

# PRÊT-À-PORTER



*Szabálykönyv*



# Áttekintés

A Pret-a-Porter egy divatvilágban játszódó stratégiai játék, melyben a játékosok ruházati cégeket vezetnek és divatbemutatókon mérik össze erejüket. A piacon ádáz küzdelem folyik – itt csak vesztes vagy győztes lehetsz, – ezért minden játékosnak körültekintően kell meghoznia piaci döntéseit.

A játék tizenkét hónapra oszlik, melynek során a játékosok azért küzdenek, hogy cégüket minél értékesebbé téve felfuttassák azt. Ehhez ruhákat készítenek, divatbemutatókon mutatják be kollekcióikat, alkalmazottakat vesznek fel, szerződéseket kötnek, valamint pénzüket és idejüket különböző módokon fektetik be. A divatbemutatókat évente négyszer rendezik meg a legnagyobb városokban szerte a világon. A játékosok kollekcióit az alapján fogják értékelni, hogy mennyire felelnek meg a piaci trendeknek, milyen kapcsolatszervezés kísérte a kollekciót, illetve hogy a versengésben résztvevő ruhadarabok milyen mennyiségben és minőségben készültek el. Ezeket a jellegzetességeket minden olyan városban szemügyre veszik, ahol divatbemutatót rendeznek, ám az elvárások minden városban mások lehetnek. A valós piacokhoz hasonlóan a játékosoknak itt is rövid idő áll rendelkezésükre a felkészüléshez, ezért meggondoltan kell reagálniuk ellenfeleik minden lépésére, akcióikat pedig mindig a piaci lehetőségekhez kell igazítaniuk.

## A cél

A játék célja az, hogy a mi ruházati cégünk termelje egy év alatt a legnagyobb hasznot. Itt haszon alatt azt a pénzösszeget értjük, amivel a cég az év végén rendelkezni fog azt követően, hogy minden költségét kifizette, továbbá hozzáadta a cég értékét (hírnév, vevőkör, stb.).

## Tartalom



24 épületkártya  
az utolsó 6 kártyával



50 ruhaterv kártya



24 alkalmazott kártya  
az utolsó 6 kártyával



10 hitelkártya



24 szerződés kártya  
az utolsó 6 kártyával



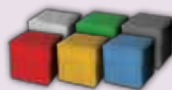
3 kölcsönkártya



10 divatbemutató  
kártya



5 tervtípus  
kártya



72 ruhaanyagjelző  
(6 különböző színben)



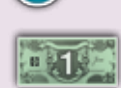
30 minőségjelző



19 trendjelző



15 kapcsolat-  
szervezés (PR) jelző



33 csillagjelző



4 kollekció  
stílusigazítás jelző



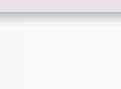
26 1-es címletű  
bankjegy (arany  
hátdallal)



13 5-ös címletű  
bankjegy (arany  
hátdallal)



33 10-es címletű  
bankjegy (arany  
hátdallal)



19 50-es címletű  
bankjegy (arany  
hátdallal)



13 100-as címletű  
bankjegy (a hátdalán  
-10)



8 havi fenntartási  
költség-/bevételjelző  
(4 különböző  
színben)



12 akcióbábu (4 kü-  
lönöző színben)



