

ROCCOCO

DELUXE EDITION



SPIELREGEL



EAGLE-GRYPHON
GAMES

WILLKOMMEN IN DER ZEIT DES ROKOKO.

LOUIS XV REGIERT FRANKREICH UND VERANSTALTET LEIDENSCHAFTLICH RAUSCHENDE FESTE. WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN KLEIDEN SICH IN AUFWÄNDIGEN KLEIDERN UND EDLEN GEHRÖCKEN, ERPICHT DARAUF, ALLE ANDEREN IN DEN SCHATTEN ZU STELLEN. DAS GRÖSSTE EREIGNIS STEHT KURZ BEVOR UND ALLE WENDEN SICH MIT IHREN WÜNSCHEN AN DICH: EIN ELEGANTER ROCK HIER, EIN UMWERFENDES KLEID DORT ODER EIN KLEINER BETRAG ALS SPENDE FÜR DAS GROSSE FEUERWERK. SCHNELL MERKST DU, DASS ES NICHT MEHR NUR UM DEINEN SCHNEIDEREIBETRIEB GEHT – ES GEHT DARUM, AM WICHTIGSTEN BALL DER GANZEN ÉPOCHE BETEILIGT ZU SEIN. UND DAFÜR VIELLEICHT FÜR IMMER IN ERINNERUNG ZU BLEIBEN.

SPIELZIEL

In Rococo Deluxe Edition bist du der Inhaber einer erlesenen Schneiderei und versuchst, so viel Ansehen wie möglich zu erlangen. In jedem Zug spielst du eine Mitarbeiterkarte aus und lässt diesen Mitarbeiter eine Aufgabe erfüllen, beispielsweise neue Mitarbeiter einstellen, exquisite Kleider und Gehröcke zum Verleih oder Verkauf schneidern, oder eine Ausstattung finanzieren. Allerdings sind nicht alle Mitarbeiter in der Lage, jede Aufgabe zu erfüllen, du musst also sorgfältig planen und deine Mitarbeiter gut führen. Zumal die meisten Mitarbeiter besondere Boni bringen – unter anderem auch Ansehen.

Nach 7 Runden endet der Ball mit einem imposanten Feuerwerk und der Endwertung. Dann erhältst du weitere Ansehenspunkte für bestimmte Mitarbeiterboni, für Kleidung, die du an Gäste des Balls verliehen hast, sowie für alle festlichen Ausstattungen, die du mitfinanziert hast. Wer am Ende die meisten Ansehenspunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL GRUNDSPIEL

42 KLEIDUNGSPLÄTTCHEN

Jedes mit einer Entwurfsseite und einer Verleihseite



Die Entwurfsseite zeigt:

- 1 Meister-Anforderung
- 2 Rohstoffe, die zur Fertigung der Kleidung benötigt werden
- 3 Farbe der Kleidung
- 4 Wert der Kleidung (6 bis 28 Livre)
- 5 Ansehenswert der Kleidung (2 bis 4 Punkte)



Die Verleihseite zeigt:

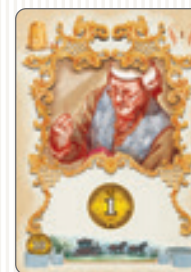
- 5 Ansehenswert der fertigen Kleidung (2 bis 4 Punkte)
- 6 Entweder eine Dame in einem blauen oder grünen Kleid **ODER** einen Herrn in einem rosa oder orangen Gehrock

Hinweise:

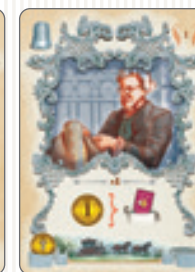
- Der Begriff „Kleidung“ bezeichnet ein Damenkleid ebenso wie einen Herrengehrock.
- Obwohl einige Entwürfe eine zweite Farbe zeigen, hat jede Kleidung nur eine Hauptfarbe (die des Überrocks bzw. der Jacke).
- Blaue und rosa Kleidung ist häufig (je 13 Plättchen), grüne Kleider (10 Plättchen) und orange Gehröcke (6 Plättchen) sind eher selten.

28 MITARBEITERKARTEN

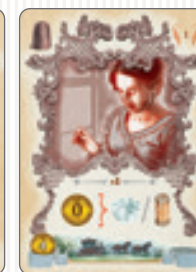
für den Mitarbeitervorrat



Meister



Geselle



Lehrling



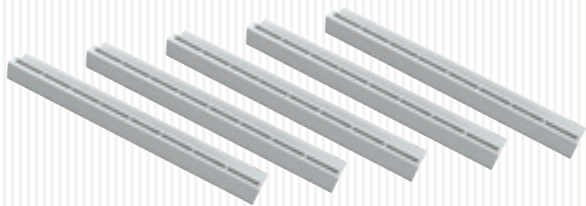
- 1 Stufe (I bis VI)
- 2 Ausbildungsgrad (Meister, Geselle, Lehrling)
- 3 Mitarbeiterbonus
- 4 Geldwert beim Entsenden des Mitarbeiters

5 SPIELERABLAGEN

je 1 pro Spielerfarbe und Symbol



5 GESTELLE AUS KUNSTSTOFF FÜR ROHSTOFFPLÄTTCHEN



100 HÖLZERNE BESITZMARKER

je 20 pro Spielerfarbe und Symbol



5 HÖLZERNE ANSEHENSPUNKTEMARKER

je 1 pro Spielerfarbe und Symbol - lila, schwarz, gelb, blau, weiß. *Besitzmarker (oben) und Ansehenspunktemarker sind identisch.*



25 START-MITARBEITER

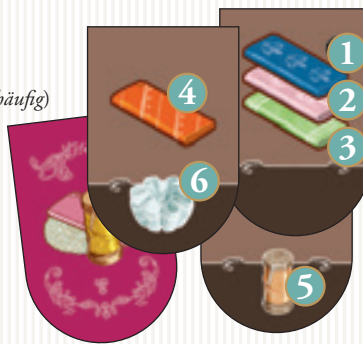
je 5 pro Spielerfarbe und Symbol, angezeigt in der oberen rechten Ecke



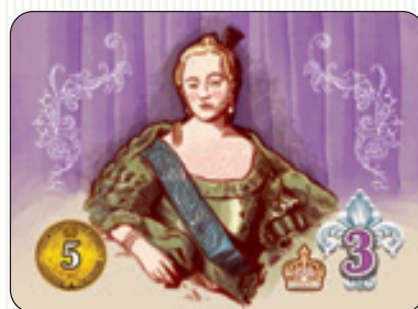
48 ROHSTOFFPLÄTTCHEN

mit einer Kombination der möglichen Rohstoffe:

- 1 blaue Seide (*häufig*)
- 2 rosa Seide (*häufig*)
- 3 grüne Seide (*weniger häufig*)
- 4 orange Seide (*selten*)
- 5 Garn
- 6 Spitze



1 PLÄTTCHEN GUNST DER KÖNIGIN



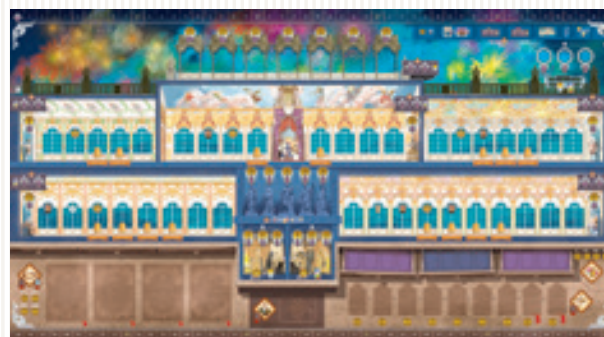
50 LIVRE-MÜNZEN

20× Wert 1, 10× Wert 5, 10× Wert 10, 10× Wert 20

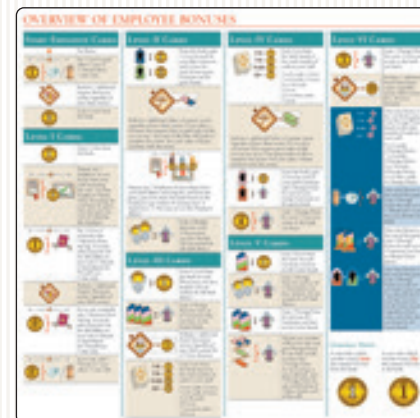


1 BEIDSEITIGER SPIELPLAN

1, 2 & 3 Spieler / 4 & 5 Spieler



DIESE SPIELREGEL UND 2 ÜBERSICHTSBLÄTTER



2 STOFFBEUTEL

1 für Kleidung, 1 für Rohstoffe



16 KUNSTSTOFFTEILE „SPITZE“
16 KUNSTSTOFFTEILE „GARN“



1 GOLDENER METALLFINGERHUT ALS STARTSPIELERMARKER



SPIELVORBEREITUNG (ABBILDUNG ZEIGT AUFBAU FÜR 4 SPIELER)

Löst vor dem ersten Spiel alle Plättchen vorsichtig aus den Stanzbögen.

- Legt den Spielplan mit der Seite nach oben in die Tischmitte, die zu eurer Spieleranzahl passt. Diese wird in der oberen linken Ecke angezeigt:



1, 2 & 3
Spieler



4 & 5
Spieler

- Legt die Gunst der Königin auf das entsprechende Feld des Spielplans.
- Sortiert die 28 Mitarbeiterkarten nach ihren Stufen (I bis VI). Mischt zuerst die 6 Karten der Stufe VI und legt sie verdeckt als Nachziehstapel ab.

Dann mischt die 4 Karten der Stufe V und legt sie verdeckt auf den Stapel.

Geht für die jeweils 4 Karten der Stufen IV, III und II genauso vor.

Die 6 Karten der Stufe I kommen zum Schluss verdeckt gemischt obenauf. Dies ist der allgemeine Mitarbeiterstapel.

- Legt alle Rohstoffplättchen in den Rohstoffbeutel, mischt sie und legt den Beutel in der Nähe der Rohstoffauslage ab.
- Legt alle Kleidungsplättchen in den Kleidungsbeutel, mischt sie und legt den Beutel in der Nähe der Entwurfsauslage ab.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das Material dieser Farbe:

- 1 Spielerablage
- 1 Rohstoffgestell aus Kunststoff
- 5 Start-Mitarbeiterkarten, die verdeckt als Mitarbeitervorrat links der Spielerablage abgelegt werden.
- 20 Besitzmarker
- 1 Ansehenspunktmarker
Legt den Ansehenspunktmarker auf das Feld 0 der Ansehensleiste.

- Am Anfang des Spiels bilden alle eure Karten verdeckt euren Mitarbeitervorrat links von eurer Ablage.

Zu Beginn jeder Runde wählt ihr Mitarbeiterkarten als Handkarten aus diesem Vorrat.

Sobald ihr eine Karte ausspielt, wird diese offen auf euren Mitarbeiterablagestapel rechts von eurer Ablage gelegt.

Euer Mitarbeitervorrat, euer Mitarbeiterablagestapel und die Handkarten bilden zusammen euren Mitarbeiterbestand.

- Legt die Livre-Münzen als Bank neben den Spielplan.
- Legt Garn und Spitze als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

- Gebt jedem Spieler als persönliches Startmaterial:

- 15 Livre
- 1 Garn
- 1 Spitze

- Bestimmt schließlich einen Startspieler (*wer zuletzt Nadel und Faden benutzt hat*), der den Startspielermarker erhält.

