

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

pro 2 - 5 hráčů od 12 let

Rokoko



Vítejte v éře rokoka. Francii vládne Ludvík XV. a opulentní bály se stávají bontonem. Významné osobnosti se zahalují do vznešených kabátů a šatů v touze zastínit ostatní. Jak se blíží největší událost, do níž zbývá už jen pár týdnů, každý se na vás obrací s objednávkami: elegantní kabáty, ohromující šaty, dar na financování ohňostroje. Brzy si uvědomíte, že vaše podnikání už není jen o šití šatů. Teď jde o uspořádání nejprestižnějšího plesu celé doby.

Cíl hry

V Rokoku se stáváte majitelem oděvní dílny na dvoře francouzského krále Ludvíka XV., kde se snažíte získat co nejvíce prestiže. Během každého tahu zahrajete kartu jednoho vašeho zaměstnance a necháte ho provést nějaký úkol, např. najmout nového zaměstnance, ušít šaty nebo přispět na výzdobu. Ne každý váš zaměstnanec ale zvládne každý úkol, takže práci musíte rozdělit chytrě. Zvláště když každý ze zaměstnanců přináší ještě unikátní bonus. Někteří například přinášejí body prestiže, které jsou reprezentovány žetony prestiže.

Hra končí po sedmi kolech, kdy je uspořádán ples a provedeno závěrečné bodování. Získáte body prestiže za některé vaše zaměstnance, za šaty, které jste zapůjčili hostům na plesu, a za výzdobu, na kterou jste finančně přispěli. Poté hráči spočtou své body prestiže a vítězem se stává ten, kdo jich nashromáždil nejvíce.

Herní komponenty

42 destiček se šaty, které jsou dvoustranné.

Světlá (výrobní) strana zobrazuje

- Barvu šatů a zda jsou určeny pro dámu nebo pána
- Náklady na výrobu (hedvábí, případně příze a/nebo krajky)
- Peněžní hodnotu
- Bodovou hodnotu (symbol lilie)



Tmavá (plesová) strana zobrazuje

- Bodovou hodnotu (2 - 4)
- Barvu šatů a zda jsou určeny pro dámu (žluté a červené) nebo pána (zelené a modré)



Poznámka:

- Pod pojmem šaty myslíme jak dámské šaty, tak pánské kabáty
- Přestože některé šaty obsahují druhou barvu, každé šaty mají jen jednu základní barvu (barva vrchního dílu u dam, resp. saka u pánů).
- Barvy šatů nijak nesouvisí s barvami hráčů.
- Žluté šaty a zelené kabáty jsou běžné (po 13 destičkách), zatímco červené šaty (10 destiček) a modré kabáty (6 destiček) jsou vzácnější

28 karet se zaměstnanci

Mistr



Tovaryš



Učedník



- Úroveň karty (1 až 6)
- Úroveň zaměstnance (mistr, tovaryš, učedník)
- zaměstnancův bonus
- Obnos peněz, který získáte při propuštění

25 karet se startovními zaměstnanci v pěti barvách hráčů (vpravo nahoře)



Dvoustranný herní plán

(jedna strana pro hru ve 2 až 3 hráčích, druhá pro 4 až 5 hráčů)

Značka začínajícího hráče



16 bílých kostiček krajek



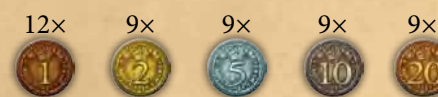
16 šedých osmibokých hranolů příze



1 látkový pytlík



48 mincí



48 žetonů prestiže



1 karta přízně



1 karta s přehledem závěrečného bodování



48 destiček zdrojů s různými kombinacemi

- Zelené hedvábí (běžné)
- Žluté hedvábí (běžné)
- Červené hedvábí (méně běžné)
- Modré hedvábí (vzácné)
- Příze
- Krajky



80 žetonů vlastnictví, 16 v barvě každého hráče



5 desek hráče, v jejich barvách



Příprava hry

Před první hrou opatrně vylámejte herní komponenty z kartonových plat.

