доход 8 Ливров (5 + 3). Ее фишка Собственности находится в правой части Кухни, что дает ей дополнительные 3 Ливра (за 3 ее Платья на игровом поле).

Миша (синий) получает доход 9 Ливров (5 + 3 + 1). Его фишка Собственности в левой части Кухни приносит ему 3 дополнительных Ливра (так как он профинансировал 3 Декорации), и вторая его фишка Собственности в правой части Кухни 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.

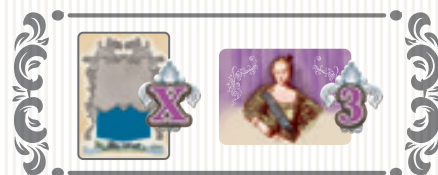
Для того чтобы убедиться, что считаете все победные Очки Престижа в правильном порядке, вы можете использовать памятку «Финального подсчета очков».



Символ финального подсчета очков – корона



1. Начните с получения **1 Очка Престижа за каждые 10 Ливров**, которые у вас остались в конце игры. Сбросьте монеты в банк. (Сохраните оставшиеся монеты. Они могут пригодиться в случае ничьи.)



2. Затем подсчитайте **бонусы Работников** в вашей колоде Работников, на которых изображена корона и синий фон бонуса (подробнее на стр.12). Если у игрока есть карта **Расположения**, он получает 3 Очка Престижа.

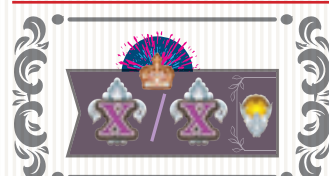
После этого начинается подсчет Очков Престижа на игровом поле в следующем порядке:



3. **Преобладание в каждом из 5 залов**  
В каждом из 5 залов игрок с большим количеством платьев в этом зале получает Очки Престижа. Количество очков указано в цветном блоке в каждом зале: игрок с наибольшим 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.

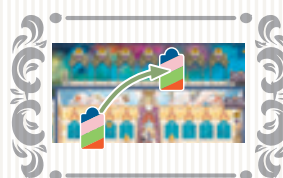
В случае ничьи предпочтение отдается игроку, у которого больше Платьев находится на месте Гостей Мастера. Если спор не решился, побеждает тот игрок, который финансировал Декорацию Музыкант в этом зале. Если и такого игрока нет, то оба игрока в ничьей получают по полному значению Очков Престижа за 1 место. В этом случае кроме этих игроков никто больше не получает победных очков.

**Специальное правило для 2 игроков:** В любом из 5 залов только игрок с большим количеством платьев получает Очки Престижа. Второй игрок очков не получает.



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

**Специальное правило для 2 игроков:** Игрок, у которого больше фишек Собственности на местах Декорации Фейерверк, получает Очки Престижа. Второй игрок очков не получает.



5. **Просмотр Фейерверков на Террасе**

К каждому месту Декорации Фейерверк, на котором лежит ваша фишка Собственности, вы можете переместить 1 из своих Платьев из Королевского зала. Просто передвиньте Платье на пунктирное место для Гостей на Террасе слева от места Декорации Фейерверк.

Если у вас меньше Платьев, чем фишек Собственности на местах Декорации Фейерверк, то лишние места для Гостей останутся пустыми. Если Платьев больше, чем фишек Собственности на местах Декорации Фейерверк, то вы должны выбрать, какие именно плаття передвинете. Остальные Платья останутся в Королевском зале.



6. **Статуи**

За каждую фишку Собственности на местах Декорации Статуи вы получаете Очки Престижа за набор ваших платьев разных цветов (розовый, зеленый, оранжевый, синий) на поле. Каждый основной цвет Платья 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 (т.е., каждое Платье учитывается в подсчете для набора только один раз).

## Пример:

У Миши есть 2 фишки Собственности на местах Декорации Статуи. На поле находятся 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. Так как второй набор включает всего 2 цвета, он получает еще 4 Очка Престижа за них. Еще одно зеленое Платье в этом случае не учитывается.



7. **Подсчет фишек Собственности**

Наконец подсчитайте полученные Очки Престижа за ваши Платья, места Декорации и Бонус «Все залы». Для этого начните с текущего первого игрока. Большинство фишек Собственности указывает число Очков Престижа в нижнем правом углу. Подсчитывая очки за фишку Собственности с Платья на Террасе, перемножьте Очки Престижа, указанные на этом Платье, со значением, указанным справа от этого Платья (x2 или x3).

**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

Стартовые работники

|  |                                                                                                            |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Нет Бонуса                                                                                                 |
|  | Один раз: Получите 1 фишку Пряжи ИЛИ 1 фишку Кружева, заплатив 1 Ливр.                                     |
|  | Совершите 1 дополнительное действие «Получение Материалов» (вне зависимости от своего основного действия). |
|  | Получите 2 Ливра из банка.                                                                                 |

Работники 1-го уровня

|  |                                                                                                                                                                  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Получите 1 Ливр из банка.                                                                                                                                        |
|  | Делегируете 1 Работника из вашей колоды (включая этого). Однократно используйте его бонус (но денег за делегированного таким образом Работника вы не получаете). |
|  | Один раз: Возьмите 1 жетон Материалов из мешка, заплатив 1 Ливр. 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).                                                       |
|  | Один раз: Бесплатно возьмите 1 жетон Материалов из мешка. Оставьте себе этот жетон в виде шелка или сразу же сбросьте для получения Пряжи/Кружев.                |
|  | Один раз: Бесплатно получите 1 фишку Пряжи ИЛИ 1 фишку Кружева.                                                                                                  |