1 kezdőjátékos jelző



1 naptárjelző

4 segédlet  
4 játékos tábla  
1 játéktábla  
1 szabálykönyv



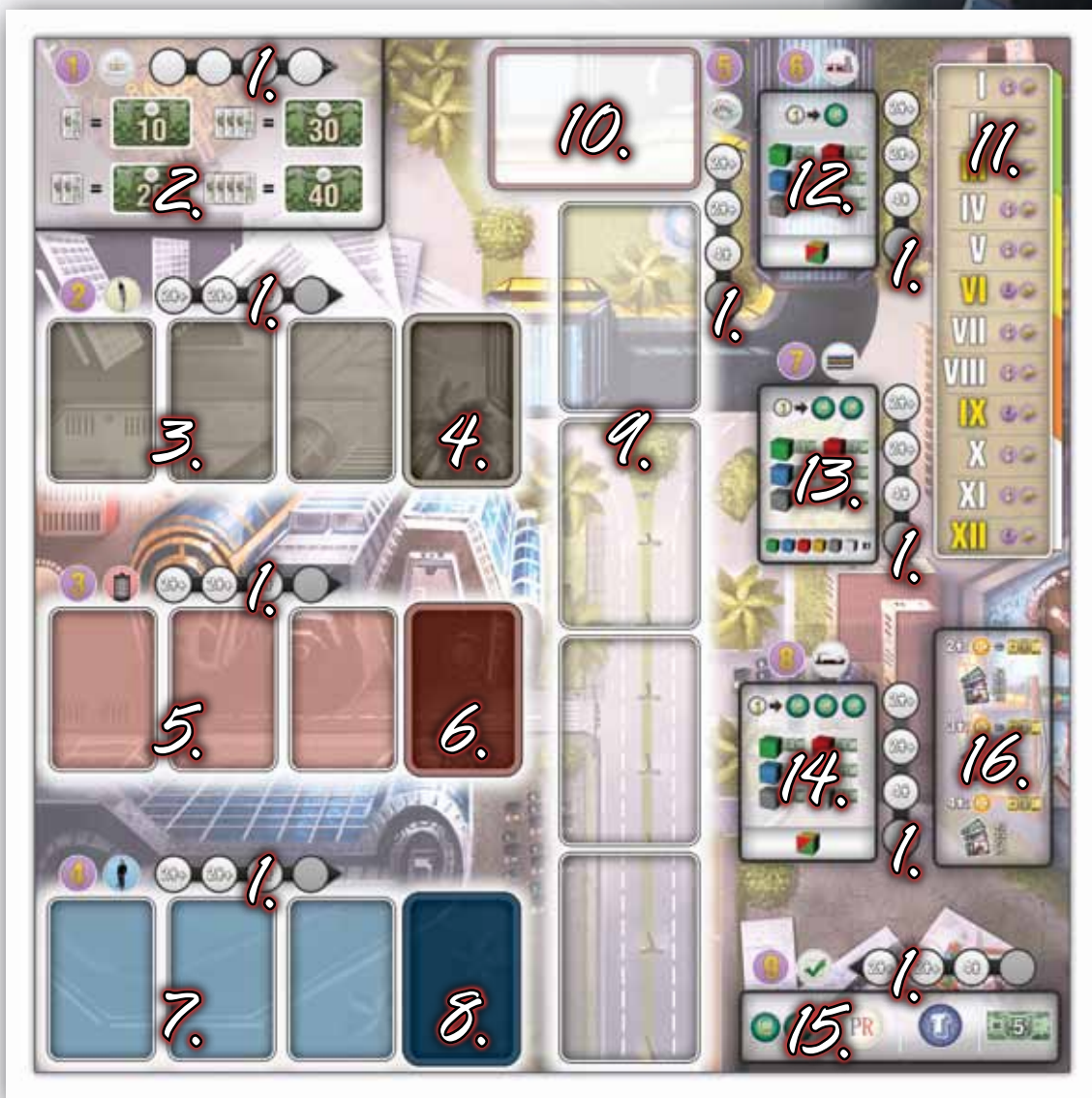
# A táblák leírása

A játék elkezdéséhez fontos, hogy megismerjétek a játéktáblát és a játékos táblákat is.

## A játéktábla

A játéktábla azt a piacot jelképezi, ahol tranzakciók jönnek létre, ahol alkalmazottakat fogadhatunk fel, épületeket vásárolhatunk meg és szerződéseket írhatunk alá. A játékosok ruhaterveik kivitelezéséhez különböző minőségű ruhaanyagokat vásárolhatnak meg, új ruhatervekhez juthatnak és információt nyújthatnak új kollekciójukról a sajtó számára, mely mind-mind befolyásolni fogja a tervek értékelését. Ezen kívül hitel formájában pénzt is kaphatunk a banktól.

1. Az akcióbábuk számára fenntartott helyek
2. A bank mezője
3. A szerződések mezője
4. A szerződések paklijának helye
5. Az épületek mezője
6. Az épületek paklijának helye
7. Az alkalmazottak mezője
8. Az alkalmazottak paklijának helye
9. A ruhatervek mezője
10. A ruhatervek paklijának helye
11. Naptármező
12. A helyi gyártó mezője
13. A raktárház mezője
14. Az importőr mezője
15. A felkészülés mezője
16. A haszon szorzója  
2, 3 illetve 4 játékos esetén



A különböző mezőkön végrehajtható akciókról bővebben a szabálykönyv „Játékmenet” című fejezetében olvashattok.

## Játékos tábla – a cég

Egy játékos tábla azt a ruházati céget jelképezi, melyet egy adott játékos irányít. Fontos információkat mutat be a cégről, mint például havi fenntartási költségeit/bevételeit, személyzetét, a tulajdonában lévő épületeket, aláírt szerződéseit és azokat a jelzőket, melyek a kollektív bizonyos jellegzetességeit a következő bemutatóra megerősítik.



1. A csillagjelzők helye, melyeket a divatbemutatókon szerzünk (röviden ábrázolva, hogy később hogyan válhatnak át pénzzé)
2. Az a tertípus, melyre a játékos cége specializálódott (minden ilyen típusú ruhaterv automatikusan egy extra trendjelzőt hoz a játékosnak)
3. A trend-, minőség- és kapcsolatszervezés (PR) jelzők helye, melyeket a következő bemutató előtti két hónapban nem szerződések, épületek és alkalmazottak kártyáinak segítségével szereztünk meg.
4. Az aktuális havi fenntartási költségek/bevételek mutatója
5. Az alkalmazottak/szakképzetlen dolgozók helye
6. A tulajdonunkban lévő épületeket, további alkalmazottakat és aláírt szerződéseket a játékos tábla mellé helyezzük





### A cég alkalmazottai/szerződésai/épületei

Cégünk kezdetben három szakképzetlen dolgozót alkalmaz, akik fejenként 1 ezres fizetést kapnak. Következésképpen őket újonnan felfogadott szakemberekkel fogjuk leváltani, akiknek kártyáját a szakképzetlen dolgozók tetejére fogjuk helyezni, és a fenntartási költségeinket ennek megfelelően módosítani. Az a cég, aki még nem rendelkezik épületekkel, legfeljebb csak 3 dolgozót alkalmazhat. A játékosok minden újonnan vásárolt épülethez helyezhetnek egy újabb alkalmazottat (a dolgozó kártyáját az épületkártya alá helyezzük). A megvásárolt épületeket és az aláírt szerződéseket a játékos tábla mellé helyezzük.



# Előkészületek

Megfelelő előkészületek nélkül ezt a játékot szinte lehetetlen játszani, ezért ezt a részt alaposan olvassátok át, mielőtt elkezdenétek. Kövessétek az utasításokat és élvezzétek a játékot.