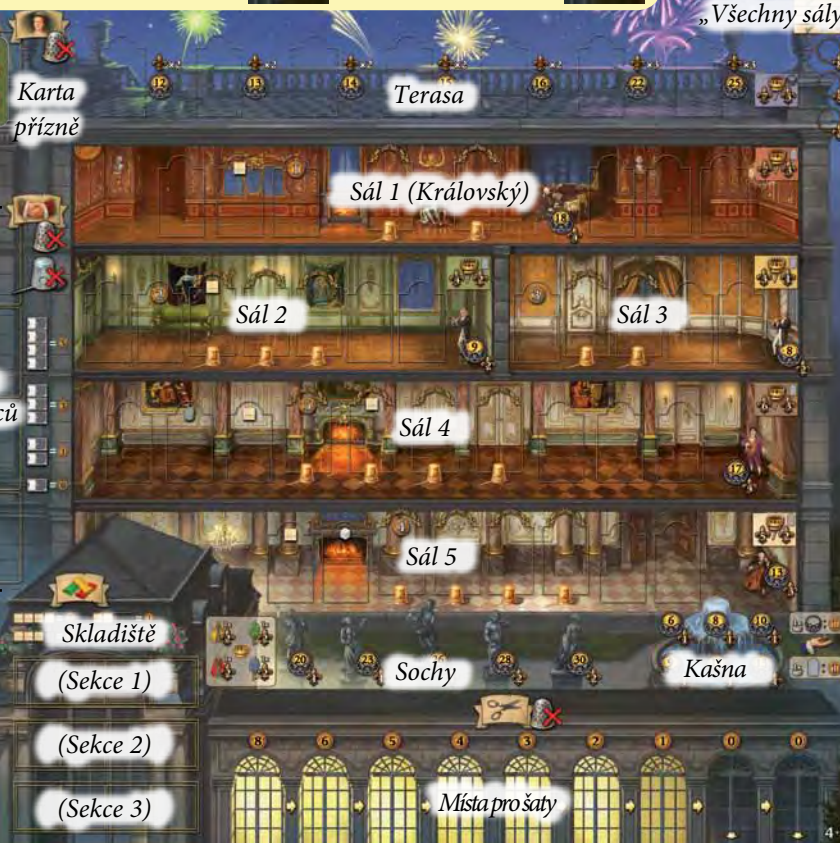
1. Položte **herní plán** doprostřed stolu tou stranou vzhůru, která odpovídá počtu hráčů (čísla v pravém dolním rohu plánu).

2 nebo 3 hráči → 2+3

4 nebo 5 hráčů → 4+5

Bonus za „Všechny sály“

2. Položte **kartu přízně** na její místo (levý horní roh plánu)



10. Určete začínajícího hráče, který si vezme **značku začínajícího hráče**.



3. Roztřídte 28 karet zaměstnanců podle jejich úrovně (1 až 6). Zamíchejte karty úrovně 6 a položte je lícem dolů vedle plánu.



Zamíchejte karty úrovně 5 a položte je lícem dolů na karty úrovně 6, atd., až po karty úrovně 1. Takto se vytvoří balíček karet se zaměstnanci.

Karty zaměstnanců

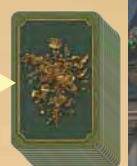
9. Každý hráč si vezme

- 15 peněz
- 1 přízi
- 1 krajku



8. Umístěte **příze** a **krajky** poblíž herního plánu.

4. Zamíchejte **destičky zdrojů** a vytvořte z nich několik sloupečků (lícem dolů) vedle herního plánu, poblíž skladiště.



5. Dejte všechny destičky šatů do pytlíku a promíchejte je.



6. Každý hráč si zvolí barvu a vezme si

- 1 **desku hráče**



- 5 **startovních zaměstnanců**, které si umístí lícem dolů pod levou část své desky hráče (Zásoba zaměstnanců)



- 16 **značek vlastnictví**



Na začátku každého kola si hráč vezme do ruky 3 zaměstnance ze své zásoby. Jakmile jednoho z nich zahraje, umístí jej lícem nahoru na svůj odhazovací balíček (pravá část hráčovy desky). Hráčova zásoba, karty v jeho ruce a jeho odhazovací balíček dohromady tvoří balíček zaměstnanců.

Poznámky

- Značky vlastnictví, příze, krajky, mince a žetony prestiže jsou neomezené. Pokud je kteréhokoli během hry nedostatek, nahraďte je jinou herní komponentou.
- Kdykoli získáte body prestiže, vezměte si příslušné množství žetonů prestiže a nechte si je u sebe lícem dolů; v průběhu hry je tato informace neveřejná.
- Množství peněz, které máte, je veřejné.

Průběh hry

Rokoko se hraje na 7 kol

každé kolo se skládá ze čtyř fází

Fáze 1: Příprava nového kola

Fáze 2: Výběr tří karet zaměstnanců

Fáze 3: Provádění akcí

Fáze 4: Přijem

Na konci sedmého kola (poznáte jej tak, že dojde balíček karet se zaměstnanci) proběhne závěrečné bodování.

fáze 1: Příprava nového kola

A) Karta přízně > Začínající hráč (v prvním kole přeskočte)

Hráč, který v minulém kole získal kartu přízně, se stává novým začínajícím hráčem.