Работники 2-го уровня

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Получите 1 Ливр за каждое ваше синее Платье и 2 Ливра за каждое ваше зеленое Платье на игровом поле.                                                                                                                                                                  |
|  | Совершите 1 дополнительное действие «Сделать Платье» (вне зависимости от основного действия). Если вы шьете Платье из синего или розового шелка, можете сдать на 1 рулон меньше (синего ИЛИ розового), чем нужно. Вы не можете сделать Платье Мастера этим действием. |
|  | Делегируете 1 Работника из вашей колоды (включая этого). В зависимости от делегированного Работника возьмите Ливры из банка: Мастер = 8, Подмастерье = 5, Ученик = 2 (вы не можете использовать бонус делегированного Работника).                                     |
|  | Получите 1 Очко Престижа за каждые 2 ваши фишки Собственности на местах Декорации (исключая фишку «Все залы»).                                                                                                                                                        |

Работники 3-го уровня

|  |                                                                                                                                                                                                 |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Получите 1 Ливр из банка за каждую вашу фишку Собственности на местах Декорации (исключая фишку «Все залы»).                                                                                    |
|  | Получите 1 Очко Престижа за каждые 3 ваших Платья на игровом поле.                                                                                                                              |
|  | Совершите 1 дополнительное действие «Финансирование Декораций» (вне зависимости от своего основного действия), заплатив на 5 Ливров меньше.                                                     |
|  | В зависимости от количества карт в вашей колоде Работников получите Ливры из банка: 5 или 6 карт = 2 Ливра, 7 или 8 карт = 6 Ливров, 9 или 10 карт = 10 Ливров, 11 или больше карт = 14 Ливров. |

Работники 4-го уровня

|  |                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | В зависимости от количества карт в вашей колоде Работников получите Ливры из банка: 5 или 6 карт = 1 Ливр, 7 или 8 карт = 3 Ливров, 9 или 10 карт = 5 Ливров, 11 или больше карт = 7 Ливров.                                              |
|  | Совершите 1 дополнительное действие «Сделать Платье» (вне зависимости от основного действия). Если вы шьете Платье из зеленого шелка, можете сдать на 2 рулона зеленого шелка меньше. Вы не можете сделать Платье Мастера этим действием. |
|  | Получите 2 Ливра за каждое ваше розовое Платье и 1 Очко Престижа за каждое ваше оранжевое Платье на игровом поле.                                                                                                                         |
|  | Получите 1 Очко Престижа за каждые 4 Ливра, которые вы сдадите в Банк (сдавать можно сколько угодно раз).                                                                                                                                 |

Работники 5-го уровня

|  |                                                                                                                                                                                                   |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Получите 1 Ливр из банка за каждое Ваше платье на игровом поле.                                                                                                                                   |
|  | Получите 1 Очко Престижа за каждые 2 ваши фишки Собственности на местах Декорации (исключая фишку «Все залы»).                                                                                    |
|  | Получите 1 Очко Престижа за каждые 2 ваших Платья на игровом поле.                                                                                                                                |
|  | Сбросьте любое количество жетонов Материалов и получите Очки Престижа: каждый оранжевый и зеленый рулон дает 1 Очко Престижа, любая комбинация из двух рулонов (розовый и/или синий) дает 1 Очко. |



# ДОПОЛНЕНИЕ "ШКАТУЛКА"

## Работники 6-го уровня

|  |                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Получите 1 Очко Престижа за каждые 3 Ливра, которые вы сдадите в Банк <i>(сдавать можно сколько угодно раз)</i> .                                                                                                                                        |
|  | Совершите 1 дополнительное действие «Финансирование Декораций» <i>(вне зависимости от своего основного действия)</i> , заплатив на 10 Ливров меньше.                                                                                                     |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b> в зависимости от количества карт в вашей колоде Работников получите Очки Престижа: 5 или 6 карт = 2 Очка Престижа, 7 или 8 карт = 5 Очков Престижа, 9 или 10 карт = 8 Очков Престижа, 11 или больше карт = 11 Очков Престижа. |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b> получите по 3 Очка Престижа за каждую пару Пряжи и Кружев, которые вы вернете в главный запас.                                                                                                                                |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b> получите 3 Очка Престижа за каждые 2 ваших Платья на местах Гостей Мастера.                                                                                                                                                   |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b> получите 2 Очка Престижа за каждую вашу пару 1 Женского платья и 1 Мужского камзола на поле <i>(вне зависимости от цвета и расположения на игровом поле)</i> .                                                                |

### Примечания:

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

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

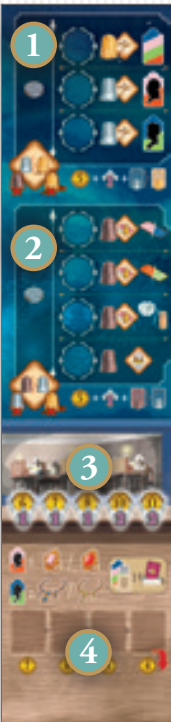


Дополнение «Шкатулка» можно использовать только с базовой игрой «Рококо», что добавляет разнообразия в игру:

- Ювелир предлагает Вам ожерелья и кольца, которые Вы можете взять напрокат, как и Ваши платья.
- Особые ученики нагло ставят Вам условия своего найма, но щедро одаривают вас очками престижа.
- Также Ваши работники теперь могут пройти проверку и получить совершенно новые способности.