1. Helyezzük a játéktáblát az asztalra úgy, hogy mindenki könnyedén hozzáférhessen.
2. Rendezzük a ruhaanyagokat, a minőség-, trend- és csillagjelzőket egy-egy kupacba a tábla mellé.
3. A szerződések, épületek és alkalmazottak paklijából távolítsuk el hátoldaluk alapján az utolsó negyedév kártyáit. A paklikban maradt kártyákat keverjük meg, majd mindegyikből csapjuk fel az első három kártyát a megfelelő mezőkre a világos oldalukkal felfelé (tehát ezek nem meghosszabbított szerződések, szakképzetlen alkalmazottak és fejlesztés nélküli épületek lehetnek). A megmaradt kártyákat helyezzük a számukra fenntartott helyre.
4. A szerződések, épületek és alkalmazottak paklijait fedjük le az utolsó negyedév kártyáival (melyeket korábban kivettünk) képpel lefelé fordítva, hogy senki se láthassa a paklik felső kártyáit. Az utolsó negyedév kártyái csak az utolsó két felkészülési hónapban fognak játékba kerülni.
5. A ruhatervek pakliját megkeverjük, majd minden játékos kártyákat húz belőle. A húzásokat követően összesen két kártyával kell rendelkezzenek, melyeken nincsenek haszonszerző ikonok (  trend,  minőség vagy  csillaggal jelölt pénz), és nem ugyanolyan stílusba tartoznak (bohém, sportos, stb.). Minden olyan kártyát, mely nem felelt meg az előírásoknak (vagyis volt rajta haszonszerző ikon vagy egy másik kártyával azonos stílusba tartozott), el kell dobnunk. Ha már minden játékosnál van két megfelelő ruhaterv, a dobópaklira került lapokat visszakeverjük a ruhatervek paklijába.
6. A ruhatervek paklijának felső négy lapját helyezzük a tábla megfelelő mezőire.
7. A megmaradt ruhatervek pakliját a tábla megfelelő mezőjére helyezzük képpel lefelé.
8. A divatbemutatók paklijából hátlapjuk alapján eltávolítjuk az utolsó negyedév kártyáit (a négy szürke hátoldalú kártyát). A megmaradt kártyákat megkeverjük, majd véletlenszerűen a tábla mellé helyezzük őket képpel felfelé három sorba. Az első sorba 1, a másodikba 2, a harmadik sorba pedig 3 kártya kerül. Az első kártya a márciusi divatbemutató helyszínét jelöli, a következő két kártya a júniusi helyszíneket, a harmadik sorban lévők pedig a szeptemberi bemutatók helyszíneit jelölik. Az utolsó negyedév kártyáit a negyedik sorba helyezzük képpel felfelé, melyek a decemberi divatbemutató helyszíneit ábrázolják.
9. Minden játékos 40 ezer értékben kap bankjegyeket.
10. A többi bankjegyet a tábla mellé helyezzük – ezek fogják a játék folyamán a bankot jelképezni.
11. A játékosok (véletlenszerűen) kisorsolják, hogy ki legyen a kezdőjátékos, aki megkapja a kezdőjátékos jelzőt. Ha nem szeretnétek kisorsolni, a legfiatalabb játékos fogja megkezdeni a játékot. Ezután a többi játékos az óramutató járása szerint követi őt.
12. Az utolsó játékostól kezdve, majd az óramutató járásával ellentétesen haladva minden játékos választ magának egy játékosábrát, melyeken különböző tervtípusok láthatóak. Minden olyan ruhaterv tetejére, amely megegyezik a kiválasztott típusal, egy  trendjelzőt helyezünk.
13. Minden játékos elveszi a 3 akcióbábuból és a 2 havi fenntartási költség-/bevételjelzőből álló készletét a saját színében (a színeket szabadon választhatóak, vagy ki is sorsolhatjuk őket).
14. A játékosok elhelyezik játékosábrájukon a havi fenntartási költség-/bevételjelzőiket a fenntartási költségek jelölésére. A -1-es jelzőt a „3”-as mezőre kell helyezni, a -10-est pedig a „0” (készpénz) mezőre, ami azt jelenti, hogy havi 3 ezer a kiadásunk.
15. A naptárjelzőt az első kör jelölésére a januárhoz helyezzük.
16. Készítsük elő a dobópakli helyét.

## A játék kezdete és a kezdőjátékos jelző

A kezdőjátékos jelző tulajdonosa fogja megkezdeni a játékot. A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. A játék folyamán a kezdőjátékos jelzőt minden felkészülési hónapban az óramutató járása szerint következő játékosnak adjuk át. A divatbemutatók hónapjaiban a jelző nem kerül át másik játékoshoz.



A kártyák hátoldalán az utolsó negyedév ábrái láthatóak

## Játékmenet

Ha minden táblát és kártyát elhelyeztünk a helyére, elkezdhetjük a játékot. Ebben a játékban egy éven keresztül irányítjuk egy ruhaipari cég műveleteit, tehát a játék 12 köre az év egy-egy hónapját jelöli.

Az év négy hónapjában divatbemutatóra kerül sor, míg a többi nyolc hónapot a bemutatókra való felkészüléssel töltjük. Minden negyedévben két hónap a felkészülési idő, melyek során a játékosok különböző akciókat hajtanak végre, egy hónap pedig a divatbemutató, mikor a játékosok által elkészített kollekciók elbírálásra, majd értékelésre kerülnek.

Mivel a felkészülési hónapok és a divatbemutatók hónapjai különböző fázisokból állnak, ezeket ebben a szabálykönyvben külön taglaljuk.

## Egy felkészülési hónap fázisai

A játékosok minden felkészülési hónap elején feltöltik a szerződések, épületek és alkalmazottak mezőit a mellettük lévő paklik alsó 3 lapját használva. Ezeket a kártyákat a világos oldalukkal felfelé helyezzük le (ha bizonytalanok lennétek, hogy melyik oldal melyik – a legtöbb esetben a szakképzett alkalmazottak, a fejlesztett épületek és a NEM meghosszabbított szerződések nagyobb hasznot hoznak a tulajdonosuknak.) A ruhatervék mezőit is fel kell töltenünk 4 kártyával a ruhatervék paklijából. Ha a húzópakli elfogy, megkeverjük az eldobott ruhatervéket és azokból alkotunk új húzópaklit.