Vezme si značku začínajícího hráče a vrátí kartu přízně zpět na její místo. Pokud kartu přízně v minulém kole nezískal nikdo, začínající hráč se nemění.



B) 4 nové karty zaměstnanců

1. Pokud na místech pro zaměstnance zbyly nějaké karty z minulého kola, odstraňte je ze hry.
2. Vyložte 4 nové karty zaměstnanců z balíčku zaměstnanců na místa, která jsou pro ně vyhrazena podél levého okraje herního plánu.

Poznámka: V kolech 1 až 6 odpovídá nejvyšší úroveň vyložených karet zaměstnanců tomu, které se hraje kolo. V 7. kole se po vyložení posledních 4 zaměstnanců balíček zaměstnanců vyprázdní.



C) Nové destičky zdrojů

Doplňte všechna prázdná místa ve skladišti novými náhodně vybranými destičkami zdrojů. Pokud ve skladišti nějaké destičky zbyly z minulého kola, ponechte je tam a zaplňte pouze volná místa.

Pokud zásoba destiček zdrojů dojde, zamíchejte destičky odstraněné ze hry a vytvořte z nich novou zásobu. Pokud by ani pak nestačily destičky zdrojů na doplnění skladiště, zůstanou některé pozice ve skladišti prázdné.



D) Nové šaty

Doplňte místa pro šaty (výrobní stranou nahoru) následovně:

1. Pokud na dvou pozicích nejvíce vpravo (tmavší a s hodnotou 0) zbyly šaty z minulých kol, odstraňte je ze hry.
2. Pokud zbyly nějaké šaty na ostatních pozicích, posuňte je co nejvíce vpravo.
3. Doplňte všechny prázdné pozice (náhodně z pytlíku). Pokud je pytlík prázdný, dejte do něj všechny dříve odstraněné šaty a zamíchejte je. Pokud ani tak šaty nestačí, některé pozice nejvíce vlevo zůstanou prázdné.



fáze 2: Výběr 3 karet zaměstnanců

Všichni hráči si najednou a tajně vyberou 3 karty zaměstnanců **ze všech svých karet zaměstnanců**, které mají ve své zásobě (balíček otočený lícem dolů v levé části desky hráče).

Takto vybrané karty si vezmou na ruku. Nevybrané karty vrátí zpět do své zásoby.

Od druhého kola:

Pokud máte v zásobě méně než tři karty, vezměte si nejdříve všechny karty ze své zásoby na ruku. Poté vytvořte novou zásobu ze svého odhazovacího balíčku (karty otočené lícem nahoru v pravé části desky hráče) tím, že je všechny přesunete do levé části desky hráče a otočíte je lícem dolů. Nakonec si z nové zásoby vyberte tolik karet, abyste jich na ruce měli celkem tři.

Pokud máte v zásobě přesně tři karty, nemáte na výběr – vezmete si do ruky právě tyto tři karty.

Důležité: V tomto případě (3 karty v zásobě) nevytvářejte novou zásobu z vašeho odhazovacího balíčku. Provedete to až ve fázi 2 dalšího kola.

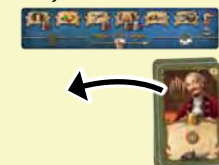
Příklad (od 2. kola):

Michal si musí vybrat 3 karty ze své zásoby zaměstnanců.

Jelikož mu zbývají pouze 2, musí si tyto vzít do ruky.



Následně vezme svůj odhazovací balíček, otočí ho lícem dolů a umístí si jej jako svou novou zásobu pod levou část své desky hráče.



Poté si vybere libovolnou kartu ze své nové zásoby a přidá ji ke dvěma, které již má.



fáze 3: Provádění akcí

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček **musí** každý hráč vždy zahrát jednu z karet zaměstnanců, které má **na ruce** (pokud ještě nějakou má). Spolu s touto kartou zahraje **jednu hlavní akci**. Navíc mu může zahraná karta umožnit ještě další, bonusovou akci. Toto se opakuje tak dlouho, dokud všem hráčům nedojdou karty na ruce.