## КОМПОНЕНТЫ

### 1 планшет ювелира



- 1 Ячейка экзамена и заданий Мастера.
- 2 Ячейка экзамена и заданий Подмастерья.
- 3 Декорации Ювелира
- 4 Мастерская Ювелира

### 28 карт Работников

*(особый символ в верхнем правом углу)*



**9 новых Мастеров**  
*(уровень 5)*



**9 новых Подмастерьев**  
*(уровень 2)*



**10 особых Учеников**  
*(уровень 0)*

### 24 жетона украшений



### 1 мешок для украшений



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте правилам подготовки к базовой игре со следующими изменениями:

- Выложив игровое поле, разместите **планшет Ювелира** рядом с Мастерской справа. Положите все **24 жетона украшений** в мешок и тщательно их перемешайте. Мешок выложите рядом с полем. Каждый игрок кладет свою фишку Собственности на ячейку экзамена Подмастерья.
- При подготовке колоды Работников *(шаг 3)*, внесите некоторые изменения в подготовку карт уровня 5 и 2:
  - Работники 5-го уровня:**  
Перед тем как замешивать колоду 5-го уровня, возьмите из обычной колоды рабочих 5-го уровня **2 карты Мастеров** и добавьте их к **9 картам новых Мастеров** из дополнения. Перемешайте эти 11 карт и положите их лицом вниз в *ячейку экзамена Мастера* на планшете Ювелира.  
Затем возьмите 2 карты из этой колоды и замешайте их лицом вниз с оставшимися картами Ученика и Подмастерья 5-го уровня. Эти 4 карты положите как карты 5-го уровня на общую колоду Работников.



#### о Работники 2-го уровня

Перед тем как замешивать колоду 2-го уровня, возьмите из обычной колоды Работников 2-го уровня **2 карты Подмастерьев** и добавьте их к **9 картам новых Подмастерьев**. Перемешайте эти 11 карт и положите их лицом вниз в ячейку экзамена Подмастерья на планшете Ювелира.

Затем возьмите 2 карты из этой колоды и замешайте их лицом вниз с оставшимися картами 2-го уровня Ученика и Мастера. Эти 4 карты положите как карты 2-го уровня на общую колоду Работников.

- Перемешайте **10 карт особых Учеников** и раздайте по 1 карте лицом вниз каждому игроку. Оставшиеся карты положите в коробку, не заглядывая в них.
  - о Игроки могут смотреть в свои карты особых Учеников, но должны хранить их лицевой стороной вниз. Пока еще особые Ученики не стали частью колоды Работников и могут быть наняты позднее при соблюдении конкретных условий.

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит как обычно. Но дополнение расширяет некоторые фазы и некоторые действия.

Далее эти изменения и дополнения указаны в порядке, в котором они появляются в правилах к основной игре.

## ФАЗА 1:

## ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Дополнение добавляет шаг Е к обычной подготовке:

#### Е) Новые жетоны украшений

Заполните ячейки украшений Ювелира жетонами украшений, вынимая их случайным образом из мешка.

- 1) Если в крайней правой ячейке окна остался жетон украшений с прошлого раунда, сбросьте этот жетон и уберите его в коробку.
- 2) Если остались жетоны украшений на любых других ячейках, сдвиньте их вправо, заполняя все возможные пропуски..
- 3) Наконец, заполните пустые ячейки планшета Ювелира жетонами украшений, взятых случайным образом из мешка. Если жетонов не хватает, оставьте крайние левые ячейки пустыми.



## ФАЗА 3:

## СОВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Дополнение влияет на следующие действия: «Сделать Платье», «Наем новых работников» и «Финансирование Декораций». Также теперь появились 2 совершенно новых действия, которые можно выбрать как альтернативу основным действиям: «Экзамен Подмастерья» и «Экзамен Мастера».

### 3. Сделать Платье

*Может быть выполнено Мастером или Подмастерьем*

Пошив Платья происходит как обычно. Если Вы продаете Платье, то также ничего не меняется. Но если Вы решили сдать Платье в аренду, то добавляются следующие правила:

Прежде чем выложить Платье в зал, Вы можете получить 1 жетон украшений с планшета Ювелира и сдать его в аренду вместе с Платьем. Но чтобы это сделать, необходимо выполнить следующие условия:

- 1) У Вас должна быть фишка Собственности на ячейке Декораций планшета Ювелира. (см. действие «Финансирование Декораций»)
- 2) Для Платья дамы Вы можете сдать в аренду только жетон с ожерельем. Для мужского спортука Вы можете сдать в аренду только жетон с кольцом
- 3) Вы должны оплатить в банк сумму в Ливрах, указанную под ячейкой, где лежит этот жетон украшений.

Если Вы выполнили все условия, указанные выше, возьмите жетон украшений и положите его перед собой лицевой стороной вверх. **Если цвет жетона украшения и главный цвет Платья совпадают, также получите 1 жетон Материала из мешка.** (Вы должны сразу решить, сохранить этот жетон шелка или сбросить его и получить Пряжу и/или Кружево)

### 4. Наем новых Работников

*Может быть выполнено только Мастером*

Вместо того, чтобы нанять рабочего с поля найма игрового поля, Вы можете использовать это действие **раз за игру**, чтобы нанять особого Ученика, карту которого Вы получили в начале игры. Но сделать это возможно при соблюдении его условий найма. Эти условия обозначены на его ячейке бонуса в ее левой серой стороне. (Подробнее об условиях на стр.4)

Если Вы выполняются условия, возьмите карту Ученика на руку. Теперь, разыгрывая карту этого Ученика, **получайте 3 очка Престижа**, как его бонус Работника.