Allgemeine Hinweise:

- *Besitzmarker, Garn, Spitze und Livre sind unendlich. Sollte davon einmal etwas ausgehen, behelft euch bitte anderweitig.*
- *Wenn ihr Ansehenspunkte bekommt, rückt euren Ansehenspunktmarker entsprechend viele Felder auf der Ansehensleiste vor.*
- *Livre sind offen. Ihr dürft eure Münzen nicht verstecken.*
- *Rohstoffplättchen werden so auf den Gestellen der Spieler geheim gehalten, dass die Mitspieler die Anzahl sehen können, aber nicht die Seide, die sie zeigen.*



BEGRIFFE AUF DEM SPIELPLAN

- Feuerwerksschau
- Alle-Säle-Bonusfeld
- Bereich 1: Thronsaal
- Bereich 2: Saal 2
- Bereich 3: Saal 3
- Bereich 4: Saal 4
- Bereich 5: Saal 5
- Saalausstattung (*Musiker*)
- Statuen

- Küche: Linke Seite (*Einkommen für Ausstattungen*)
- Küche: Rechte Seite (*Einkommen für Kleidungsverleih*)
- Schubladen der Rohstoffauslage
- Auslage für neue Mitarbeiter
- Gunstfeld
- Entwurfsauslage für Kleidung





1

1

2

3

5

9

7

10

11

2

14

12

15

11

8

9

8

5

4

5

SPIELVERLAUF

ROCOCO WIRD ÜBER 7 RUNDEN GESPIELT.

Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

PHASE 1: VORBEREITUNG DER NEUEN RUNDE

PHASE 2: 3 MITARBEITERKARTEN WÄHLEN

PHASE 3: AKTIONEN AUSFÜHREN

PHASE 4: EINKOMMEN ERHALTEN

Das Spiel endet mit der Endwertung nach der 7. Runde (in der der allgemeine Mitarbeiterstapel aufgebraucht wird).

PHASE 1: VORBEREITUNG DER NEUEN RUNDE

A) GUNST DER KÖNIGIN > STARTSPIELER

(IN DER 1. RUNDE IGNORIEREN)

Hat ein Spieler in der Runde zuvor die Gunst der Königin errungen, erhält dieser Spieler den Startspielermarker und legt die Gunst der Königin zurück auf das Gunstfeld des Spielplans. Hat niemand die Gunst errungen, bleibt der Startspieler unverändert.

B) NEUE MITARBEITERKARTEN

1. **Entfernt** alle verbliebenen Mitarbeiterkarten aus der Auslage für neue Mitarbeiter, sie kommen aus dem Spiel.
2. Deckt 4 neue Mitarbeiterkarten vom allgemeinen Mitarbeiterstapel auf und legt diese offen in die Auslage für neue Mitarbeiter.

Hinweis:

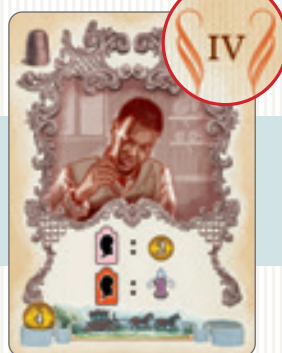
In den Runden 1 bis 6 entspricht die jeweils höchste aufgedeckte Stufe an Mitarbeiterkarten der Runde, die beginnt. In Runde 7 ist der Mitarbeiterstapel nach dem Aufdecken der letzten Stufe-VI-Karten aufgebraucht.

C) NEUE ROHSTOFFPLÄTTCHEN

Vorhandene Plättchen in der Rohstoffauslage **bleiben** liegen. Legt auf alle leeren Felder der Rohstoffschubladen je ein zufällig aus dem Rohstoffbeutel gezogenes Rohstoffplättchen offen aus. Beginnt links und endet rechts. Ist der Rohstoffbeutel leer, legt alle Rohstoffplättchen aus dem Rohstoffabwurfbereich in den Beutel, mischt und zieht weiter. Sollten die Plättchen auch dann nicht ausreichen, bleiben übrige Felder leer.



Stufe der
Mitarbeiterkarte



D) NEUE KLEIDUNGSPLÄTTCHEN

Füllt die Felder der Entwurfsauslage mit Kleidungsplättchen mit der Entwurfsseite nach oben auf, die ihr zufällig aus dem Kleidungsbeutel zieht:

1. Falls aus der vorherigen Runde noch Kleidungsplättchen auf den 2 rechten Feldern liegen, entfernt diese jetzt und legt sie in den Kleidungsabwurfbereich.
2. Verschiebt alle noch vorhandenen Kleidungsplättchen so weit nach rechts wie möglich, so dass jedes auf einem Feld liegt.
3. Schließlich füllt ihr alle leeren Felder von rechts nach links mit Kleidungsplättchen auf, die ihr zufällig aus dem Kleidungsbeutel zieht und mit der Entwurfsseite nach oben auslegt.



Ist der Kleidungsbeutel leer, legt alle Kleidungsplättchen vom Kleidungsabwurfbereich in den Beutel, mischt und zieht weiter. Sollten die Kleidungsplättchen auch dann nicht ausreichen, bleiben einige Felder ganz links leer.

PHASE 2: 3 MITARBEITERKARTEN WÄHLEN

Alle Spieler wählen nun gleichzeitig und geheim 3 Mitarbeiterkarten aus allen Karten in ihrem eigenen Mitarbeitervorrat – der verdeckte Stapel links neben ihrer Ablage.

Hinweis:

Ihr müsst euren Mitarbeitervorrat niemals mischen!

Nehmt die 3 gewählten Karten auf die Hand und legt alle nicht gewählten Karten als Mitarbeitervorrat verdeckt zurück links neben eure Ablage.

AB DER ZWEITEN RUNDE GILT:

Hast du genau 3 Karten in deinem Mitarbeitervorrat, hast du keine Wahl und nimmst genau diese 3 Karten auf die Hand. Dein Mitarbeitervorrat ist nun leer und bleibt es, bis du wieder Handkarten wählst (normalerweise Phase 2 der nächsten Runde).

Hast du weniger als 3 Karten in deinem Mitarbeitervorrat, nimmst du zuerst alle Karten deines Mitarbeitervorrats auf die Hand.

Anschließend machst du aus allen Karten deines Ablagestapels (der offene Stapel rechts neben deiner Ablage) deinen neuen Mitarbeitervorrat, indem du sie verdeckt links neben deine Ablage legst. Aus diesem neuen Mitarbeitervorrat wählst du nun die restlichen Karten, die dir zu 3 Handkarten noch fehlen.

Wichtig:

Du machst den Ablagestapel immer erst dann zum neuen Mitarbeitervorrat, wenn du tatsächlich eine Karte wählen darfst und dein Vorrat leer ist – niemals vorher!

Beispiel (ab der zweiten Runde):

Zu Beginn der Runde muss Eva 3 Karten aus ihrem Mitarbeitervorrat wählen.

Da sie dort nur 2 Karten übrig hat, nimmt sie zuerst diese beiden.

Danach nimmt sie den Ablagestapel und legt ihn verdeckt links neben ihre Ablage als neuen Mitarbeitervorrat.

Schließlich wählt sie aus dem neuen Mitarbeitervorrat eine Karte als 3. Handkarte.



PHASE 3: AKTIONEN AUSFÜHREN

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn muss jeder von euch jeweils genau 1 Handkarte ausspielen (*solange noch eine vorhanden ist*) und darf damit 1 Hauptaktion ausführen. Die ausgespielte Karte wird offen auf den Ablagestapel rechts neben der Ablage abgelegt. Zusätzlich kann die Karte dem Spieler einen Bonus gewähren, der unten im Bereich der Urkunde abgebildet ist und immer nach der Hauptaktion ausgeführt wird.

Diese Phase endet, sobald alle Spieler alle ihre Handkarten gespielt haben.

Hinweis:

Das Einstellen eines Mitarbeiters erhöht die Anzahl an Karten, die du in der aktuellen Runde spielen kannst.

Es gibt 6 mögliche Hauptaktionen, die du abhängig davon ausführen kannst, welchen Ausbildungsgrad der von dir gespielte Mitarbeiter hat.



MEISTER

(goldener Fingerhut und Rahmen) kann 1 beliebige der 6 Aktionen ausführen.



GESELLE

(silberner Fingerhut und Rahmen) kann niemals die Aktion Einen Mitarbeiter einstellen ausführen.



LEHRLING

(Messingfingerhut und -rahmen) kann niemals die Aktion Die Gunst der Königin erringen, Einen Mitarbeiter einstellen oder Ein Kleidungsstück schneiden ausführen.

Nachdem du die Hauptaktion ausgeführt (*oder verfallen lassen*) hast, und niemals davor, kannst du den Mitarbeiterbonus nutzen, der in der unteren Hälfte der Karte abgebildet ist. Du darfst entscheiden, die Hauptaktion und/oder den Bonus verfallen zu lassen.

Nachdem du deine Aktion ausgeführt, den eventuellen Bonus genutzt und die Mitarbeiterkarte auf den Ablagestapel gelegt hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis:

- Die Start-Meisterkarten haben keinen Bonus.
- Die Lehrlinge des Stufe VI zeigen eine Krone und ein blau hinterlegtes Bonusfeld. Die Boni dieser Karten werden erst bei der Endwertung des Spiels einmalig wirksam. Sie geben während des Spiels keinen Bonus.

Eine detaillierte Beschreibung aller Mitarbeiter-Boni findet ihr auf Seite 12.

Die 6 Hauptaktionen sind:

1. DIE GUNST DER KÖNIGIN ERRINGEN DARF NUR MIT EINEM MEISTER ODER GESELLEN AUSGEFÜHRT WERDEN



Liegt die Gunst der Königin noch auf dem Gunstfeld des Spielplans, nimmst du sie dir und legst sie auf deiner Ablage ab. Dafür erhältst du sofort 5 Livres.

Zu Beginn der nächsten Runde nimmst du den Startspielermarker und legst die Gunst der Königin zurück auf das Gunstfeld. Damit wirst du Startspieler der nächsten Runde.

Diese Aktion kann nur von 1 Spieler pro Runde ausgeführt werden, egal ob jener bereits Startspieler ist oder nicht.

Besitzt du die Gunst der Königin am Ende des Spiels, erhältst du dafür außerdem 3 Ansehenspunkte in der Endwertung.



2. ROHSTOFFE ERWERBEN

DARF MIT EINEM BELIEBIGEN MITARBEITER AUSGEFÜHRT WERDEN

Du darfst ein beliebiges Rohstoffplättchen aus einer Schublade deiner Wahl in der Rohstoffauslage erwerben. Der Preis dafür hängt davon ab, wie viele Plättchen derzeit noch in der gewählten Schublade liegen.

- Liegen 3 oder 4 Plättchen in der Schublade, kostet das Plättchen 2 Livres.

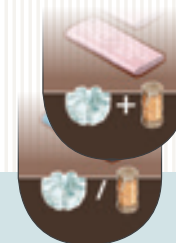
- Liegen 2 Plättchen in der Schublade, kostet das Plättchen 1 Livre.
- Liegt nur das gewählte Plättchen in der Schublade, ist es kostenlos.