To, jakou ze šesti hlavních akcí smíte zahrát, je určeno úrovní zaměstnance:



Mistr
(zlatý náprstek)

↓


smí zahrát kteroukoli ze šesti hlavních akcí



Tovaryš
(stříbrný náprstek)

↓

nesmí hrát akci „Najmout nového zaměstnance“



Učedník
(mosazný náprstek)

↓

nesmí hrát akce: • „Získat přízeň královny“
• „Ušít šaty“
• „Najmout nového zaměstnance“

Poté, co zahrajete hlavní akci, smíte využít **bonus** zobrazený v dolní části karty zaměstnance, kterou jste zahráli. Vždy se můžete vzdát zahrání ať už hlavní akce nebo bonusu, či dokonce obou. Nakonec umístíte zahranou kartu na váš odkládací balíček. Následuje tah dalšího hráče.




Poznámka:

- Mistři ze startovacího balíčku nepřinášejí žádný bonus.
- Učedníci na kartách úrovně 6 mají vlevo nahoře symbol koruny a červenou bonusovou oblast. Tyto karty nepřinášejí během hry žádný bonus, ale mají efekt při závěrečném bodování.



Detailní popis všech bonusů je na straně 8.

Toto je šest hlavních akcí:




1. Získat přízeň královny


(může být provedena mistrem nebo tovaryšem)

Pokud je karta přízně stále na svém místě vedle herního plánu, vezměte si ji a položte před sebe. Vezměte si z banku 5 peněz. V příštím kole se stanete začínajícím hráčem.

Tato akce smí být v každém kole provedena jen jedním hráčem, bez ohledu na to, zda je tento hráč začínající či nikoli.

Pokud tuto kartu vlastníte na konci hry, získáte 3 body prestiže.





2. Získat zdroje

(může být provedena mistrem, tovaryšem i učedníkem)

Smíte si koupit **jednu** destičku zdrojů z libovolné ze 3 sekcí skladiště.

Za destičku zaplatíte


- 2 peníze, pokud jsou v sekci 3 nebo 4 destičky
- 1 peníz, pokud jsou v sekci 2 destičky
- nic, pokud jde o poslední destičku v sekci

Poté, co zaplatíte, musíte se ihned rozhodnout, zda:


a) položíte destičku před sebe lícem dolů (později smíte využít hedvábí z této destičky)
NEBO

b) odložíte Destičku a vezmete si ze zásoby příslušné množství příze a/nebo krajek, které jsou znázorněné v dolní polovině destičky.

Poznámka: Symbol „+“ vždy znamená obojí, symbol „/“ znamená nebo.



- Destičky zdrojů si necháváte před sebou lícem dolů, ale na vyžádání musíte oznámit, kolik jich máte.
- Množství příze a krajek, které máte k dispozici, je veřejné.
- Pokud už ve skladišti nejsou žádné destičky, nemůžete tuto akci provést.



Příklad:
Michal zahraje učedníka a chce si ze skladiště vzít destičku zdrojů, na které jsou dvě role zeleného hedvábí. Jelikož jsou v této sekci skladiště ještě 3 destičky, zaplatí do banku 2 peníze a destičku si vezme. Nyní si musí vybrat, zda

a) položí destičku lícem dolů před sebe (a později ji použije jako 2 zelená hedvábí)
NEBO

b) destičku zahodí a vezme si 1 přízi **NEBO** 1 krajku ze společné zásoby.

Rozhodne se nechat si hedvábí a položí destičku před sebe lícem dolů.



3. Ušít šaty

(může být provedena mistrem a tovaryšem)

Smíte vyrobit **jedny** šaty z nabídky. Zaplatíte cenu uvedenou nad šaty (0 až 8 peněz) a odevzdejte zdroje znázorněné na destičce se šaty:

hedvábí v příslušné barvě a případně přízi a/nebo krajky.

Pokud platíte destičkou zdrojů, na které je více hedvábí, než potřebujete, hedvábí navíc bez náhrady ztrácíte.

Na některých šatech je navíc symbol zlatého náprstku. Tyto šaty smí být ušity pouze mistrem (akci musíte provést prostřednictvím karty s mistrem).



Důležité: Destičky zdrojů, které máte lícem dolů před sebou, smí být použity jen jako hedvábí. Příze a/nebo krajky musí být zaplacený ve formě kostiček/hranolů.

Vezměte si destičku se šaty a rozhodněte se, zda je
a. zapůjčíte jednomu z hostů na ples
NEBO
b. prodáte za peníze.

a) Zapůjčení šatů na ples:

Otočte destičku na druhou stranu a položte ji na jakékoli **volné místo pro hosta** na plánu do kteréhokoli z pěti sálů (nikdy na čárkované ohraničené místo na terase). Poté na ni umístíte svůj žeton vlastnictví. Mistrovská místa (se zdobeným okrajem a zlatým náprstkem pod nimi) uprostřed každého sálu mohou být obsazena pouze šaty, které byly ušity mistrem (bez ohledu na to, zda to bylo požadováno; jinak řečeno zda je na šatech symbol zlatého náprstku).