#### Внимание:

Условия найма должны выполняться только в момент найма и игнорируются впоследствии.

### 6. Финансирование Декораций

*Может быть выполнено любым Работником*

Появился новый тип ячеек Декораций: Декорации Ювелира.

#### Важно!

Каждый игрок может занять только 1 ячейку Декораций Ювелира.

#### Примечание:

Вы можете получать жетоны украшений только после того, как заняли ячейку Декораций Ювелира.



7. Экзамен Подмастерья

Можно выполнить только Учеником

Чтобы пройти экзамен на Подмастерье Учеником, Вы должны разыграть карту Ученика и выполнить следующие требования:

- 1) В ячейке экзамена Подмастерья должна лежать ваша фишка Собственности.
- 2) Вы должны выполнить все 4 задания экзамена, указанные на планшете Ювелира.

Примечание: Выполняя задание, Вы должны сразу накрыть эту ячейку своей фишкой Собственности.

- 3) Заплатите 5 Ливров в банк.

Если Вы все выполнили, сделайте следующее:

- 1) Получите 1 очко Престижа
- 2) Если желаете, можете использовать бонус сыгранного Вами Ученика.
- 3) Затем уберите этого Ученика из игры, вернув его карту в коробку.
- 4) После этого, возьмите всю стопку карт над ячейкой экзамена Подмастерья и выберите из нее любую карту Подмастерья. Возьмите ее на руку, а стопку положите обратно.
- 5) Уберите Ваши фишки со всех ячеек заданий обратно в личный запас.
- 6) Передвиньте вашу фишку Собственности из ячейки экзамена Подмастерья в ячейку экзамена Мастера.

8.Экзамен Мастера

Можно выполнить только Подмастерьем

Чтобы пройти экзамен на Мастера Подмастерьем, Вы должны разыграть карту Подмастерья и выполнить следующие требования:

- 1) В ячейке экзамена Мастера должна лежать ваша фишка Собственности.
- 2) Вы должны выполнить все 3 задания экзамена, указанные на планшете Ювелира.

Примечание: Выполняя задание, Вы должны сразу накрыть эту ячейку своей фишкой Собственности.

- 3) Заплатите 5 Ливров в банк.

Если Вы все выполнили, сделайте следующее:

- 1) Получите 1 очко Престижа.
- 2) Если желаете, можете использовать бонус сыгранного Вами Подмастерья.
- 3) Затем уберите этого Подмастерья из игры, вернув карту в коробку.
- 4) Возьмите всю стопку карт над ячейкой экзамена Мастера и выберите из нее любую карту Мастера. Возьмите ее на руку, а стопку положите обратно.
- 5) Уберите Ваши фишки со всех ячеек заданий обратно в личный запас
- 6) Передвиньте вашу фишку Собственности из ячейки экзамена Мастера в ячейку экзамена Подмастерья.

Вы можете проводить оба Экзамена друг за другом так часто, как пожелаете (задания должны выполняться каждый раз). Вы можете выполнять задания только той области экзамена, в которой лежит ваша фишка Собственности.

Задания Экзамена

Вы выполняете задания экзамена автоматически во время любого из своих ходов, если ваша фишка Собственности лежит в ячейке этой области экзамена. Когда Вы выполняете задание, Вы должны сразу накрыть эту ячейку своей фишкой Собственности.

|  |                                                                                                                                                                                                        |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Задание выполняется, когда Вы совершаете действие «Получение Материалов» Учеником, взяв жетон с любым количеством синего или розового шелка. (которые Вы должны оставить у себя как шелк).             |
|  | Задание выполняется, когда Вы совершаете действие «Получение Материалов» Учеником, взяв жетон с любым количеством оранжевого или зеленого шелка. (которые Вы должны оставить у себя как шелк).         |
|  | Задание выполняется, когда Вы совершаете действие «Получение Материалов» Учеником, получая жетон ресурсов с Кружевом и/или Пряжей (который сбрасываете, чтобы получить указанные кружева и/или пряжу). |
|  | Задание выполняется при выборе Учеником действия «Финансирование Декораций».                                                                                                                           |
|  | Это задание выполняется, когда Вы совершаете действие «Сделать Платье» Подмастерьем, чтобы сшить женское платье.                                                                                       |

|  |                                                                                                                   |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Это задание выполняется, когда Вы совершаете действие «Сделать Платье» Подмастерьем, чтобы сшить мужской стортук. |
|  | Это задание выполняется, когда Вы выполняете действие «Сделать Платье» Мастером.                                  |

- Вы не можете выполнить более 1 задания за действие. Например, если Вы совершаете Учеником действие «Получение Материалов» и берете жетон материалов с синим и зеленым рулонами шелка, Вы должны выбрать, какое задание хотите выполнить (получая рулон синего или зеленого шелка).
- Но, если возможно, Вы можете выполнить 1 задание основным действием Работника, а другое задание – его бонусным действием. Важно, чтобы бонусное действие совпадало в точности с требуемым действием задания (Получение Материалов и Финансирование Декораций для Ученика или Сделать платье для Подмастерья).

ФАЗА 4: ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

Дополнительно к обычным источникам дохода

- Каждый игрок получает 1 Ливр за каждое украшение, которые он отдал в аренду.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

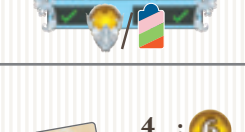
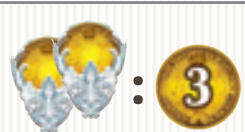
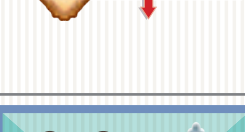
Условия окончания игры и подсчета очков не меняются. Но во время финального подсчета игроки получают Очки за отданные в аренду Украшения:

- за каждый жетон Украшений, игрок получает 1 Очко Престижа.