Sofort, nachdem du das Plättchen erworben hast, musst du entscheiden, ob du entweder:

- a) das Plättchen in dein Rohstoffgestell legst, um die oben darauf abgebildeten Seidenballen später zu verbrauchen

ODER

- b) das Plättchen in den Rohstoffabwurfbereich abgibst und dafür die unten darauf abgebildete Anzahl an Garn und/oder Spitze erhältst.



Hinweis:

Ein Plus zwischen zwei Rohstoffen bedeutet, dass du beides erhältst, ein Schrägstrich erlaubt dir die Wahl eines der beiden.

Deine Rohstoffplättchen lagerst du geheim in deinem Rohstoffgestell. Deine Mitspieler dürfen die Anzahl der Plättchen wissen, aber nicht, was diese anzeigen. (Das Gestell begrenzt nicht deine Anzahl an Rohstoffplättchen.)

Garn und Spitze sind offen und werden für alle sichtbar gelagert.

Falls keine Rohstoffplättchen mehr in der Rohstoffauslage liegen, kannst du die Aktion *Rohstoffe erwerben* nicht ausführen.

Beispiel:

Maik spielt einen Lehrling und möchte das Rohstoffplättchen mit 2 Ballen rosa Seide aus der Rohstoffauslage erwerben. Da in jener Schublade noch 3 Plättchen liegen, zahlt er 2 Livres an die Bank und nimmt das Plättchen.



Nun muss er sofort entscheiden, entweder:

- a) das Plättchen verdeckt auf dem Rohstoffgestell zu lagern (kann später als 2 Ballen rosa Seide benutzt werden)

ODER

- b) das Plättchen abzugeben und dafür wahlweise 1 Garn oder 1 Spitze zu erhalten.

Er entscheidet sich, die Seide zu behalten und legt das Plättchen verdeckt aufs Rohstoffgestell.



3. EIN KLEIDUNGSSTÜCK SCHNEIDERN DARF NUR MIT EINEM MEISTER ODER GESELLEN AUSGEFÜHRT WERDEN

Du kannst ein Kleidungsstück schneiden, dessen Entwurf in der Entwurfsauslage für Kleidung ausliegt. Dafür musst du:

- Zuerst die Kosten an die Bank zahlen, die unterhalb des Kleidungsplättchens angezeigt werden (0 bis 8 Livre).
 - Dann gibst du die auf dem Plättchen angezeigten Rohstoffe ab: Ballen Seide, Garn und Spitze.
- Du darfst mehrere Rohstoffplättchen abgeben, um die Gesamtanzahl an Ballen Seide zu erfüllen. Überzählige Ballen auf diesen Plättchen gelten als Verschnitt und sind verloren.
- Gib die Rohstoffe in den jeweiligen Abwurfbereich neben dem Spielplan ab.

Einige Kleidungsstücke zeigen einen goldenen Fingerhut. Diese Kleidungsstücke darfst du nur schneiden, wenn du einen Meister für diese Aktion ausgespielt hast.

Wichtig:

Deine verdeckten Rohstoffplättchen kannst du nur als Ballen Seide abgeben. Garn und Spitze musst du bereits besitzen, da du Rohstoffplättchen nachträglich nicht mehr für Garn oder Spitze abgeben darfst.



Beispiel:

Um das blaue Kleid zu schneiden spielt Maik einen Meister aus (da das Kleid einen goldenen Fingerhut zeigt und somit nur ein Meister es schneiden kann).

Zuerst zahlt er 4 Livre an die Bank. Dann gibt er 1 Spitze und 2 Rohstoffplättchen als 3 blaue Ballen Seide ab (der grüne Ballen ist Verschnitt).



Nachdem du die Kosten bezahlt und alle geforderten Rohstoffe abgegeben hast, entscheidest du sofort, ob du entweder:

1. das Kleidungsstück an einen Gast beim Ball verleihest ODER

2. das Kleidungsstück für Livre verkaufst.

1. DAS KLEIDUNGSSTÜCK AN EINEN GAST BEIM BALL VERLEIHEN

- Drehe das Kleidungsplättchen um auf die Verleihsseite und platziere es auf ein beliebiges freies Gastfeld in einem der 5 Säle auf dem Spielplan (niemals auf ein Feld der Feuerwerksschau).
- Auf Meister-Gastfelder in der Mitte jedes Saals (markiert mit einem goldenen Fingerhut) darfst du nur Kleidungsstücke legen, die mit einem Meister geschneidert wurden, unabhängig davon, ob das Kleidungsstück auf der Entwurfsseite einen goldenen Fingerhut zeigt oder nicht.



- Nachdem du das Kleidungsstück auf ein Gastfeld gelegt hast, lege 1 deiner Besitzmarker auf das obere Ende des Plättchens. Die Ansehenspunkte, die auf dem Kleidungsplättchen angegeben sind, erhältst du erst am Ende des Spiels.
- Falls das Gastfeld, auf das du das Kleidungsstück platziert hast, eine Belohnung anzeigt, erhältst du diese sofort:

- Erhalte die angezeigte Menge Livre von der Bank.
- Erhalte 1 Garn aus dem Vorrat.
- Erhalte 1 Spitze aus dem Vorrat.
- Falls verfügbar, erhältst du 1 Plättchen deiner Wahl aus der Rohstoffauslage kostenlos. Du entscheidest sofort, ob du es als Seide behältst oder es abgibst, um Garn und/oder Spitze wie abgebildet zu erhalten.

2. DAS KLEIDUNGSSTÜCK VERKAUFEN

- Gib das Kleidungsstück in den Abwurfbereich für Kleidungsplättchen ab und erhalte so viel Livre von der Bank, wie auf dem Kleidungsplättchen angegeben ist.

Hinweise:

- Liegen keine Kleidungsplättchen in der Entwurfsauslage aus, kannst du die Aktion Ein Kleidungsstück schneiden nicht ausführen.
- Schneiderst du Kleidung und es ist kein passendes Gastfeld mehr frei, so musst du die Kleidung verkaufen.



4. EINEN MITARBEITER EINSTELLEN

DARF NUR MIT EINEM MEISTER AUSGEFÜHRT WERDEN

Du kannst 1 der Mitarbeiterkarten erwerben, die auf den Feldern für neue Mitarbeiter ausliegen. Für diese Karte musst du abhängig von der Anzahl der derzeit noch ausliegenden Karten folgende Kosten an die Bank zahlen:

- Liegen 4 Karten aus, zahle 5 Livre an die Bank.
- Liegen 3 Karten aus, zahle 3 Livre an die Bank.
- Liegen 2 Karten aus, zahle 1 Livre an die Bank.
- Liegt 1 Karte aus, ist diese kostenlos.

Nachdem du die Kosten bezahlt hast, nimmst du die Karte deiner Wahl auf die Hand. Das bedeutet, du kannst mit dieser Karte in der laufenden Runde später noch eine Aktion ausführen. (So können Spieler mehr als 3 Aktionen in einer Runde ausführen.)



5. DIESEN MITARBEITER ENTSENDEN

DARF MIT EINEM BELIEBIGEN MITARBEITER AUSGEFÜHRT WERDEN

Entferne die Mitarbeiterkarte, die du in diesem Zug gespielt hast, aus dem Spiel. (Dein Mitarbeiter folgt einem Ruf an den Hof des Königs.)

Entsendest du einen Mitarbeiter, erhältst du so viele Livre von der Bank, wie auf der Mitarbeiterkarte unten bei der Kutsche angegeben ist:



MEISTER



GESELLE



LEHRLING

Wichtig:

Nachdem du das Geld erhalten hast, darfst du noch einmal den Bonus dieses Mitarbeiters (auf der Urkunde in der unteren Hälfte der Karte) nutzen, bevor die Karte aus dem Spiel genommen wird (zurück in die Schachtel).

SEHR WICHTIG:

Du darfst sowohl Start-Mitarbeiter deiner Farbe als auch später eingestellte Mitarbeiter entsenden. Du musst allerdings zu jedem Zeitpunkt mindestens 4 Mitarbeiter in deinem Mitarbeiterbestand haben. Hast du nur noch 4 Mitarbeiter, darfst du keinen mehr entsenden, weder als Hauptaktion noch über einen Bonus.

Meister sind sehr wichtig sind. Wir empfehlen dringend, niemals den letzten Meister aus eurem Mitarbeiterbestand zu entsenden!



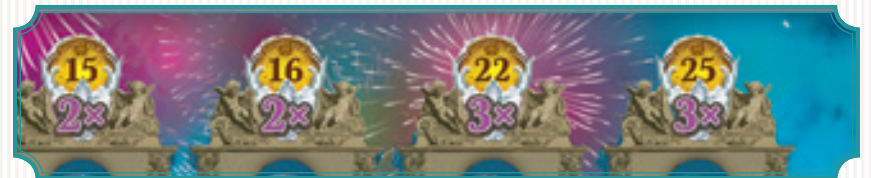
6. EINE AUSSTATTUNG FINANZIEREN

DARF MIT EINEM BELIEBIGEN MITARBEITER AUSGEFÜHRT WERDEN

Geld in die Ausstattung des Balls zu investieren bringt euch am Ende des Spiels Ansehenspunkte und kann euer Einkommen in der Einkommensphase erhöhen.

Du darfst 1 Ausstattung finanzieren, indem du 1 deiner Besitzmarker auf ein freies Ausstattungsfeld des Spielplans legst.

- Ausstattung Feuerwerksschau (×2 Bonus und ×3 Bonus)



- Ausstattung Küche (linke und rechte Seite)



- Ausstattung Statue



- Ausstattung Säle (*Musiker*).



Wenn du einen Besitzmarker auf eine Ausstattung legst, musst du so viele Livres an die Bank zahlen, wie auf dem Ausstattungsfeld angegeben ist. Ansehenspunkte, die bei diesem Ausstattungsfeld angezeigt werden, erhältst du am Ende des Spiels.

Du darfst im Laufe des Spiels beliebig viele Ausstattungsfelder belegen mit folgender Ausnahme:

Auf jeder der beiden Küchenseiten darfst du höchstens jeweils 1 Ausstattung finanzieren:

- 1 Ausstattung auf der linken Küchenseite (*Versorgung des Personals, Einkommen für Ausstattungen*)
- 1 Ausstattung auf der rechten Küchenseite (*Versorgung der Gäste, Einkommen für Kleidungsverleih*)

ALLE-SÄLE-BONUS

Du bist in einem Saal vertreten, sobald du dort mindestens 1 Besitzmarker auf Kleidung oder auf dem jeweiligen Musiker-Ausstattungsfeld liegen hast.

Sobald du in jedem der 5 Säle vertreten bist, legst du sofort 1 deiner Besitzmarker auf das wertvollste freie Feld für den Alle-Säle-Bonus. Du erhältst die dort angezeigten Ansehenspunkte am Ende des Spiels. Dieser Marker stellt keine Ausstattung dar und wird nie als Ausstattung gewertet.

Kein Spieler darf mehr als ein Feld des Alle-Säle-Bonus belegen.



PHASE 4: EINKOMMEN ERHALTEN



Die Phase Aktionen ausführen endet, sobald kein Spieler mehr eine ungespielte Handkarte besitzt, und alle Spieler erhalten nun ihr Einkommen.

Jeder Spieler erhält ein Grundeinkommen von 5 Livres.