Minden felkészülési hónap négy fázisból áll:

- I. FÁZIS – Akciók megtervezése
- II. FÁZIS – Akciók végrehajtása
- III. FÁZIS – Képzés és fejlesztés
- IV. FÁZIS – Fenntartás: költség és haszon

### Az akciók megtervezésének fázisa

Az akciók megtervezésének fázisában a játékosok bábuikat körönként a táblára helyezik, hogy szerződéseket írjanak alá, épületeket vásároljanak meg, alkalmazottakat vegyenek fel, ruhatervéket szerezzenek, ruhaanyagokat vásároljanak, hitelt vegyenek fel vagy dolgozzanak kollekcióik felkészítésén.

Minden játékosnak három akcióbábujja van. Az első játékosal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos elhelyezi egyik bábuját a táblán rendelkezésre álló mezők egyikére. Ha minden játékosnak van már egy bábuja a táblán, ezt még kétszer megismételjük, hogy mindenki lehelyezhesse a táblára mindhárom bábuját. A bábukat mindig a (balról számított) legelső szabad helyre kell lehelyeznünk. Egy játékos több bábút is lehelyezhet ugyanahhoz a mezőhöz, ha van még ott rendelkezésre álló hely. A bábuk sorrendjének az akciók végrehajtásának fázisában lesz jelentősége.

### A játékosok száma és a bábuk számára rendelkezésre álló helyek

A bábuk számára rendelkezésre álló helyek minden mezőnél a játékosok számától függően vannak korlátozva. Egy 4 fős játék esetén a tábla minden mezőjénél 3 hely van az akcióbábuk számára. 2 vagy 3 játékos esetén pedig minden mezőnél csak 2 hely áll rendelkezésre. Ne feledjétek, hogy a bank mezője nincs lekorlátozva – ha egy játékos hitelt szeretne felvenni, mindig megkaphatja azt, ha odahelyezi egyik bábuját.

Divatbemutató hónapja

A felkészülés hónapja



## Az akciók végrehajtásának fázisa

Ha már minden játékos lehelyezte bábuit a táblára, megkezdődik az akciók végrehajtásának fázisa. Azok a játékosok, akik akcióbábuiukat a táblán egy-egy adott mezőhöz helyezték, most végrehajthatják a hozzájuk tartozó akciókat. Az akciókat a bábuk lehelyezésének sorrendjében hajtjuk végre – az első bábu tulajdonosa fogja végrehajtani az akciót először. Ez a szabály a Felkészülés mezőjén éppen fordítva van, vagyis az első bábu tulajdonosa utoljára fogja végrehajtani az adott akciót, az utolsó bábu tulajdonosa pedig először. Ezt a kivételt a táblán egy ellenkező irányba mutató nyíl jelöli.

Azokat a (különleges kártyák által biztosított) akciókat, melyek végrehajtásához nem szükséges akcióbábu lehelyezése, a kezdőjátékos jelző tulajdonosától kezdve az óramutató járása szerint haladva fogják a játékosok végrehajtani. Ha nincs rájuk vonatkozó külön utasítás, ezeket az akciókat akkor hajtjuk végre, ha a bábukhoz tartozó akciókat már befejeztük.

### Az akciók végrehajtásának sorrendje

#### 1. Bank

- A játékosok itt hitelt vehetnek fel.
- A bankból történő pénzfelvételt a Különleges szabályok: Hitelek és kölcsönök nevű részben részletezzük.

#### 2. A szerződések mezői

- A játékos a mezők egyikéről választ egy szerződés-kártyát, majd játékos-táblája mellé helyezi azt.
- Ettől a pillanattól kezdve a szerződés a következő divatbemutató hónapjának fenntartási fázisáig aktív lesz.

#### 3. Az épületek mezői

- A játékos a mezők egyikéről választ egy épület-kártyát, majd játékos-táblája mellé helyezi azt.
- A játékosnak ki kell fizetnie az épület árát (a bankjegyek a bankba kerülnek), és attól a pillanattól kezdve az épület aktív lesz.
- Az épületeknek saját fenntartási költségeik vannak – megvásárlásuk után a játékosnak hozzájuk kell igazítania a havi fenntartási költségeit a játékos-tábláján lévő fenntartás-/bevételejelzőjének segítségével. A játékosnak az épület fenntartásáért a játék végéig fizetnie kell (kivéve, ha azt egy szerződés ideiglenesen megváltoztatja).
- Minden épület egy újabb helyet biztosít egy alkalmazott számára.
- Az aktív épület-kártyák a játék végéig játékban maradnak (az épület-kártyákat nem dobhatjuk el).

#### 4. Az alkalmazottak mezői

- A játékos a mezők egyikéről választ egy alkalmazott kártyát, majd ráhelyezi azt a játékos-táblájára, lecserélve (lefedve) egyik szakképzetlen dolgozóját (legfeljebb 3-at), vagy egy szabad épülete alsó részét lefedve helyezi azt le (ha a játékos tábláján már az összes mező betelt). Az alkalmazott kártyája ettől a pillanattól kezdve aktív lesz.
- Az alkalmazottak fenntartási költségeket generálnak (mint a fizetésük) - megvásárlásuk után a játékosnak hozzájuk kell igazítania a havi fenntartási költségeit a játékos-tábláján lévő fenntartás-/bevételejelzőjének segítségével.
- Minden alkalmazott a játék végéig aktív marad, kivéve, ha a játékos úgy dönt, hogy elbocsátja őt (az alkalmazott kártyáját a dobópaklira helyezjük). Egy alkalmazottat bármikor elbocsáthatunk, ha kifizetjük fenntartási költségének kétszeresét a banknak (ez a szabály nem vonatkozik a szakképzetlen dolgozókra, őket egyszerűen helyettesítjük).