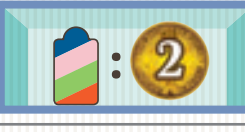
## Условия найма

|                                                                                     |                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Вы должны иметь не менее 3 мужских сюртуков на игровом поле.                                                                |
|    | Вы должны иметь не менее 3 дамских платьев на игровом поле.                                                                 |
|    | Вы должны иметь не менее 3 платьев на ячейках Гостей Мастера.                                                               |
|    | У Вас должно быть не менее 30 Ливров.                                                                                       |
|   | Вы должны владеть не менее чем 3 жетонами Украшений.                                                                        |
|  | Вы должны иметь фишки Собственности как минимум на 3 разных ячейках Декораций (например, 1 Музыкант, 1 Фейерверк, 1 Ювелир) |
|  | У вас в запасе должно быть как минимум 4 жетона Материалов, а также по 2 фишки Кружева и Пряжи.                             |
|  | Вы должны получить к этому моменту не менее 5 Очков Престижа (очки, которые вы получите в конце игры, не учитываются).      |
|  | Вы должны хотя бы раз пройти Экзамен Мастера.                                                                               |
|  | Ваши фишки должны быть размещены в каждом из 5 залов (т.е. хотя бы на одном платье или Музыканте)                           |

## Бонусы новых Подмастерьев

|                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Выберите одного Работника из вашего запаса Работников и положите его в вашу стопку сброса. Используйте бонус этого Работника немедленно.                                                                                 |
|    | Скопируйте бонус Работника, лежащего сверху в колоде сброса соперника. (используйте его бонус, как если бы Вы сами сыграли этого рабочего).                                                                              |
|    | Получите по 1 Ливру из банка за каждый зал, в котором есть ваша фишка (т.е. хотя бы на 1 Платье или Музыканте).                                                                                                          |
|    | Получите из банка такое количество Ливров, сколько карт в вашей колоде Работников:<br>4 карты = 6 Ливров, 5 карт = 5 Ливров, 6 карт = 4 Ливра, 7 и более карт = 2 Ливра.                                                 |
|   | Получите 3 Ливра за каждые 2 ваши фишки Собственности на ячейках Декораций (Бонус "Все залы" не учитывается).                                                                                                            |
|  | Выполните 1 дополнительное действие «Сделать Платье» (вне зависимости от вашего главного действия). Вы должны продать это платье. Помимо денег вы получаете также 1 очко Престижа. Вы не можете сделать платье Мастером. |
|  | Выберите 1 зал. Получите 1 Очко за каждые 2 ваших Платья в этом зале.                                                                                                                                                    |
|  | Получите 3 Ливра из банка за каждые 2 кольца, которыми Вы владеете                                                                                                                                                       |
|  | Получите 1 очков Престижа за каждые 3 жетона Украшений, которыми Вы владеете                                                                                                                                             |

## Бонусы новых Мастеров

|                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Выберите 1 зал. Получите 2 Ливра за каждое ваше Платье в этом зале.                                                                                                                                                       |
|    | Получите 1 Очко Престижа за каждую вашу пару из 1 зеленого и 1 синего Платьев на поле (вне зависимости, где на поле они находятся).                                                                                       |
|    | Получите 3 Ливра из банка за каждые 2 ваших Платья на ячейках Гостей Мастера.                                                                                                                                             |
|    | Получите 3 Ливра из банка за каждые 2 жетона Украшений, которыми вы владеете.                                                                                                                                             |
|   | Получите 4 Ливра из банка, если на поле у вас нет зеленых женских платьев.<br>Получите 5 Ливров из банка, если на поле у вас нет мужских оранжевых сюртуков.<br>Получите 9 Ливров из банка, если выполняются оба условия. |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b><br>Получите 6 Очков Престижа за каждый набор Украшений из 1 синего и 1 зеленого ожерелья, 1 розового и 1 оранжевого кольца, которыми вы владеете.                                              |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b><br>Получите 3 Очка Престижа за каждый 2 ожерелья, которыми вы владеете.                                                                                                                        |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b><br>Получите 1 Очко Престижа за каждую вашу фишку Собственности на ячейках Декораций.                                                                                                           |
|  | <b>Бонус в конце игры:</b><br>Получите 3 Очка Престижа за каждые 2 карты Учеников в вашей колоде Работников.                                                                                                              |

# МАДАМ ДЮБАРРИ СОЛО РЕЖИМ

Перед вами соло режим настольной игры Rosoco Deluxe Edition. По желанию вы можете использовать его вместе с дополнением «Шкатулка». Время партии – от 40 до 60 минут.

## КОМПОНЕНТЫ

25 карт мадам Дюбарри

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**Примечание:** Все правила, указанные в таких цветных блоках, применяются, только если вы используете дополнение «Шкатулка».

Следуйте указаниям по подготовке базовой игры и дополнения, учитывая следующие изменения:



Шаг 6 подготовки соло режима выполняется по обычным правилам. Но карты стартовых Работников мадам Дюбарри выкладываются лицевой стороной вниз над планшетом. Они не будут активно использоваться во время игры и потребуются во время финального подсчета.

Она получает 1 кружева и 1 пряжу, но не получает Ливры (шаг 9).