Spiele mit Besitzmarkern auf Küchen-Ausstattungsfeldern erhalten zusätzliches Einkommen:

- Ein Besitzmarker auf der linken Küchenseite bringt seinem Besitzer so viele Livres, wie dieser Spieler insgesamt Besitzmarker auf Ausstattungsfeldern hat (*einschließlich denen in der Küche*).
- Ein Besitzmarker auf der rechten Küchenseite bringt seinem Besitzer so viele Livres, wie dieser Spieler insgesamt Besitzmarker auf verliehener Kleidung in den Sälen hat.

Denkt daran:

Jeder Spieler darf nur einen Besitzmarker auf jeder Küchenseite haben.

Besitzmarker beim Alle-Säle-Bonus zählen in beiden Fällen nicht.

Wichtig:

Ihr bekommt euer Einkommen auch am Ende der letzten, 7. Runde vor der Endwertung.

Falls dies nicht die siebte Runde war, beginnt die nächste Runde mit Phase 1 – Vorbereitung der neuen Runde.

Ansonsten geht es mit der Wertung bei Spielende weiter.

Beispiel:

Georg erhält nur das Grundeinkommen von 5 Livres. (Er hat keinen Besitzmarker in der Küche.)

Eva bekommt ein Einkommen von 8 Livres (5 + 3). Ihr Marker auf der rechten Küchenseite bringt ihr 3 zusätzliche Livres (für 3 Kleidungsstücke auf dem Spielplan).

Maik bekommt ein Einkommen von 9 Livres (5 + 3 + 1). Sein Marker auf der linken Küchenseite bringt ihm 3 zusätzliche Livres (da er 3 Ausstattungen inklusive der beiden in der Küche finanziert hat), sein Marker auf der rechten Küchenseite bringt 1 Livre (für 1 Kleidungsstück auf dem Spielplan).



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der Einkommensphase der 7. Runde (*in der der allgemeine Mitarbeiterstapel aufgebraucht wurde*). Nun kann die große Ballnacht endlich ihren glorreichen Abschluss finden und die Endwertung erfolgt.

Um sicherzugehen, dass alle Schritte der Endwertung in der richtigen Reihenfolge abgehandelt werden, nehmt die Übersicht der Endwertung zu Hilfe.



Die Krone steht für Elemente, die in der Endwertung abgerechnet werden.



1. Zuerst wandelt ihr Livres in Ansehenspunkte um. Erhaltet **1 Ansehenspunkt für je 10 Livres**, die ihr an die Bank abgebt. (*Behaltet restliches Geld für den Fall eines Punktegleichstands.*)



2. Als nächstes wertet ihr die Boni aller **Mitarbeiterkarten** in eurem Mitarbeiterbestand aus (*die mit Krone und einem blauen Hintergrund*). Siehe Seite 12 für eine detaillierte Beschreibung dieser Boni.
Wer die **Gunst der Königin** besitzt, erhält 3 Ansehenspunkte.

Nun werden die Bereiche des Spielplans in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:



3. Mehrheit in jedem der 5 Säle

In jedem Saal erhalten die Spieler mit den meisten und den zweitmeisten Kleidungsstücken Ansehenspunkte. Die Punktzahl wird im farbigen Kasten in der oberen Ecke des Saals angezeigt: Der Spieler mit den meisten Kleidungsstücken erhält die höhere Ansehenspunktzahl, der Spieler mit den zweitmeisten Kleidungsstücken die niedrigere Ansehenspunktzahl.

Ein Gleichstand wird zugunsten des beteiligten Spielers entschieden, der mehr Kleidungsstücke auf Meister-Gastfeldern in diesem Saal liegen hat. Besteht der Gleichstand noch immer, gewinnt der beteiligte Spieler, der das Musiker-Ausstattungs-feld dieses Saals belegt. Gibt es keinen solchen Spieler, erhalten alle beteiligten Spieler jeweils die vollen Ansehenspunkte. Besteht ein Gleichstand beim ersten Platz, erhält niemand die Ansehenspunkte für den zweiten Platz in diesem Saal.

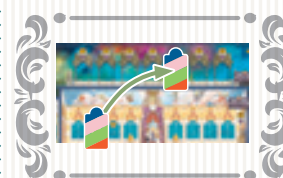
Sonderregel im Spiel zu zweit: In den Sälen erhält jeweils nur der Spieler mit den meisten Kleidungsstücken Ansehenspunkte. Die Punkte für die zweitmeisten Kleidungsstücke erhält niemand.



4. Mehrheit im Feuerwerk

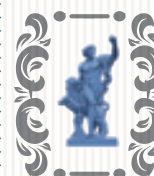
Je nach Spielplanseite erhält der Spieler mit den meisten Besitzmarkern auf Feuerwerk-Ausstattungs-feldern 7 oder 6 Ansehenspunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Markern erhält 3 oder 2 Ansehenspunkte. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, dessen Marker auf dem teuersten Feuerwerk-Ausstattungs-feld liegt (*am weitesten rechts*).

Sonderregel im Spiel zu zweit: Nur der Spieler mit den meisten Besitzmarkern im Feuerwerk erhält Ansehenspunkte. Die Punkte für die zweitmeisten Marker erhält niemand.



5. Das Feuerwerk von der Dachterrasse aus bewundern

Jeder Spieler darf jedem Feld neben 1 eigenen Besitzmarker auf Feuerwerk-Ausstattungs-feldern 1 seiner Kleidungsstücke aus dem Thronsaal zuweisen. Dazu wird das Kleidungsplättchen einfach dorthin bewegt. Hast du weniger Kleidungsstücke im Thronsaal als Marker auf Feuerwerk-Ausstattungs-feldern, bleiben Felder auf der Dachterrasse leer. Hast du mehr Kleidungsstücke, suchst du aus, welche deiner Kleidungsstücke du dorthin bewegst. Übrige Kleidungsstücke verbleiben im Thronsaal.



6. Statuen

Für jeden deiner Besitzmarker auf einem Statuen-Ausstattungs-feld erhältst du 2 Ansehenspunkte für jedes eigene Kleidungsstück unterschiedlicher Hauptfarbe (*blau, rosa, grün, orange*) auf dem Spielplan. Das bedeutet, du kannst maximal 8 Ansehenspunkte pro Statue erhalten.

Wichtig:

Hast du mehrere Statuen-Ausstattungs-felder belegt, musst du für jeden Marker dort einen anderen Satz deiner Kleidungsstücke werten. Keines deiner Kleidungsstücke zählt also für mehr als eine Statue.

Beispiel:

Maik hat insgesamt 2 Besitzmarker auf Statuen-Ausstattungs-feldern. Auf dem Spielplan hat er insgesamt 7 Kleidungsstücke: Einen Satz mit 4 verschiedenen Farben, der ihm 8 Punkte einbringt, einen weiteren Satz mit 2 verschiedenen Farben, der ihm 4 Punkte einbringt, sowie ein drittes grünes Kleid, das nicht in die Wertung kommt.








7. Besitzmarker werten

Abschließend werden nun die Ansehenspunkte für Kleidungsstücke, Ausstattungen und den Alle-Säle-Bonus ausgewertet. Beginnt dazu mit dem Startspieler und sammelt dessen Besitzmarker nach und nach ein. Die meisten Besitzmarker zeigen direkt darunter die Ansehenspunkte, die sie einbringen. Zählt diese Punkte zusammen, während ihr die Marker entfernt. Beim Entfernen der Marker von Kleidungsstücken auf der Dachterrasse wird deren Ansehenswert mit dem Faktor des Feuerwerk-Ausstattungs-feldes multipliziert ($\times 2$ oder $\times 3$).






Der Spieler mit den meisten Ansehenspunkten nach der Endwertung ist der Sieger. Bei Gleichstand entscheidet, wer mehr Restgeld übrig hat.

ÜBERSICHT DER MITARBEITERBONI


START-MITARBEITERKARTEN

	Kein Bonus
 $\times 1$  / 	Zahle einmal 1 Livre und erhalte 1 Garn oder 1 Spitze.
	Führe einmal die Aktion <i>Rohstoffe erwerben</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>)
	Erhalte 2 Livre von der Bank

STUFE I MITARBEITERKARTEN

	Erhalte 1 Livre von der Bank
 $\times 1$ 	Entsende 1 Mitarbeiter deiner Wahl aus deinem gesamten Mitarbeiterbestand. Nutze dessen Bonus einmal. (<i>Du erhältst kein Geld fürs Entsenden.</i>)
 $\times 1$ 	Zahle einmal 1 Livre und ziehe 1 Rohstoffplättchen geheim aus dem Beutel. Behalte es als Seide oder gib es sofort ab für Garn und/oder Spitze.
	Führe einmal die Aktion <i>Rohstoffe erwerben</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>).
 $\times 1$ 	Ziehe einmal kostenlos 1 Rohstoffplättchen geheim aus dem Beutel. Behalte es als Seide oder gib es sofort ab für Garn und/oder Spitze.
 $\times 1$  / 	Erhalte einmal 1 Garn oder 1 Spitze kostenlos.

STUFE II MITARBEITERKARTEN

 : 	Erhalte 1 Livre von der Bank für jedes deiner blauen Kleider und 2 Livre für jedes deiner grünen Kleider auf dem Spielplan.
 : 	
	Führe einmal die Aktion <i>Ein Kleidungsstück schneiden</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>). Falls die Kleidung blaue oder rosa Seide fordert, musst du entweder 1 Ballen blaue Seide ODER rosa Seide weniger abgeben als verlangt. Mit dieser Aktion kannst du kein Meister-Kleidungsstück schneiden.
 $\times 1$ 	Entsende 1 Mitarbeiter deiner Wahl aus deinem gesamten Mitarbeiterbestand. Erhalte dafür von der Bank je nach Ausbildungsgrad: Meister = 8 Livre, Geselle = 5 Livre, Lehrling = 2 Livre. (<i>Du darfst den Bonus jener Karte nicht mehr nutzen.</i>)
 : 	Erhalte 1 Ansehenspunkt für je 2 deiner Marker auf Ausstattungsfeldern (<i>nicht Alle-Säle-Bonus</i>).









STUFE III MITARBEITERKARTEN

 : 	Erhalte 1 Livre von der Bank für jeden deiner Marker auf Ausstattungsfeldern (<i>nicht Alle-Säle-Bonus</i>).
 : 	Erhalte 1 Ansehenspunkt für je 3 deiner Kleidungsstücke auf dem Spielplan.
 - 	Führe einmal die Aktion <i>Eine Ausstattung finanzieren</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>) und zahle 5 Livre weniger.
 5-6 :  7-8 :  9-10 :  11+ : 	Erhalte Livre von der Bank abhängig von der Gesamtanzahl an Karten in deinem Mitarbeiterbestand: 5 oder 6 Karten = 2 Livre, 7 oder 8 Karten = 6 Livre, 9 oder 10 Karten = 10 Livre, 11 oder mehr Karten = 14 Livre.