5.



### 5. A ruhatervek mezője

- A játékos a mezők egyikéről választ egy ruhaterv kártyát, majd játékosablája mellé helyezi azt.
- Ha valamelyik játékosnak vannak olyan szerződési/épületei/alkalmazottai, melyek lehetővé teszik több véletlenszerű ruhaterv megszerzését, a felfordított ruhatervek elvétele előtt a tervek paklijának tetejéről felhúzzák a megadott számú ruhatervet. Ezt az a játékos teszi meg először, aki ennél a mezőnél az első helyet foglalta el. Ha van olyan játékos, aki akcióbábu lehelyezése nélkül szerezhethet ruhatervet, akkor teheti azt meg, ha már minden olyan játékos szerzett ruhatervet, aki bábut is helyezett oda. Ezeket a plusz akciókat a kezdőjátékos jelző tulajdonosától kezdve az óramutató járása szerint hajtjuk végre.
- A divatbemutatókon csak olyan kollekciót mutathatunk be, mely azonos stílusú, befejezett ruhatervekből áll.
- Egy ruhatervet akkor tekintünk befejezettnek, ha a kártyán szereplő két ruhaanyagot a kártya tetejére helyeztük.

6.



### 6. A helyi gyártó mezője

- Itt egy játékos minden odahelyezett bábujaért egy tetszőleges típusú ruhaanyagból bármennyit vásárolhat, miután befizette a bankba a megfelelő mennyiségű pénzeszeget. A különböző ruhaanyagok darabjának árát a táblán láthatjuk a helyi gyártó mezőjén.
- Azok a játékosok, akik a helyi gyártónál vásároltak, (akcióbábunként) kapnak 1 minőségjelzőt, attól függetlenül, hogy mennyi ruhaanyagot vásároltak egyszerre (de vásároltak legalább 1 ruhaanyagot). Ezt a jelzőt a játékosok játékosablájuk megfelelő helyére teszik, majd a következő divatbemutató hónapja után eldobják.
- A játékosok bármennyi ruhaanyagot vásárolhatnak, függetlenül attól, hogy ruhaterveik elkészítéséhez mennyi szükséges (de minden odahelyezett bábuért továbbra is csak 1 fajta ruhaanyagot vehetnek ezen a mezőn).
- Egy adott típusú ruhaanyag darabszáma korlátlan – nem lehet felvásárolni az egész raktármennyiséget.

7.



### 7. A raktárház mezője

- Itt egy játékos minden odahelyezett bábujaért egy darabot vásárolhat mindegyik fajta ruhaanyagból, miután befizette a bankba a megfelelő mennyiségű pénzeszeget. A különböző ruhaanyagok darabjának árát a táblán láthatjuk a raktárház mezőjén.
- Azok a játékosok, akik a raktárházból vásároltak, (akcióbábunként) kapnak 2 minőségjelzőt, attól függetlenül, hogy mennyi ruhaanyagot vásároltak egyszerre (de vásároltak legalább 1 ruhaanyagot). Ezeket a jelzőket a játékosok játékosablájuk megfelelő helyére teszik, majd a következő divatbemutató hónapja után eldobják.
- A játékosok bármennyi ruhaanyagot vásárolhatnak, függetlenül attól, hogy ruhaterveik elkészítéséhez mennyi szükséges (de minden odahelyezett bábuért egy fajtából továbbra is csak 1 ruhaanyagot vehetnek ezen a mezőn).
- Egy adott típusú ruhaanyag darabszáma korlátlan – nem lehet felvásárolni az egész raktármennyiséget.

8.



### 8. Az importőr mezője

- Itt egy játékos minden odahelyezett bábujaért egy tetszőleges típusú ruhaanyagból bármennyit vásárolhat, miután befizette a bankba a megfelelő mennyiségű pénzeszeget. A különböző ruhaanyagok darabjának árát a táblán láthatjuk az importőr mezőjén.
- Azok a játékosok, akik az importőrtől vásároltak, (akcióbábunként) kapnak 3 minőségjelzőt, attól függetlenül, hogy mennyi ruhaanyagot vásároltak egyszerre (de vásároltak legalább 1 ruhaanyagot). Ezt a jelzőt a játékosok játékosablájuk megfelelő helyére teszik, majd a következő divatbemutató hónapja után eldobják.



c. A játékosok bármennyi ruhaanyagot vásárolhatnak, függetlenül attól, hogy ruhaterveik elkészítéséhez mennyi szükséges (de minden odahelyezett bábuért továbbra is csak 1 fajta ruhaanyagot vehetnek ezen a mezőn).

d. Egy adott típusú ruhaanyag darabszáma korlátlan – nem lehet felvásárolni az egész raktármennyiséget.

### 9. A felkészülés mezője

a. Megjegyzés: ezen a mezőn az akciókat fordított sorrendben hajtjuk végre.

b. Minden játékos a következők egyikét kaphatja itt meg: 2 minőségjelző, 1 PR jelző, 1 Trendjelző vagy 5 ezer értékű bankjegy. A jelzőket a játékoslábljukra helyezik.

c. A játékosoknak mindig rendelkezésükre áll az összes lehetőség. Ezen a mezőn az is előfordulhat, hogy egy hónapban mindegyik játékos ugyanazt a lehetőséget választja.

d. Az innen szerzett jelzők a következő divatbemutató hónapja után eldobásra kerülnek.

## A képzés és fejlesztés fázisa

Ebben a fázisban a játékosok átképezhetik egyik alkalmazottjukat és fejleszthetik egyik épületüket. A kezdőjátékos jelző tulajdonosától kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva a játékosok egyesével döntenek képzéseikről és fejlesztéseikről.