Мадам Дюбарри получает маркер первого игрока (шаг 10).

При использовании дополнения выложите фишку Собственности мадам Дюбарри на ячейку Экзамена Подмастерья. Карту особого Ученика она не получает.

## ХОД ИГРЫ

Мадам Дюбарри не получает и не тратит Ливры.

Ход игрока выполняется по правилам базовой игры и дополнения без изменений.

Для хода Мадам Дюбарри используются несколько иные правила:

### ФАЗА 1:

## ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

В начале каждого раунда перемешайте все 25 карт мадам Дюбарри и выложите их слева от ее планшета (не путайте карты Дюбарри и карты ее Работников, лежащие над планшетом).

### ФАЗА 2:

## ВЫБОР 3 КАРТ РАБОТНИКОВ

Вместо выбора 3 карт на руку Мадам Дюбарри берет 4 карты с верха ее колоды Дюбарри. Выложите эти карты лицевой стороной вниз на ее планшет. Эти карты считаются ее картами на руках.

### ФАЗА 3:

## СОВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Каждый свой ход Мадам Дюбарри открывает свою верхнюю карту на руках и совершает указанное на ней действие. После этого отложите карту лицевой стороной вверх в сброс.

#### Примечание:

Если действие не может быть совершено (наличие или отсутствие свободных ячеек и т.п.), то Мадам Дюбарри получает 3 Очка Престижа.

Мадам Дюбарри может совершить только следующие действия:

#### 1. Получение расположения королевы

Если жетон расположения Королевы лежит на поле, Мадам Дюбарри забирает его и кладет перед собой. Вне зависимости от того может она взять жетон или нет, она всегда за это действие получает 3 Очка Престижа.

#### 2. Получение Материалов

Мадам Дюбарри получает все доступные жетоны Материалов со Склада (1, 2 или 3) или из всех 3 частей Склада (правой, левой и центра) как указано на ее карте. Материалы хранятся в ее запасе лицевой стороной вниз.

Если при получении Материалов, совершая это действие (и только это действие), Мадам Дюбарри готовится к Экзамену Подмастерья, выложите 1 фишку Собственности на самую верхнюю свободную подходящую ячейку заданий Подмастерья. Как только будут заняты все 4 ячейки, Мадам Дюбарри немедленно проводит Экзамен Подмастерья.

Если указанный Склад или части Склада пусты, Мадам Дюбарри получает 3 Очка Престижа.

#### 3. Сделать Платье

Мадам Дюбарри шьет 1 Платье бесплатно, т.е. не платит Ливры и не сбрасывает Материалы.

Карта определяет, какое именно Платье будет сделано:



В этом случае будет сделано второе Платье справа (не учитывайте пустые ячейки). Если осталось меньше Платьев, чем указано на карте, шьется самое дорогое Платье.

Если, совершая это действие, Мадам Дюбарри готовится к Экзамену Мастера, выложите 1 фишку Собственности на самую верхнюю свободную подходящую ячейку заданий Мастера. Для самой верхней задачи она должна сшить Платье с символом золотого наперстка. Как только будут заняты все 3 ячейки, Мадам Дюбарри немедленно проводит Экзамен Мастера.

Если в Мастерской не осталось ни одного Платья, Мадам Дюбарри получает 3 Очка Престижа и завершает действие.

Сшитое платье всегда отдается в аренду. Откройте еще одну карту из колоды Дюбарри и положите ее лицевой стороной вверх в сброс. Нижняя часть карты вам укажет:

#### 1. ...куда выложить Платье



Выложите Платье в зал, отмеченный на карте. В этом зале выберите самое ценное свободное место. Если доступно место Гостя Мастера, выложите в него. Если доступно несколько одинаковых ячеек, выберите ту, что приносит награду (жетон материалов, кружева или пряжу, ливры). Если Мадам Дюбарри в качестве награды получает жетон материалов, то она берет 1 случайный жетон из мешка. Она никогда не получает Ливры.

Если все ячейки в указанном зале заняты, открывайте карты до тех пор, пока не получится разместить Платье.

## 2. ...можно ли приобрести жетон Украшений

Символ на карте, указанной справа, означает, может ли Мадам Дюбарри приобрести жетон Украшений и отдать его в аренду вместе с платьем. Чтобы получить возможность покупать Украшения, в ячейке **Декораций Ювелира** должна лежать ее фишка Собственности.

Символы на картах:



Она может приобрести самое дешевое украшение, совпадающее по цвету с Платьем, если такое Украшение доступно. Положите этот жетон в ее запас. В качестве бонуса за сочетание цветов она вытягивает из мешка один жетон Материалов и кладет его лицом вниз в запас.



Она может приобрести самое дешевое украшение, подходящее к Платью (т.е., кольцо к сюртуку или ожерелье к платью), если такое Украшение доступно. Положите этот жетон в ее запас. Если Украшение и Платье будут совпадать по цвету, также она вытягивает из мешка один жетон Материалов и кладет его лицом вниз в запас.



Для этого Платья она не может приобрести Украшение.

## 4. Наем новых Работников

Мадам Дюбарри нанимает Работников бесплатно, т.е. она ничего не платит.

На карте указано, какого Работника она нанимает:



В этом случае она получает 2 карту Работника слева (пустые ячейки не учитываются). Если доступна только одна карта Работника, то она нанимает его.

### Важно:

Если для найма доступны Работники, дающие **бонус в конце игры** (в раундах 5,6 и 7), то Мадам Дюбарри наймет именно такого Работника, которые по текущим условиям принесет ей больше всего Очков Престижа, вне зависимости от того, что указано на карте. Если таких Работников несколько, то она возьмет первого по направлению, указанному на карте.