Pokud je na místě, kam jste šaty položili, symbol odměny, okamžitě si ji vezměte.

Může jít o:

2 peníze

1 přízi

1 krajku

1 destičku zdrojů ze skladiště zdarma; musíte se okamžitě rozhodnout, zda si ji ponecháte (a později použijete jako hedvábí), nebo si ihned vezmete znázorněné příze/krajky

b) Prodej šatů

Ihned si vezměte tolik peněz, kolik je uvedeno na destičce s ušitými šaty; destičku zahodte.

- ➔ Pokud už v nabídce nejsou žádné šaty, nemůžete tuto akci provést.
- ➔ Pokud už není žádné místo pro hosty, kam byste ušité šaty mohli umístit, musíte šaty prodat.

Příklad: Aby mohl **Michal** ušít žluté šaty, musí zahrát kartu s mistrem (na šatech je symbol zlatého náprstku).

Nejdříve zaplatí do banku 4 peníze.

Poté odevzdá 1 kostičku krajky a destičky se třemi rolemi žlutého hedvábí (červené ztrácí bez náhrady).



4. Najmout zaměstnance

(může být provedena pouze mistrem)

Můžete získat **jednoho** ze zaměstnanců v nabídce. Zaplatíte jisté množství peněz podle toho, kolik zaměstnanců v nabídce ještě zbývá (před tím, než si vyberete).

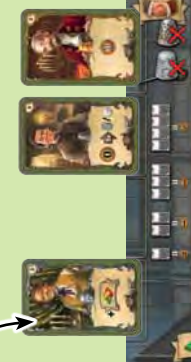
Zbývají-li

- 4 karty, zaplatíte 5 peněz
- 3 karty, zaplatíte 3 peníze
- 2 karty, zaplatíte 1 peníz
- poslední karta (a vy tedy nemáte na výběr), neplatíte nic.

Po zaplacení si nového zaměstnance vezmete **do ruky**. To znamená, že jej zahrajete ještě v průběhu kola, kdy jste jej získali. Tímto způsobem se může stát, že hráči zahrají během jednoho kola různý počet akcí.

➔ Pokud už v nabídce nezbývá žádná karta zaměstnance, nemůžete tuto akci zahrát.

Příklad:



Michal zahraje mistra a chce najmout tovaryše z nabídky. Jelikož jsou v ní ještě 3 karty, zaplatí 3 peníze do banku. Poté si vezme novou kartu do ruky.



5. Propustit zaměstnance

(může být provedena mistrem, tovaryšem i uředníkem)

Odstraňte zahranou kartu zaměstnance ze hry.

Získáte za to:

• 10 peněz, pokud šlo o mistra



• 7 peněz, pokud šlo o tovaryše



• 4 peníze, pokud šlo o uředníka



Důležité: Poté, co zahrajete tuto hlavní akci, smíte zahrát také bonus ze spodní části právě zahozené karty. Až pak ji odstraňte ze hry.

VELMI DŮLEŽITÉ: Můžete propustit jak zaměstnance z vašeho startovacího balíčku, tak také zaměstnance, které jste najali v průběhu hry. Nemůžete však propustit žádného zaměstnance, pokud jich celkem máte pouze čtyři. Toto omezení se vztahuje na hlavní akci, ale také na veškeré bonusy, které umožňují propouštění zaměstnanců v jakékoli podobě (viz bonusy zaměstnanců dále). Jelikož mistři jsou velice důležití, doporučujeme nikdy nepropustit posledního mistra.



6. Přispět na výzdobu

(může být provedena mistrem, tovaryšem i učedníkem)

Investování do výzdoby vám může přinést body na konci hry, nebo zvýšit příjem peněz na konci každého kola.

Během této akce smíte přispět na **jednu** výzdobu. Položte svůj žeton vlastnictví na některé volné místo na plánu (ohňostroje, hudebník, socha, kašna) a zaplaťte příslušný obnos peněz.

Body prestiže uvedené poblíž získáte na konci hry.

Není žádné omezení na množství výzdob, na které jste mohli během celé hry přispět. Jste však limitováni množstvím žetonů, které můžete mít

v kašně. Kašna se skládá

- z horní řady a
- ze spodní řady.

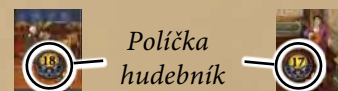


Nesmíte mít více než 1 žeton v každé řadě kašny.