STUFE IV MITARBEITERKARTEN

 5-6 :  7-8 :  9-10 :  11+ : 	Erhalte Livre von der Bank abhängig von der Gesamtanzahl an Karten in deinem Mitarbeiterbestand: 5 oder 6 Karten = 1 Livre, 7 oder 8 Karten = 3 Livre, 9 oder 10 Karten = 5 Livre, 11 oder mehr Karten = 7 Livre.
	Führe einmal die Aktion <i>Ein Kleidungsstück schneiden</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>). Falls die Kleidung grüne Seide fordert, musst du bis zu 2 Ballen grüne Seide weniger abgeben als verlangt. Mit dieser Aktion kannst du kein Meister-Kleidungsstück schneiden.
 :   : 	Erhalte 2 Livre von der Bank für jeden deiner rosa Gehröcke und 1 Ansehenspunkt für jeden orangen Gehrock auf dem Spielplan.
 : 	Zahle 4 Livre an die Bank und erhalte dafür jeweils 1 Ansehenspunkt (<i>beliebig oft</i>).

STUFE V MITARBEITERKARTEN

 : 	Erhalte 1 Livre von der Bank für jedes deiner Kleidungsstücke auf dem Spielplan.
 : 	Erhalte 1 Ansehenspunkt für je 2 deiner Marker auf Ausstattungsfeldern (<i>nicht Alle-Säle-Bonus</i>).
 : 	Erhalte 1 Ansehenspunkt für je 2 deiner Kleidungsstücke auf dem Spielplan.
 : 	Gib eine beliebige Anzahl an Rohstoffplättchen ab und erhalte für die Ballen Seide darauf: Pro Ballen orange Seide 1 Ansehenspunkt, pro Ballen grüne Seide 1 Ansehenspunkt, pro 2 Ballen rosa und/oder blaue Seide (<i>beliebig gemischt</i>) 1 Ansehenspunkt.


















SCHMUCKKÄSTCHEN-ERWEITERUNG

Die *Schmuckkästchen*-Erweiterung erhöht die Variabilität des Spiels.

- Diese Erweiterung führt Colliers und Ringe ein, die du zusammen mit deiner Kleidung verleihen kannst.
- Neue spezialisierte Lehrlinge haben besondere Einstellungsbedingungen, bringen dafür aber viele Ansehenspunkte.
- Außerdem können eure Mitarbeiter nun Prüfungen ablegen und dadurch neue Fähigkeiten erwerben.

STUFE VI MITARBEITERKARTEN

 	Zahle 3 Livre an die Bank und erhalte dafür jeweils 1 Ansehenspunkt (<i>beliebig oft</i>).
 - 	Führe einmal die Aktion <i>Eine Ausstattung finanzieren</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>) und zahle bis zu 10 Livre weniger.
 5-6 :  7-8 :  9-10 :  11+ : 	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte Ansehenspunkte abhängig von der Gesamtanzahl an Karten in deinem Mitarbeiterbestand: 5 oder 6 Karten = 2 Ansehenspunkte, 7 oder 8 Karten = 5 Ansehenspunkte, 9 oder 10 Karten = 8 Ansehenspunkte, 11 oder mehr Karten = 11 Ansehenspunkte.
 + 	Einmaliger Bonus bei Spielende: Gib beliebig oft einen Satz von 1 Garn und 1 Spitze zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte dafür jeweils 3 Ansehenspunkte.
 : 	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte 3 Ansehenspunkte für je 2 deiner Kleidungsstücke auf Meister-Gastfeldern.
 + 	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte 2 Ansehenspunkte für jedes Paar aus 1 Damenkleid und 1 Herrengehrock von dir auf dem Spielplan (<i>unabhängig von ihrer Farbe und ihrer Position auf dem Plan</i>).

ALLGEMEINER HINWEIS:

Eine Münze mit einer weißen Zahl besagt, dass du diese Anzahl Livre von der Bank erhältst.

Eine Münze mit einer schwarzen Zahl besagt, dass du diese Anzahl Livre an die Bank zahlen musst.



SPIELMATERIAL

I JUWELIER-SPIELPLAN



- 1 Startbereich und Aufgaben für Meisterprüfung
- 2 Startbereich und Aufgaben für Gesellenprüfung
- 3 Juwelier-Ausstattungs-felder
- 4 Schmuck-auslagenfelder

28 MITARBEITERKARTEN

(mit dem gezeigten Symbol in der rechten oberen Ecke)



9 NEUE MEISTER
(Stufe V)



9 NEUE GESELLEN
(Stufe II)



10 SPEZIALISIERTE
LEHRLINGE
(Stufe 0)

24 SCHMUCKPLÄTTCHEN



I STOFFBEUTEL FÜR SCHMUCK



SPIELVORBEREITUNG

Folgt den Anweisungen des Grundspiels mit den folgenden Anpassungen:

- Nachdem ihr den Spielplan ausgelegt habt (*Schritt 1*), platziert den **Juwelier-Spielplan** rechts neben den Spielplan. Dann legt die **24 Schmuckplättchen** in den Schmuckbeutel, mischt sie und legt den Beutel neben dem Juwelier-Spielplan ab. Jeder Spieler legt 1 Besitzmarker in den Startbereich der Gesellenprüfung.
- Wenn ihr den allgemeinen Mitarbeiterstapel aufbaut (*Schritt 3*), passt die Mitarbeiterkarten der Stufen II und V wie folgt an:
 - o **Mitarbeiterkarten der Stufe V:**
Bevor ihr die Karten der Stufe V mischt, sucht die **2 Meister** aus den Stufe-V-Karten heraus. Fügt diese beiden zu den **9 neuen Meistern** hinzu und mischt diese 11 Karten. Legt sie verdeckt als Stapel neben dem Meisterprüfungsfeld des Juwelier-Spielplans ab. Nehmt die oberen beiden Karten des Stapels und mischt sie verdeckt zusammen mit dem Gesellen und dem Lehrling der Stufe V. Legt diese 4 Karten auf den allgemeinen Mitarbeiterstapel.



o **Mitarbeiterkarten der Stufe II:**

Bevor ihr die Karten der Stufe II mischt, sucht die **2 Gesellen** aus den Stufe-II-Karten heraus. Fügt diese beiden zu den **9 neuen Gesellen** hinzu und mischt diese 11 Karten. Legt sie verdeckt als Stapel neben dem Gesellenprüfungsfeld des Juwelier-Spielplans ab. Nehmt die oberen beiden Karten des Stapels und mischt sie verdeckt zusammen mit dem Meister und dem Lehrling der Stufe II. Legt diese 4 Karten auf den allgemeinen Mitarbeiterstapel.

Nachdem der Spielaufbau des Grundspiels abgeschlossen wurde, macht wie folgt weiter:

- Mischt die **10 spezialisierten Lehrlinge** und teilt jedem Spieler **1 Lehrling** davon verdeckt aus. Die restlichen Lehrlinge kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
 - o Jeder Spieler darf sich den eigenen spezialisierten Lehrling jederzeit ansehen, lässt die Karte aber vorerst verdeckt neben der Spielerablage liegen. Der spezialisierte Lehrling ist noch nicht Teil des Mitarbeiterbestands und kann erst später eingestellt werden, wenn der Spieler bestimmte Bedingungen erfüllt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird wie üblich gespielt. Die Erweiterung fügt allerdings einigen Phasen neue Schritte hinzu und erweitert die Möglichkeiten einiger Aktionen.

Diese Änderungen werden nachfolgend in der Reihenfolge beschrieben, in der die Themen in der Spielregel des Grundspiels auftauchen.

PHASE 1: VORBEREITUNG

Die Erweiterung fügt einen neuen Schritt E zur üblichen Vorbereitung hinzu:

E) Neue Schmuckplättchen

Füllt die Felder des Juwelier-Spielplans wie folgt mit Schmuckplättchen auf:

- 1) Falls von der vorherigen Runde noch ein Schmuckplättchen auf dem rechten Feld liegt, wird dieses entfernt und kommt in die Schachtel.
- 2) Befinden sich auf anderen Feldern noch Schmuckplättchen, so schiebt diese so weit nach rechts wie möglich, so dass jedes auf einem Feld liegt.
- 3) Schließlich füllt ihr alle leeren Felder von rechts nach links mit offenen Schmuckplättchen auf, die ihr aus dem Schmuckbeutel zieht. Falls die Plättchen dazu nicht ausreichen, bleiben einige Felder ganz links leer.



PHASE 3: AKTIONEN AUSFÜHREN

Die Erweiterung betrifft die folgenden Aktionen: Ein Kleidungsstück schneiden, Einen Mitarbeiter einstellen und Eine Ausstattung finanzieren. Außerdem gibt es zwei neue Hauptaktionen, die alternativ zu den bisherigen Hauptaktionen gewählt werden können: Gesellenprüfung ablegen und Meisterprüfung ablegen.

3. EIN KLEIDUNGSSTÜCK SCHNEIDERN

DARF NUR MIT EINEM MEISTER ODER GESELLEN AUSGEFÜHRT WERDEN

Kleidung wird wie bisher geschneidert. Verkaufst du die Kleidung, verändert sich nichts. Verleihst du hingegen die Kleidung, gelten die folgenden, zusätzlichen Regeln:

Bevor du die Kleidung wie üblich in einem Saal platzierst, darfst du 1 Schmuckplättchen von einem Feld des Juwelier-Spielplans erwerben und es zusammen mit der Kleidung verleihen. Dazu musst du allerdings folgende Voraussetzungen erfüllen:

- 1) Du musst einen Besitzmarker auf einem Juwelier-Ausstattungsfield liegen haben. Siehe *Eine Ausstattung finanzieren*.
- 2) Mit einem Damenkleid darfst du nur ein Schmuckplättchen mit einem Collier verleihen. Mit einem Herrengehrock darfst du nur ein Schmuckplättchen mit einem Ring verleihen.
- 3) Du musst so viele Livre an die Bank zahlen, wie unterhalb des Feldes angegeben ist, auf dem das Schmuckplättchen liegt.

Wenn du all diese Voraussetzungen erfüllst, nimm das Schmuckplättchen und lege es neben deiner Ablage ab. **Ist die Farbe des Schmuckplättchens identisch mit der Hauptfarbe des geschneiderten Kleides, dann erhältst du sofort und geheim ein Rohstoffplättchen aus dem Rohstoffbeutel** (Wie üblich entscheidest du sofort, ob du es als Seide behältst oder für Garn und/oder Spitze abgibst.)

4. EINEN MITARBEITER EINSTELLEN

DARF NUR MIT EINEM MEISTER AUSGEFÜHRT WERDEN

Anstatt einen Mitarbeiter von einem Feld für neue Mitarbeiter des Spielplans einzustellen, kannst du **diese Aktion einmal im Spiel nutzen**, um den spezialisierten Lehrling, der dir zu Beginn des Spiels zugeteilt wurde, kostenlos einzustellen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn du derzeit dessen Bedingungen erfüllst. Diese Bedingungen sind im linken, grauen Teil der Karte abgebildet.

Eine Übersicht der Bedingungen findest du auf Seite 16.

Wenn du die Bedingungen erfüllst, nimmst du den Lehrling wie üblich auf die Hand. Von nun an **erhältst du immer 3 Ansehenspunkte als Bonus, wenn du diesen Lehrling ausspielst**.

Hinweis:

Die Einstellungsbedingungen müssen nur zum Zeitpunkt des Einstellens erfüllt sein und können anschließend ignoriert werden.

6. EINE AUSSTATTUNG FINANZIEREN

DARF MIT EINEM BELIEBIGEN MITARBEITER AUSGEFÜHRT WERDEN

Es gibt eine neue Art von Ausstattungsfeldern: Die Juwelier-Ausstattungsfelder.