Добавьте полученную карту в ее колоду Работников, размещенную над ее планшетом.

Каждый раз, когда Мадам Дюбарри, нанимает Работника, возьмите **еще 1 карту** из ее запаса (но не только что полученную карту Работника) и добавьте лицевой стороной вниз к картам на ее руках. Мадам Дюбарри в этот раунд сделает дополнительный ход.

Если в поле для найма нет ни одной карты Работников, Мадам Дюбарри получает 3 Очка Престижа.

## 6. Финансирование Декораций

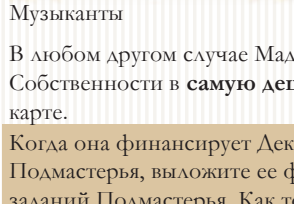
Мадам Дюбарри финансирует одну Декорацию бесплатно. На карте указано, какую именно Декорацию она финансирует:



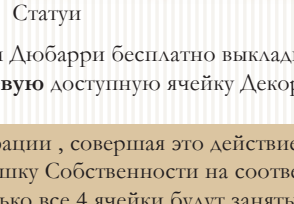
Фейерверки



Кухня



Музыканты



Статуи



Если Мадам Дюбарри еще не разместила свою фишку Собственности на Декорации Ювелира, она делает это сейчас, размещая ее в **самой дешевой** доступной ячейке бесплатно. Это позволит позднее получать Украшения при совершении действия «Сделать Платье».

В любом другом случае Мадам Дюбарри бесплатно выкладывает свою фишку Собственности в **самую дешевую** доступную ячейку Декорации того типа, что указан на карте.

Когда она финансирует Декорации, совершая это действие, и готовится к экзамену Подмастерья, выложите ее фишку Собственности на соответствующую свободную ячейку заданий Подмастерья. Как только все 4 ячейки будут заняты, Мадам Дюбарри **немедленно** проводит экзамен Подмастерья.

Если подходящих ячеек Декораций нет, Мадам Дюбарри получает 3 Очка Престижа.

### Примечание:

Напоминаем, что игрок может выложить только 1 фишку Собственности в каждую из частей Кухни. Это правило также относится и к Мадам Дюбарри.

## 7. Экзамен Подмастерья

Как только Мадам Дюбарри выполняет все требования для Экзамена Подмастерья (она не должна платить 5 Ливров), она **сразу же** завершает экзамен и выполняет следующие шаги:

- Получает 1 Очко Престижа.
- Убирает из своей колоды Работников, лежащей над ее планшетом, 1 случайного Ученика (но не уровня 6). Верните эту карту в коробку.
- Берет 1 случайную карту из колоды новых Подмастерьев и, не показывая ее, добавляет в свою колоду Работников.
- Добавьте еще 1 карту из ее запаса лицевой стороной вниз к картам на ее руках. Мадам Дюбарри в этот раунд сделает дополнительный ход.
- Уберите все фишки Собственности с заданий экзамена Подмастерья в запас.
- Переместите ее фишку Собственности из ячейки экзамена Подмастерья в ячейку экзамена Мастера.

## 8. Экзамен Мастера

Как только Мадам Дюбарри выполняет все требования для Экзамена Мастера (она не должна платить 5 Ливров), она **сразу же** завершает экзамен и выполняет следующие шаги:

- Получает 1 Очко Престижа.
- Убирает из своей колоды Работников, лежащей над ее планшетом, 1 случайного Подмастерье. Верните эту карту в коробку.
- Берет 1 случайную карту из колоды новых Мастеров и, не показывая ее, добавляет в свою колоду Работников.
- Добавьте еще 1 карту из ее запаса лицевой стороной вниз к картам на ее руках. Мадам Дюбарри в этот раунд сделает дополнительный ход.
- Уберите все фишки Собственности с заданий экзамена Мастера в запас.
- Переместите ее фишку Собственности из ячейки экзамена Мастера в ячейку экзамена Подмастерья.

## БОНУС «ВСЕ ЗАЛЫ»

Как только фишки Собственности мадам Дюбарри будут выложены в каждый из 5 залов (аренда платья или финансирование декораций (*музыкант*)), сразу же выложите 1 ее фишку Собственности на самое ценное свободную ячейку бонуса «Все залы».

## ФАЗА 4: ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

Мадам Дюбарри не получает дохода. Она довольствуется получением престижа...

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Мадам Дюбарри участвует в финальном подсчете по обычным правилам. Она получает очки за большее количество платьев, за Фейерверки на террасе (*выполните за нее эту задачу, стараясь дать ей как можно больше очков*), очки за статуи, украшения и пр.

Дополнительно она получает по 1 очку престижа за каждый 2 полученных ей в течение игры жетона Материалов (*вне зависимости от того, что изображено на жетоне*).

Побеждает игрок, набравший больше очков Престижа. В случае ничьи, конечно же, побеждает мадам Дюбарри. Очевидно, вы хотите быть лучше, чем она – сыграйте еще раз!

## МОДНЫЕ ПЛАТЬЯ

Добавьте жетоны Материалов и Платья в соответствующие мешки, чтобы использовать это дополнение.

Дополнение «Модные платья» добавляет в игру 4 новых жетона Платьев – более дорогих, но и более прибыльных; а также 5 жетонов Материалов.