Příklad: Michal zaplatí 10 peněz do banku a položí svůj žeton vlastnictví na pole s výzdobou.



Políčka ohňostroje



Políčka hudebník



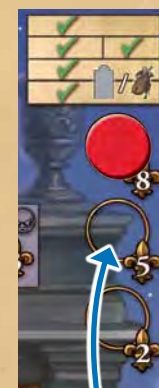
Políčka soch



Políčka kašny

Bonus za „Všechny sály“

Jakmile se vám podaří umístit alespoň jeden žeton vlastnictví do každého sálu (buď díky šatům nebo výzdobě), položte svůj žeton na nejcennější volnou pozici (8/5/2) pro bonus za „Všechny sály“ v pravé horní části plánu, pokud tam ještě nějaká volná pozice je. (Žádný hráč tam nesmí mít více než jeden žeton.)



Fáze 4: Příjem

Jakmile všem hráčům dojdou karty na ruce, končí fáze hraní akcí a přistoupí se k fázi příjmu.

Každý hráč si vezme základní příjem **5 peněz**.

Hráči, kteří mají žeton(y) vlastnictví v **kašně**, mají nárok na **další** příjem:

- Má-li hráč žeton vlastnictví v horní řadě kašny, získá 1 peněz za každý svůj žeton vlastnictví na kterékoli výzdobě na plánu (včetně kašny, ale bez bonusu za „Všechny sály“).
- Má-li hráč žeton vlastnictví v dolní řadě kašny, získá 1 peněz za každé svoje šaty na plánu (tedy šaty s žetonem vlastnictví hráče).

Po vyplacení příjmů začíná další kolo fází 1: Příprava nového kola.

Příklad:

Jiří si vezme základní příjem 5 peněz.

Eva získává příjem 8 peněz. Její žeton v dolní řadě kašny jí totiž přináší 3 peníze (za troje šaty na plánu).

Michal dostane 9 peněz. Jeho žeton v horní řadě kašny mu dává 3 peníze (přispěl na 3 výzdoby), žeton v dolní řadě mu přinese další peněz (za 1 jeho šaty na plánu).



Konec hry

Po vyplacení příjmu v závěrečném 7. kole (poznáte jej podle toho, že dojde balíček karet se Zaměstnanci) je uspořádán ples a nastane **závěrečné bodování**. (Symbol pro závěrečné bodování je královská koruna.)

Abyste během bodování na nic nezapomněli, doporučujeme použít kartu s přehledem závěrečného bodování.

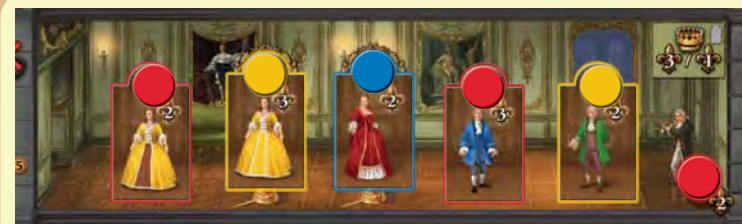
1. Začněte tím, že si hráči vezmou 1 bod prestiže za každých 10 peněz, které jim zůstaly; tyto peníze vraťte do banku. (Zbytek si nechte, slouží jako druhotné kritérium při remízách.)
2. Spočtete si body, které vám dávají zaměstnanci se symbolem koruny a červeným podkladem ve spodní části karty (viz také dále). Berte v úvahu všechny svoje karty zaměstnanců – v zásobě i na odkládacím balíčku. Hráč, který má před sebou Kartu přízně, získá další 3 body.



3. Nakonec obodujte herní plán následujícím způsobem:

A) Většina v každém z pěti sálů

V každém sále získávají body hráči, kteří tam mají nejvíce šatů, nebo jsou v tomto kritériu druzí. Počet získaných bodů prestiže je znázorněn v barevném obdélníku v pravém horním rohu sálu. Hráč s nejvyšším počtem šatů získá počet bodů prestiže před lomítkem, hráč s druhým nejvyšším počtem šatů získá body za lomítkem. Pokud dojde k remíze, je na tom lépe hráč, který má více mistrovských šatů ve vyhodnocovaném sále. Pokud remíza trvá, je na tom lépe hráč, který ve vyhodnocovaném sále přispěl na výzdobu (hudebníka). Pokud ani tímto způsobem není rozhodnuto, získávají všichni remizující hráči množství bodů před lomítkem (resp. za ním, pokud jde o remízu na 2. místě).



Příklad:

Eva získává 3 body prestiže.

Jiří si vezme 1 bod.