Wichtig:

Jeder Spieler darf maximal einen Besitzmarker auf Juwelier-Ausstattungsfeldern platzieren.

Hinweis:

Erst nachdem du ein Juwelier-Ausstattungsfeld belegt hast, darfst du Schmuckplättchen erwerben.



7. GESELLENPRÜFUNG ABLEGEN

*DARF NUR MIT EINEM LEHRLING AUSGEFÜHRT
WERDEN*

Um die Gesellenprüfung abzulegen, musst du einen Lehrling spielen und die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- 1) Du musst 1 Besitzmarker im Startbereich für die Gesellenprüfung haben.
- 2) Du musst alle 4 Gesellenprüfungsaufgaben auf dem Juwelier-Spielplan erfüllt haben.

Hinweis:

Erfüllst du eine Aufgabe, lege sofort 1 deiner Besitzmarker auf die erfüllte Aufgabe.

- 3) Du musst 5 Livre an die Bank zahlen, um die Gesellenprüfung abzulegen.

Sofern du diese Voraussetzungen erfüllst, führe die folgenden Schritte aus:

- 1) Erhalte 1 Ansehenspunkt.
- 2) Du darfst den Bonus des gespielten Lehrlings noch einmal nutzen.
- 3) Dann entferne den Lehrling aus dem Spiel, er kommt zurück in die Schachtel.
- 4) Nimm dir den gesamte Gesellenmitarbeiterstapel und suche dir daraus 1 Gesellen aus. Nimm diesen Gesellen auf die Hand und lege die restlichen Gesellenkarten als verdeckten Stapel zurück.
- 5) Nimm die 4 Besitzmarker von den Aufgaben zurück in deinen Vorrat.
- 6) Verschiebe deinen Besitzmarker vom Startbereich für die Gesellenprüfung zum Startbereich für die Meisterprüfung.

8. MEISTERPRÜFUNG ABLEGEN

*DARF NUR MIT EINEM GESELLEN AUSGEFÜHRT
WERDEN*

Um die Meisterprüfung abzulegen, musst du einen Gesellen spielen und die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- 1) Du musst 1 Besitzmarker im Startbereich für die Meisterprüfung haben.
- 2) Du musst alle 3 Meisterprüfungsaufgaben auf dem Juwelier-Spielplan erfüllt haben.

Hinweis:

Erfüllst du eine Aufgabe, lege sofort 1 deiner Besitzmarker auf die erfüllte Aufgabe.

- 3) Du musst 5 Livre an die Bank zahlen, um die Meisterprüfung abzulegen.

Sofern du diese Voraussetzungen erfüllst, führe die folgenden Schritte aus:

- 1) Erhalte 1 Ansehenspunkt.
- 2) Du darfst den Bonus des gespielten Gesellen noch einmal nutzen.
- 3) Dann entferne den Gesellen aus dem Spiel, er kommt zurück in die Schachtel.
- 4) Nimm dir den gesamte Meistermitarbeiterstapel und suche dir daraus 1 Meister aus. Nimm diesen Meister auf die Hand und lege die restlichen Meisterkarten als verdeckten Stapel zurück.
- 5) Nimm die 3 Besitzmarker von den Aufgaben zurück in deinen Vorrat.
- 6) Verschiebe deinen Besitzmarker vom Startbereich für die Meisterprüfung zum Startbereich für die Gesellenprüfung.

Du darfst die beiden Prüfungen im Wechsel beliebig oft ablegen. Du musst eine Prüfung erst abschließen, bevor du die andere ablegen kannst. Du darfst nur Aufgaben für die Prüfung erfüllen, in deren Startbereich dein Besitzmarker liegt.

DIE PRÜFUNGSAUFGABEN

Du erfüllst eine Prüfungsaufgabe automatisch während eines deiner Züge, wenn du die geforderte Aktion ausführst. Erfüllst du eine Aufgabe, verdeckst du sofort das zugehörige Feld mit 1 deiner Besitzmarker.

	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Rohstoffe erwerben mit einem Lehrling ausführst und dabei ein Rohstoffplättchen erwirbst, das mindestens einen blauen oder rosa Ballen Seide zeigt (und dieses als Seide behältst).
	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Rohstoffe erwerben mit einem Lehrling ausführst und dabei ein Rohstoffplättchen erwirbst, das mindestens einen grünen oder orangen Ballen Seide zeigt (und dieses als Seide behältst).
	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Rohstoffe erwerben mit einem Lehrling ausführst und dabei ein Rohstoffplättchen erwirbst, das mindestens ein Garn oder eine Spitze zeigt (und dieses abgibst, um Garn und/oder Spitze zu erhalten).
	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Eine Ausstattung finanzieren mit einem Lehrling ausführst.
	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Ein Kleidungsstück schneiden mit einem Gesellen ausführst und dabei ein Damenkleid fertigst.

	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Ein Kleidungsstück schneiden mit einem Gesellen ausführst und dabei einen Herrengewand fertigst.
	Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion Ein Kleidungsstück schneiden mit einem Meister ausführst.

- Du kannst nicht mehr als eine Prüfungsaufgabe pro Aktion erfüllen. Nimmst du beispielsweise mit einem Lehrling bei der Aktion Rohstoffe erwerben ein Rohstoffplättchen, das blaue und grüne Seide zeigt, musst du entscheiden, welche der beiden Aufgaben du damit erfüllen möchtest.
- Du darfst allerdings eine Prüfungsaufgabe mit der Hauptaktion eines Mitarbeiters und eine weitere mit dessen Bonusaktion erfüllen (sofern die Bonusaktion der geforderten Aktion entspricht, also Rohstoffe erwerben bei einem Lehrling oder Ein Kleidungsstück schneiden bei einem Gesellen).

PHASE 4: EINKOMMEN ERHALTEN

Zusätzlich zum üblichen Einkommen:



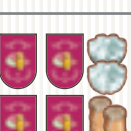
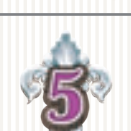

- Jeder Spieler erhält **1 Livre** von der Bank für jedes eigene Schmuckplättchen.

ENDE DES SPIELS

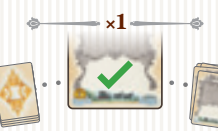
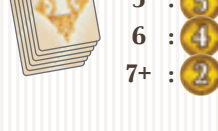
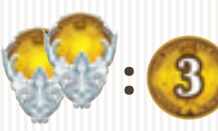
Das Spielende und die Endwertung verlaufen wie immer. Zusätzlich während der Endwertung:

- Jeder Spieler erhält **1 Ansehenspunkt für jedes eigene Schmuckplättchen.**

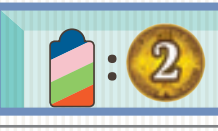
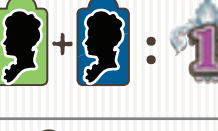
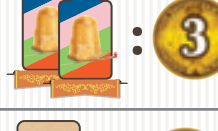


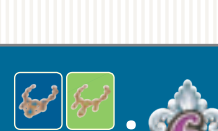



EINSTELLUNGSBEDINGUNGEN

	Du musst mindestens drei Herrengehörcke auf dem Spielplan haben.
	Du musst mindestens drei Damenkleider auf dem Spielplan haben.
	Du musst mindestens drei Kleidungsstücke auf Meister-Gastfeldern haben.
	Du musst mindestens 30 Livre besitzen.
	Du musst mindestens 3 Schmuckplättchen besitzen.
	Du musst Besitzmarker auf mindestens drei verschiedenen Arten von Ausstattungsfeldern haben (<i>Musiker, Feuerwerk, Juwelier, Küche, Statue</i>).
	Du musst mindestens 4 Rohstoffplättchen sowie 2 Garn und 2 Spitze besitzen.
	Du musst mindestens 5 Ansehenspunkte erhalten haben. Dazu zählen keine Punkte, die du erst am Spielende erhältst.
	Du musst mindestens einmal eine Meisterprüfung abgelegt haben.
	Du musst in allen 5 Sälen vertreten sein (d.h. <i>jeweils mindestens 1 Marker auf Kleidung oder Musiker</i>).

DIE NEUEN GESELLENBONI

	Wähle einen Mitarbeiter aus deinem verdeckten Mitarbeitervorrat und lege ihn offen auf deinen Ablagestapel neben deiner Ablage. Nutze dessen Bonus sofort einmal.
	Kopiere den Bonus eines Mitarbeiters, der bei einem Mitspieler oben auf dessen Ablagestapel liegt. (<i>Nutze jenen Bonus so, als ob du diesen Mitarbeiter selbst gespielt hättest.</i>)
	Erhalte 1 Livre von der Bank für jeden Saal, in dem du vertreten bist (<i>mindestens 1 Marker auf Kleidung oder Musiker</i>).
	Erhalte Livre von der Bank abhängig von der Gesamtanzahl an Karten in deinem Mitarbeiterbestand: 4 Karten = 6 Livre; 5 Karten = 5 Livre; 6 Karten = 4 Livre; 7 oder mehr Karten = 2 Livre
	Erhalte 3 Livre von der Bank für je 2 deiner Marker auf Ausstattungsfeldern (nicht Alle-Säle-Bonus).
	Führe einmal die Aktion <i>Ein Kleidungsstück schneidern</i> aus (<i>unabhängig von der Hauptaktion</i>). Du musst das Kleidungsstück verkaufen. Zusätzlich zum Geldwert erhältst du 1 Ansehenspunkt. Mit dieser Aktion kannst du kein Meister-Kleidungsstück (<i>mit goldenem Fingerhut</i>) schneidern.
	Wähle einen Saal. Erhalte 1 Ansehenspunkt für je 2 deiner Kleidungsstücke in diesem Saal.
	Erhalte 3 Livre von der Bank für je 2 Ringe, die du besitzt.
	Erhalte 1 Ansehenspunkt für je 3 Schmuckplättchen, die du besitzt.

DIE NEUEN MEISTERBONI

	Wähle einen Saal. Erhalte 2 Livre von der Bank für jedes deiner Kleidungsstücke in diesem Saal.
	Erhalte 1 Ansehenspunkt für jedes Paar von 1 blauem und 1 grünen Kleid von dir auf dem Spielplan (<i>unabhängig von ihrer Position auf dem Plan</i>).
	Erhalte 3 Livre von der Bank für je 2 deiner Kleidungsstücke auf Meister-Gastfeldern auf dem Spielplan.
	Erhalte 3 Livre von der Bank für je 2 Schmuckplättchen, die du besitzt.
	Erhalte 5 Livre von der Bank, falls du keinen orangen Herrengehrock auf dem Spielplan hast. Erhalte 4 Livre von der Bank, falls du kein grünes Damenkleid auf dem Spielplan hast. Erhalte beides, falls beides erfüllt ist.
	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte 6 Ansehenspunkte für jeden vollständigen Satz Schmuck (<i>1 blaues Collier, 1 grünes Collier, 1 rosa Ring, 1 oranger Ring</i>), den du besitzt.
	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte 3 Ansehenspunkte für je 2 Colliers, die du besitzt (<i>beliebige Farben</i>).
	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte 1 Ansehenspunkt für jeden deiner Marker auf Ausstattungsfeldern (<i>nicht Alle-Säle-Bonus</i>).
	Einmaliger Bonus bei Spielende: Erhalte 3 Ansehenspunkte für je 2 Lehrlinge in deinem Mitarbeiterbestand.