A képzés/fejlesztés költsége minden alkalmazott és épületkártyán látható. A játékos kifizeti a megfelelő összeget a banknak, majd átfordítja a kártyát a sötétebb oldalára. Innentől kezdve a kártya fenntartási költségei megnövekednek, viszont jobb képességekkel is rendelkezik.

A játékosok a havi fenntartási költségeikben/bevételeikben bekövetkezett változást a játékoslábljukon lévő jelzőkkel jelölik.

## A fenntartás fázisa

A felkészülés hónapjainak fenntartási fázisában a játékosok kifizetik költségeiket, beleértve felvett hiteleiket és kölcsöneiket (kamatostól), valamint épületeik és alkalmazottaik fenntartási költségeit. A játékosok megjelölik a felvett alkalmazottaikból, tulajdonukban lévő épületeikből és felvett hiteleikből vagy kölcsöneikből (és azok havi kamataiból) adódó havi fenntartási költségeiket/bevételeiket. Minden játékos két jelzőt fog használni: egy -1-est és egy -10-est.

*Példa: Ha egy hónapban 7 ezer lesz a kiadásunk, azt úgy jelöljük, hogy a -10-es jelzőt a 0 (pénztárgéppel jelölt) mezőjére helyezjük, a -1-est pedig a 7-es mezőre. Ennek jelentése:  $0 \times (-10) + 7 \times (-1) = -7$ . Ebből basonlóan 21 ezret a következőképpen jelölnék:  $2 \times (-10) + 1 \times (-1)$ , tehát a -10-es jelzőt a 2-es mezőre, a -1-est pedig az 1-es mezőre helyezjük.*

Ezeket a havi költségeket bizonyos alkalmazottak, épületek és szerződések által biztosított különleges képességek csökkenthetik vagy módosíthatják. Az is előfordulhat, hogy egy játékosnak a hónap végére átfordul a költségvetése és több bevétele lesz, mint kiadása. Ezt értelemszerűen a jelölők +1-es és a +10-es oldalával jelöljük.

Ha egy játékos nem rendelkezik elegendő tőkével fenntartási költségei fedezésére, kötelező felvennie egy 20 ezres kölcsönt a magánhitelezőtől (vagyis egy kölcsönkártyát). A magánhitelezőtől történő pénzfelvételt a Különleges szabályok: Hitelek és kölcsönök nevű részben részletezzük.

## A játéktábla kiürítése

A táblán maradt épületek, alkalmazottak, szerződések és ruhatervek kártyáit, melyeket egyik játékos sem vett el, minden felkészülési hónap végén a dobópaklira helyezjük (természetesen ez nem a játéktáblára helyezett paklikat jelenti).

Ennek a fázisnak a végén a naptárjelzőt 1 hónappal előre toljuk.



# Egy divatbemutató hónapjának fázisai

A divatbemutatók hónapjai (március, június, szeptember és december) merőben eltérnek a felkészülés hónapjaitól. A bemutató hónapjaiban nem töltjük fel a játéktáblát kártyákkal és a kezdőjátékos jelzőjét sem adjuk tovább a következő játékosnak.

Minden divatbemutató hónapja öt fázisból áll:

**I. FÁZIS – Csillagok beváltása**

**II. FÁZIS – Kollekcio bemutatása**

**III. FÁZIS – A kollekcioik jellemzőinek összehasonlítása**

**IV. FÁZIS – A kollekcioik eladása**

**V. FÁZIS – Fenntartás: költség és haszon**

## A csillagok beváltásának fázisa

Az ilyen hónapok elején a játékosok beváltják az előző divatbemutatóon szerzett csillagaikat arany bankjegyekre (melyek a rendes bankjegyek hátoldalán vannak). A játékosok számától függően a csillagok 1 ezres, 2 ezres vagy 3 ezres értékben járhatnak hozzá a cég hírnevéhez:





- ◆ Egy kétfős játékban 1 csillag 1 ezret ér;
- ◆ Egy háromfős játékban 1 csillag 2 ezret ér;
- ◆ Egy négyfős játékban 1 csillag 3 ezret ér.

Minden játékos elveszi a megfelelő mennyiségű pénzt, és a bankjegyeket az arany oldalukkal felfelé játékos táblájuk mellé helyezik egy külön kupacba. Ez a pénz a játék végéig ott marad és nem használható fel. Ezek a bankjegyek a játékban a cég által felépített hírnév értékét fogják képviselni, melyeket a játék folyamán építünk fel, és hozzáadódnak a játék végén a játékos pénzügyi eredményeihez.

## A kollekcio bemutatásának fázisa

Minden játékos kiválasztja, hogy mely kollekcioját fogja bemutatni az aktuális hónap divatbemutatóján. A játékosok minden hónapban csak egyetlen kollekcioát mutathatnak be. Egy kollekcio bármennyi azonos stílushoz tartozó (sport, bohém, klasszikus, stb.), befejezett ruhadarabból állhat. A ruhaterv akkor számít befejezettnek, ha a kártyáján szereplő két ruhaanyagot a kártya tetejére helyeztük. Ez az utolsó alkalom, amikor a játékos átrendezheti a tervkártyákra helyezett ruhaanyagokat. Befejezetlen ruhadarabok nem képezhetik egy kollekcio részét.

## A kollekcioik jellemzőinek összehasonlításának fázisa

A kollekcioik jellemzőit a következő nézőpontok alapján hasonlítjuk össze a bemutatókon: minőség , trend , kapcsolatszervezés (PR)  és mennyiség .