Přestože *Eva* i *Jiří* remizují co se týče počtu šatů, *Eva* je na tom lépe díky tomu, že má více šatů na mistrovských pozicích (1) než *Jiří* (0).

B) Většina v ohňostroji

Vyhodnotí se obdobně jako u sálů, tedy hráč s nejvíce žetony v ohňostroji získá body před lomítkem, druhý hráč body za lomítkem. V případě remízy je na tom lépe hráč, který má svůj žeton více vpravo (tedy na dražší pozici).



Příklad:

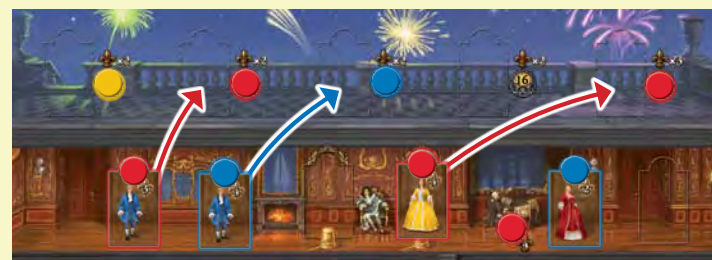
Jiří získává 6 bodů prestiže

Michal dostane dva (jelikož má svůj žeton na pozici s vyšší hodnotou než *Eva*).

Zvláštní pravidlo při hře 2 hráčů: Při hře dvou hráčů jsou uděleny pouze body před lomítkem, druhý hráč nezíská nic.

C) Pozorování ohňostroje z terasy

Ke každému místu na terase, u kterého máte svůj žeton vlastnictví, smíte přesunout jedny své šaty z královského sálu (sál těsně pod terasou). Pokud máte méně šatů v královské místnosti než žetonů na terase, některé pozice na terase zůstanou prázdné. Pokud máte naopak více šatů, musíte se rozhodnout, které na terasu přesunete; zbývající šaty zůstanou v královském sále.



D) Sochy

Za každý žeton vlastnictví na sochách získá hráč body prestiže za 1 sadu svých šatů různých barev (žluté, zelené, červené, modré) na plánu; každá barva přináší 2 body prestiže (maximum je tedy 8 bodů za každou sochu).

Důležité: Pokud máte žeton u více soch, musíte pro získání bodů použít u každé sochy jinou sadu šatů (žádné šaty nemohou být součástí více sad).

Příklad:

Michal má dva žetony na výzdobách soch. Celkem má na plánu 7 šatů. Vlastní jednu celou sadu šatů různých barev, což mu dá 8 bodů. Pro bodování své druhé výzdoby soch nemůže žádné z těchto 4 šatů použít. Jelikož v jeho další různobarevné sadě už jsou jen dvojce šaty, získává za ně 4 body prestiže.



E) Všechny ostatní žetony vlastnictví

Přidělte body za šaty (obnos uvedený na šatech), výzdoby a bonus za „Všechny sály“. Nejlépe postupujte tak, že budete žetony odstraňovat z plánu a hráč si bude brát žetony prestiže. Když budete hodnotit šaty na terase, vynásobte číslo na šatech multiplikátorem u pozice na Terasě (×2 nebo ×3).



Vítězem se stává hráč s nejvíce Body prestiže; v případě remízy vítězí hráč, kterému zbylo více peněz.