SOLO-MODUS MADAME DU BARRY

Der Solo-Modus Madame du Barry für Rococo Deluxe Edition und die *Schmuckkästchen*-Erweiterung (falls gewünscht) für 1 Spieler ab 14 Jahren. Spieldauer: 40 bis 60 Minuten

SPIELMATERIAL

25 Karten Madame du Barry

SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Regeln in einer goldenen Box sind nur relevant, wenn du mit der *Schmuckkästchen*-Erweiterung spielst.

Bereite das Grundspiel und die *Schmuckkästchen*-Erweiterung wie für ein normales Spiel vor, jedoch mit folgenden Änderungen:



Bei der Vorbereitung der *Schmuckkästchen*-Erweiterung legt sie 1 Besitzmarker in den Startbereich der Gesellenprüfung, erhält aber keinen spezialisierten Lehrling.

SPIELVERLAUF

Madame du Barry erhält und bezahlt niemals Livre.

Im Zug des Spielers gelten alle Regeln des Grundspiels und der *Schmuckkästchen*-Erweiterung ohne jede Änderung.

Für Madame du Barrys Zug hingegen gelten folgende, komplett andere Regeln:

PHASE 1:

VORBEREITUNG DER NEUEN RUNDE

Mische jede Runde alle 25 Karten von Madame du Barry und lege sie verdeckt links neben ihre Spielerablage (ihr Kartenvorrat, nicht zu verwechseln mit ihrem Mitarbeiterbestand oberhalb der Ablage).

PHASE 2:

3 MITARBEITERKARTEN WÄHLEN

Anstatt 3 Mitarbeiterkarten zu wählen, zieht Madame du Barry die obersten 4 zufälligen Karten von ihrem Kartenvorrat. Lege diese verdeckt als **Handkarten** unterhalb ihrer Spielerablage zwischen ihrem Kartenvorrat und Ablagestapel ab.

PHASE 3:

AKTIONEN AUSFÜHREN

In jedem ihrer Züge deckt Madame du Barry die oberste ihrer Handkarten auf und führt die auf dieser Karte gezeigte Aktion aus. Lege die Karte offen auf ihren Ablagestapel rechts von ihrer Spielerablage.

Grundsätzlich gilt:

Sollte eine Aktion aufgrund der Umstände (alles leer, etc.) **überhaupt nicht** ausführbar sein, erhält Madame du Barry **stattdessen 3 Ansehenspunkte**.

Nur die folgenden Hauptaktionen sind für Madame du Barry verfügbar:

1. DIE GUNST DER KÖNIGIN ERRINGEN

Liegt die Gunst der Königin noch auf dem Gunstfeld des Spielplans, nimmt Madame du Barry sie sich und legt sie auf ihrer Ablage ab. Unabhängig davon, ob sie die Gunst erringen konnte oder nicht, erhält sie immer 3 Ansehenspunkte für diese Aktion.

2. ROHSTOFFE ERWERBEN

Madame du Barry nimmt alle ausliegenden Rohstoffplättchen aus der Schublade (1, 2 oder 3) oder dem Feld in allen 3 Schubladen (links, mittig, rechts), die auf der Karte dargestellt ist, und legt diese verdeckt in ihren Vorrat.

Immer wenn sie mit dieser Aktion (und nur dieser) Rohstoffplättchen erhält und gerade die Gesellenprüfung vorbereitet, verdeckst du das oberste passende, freie Feld der Gesellenprüfungsaufgaben mit 1 ihrer Besitzmarker. Sobald alle 4 Felder belegt sind, legt Madame du Barry **sofort** die Gesellenprüfung ab.

Ist die abgebildete Schublade leer oder sind alle drei abgebildeten Felder leer, erhält Madame du Barry stattdessen 3 Ansehenspunkte.

3. EIN KLEIDUNGSSTÜCK SCHNEIDERN

Madame du Barry schneidert ein Kleidungsstück kostenlos, d.h. sie zahlt weder Kosten noch gibt sie irgendwelche Rohstoffe ab.

Die Karte bestimmt, welches Kleidungsstück geschneidert wird:



In diesem Fall wird das **zweite** Kleidungsstück von rechts geschneidert (zähle nur Kleidungsplättchen, nicht leere Fenster). Gibt es weniger Plättchen, als die Karte angibt, wird das Plättchen mit den höchsten Kosten geschneidert.

Immer wenn sie mit dieser Aktion Kleidung schneidert und gerade die Meisterprüfung vorbereitet, verdeckst du das oberste passende, freie Feld der Meisterprüfungsaufgaben mit 1 ihrer Besitzmarker. Für das obere Feld muss sie Kleidung mit einem goldenen Fingerhut schneidern. Sobald alle 3 Felder belegt sind, legt Madame du Barry **sofort** die Meisterprüfung ab.

Liegt kein Kleidungsplättchen in der Entwurfsauslage aus, erhält Madame du Barry stattdessen 3 Ansehenspunkte und die Aktion ist beendet.

Die geschneiderte Kleidung wird **immer ausgeliehen**, niemals verkauft. Decke eine zusätzliche Karte vom Kartenvorrat auf und lege sie offen auf den Ablagestapel. Der unter Teil dieser Karte bestimmt nun:

1. ...wohin die Kleidung platziert wird



Lege die Kleidung in den links auf der Karte angezeigte Saal. In diesem Saal wähle das wertvollste freie Gastfeld. Falls verfügbar, wähle ein Meister-Gastfeld. Sind mehrere solcher Felder verfügbar, wähle ein Feld mit einem Bonus (1. Rohstoffplättchen, 2. Garn oder Spitze, 3. Livre). Im Fall eines Rohstoffplättchens erhält Madame du Barry ein zufälliges Rohstoffplättchen aus dem Rohstoffbeutel. Sie erhält niemals Livre.

Ist der gezeigte Saal voll, decke eine weitere Karte auf, bis ein Saal angezeigt wird, in dem mindestens ein Feld frei ist.

2. ...ob ein Schmuckplättchen erworben werden darf

Das Symbol rechts auf der Karte bestimmt, ob Madame du Barry Schmuck erwerben und mit der Kleidung ausleihen darf oder nicht. Dazu muss sie in jedem Fall bereits 1 Besitzmarker auf einem **Juwelier-Ausstattungsfeld** liegen haben, sonst darf sie gar keinen Schmuck erwerben.

Die möglichen Symbole sind:



Sie darf den günstigsten Schmuck erwerben, der farblich zur Kleidung passt, falls ein solches Schmuckplättchen verfügbar ist. Lege das Schmuckplättchen in ihren Vorrat. Als Bonus für eine passende Schmuckfarbe zieht sie außerdem ein zufälliges Plättchen aus dem Rohstoffbeutel und legt es in ihren Vorrat.



Sie darf den günstigsten Schmuck erwerben, der für diese Kleidung möglich ist (Ring für Herrengewand, Collier für Damenkleid), falls ein solches Schmuckplättchen verfügbar ist. Lege das Schmuckplättchen in ihren Vorrat. Falls es sich ergibt, dass der Schmuck farblich zur Kleidung passt, zieht sie außerdem ein zufälliges Plättchen aus dem Rohstoffbeutel und legt es in ihren Vorrat.



Sie darf keinen Schmuck für diese Kleidung erwerben.

4. EINEN MITARBEITER EINSTELLEN

Madame du Barry stellt einen neuen Mitarbeiter kostenlos ein, d.h. sie zahlt keine Kosten.

Die Karte bestimmt, welchen Mitarbeiter sie einstellt:



In diesem Fall wird die **zweite** Mitarbeiterkarte von links eingestellt (zähle nur Mitarbeiterkarten, nicht leere Felder). Ist nur ein Mitarbeiter verfügbar, wird dieser eingestellt..

Wichtig:

Liegt mindestens **ein Mitarbeiter mit Spielende-Bonus** aus (in Runde 5, 6 oder 7), wird Madame du Barry immer den Mitarbeiter mit Spielende-Bonus einstellen, der ihr die meisten Ansehenspunkte bringt, unabhängig von der angezeigten Richtung und Anzahl. Bringen mehrere Mitarbeiter die meisten Punkte, wählt sie denjenigen davon, der dir derzeit am meisten Punkte bringen würde. Sind beide gleich, nimmt sie den ersten dieser Mitarbeiter aus der Richtung, die die Karte angibt.

Den eingestellten Mitarbeiter legst du auf ihrem **Mitarbeiterbestand** oberhalb ihrer Ablage.

Jedes Mal, wenn sie einen Mitarbeiter einstellt, **fügst du 1 weitere verdeckte Karte** von ihrem Kartenvorrat (nicht den neu eingestellten Mitarbeiter) zu ihren Handkarten hinzu. Madame du Barry hat damit einen zusätzlichen Zug in dieser Runde.

Ist keine Mitarbeiterkarte mehr verfügbar, erhält Madame du Barry stattdessen 3 Ansehenspunkte.

6. EINE AUSSTATTUNG FINANZIEREN

Madame du Barry finanziert eine Ausstattung, ohne zu bezahlen. Die Karte bestimmt, welche Ausstattung finanziert wird:



Feuerwerk



Küche



Musiker



Statuen



Hat Madame du Barry noch keinen Besitzmarker auf ein Juwelier-Ausstattungs-feld gelegt, legt sie nun kostenlos einen auf das **günstigste** freie Juwelier-Ausstattungs-feld, womit sie zukünftig bei der Aktion Ein Kleidungsstück schneidern auch Schmuck erwerben kann.

Ansonsten legt sie kostenlos einen Besitzmarker auf das **günstigste** freie Ausstattungsfeld der angegebenen Sorte.

Immer wenn sie mit dieser Aktion eine Ausstattung finanziert und gerade die Gesellenprüfung vorbereitet, verdeckst du das passende, freie Feld der Prüfungskarte mit 1 ihrer Besitzmarker. Sobald alle 4 Felder belegt sind, legt Madame du Barry **sofort** die Gesellenprüfung ab.

Ist kein gültiges freies Ausstattungsfeld der angegebenen Sorte mehr verfügbar, erhält Madame du Barry stattdessen 3 Ansehenspunkte.

Hinweis:

Denke daran, dass jeder Spieler nur höchstens 1 Besitzmarker auf jeder Küchenseite haben darf. Dies gilt auch für Madame du Barry.

7. GESELLENPRÜFUNG ABLEGEN

Sobald Madame du Barry alle Voraussetzungen für die Gesellenprüfung erfüllt hat (sie muss keine 5 Livre zahlen), legt sie **sofort** die Gesellenprüfung mit folgenden Schritten ab:

- Sie erhält 1 Ansehenspunkt.
- Du entfernst einen beliebigen Lehrling (allerdings kein Stufe-VI-Lehrling) aus ihrem **Mitarbeiterbestand** oberhalb ihrer Ablage und nimmst ihn aus dem Spiel.
- Füge eine zufällig gezogene Karte vom Stapel oberhalb des Gesellenprüfungsfelds geheim zu ihrem **Mitarbeiterbestand** hinzu.
- **Füge 1 verdeckte Karte** von ihrem Kartenvorrat zu ihren Handkarten hinzu. Madame du Barry hat damit einen zusätzlichen Zug in dieser Runde.
- Entferne alle Besitzmarker von den Aufgaben ihrer Gesellenprüfung und lege sie zurück in ihren Vorrat.
- Verschiebe ihren Besitzmarker vom Startbereich für die Gesellenprüfung zum Startbereich für die Meisterprüfung.