Новые жетоны Платьев приносят больше очков Престижа, особенно в связке с Фейерверками. Но они сохраняют баланс игры за счет того, что для их изготовления требуется больше материалов. То же относится и к новым жетонам Материалов. При игре втроем или вчетвером будут открыты лишь 2-3 таких жетона.

Это дополнение органично и бесшовно вплетается в ход базовой игры.

## ПРАЗДНИЧНЫЕ ПЛАТЬЯ

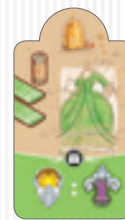
Решив использовать это дополнение, отложите 4 жетона Праздничных Платьев в сторону, пока не завершите Фазу 1 – Подготовка к новому раунду. В конце этой фазы добавьте новые жетоны в мешок.

Праздничные Платья шьются по обычным правилам, однако вы не можете их продать. Отдав требуемые Материалы для пошива такого платья, игрок тут же получает разовый бонус Престижа (*см. далее*). После этого жетон Платья переворачивается и выкладывается на поле вместе с фишкой Собственности игрока по обычным правилам.

### Бонус Престижа



Немедленно получите по 2 очка Престижа за каждую сшитую вами пару из женского платья и мужского сюртука, лежащих на игровом поле (*вне зависимости от цвета платья и расположения жетона*).



Немедленно получите по 1 очку Престижа за каждую вашу фишку Собственности на местах для Декораций (*без учета бонуса «Все залы»*).



Немедленно получите по 1 очку Престижа за каждое сшитое вами синее женское платье на игровом поле.



Немедленно получите по 1 очку Престижа за каждый сшитый вами розовый сюртук на игровом поле.

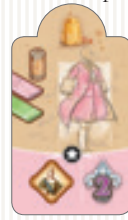
## ВЫСОКАЯ МОДА

### Доступно для покупки отдельно от данной игры

«Высокая Мода» добавляет 6 новых Платьев, два из которых используются только вместе с дополнением «Шкатулка». Каждое из таких платьев дает вам особый бонус, который вы получаете, отдав платье в аренду и выложив его на игровое поле.

Добавьте новые жетоны Платьев в мешок при подготовке к игре. Эти платья шьются по обычным правилам. Однако, выложив жетон на поле, вы сразу получаете одноразовый бонус (*см. ниже*).

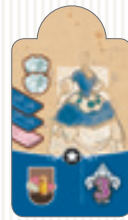
Эти платья можно только сдать в аренду (за исключением женского зеленого платья, которое принесет 14 Ливров в случае аренды или продажи). Если на поле нет доступных мест для размещения этих платьев, то вы их не можете шить.



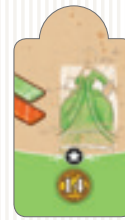
Размещая это платье на поле, вы получаете жетон Расположения Королевы (*если доступен*) и 5 Ливров (*всегда*).



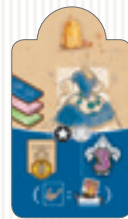
Размещая это платье на поле, вы можете делегировать одного из своих Работников. Вы получаете за это Ливры, но не бонус, указанный в нижней части карты Работника.



Размещая это платье на поле, вы бесплатно получаете 1 жетон Материалов со склада. Вы должны выбрать шелк и оставить его или сбросить его, взяв Пряжу и Кружева.

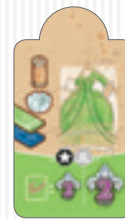


When you place or sell this Garment, gain 14 Livre. If rented, this Garment counts as representation in a Hall and counts for area majority, but it does not provide any Prestige Points.



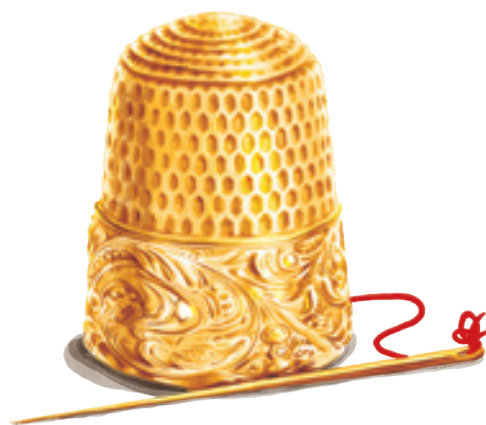
Только с дополнения «Шкатулка»

Размещая это платье на поле, возьмите 1 украшение любого цвета бесплатно при условии, что ваша фишка Собственности лежит на планшете Ювелира. Если украшение совпадает по цвету с платьем, возьмите 1 жетон Материалов из мешка (*как обычно, вы должны выбрать шелк и оставить жетон или Пряжу/Кружева и сбросить его*).



Только с дополнения «Шкатулка»

Размещая это платье на поле, получите 2 очка Престижа, если вы также получили жетон Украшения, совпадающий по цвету с этим Платьем.



## Над игрой работали:

### Базовая игра

#### Авторы

Маттиас Крамер, Луис и Штефан Мальц

#### Иллюстрации и графика

Иэн О'Тул

#### Креатив, Правила и общее управление проектом

Ральф Х. Андерсон

#### Помощник редактора

Мэттью Мэйз

### Дополнение "Шкатулка"

#### Авторы

Луис и Штефан Мальц

### "Модные платья"

#### Авторы

Маттиас Крамер, Луис и Штефан Мальц

### Соло-режим "Мадам Дюбарри"

#### Авторы

Луис и Штефан Мальц

### "Праздничные платья"

#### Авторы

Маттиас Крамер, Луис и Штефан Мальц

### "Высокая мода"

#### Авторы

Луис и Штефан Мальц