Egy kollekcio minőségét a játékos által birtokolt összes minőségjelző száma határozza meg (ezek ruhaanyagok vásárlásából, felkészülésből származó, alkalmazottak, épületek és szerződések kártyái által biztosított, valamint a kollekcioiban résztvevő, befejezett ruhatervek kártyáiból származó minőségjelzők lehetnek).

Egy kollekcio trendiségét (vagyis azt, hogy a kollekcio mennyire felel meg az aktuális divatnak) a játékos által birtokolt összes trendjelző száma határozza meg (ezek ruhatervek típusaiból, felkészülésből származó, alkalmazottak, épületek és szerződések kártyái által biztosított, valamint a kollekcioiban résztvevő, befejezett ruhatervek kártyáiból származó trendjelzők lehetnek).

Egy kollekcio kapcsolatszervezését (mely a kollekcio médiában aratott sikerét jelképezi) a játékos által birtokolt összes PR jelző száma határozza meg (ezek felkészülésből származó, alkalmazottak, épületek és szerződések kártyái által biztosított PR jelzők lehetnek).



Egy kollekcio mennyiségét a kollekcioaban bemutatott ruhatervek száma adja. Ezeknek a terveknek befejezettnek, valamint azonos stílusúnak, vagy a bemutatott stílushoz igazítottak kell lenniük (néhány alkalmazott, épület és szerződés kártyája lehetővé teszi a tervek stílusának igazítását).

Az olyan tervkártyákon lévő minőség- vagy trendjelzőket, melyek nem kerülnek az adott hónapban bemutatásra, nem vesszük figyelembe a jellemzők összehasonlításakor.

## Városok

A játék előrehaladtával egyre több városban kerülnek a divatbemutatók megrendezésre: márciusban egy városban, júniusban két városban, szeptemberben három városban, decemberben pedig négy városban. Ezeknek a városoknak a sorrendjét a játék előkészületeinél meghatároztuk.

Egy adott bemutató hónapjában a játékosok mindenhol ugyanazt a kollekción fogják bemutatni. A divatbemutatók kártyáinál (vagyis a városokban, ahol a bemutatókat tartják) a különböző jellemzők eltérő sorrendben kerülnek elbírálásra (tehát az egyik városban a minőség lesz a legfontosabb, egy másikban pedig a trend).

## Az elbírált jellemzők száma

Minél jobban közelítünk az év végéhez, annál kevesebb jellemző kerül elbírálásra a divatbemutatók városában. Mégpedig a következőképpen:

- ♦ Az első divatbemutató (márciusban) a divatbemutató kártyáján lévő jellemzőkből mind a négy elbírálásra kerül;
- ♦ A második divatbemutató (júniusban) az első három jellemző kerül elbírálásra, a negyediket pedig figyelmen kívül hagyjuk;
- ♦ A harmadik divatbemutató (szeptemberben) az első kettő jellemző kerül elbírálásra, az utolsó kettőt pedig figyelmen kívül hagyjuk;
- ♦ A negyedik és egyben utolsó divatbemutató (decemberben) minden városban csak az első jellemző kerül elbírálásra (az utolsó divatbemutatók kártyáin két jellemző látható, de a másodikat csak az Újságíró (Journalist) kártyánál vesszük figyelembe).

## A divatbemutatók kártyáinak kezelése

A divatbemutatók kártyáit egyesével értékeljük (1 kártyát márciusban, 2 kártyát júniusban, 3 kártyát szeptemberben és végül 4 kártyát decemberben). A játékosok minden városban ellenőrzik a jellemzők fontosságának sorrendjét. Ezután egyesével meghatározzák minden város jellemzőinek 1. és 2. helyezettjét. Hangosan felolvassák az elbírálható jellemzőt, majd összehasonlítják a játékosok pontszámait, melyet az adott jellemzőért szereztek. Csak az 1. és 2. helyezett kap jutalmat.

Ha valamelyik jellemzőnél két játékos között döntetlen alakul ki az 1. helyen, úgy tekintjük, mintha mindkettő 2. helyezett lennének. Ha több mint két játékos között alakul ki döntetlen az 1. helyen, úgy tekintjük, mintha mindegyikük 3. helyezett lenne, amiért senkinek sem jár jutalom. Ennek megfelelően, ha két játékos közt a 2. helyen alakul ki döntetlen, olyan, mintha mindkettő 3. helyezést értek volna el.

Miután meghatároztuk mindegyik jellemző 1. és 2. helyezettjét, a játékosok csillagokat kapnak jutalmul.

Egy adott jellemző 1. és 2. helyezéseért jár jutalmakat a divatbemutató kártyáján lévő jellemzők sorrendje és a játékban résztvevő játékosok száma alapján határozzuk meg. Ezt a következő táblázatban is láthatjuk:



### 2 játékos

- 1. jellemző
- 2. jellemző
- 3. jellemző
- 4. jellemző

#### 1. helyezés

- 4 csillag
- 3 csillag
- 2 csillag
- 1 csillag

#### 2. helyezés

- 1 csillag
- 
- 
- 



### 3 játékos

1. jellemző  
2. jellemző  
3. jellemző  
4. jellemző

1. helyezés  
4 csillag  
3 csillag  
2 csillag  
1 csillag

2. helyezés  
2 csillag  
1 csillag  
1 csillag  
-



### 4 játékos

1. jellemző  
2. jellemző  
3. jellemző  
4. jellemző

1. helyezés  
4 csillag  
3 csillag  
2 csillag  
1 csillag

2. helyezés  
2 csillag  
2 csillag  
1 csillag  
-



Miután meghatároztuk és díjaztuk egy jellemző 1. és 2. helyezettjét, továbblépünk az adott divatbemutatón vizsgált következő jellemzőre (ahogy korábban is részleteztük, márciusban mind a 4-et, júniusban 3-at, szeptemberben 2-t és decemberben csak 1-et díjazunk). Ha egy játékos egy pontot sem szerzett egy adott jellemzőből (például a PR vizsgálatánál 0 PR jelzője van), abban a jellemzőben nem érhet el helyezést és nem kaphat jutalmat.