Přehled bonusů na kartách zaměstnanců

	- žádný bonus		- žádný bonus		Za 1 peníz si smíte koupit buď 1 přízi, nebo 1 krajku		Proveď akci „Získat zdroje“ (bez ohledu na to, jakou hlavní akci hráč zvolil).		Vezmi si 2 peníze z banku.								
	Vezmi si 1 peníz z banku.		Propuť 1 svého zaměstnance (odkudkoli: z ruky, zásoby nebo odkládacího balíčku). Můžeš využít jeho bonus, ale za propuštění nezískáš žádné peníze.		Za 1 peníz si vezmi jednu náhodnou destičku zdrojů ze zásoby poblíž plánu. Jako obvykle si ji buď ponech, nebo si vezmi přízi / krajky.		Proveď akci „Získat zdroje“ (bez ohledu na to, jakou hlavní akci hráč zvolil).		Vezmi si (zdarma) jednu náhodnou destičku zdrojů ze zásoby poblíž plánu. Jako obvykle si ji buď ponech, nebo si vezmi přízi / krajky.		Vezmi si (zdarma) jednu přízi, nebo 1 krajku.						
	Vezmi si jeden peníz za každé své žluté a 2 peníze za každé své červené šaty na plánu.		Proveď akci „Ušít šaty“ (bez ohledu na hlavní akci). Pokud takto šiješ šaty, které vyžadují žluté nebo zelené hedvábí, můžeš zaplatit o 1 žluté/zelené hedvábí méně. Touto akcí nesmíš šít mistrovské šaty.		Propuť jednoho svého zaměstnance (odkudkoli: z ruky, zásoby nebo odkládacího balíčku). Z banku si vezmi 8/5/2 peníze, podle úrovně propuštěného zaměstnance (mistr/tovaryš/učedník). Bonus propuštěného zaměstnance nelze využít.		Vezmi si 1 bod prestiže za každou dvojici svých žetonů vlastnictví na výzdobách (bez bonusu „Všechny sály“).		Vezmi si 1 bod prestiže za každou dvojici svých žetonů vlastnictví na výzdobách (bez bonusu „Všechny sály“).		Vezmi si 1 peníz za každý svůj žeton vlastnictví na výzdobách (bez bonusu „Všechny sály“).		Vezmi si 1 bod prestiže za každou trojici svých šatů na plánu.		Proveď akci „Přispět na výzdobu“ (bez ohledu na hlavní akci) a zaplať za to o 5 peněz méně, než je její standardní cena.		Vezmi si peníze podle toho, kolik máš celkem zaměstnanců – 2 peníze za 5/6 zaměstnanců, 6 peněz za 7/8 zaměstnanců, 10 peněz za 9/10 zaměstnanců, 14 peněz za 11 a více zaměstnanců.
	Vezmi si peníze podle toho, kolik máš celkem zaměstnanců 1 peníz za 5/6 zaměstnanců, 3 peníze za 7/8 zaměstnanců, 5 peněz za 9/10 zaměstnanců, 7 peněz za 11 a více zaměstnanců.		Proveď akci „Ušít šaty“ (bez ohledu na hlavní akci). Pokud takto šiješ šaty, které vyžadují červené hedvábí, můžeš zaplatit až o 2 červené hedvábí méně. Touto akcí nesmíš šít mistrovské šaty.		Získej 2 peníze za každé své zelené šaty na plánu. Získej 1 bod prestiže za každé své modré šaty na plánu.		Získej 1 bod prestiže za každé 4 peníze, které zaplatíš do banku (neomezeně krát).										
	Vezmi si 1 peníz za každé své šaty na plánu.		Vezmi si 1 bod prestiže za každou dvojici svých žetonů vlastnictví na výzdobách (bez bonusu „Všechny sály“).		Získej 1 bod prestiže za každou dvojici svých šatů na plánu.		Zahod libovolné množství destiček zdrojů a získej body prestiže podle toho, kolik na nich bylo hedvábí – za každé modré a červené hedvábí si vezmi 1 bod prestiže, za každou libovolnou dvojici (žluté/zelené) si vezmi také 1 bod prestiže.										
	Získej 1 bod prestiže za každé 3 peníze, které zaplatíš do banku (neomezeně krát).		Proveď akci „Přispět na výzdobu“ (bez ohledu na hlavní akci) a zaplať za to o deset peněz méně, než je její standardní cena.		Bonus na konci hry: Získej body prestiže podle toho, kolik máš celkem zaměstnanců 2 body za 5/6 zaměstnanců 5 bodů za 7/8 zaměstnanců 8 bodů za 9/10 zaměstnanců 11 bodů za 11 a více zaměstnanců.		Bonus na konci hry: Získej 3 body prestiže za každý pár příze + krajka, který vrátíš do banku.		Bonus na konci hry: Získej 3 body prestiže za každou dvojici šatů na mistrovských pozicích na plánu.		Bonus na konci hry: Získej 2 body prestiže za každý pár pánské + dámské šaty, který máš na plánu, bez ohledu na jejich barvu nebo pozici.						

Obecná poznámka: Mince s bílým číslem znamená: Vezmi si příslušný obnos z banku.

Mince s černým číslem znamená: Zaplať příslušný obnos do banku.



Autoři: Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz | **Illustrations:** Michael Menzel
Pravidla a jejich struktura: Alfred Viktor Schulz | **Překlad:** Pavel Ranocha
Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 All rights reserved. | www.eggertspiele.de
Distribuce: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de



Rádi bychom poděkovali všem hráčům, kteří se podíleli na testování hry, zejména Anke Binnewies, Dennis Egbers, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina a Andreas Molter, Hedwig a Wolfgang Heidenheim, Antje a Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning a herní skupině Ulricha Flaskampfa. Zvláštní poděkování míří za Susanne Cramer a Anjou Malz.