8. MEISTERPRÜFUNG ABLEGEN

Sobald Madame du Barry alle Voraussetzungen für die Meisterprüfung erfüllt hat (sie muss keine 5 Livre zahlen), legt sie **sofort** die Meisterprüfung mit folgenden Schritten ab:

- Sie erhält 1 Ansehenspunkt.
- Du entfernst einen beliebigen Gesellen aus ihrem **Mitarbeiterbestand** oberhalb ihrer Ablage und nimmst ihn aus dem Spiel.
- Füge eine zufällig gezogene Karte vom Stapel oberhalb des Meisterprüfungsfelds geheim zu ihrem **Mitarbeiterbestand** hinzu.
- **Füge 1 verdeckte Karte** von ihrem Kartenvorrat zu ihren Handkarten hinzu. Madame du Barry hat damit einen zusätzlichen Zug in dieser Runde.
- Entferne alle Besitzmarker von den Aufgaben ihrer Meisterprüfung und lege sie zurück in ihren Vorrat.
- Verschiebe ihren Besitzmarker vom Startbereich für die Meisterprüfung zum Startbereich für die Gesellenprüfung.

ALLE-SÄLE-BONUS

Sobald Madame du Barry es geschafft hast, in jedem der 5 Säle vertreten zu sein (*Kleidung oder das jeweilige Musiker-Ausstattungsfeld*), legst du sofort 1 ihrer Besitzmarker auf das wertvollste freie Feld des Alle-Säle-Bonus.

PHASE 4: EINKOMMEN ERHALTEN

Madame du Barry erhält kein Einkommen. Ihr genügt es völlig, möglichst viel Ansehen zu erlangen...

ENDE DES SPIELS

Madame du Barry nimmt so an der Endwertung teil, wie es ein normaler Spieler tun würde. Sie bekommt Punkte für Mehrheiten, bewegt Kleidung vom Thronsaal zur Feuerwerksschau auf der Dachterrasse (*was du für sie so tust, dass sie so viele Ansehenspunkte wie möglich erhält*), wertet Statuen und Schmuck, etc.

Zusätzlich erhält sie 1 Ansehenspunkt für jeweils 2 Rohstoffplättchen, die sie während des Spiels gesammelt hat (*unabhängig von den darauf gezeigten Rohstoffen*).

Der Spieler mit den meisten Ansehenspunkten nach der Endwertung ist der Sieger. Bei Gleichstand gewinnt natürlich Madame du Barry! Schließlich war es dein Ziel, besser zu sein als sie, also versuch es erneut!

EDLE GEWÄNDER

Um mit den edlen Gewändern zu spielen, fügt ihr einfach die Kleidungs- und Rohstoffplättchen zu den entsprechenden Beuteln hinzu.

Die Erweiterung *Edle Gewänder* fügt 4 neue Kleidungsplättchen hinzu, die teurer, aber auch lohnender sind, sowie 5 zusätzliche Rohstoffplättchen mit neuen Rohstoffkombinationen.



Diese neuen Kleidungsplättchen setzen einen Höhepunkt im Bereich der möglichen Punkte, vor allem bei der Feuerwerksschau. Da sie aber auch mehr Rohstoffe benötigen als die ordinären Kleidungsplättchen, ändern sie die Balance im Spiel nicht wesentlich. Dies trifft auch auf die neuen Rohstoffplättchen zu. In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden durchschnittlich 2 oder 3 der neuen Kleidungsplättchen ins Spiel kommen.

Diese Erweiterung fügt sich nahtlos ins Spiel ein und macht es etwas reizvoller.

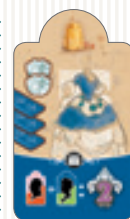
FESTLICHE GEWÄNDER

Um mit dieser Erweiterung zu spielen, legt ihr die festlichen Gewänder beiseite, bis ihr die Phase 1 - Vorbereitung der neuen Runde für die erste Runde erledigt habt. Erst dann fügt ihr die 4 festlichen Kleidungsplättchen zum Kleidungsbeutel hinzu und mischt gut durch.

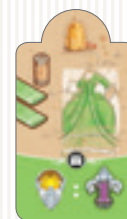
Die festlichen Gewänder werden wie andere Kleidung auch geschneidert. Sie können allerdings nicht verkauft werden. Sobald ein Spieler die Kosten bezahlt und alle benötigten Rohstoffe abgegeben hat, erhält dieser sofort einen einmaligen Ansehenspunktbonus (*siehe rechts*). Erst danach wird das Plättchen umgedreht und wie üblich mit Besitzmarker auf dem Spielplan platziert.

Die Erweiterung *Festliche Gewänder* fügt dem Spiel vier entzückende neue Kleidungsstücke hinzu.

ANSEHENSPUNKTBONI



Erhalte sofort 2 Ansehenspunkte für jedes Paar aus 1 Damenkleid und 1 Herrengehrock von dir auf dem Spielplan (*unabhängig von ihrer Farbe und ihrer Position auf dem Plan*).



Erhalte sofort 1 Ansehenspunkt für jeden deiner Besitzmarker auf Ausstattungsfeldern (*nicht Alle-Säle-Bonus*).



Erhalte 1 Ansehenspunkt für jedes deiner blauen Kleider auf dem Spielplan.



Erhalte 1 Ansehenspunkt für jeden deiner rosa Gehröcke auf dem Spielplan.

ERLESENE SCHNEIDERKUNST

[EINZELN VON EAGLE-GRYPHON GAMES ERHÄLTlich]

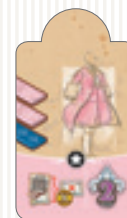
Die *Erlesene Schneiderkunst* führt 6 neue Kleidungsstücke ein, von denen 2 nur zusammen mit der *Schmuckkästchen-Erweiterung* genutzt werden können. Jedes dieser Kleidungsstücke bringt dir einen besonderen Bonus, wenn du es verleihst und auf dem Spielplan platziert ist.

Fügt die Kleidungsplättchen *Erlesene Schneiderkunst* während der Spielvorbereitung dem Kleidungsbeutel hinzu. Diese Kleidung wird wie andere Kleidung auch geschneidert. Sobald sie allerdings auf dem Spielplan platziert wird, bringt sie einen sofortigen, einmaligen Bonus (*siehe unten*).

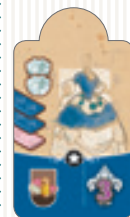
Diese Kleidungsstücke können nur verliehen werden (mit Ausnahme des grünen Kleids welches 14 Livre beim Verleih oder Verkauf erbringt). Ist kein passendes Gastfeld mehr verfügbar, können sie nicht geschneidert werden.



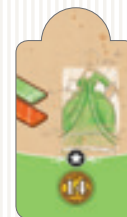
Wenn du diesen Gehrock platziert, erhältst du die Gunst der Königin (*sofern verfügbar*) und 5 Livre (*immer*).



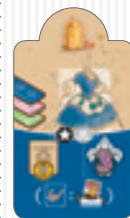
Wenn du diesen Gehrock platziert, darfst du einen Mitarbeiter aus deinem gesamten Mitarbeiterbestand entsenden. Erhalte dafür Livre, aber nutze nicht mehr den Bonus unten auf jener Karte.



Wenn du dieses Kleid platziert, ziehe kostenlos 1 Rohstoffplättchen aus dem Beutel. Behalte es als Seide oder gib es sofort ab für Garn und/oder Spitze.

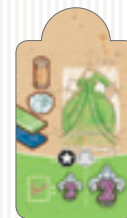


Wenn du dieses Kleid platziert oder verkaufst, erhalte 14 Livre von der Bank. Wenn du es verleihst, zählt es normal bezüglich Vertreten in einem Saal und für Mehrheiten, bringt aber keine Ansehenspunkte ein.



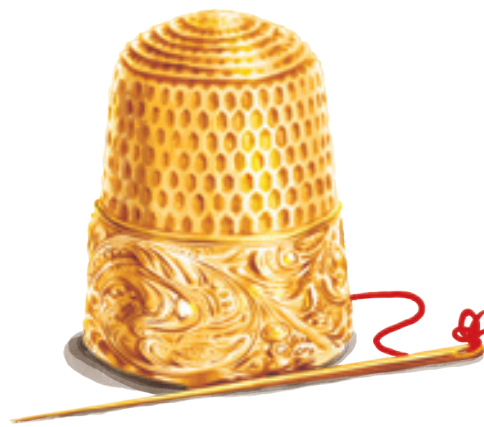
Nur mit der Schmuckkästchen-Erweiterung nutzbar

Wenn du dieses Kleid platziert und bereits einen Besitzmarker auf einem Juwelier-Ausstattungsfeld liegen hast, nimm dir kostenlos 1 Schmuck BELIEBIGER Farbe aus der Auslage. Falls der Schmuck die gleiche Farbe wie das Kleid hat, nimm dir 1 Rohstoffplättchen aus dem Rohstoffbeutel. (Behalte es als Seide oder gib es sofort ab für Garn und/oder Spitze.)



Wenn du dieses Kleid platziert, erhalte 2 Ansehenspunkte, sofern du außerdem Schmuck erwirbst, der die gleiche Farbe wie dieses Kleid hat.

Nur mit der Schmuckkästchen-Erweiterung nutzbar



IMPRESSUM

GRUNDSPIEL

Autoren

Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz

Illustrationen, Grafik und Layout

Ian O'Toole

**Künstlerische Gestaltung,
Regelentwicklung, Projektmanagement**

Ralph H. Anderson

Redaktionelle Mitarbeit

Matthew Mayes

Deutsche Übersetzung

Stefan Malz

Wir danken allen Testspielern, insbesondere Anke Binnewies, Dennis Egbers-Schoger, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina und Andreas Molter, Hedwig und Wolfgang Heidenheim, Antje und Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning sowie der Testgruppe um Ulrich Flaskamp. Ein ganz besonderer Dank geht an Susanne Cramer und Anja Malz.

Dank an Tim Kirkman, Shay Rickman und Christophe Gaudin für die Prüfung der Grafik.

ERWEITERUNG SCHMUCKKÄSTCHEN

Autoren

Louis und Stefan Malz

Wir danken allen Testspielern, insbesondere Anke Binnewies, Silke Hahn und Timo Weil. Ein ganz besonderer Dank geht an Oliver Westphal für die Prüfungs idee sowie an Anja Malz und Matthias Cramer

SOLO-MODUS MADAME DU BARRY

Autoren

Louis und Stefan Malz

ERWEITERUNG EDLE GEWÄNDER

Autoren

Matthias Cramer, Louis Malz
und Stefan Malz

ERWEITERUNG FESTLICHE GEWÄNDER

Autoren

Matthias Cramer, Louis Malz
und Stefan Malz

ERWEITERUNG ERLESENE SCHNEIDERKUNST

Autoren

Louis und Stefan Malz



© 2020 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5.
Leitchfield, KY 42754
Alle Rechte vorbehalten.

www.eagle-gryphon.com
Bei Fragen, bitte E-Mail an:
customer-service@eagle-gryphon.com

“Gefällt mir” auf Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon
Folge uns auf Twitter:
[@EagleGryphon](https://twitter.com/EagleGryphon)