### A kollektciók eladásának fázisa

Miután befejeződtek a divatbemutatók, a játékosok automatikusan eladják bemutatott kollektcióikat.

A játékosok minden ruhaterv után annyi pénzt kapnak, amennyi a ruhaterv kártyáján fel van tüntetve (tervezési érték), plusz az aktuális divatbemutatón szerzett csillagokért járó ár, melyek darabonként 1 ezerrel növelik meg egy-egy ruhadarab árát (tehát, ha egy játékos egy divatbemutató során 7 csillagot szerzett, mindegyik ruhatervéért 7 ezerrel több pénzt kap).

*Példa: Az A játékos egy 3 befejezett darabból álló kollektciót mutat be bohém stílusban, melyért 6 csillagot szerz. A divatbemutatók után eladja kollektcióját, melynek értéke:  $14 + 17 + 21$  (tervezési érték) +  $3 \times 6$  (csillag) = 80 ezer.*

Az eladott kollektcióhoz tartozó tervkártyákat, trend-, PR és minőségjelzőket eldobjuk. Azokat a tervkártyákat nem dobjuk el, melyeket nem mutattunk be és nem adtunk el, valamint az ilyen kártyákra helyezett jelzők is játékban maradnak. Ezen kívül az épületek, alkalmazottak és szerződések különleges képességei által biztosított, állandó trend-, PR és minőségjelzőket sem dobjuk el, ha azok a kártyák játékban maradnak (a legtöbb esetben a szerződéskártyákat az ilyen hónapok fenntartási fázisának végén eldobjuk).

### A fenntartás fázisa

Miután a játékosok megkapták az eladott kollektciókból befolyt összeget, kifizetik fenntartási költségeiket (vagy megkapják havi bevételüket), ahogy a felkészülési hónapok fenntartási fázisában is.

Ezen kívül a divatbemutatók hónapjainak fenntartási fázisában a játékosoknak összes hitelüket és kölcsönüket is vissza kell fizetniük a banknak. Ennek szabályait a Különleges szabályok: Hitelek és kölcsönök nevű részben részletezzük.

A divatbemutatók hónapjainak fenntartási fázisának végén szerződéseink is lejárnak, így szerződéskártyáinkat is el kell dobnunk, kivéve, ha egy negyedévvél meghosszabbítjuk azokat a Közvetítő (Negotiator) kártyájával. A meghosszabbított szerződés kártyáját át kell fordítanunk a sötétebbik oldalára. Ennek a fázisnak a végén a naptárjelzőt 1 hónappal előre toljuk.

A ruha értéke



### **Példa egy divatbemutatóra:**

Egy háromfős játékban Gábor (A), Kriszti (B) és Gergő (C) a júniusi divatbemutatókon mutatják be kollekcióikat.

Gábor kollekciója három klasszikus darabból áll, Kriszti két bohém ruhatervet mutat be, míg Gergő egy gyermekkollekciót állított össze egy sportos stílusú darabbal, melyet a Tervezőhivatal (bohém/gyermek) (Design bureau (Bobo/Kids)) kártyával gyermek stílusúra igazított.

Gábor a minőséget választotta – drága ruhaanyagokat vásárolt, ezért kollekciója 6 csillagjelzőt szerzett (beleértve azt az egyet, melyet a kollekciójában lévő klasszikus nadrágtérrel szerzett). Gábor feladta a PR-ért és trendért folyó harcot – kollekciója egyetlen jelzőt sem kapott ezekért a jellemzőkért. Kriszti kollekciója mindössze 2 ruhadarabból áll, melyért csak 3 minőségjelzőt kapott, viszont divatos volt és jó a PR-ja – mindkét jellemzőért 2-2 jelzőt kapott. Gergő kollekciója, ahogy Gáboré is, 3 ruhadarabból áll, viszont alacsonyabb költségárfordítással állította azt elő, mely a minőségében is megmutatkozott (4 minőségjelzőt kapott, beleértve azt az egyet, melyet közvetlenül a kollekciójában lévő gyermek blúztervért kapott). Egy trendjelzőt sem szerzett, viszont a felkészülés akciójával Gergőnek sikerült 1 PR jelzőt szereznie.

A játék előkészületei során júniusra a párizsi és berlini helyszínek kerültek kisorsolásra. Mivel június a második divatbemutató hónapja, csak az első három jellemzőt fogjuk ezekben a városokban figyelembe venni.

Párizsban az első figyelembe vett jellemző a minőség, melynek 1. helyét Gábor nyeri meg a legnagyobb számú minőségjelzővel, és ezért 4 csillagot kap. Gergő a 4 minőségjelzőjével megszerzi a 2. helyet és 2 csillagot.

A Párizsban vizsgált második jellemző a trend. Itt Kriszti vezet 2 trendjelzővel, ezért 3 csillagot kap. Mivel sem Gábornak, sem Gergőnek nincs egyetlen trendjelzője sem, kollekcióikat nem értékeljük ebből a szempontból.

A Párizsban értékelt utolsó jellemző a PR. Ebben ismét Kriszti vezet 2 PR jelzővel, Gergő pedig a második helyezett 1 PR jelzővel. Mivel ez a harmadik értékelt jellemző ebben a városban, kollekcióik 2 és 1 csillagot kapnak helyezéseiknek megfelelően.

A Berlinben értékelt első és legfontosabb jellemző a PR – Kriszti 4 csillagot szerez az 1. helyezéért, Gergő pedig 1 PR jelzőjével 2 csillagot kap a 2. helyezéért.

A Berlinben értékelt második jellemző a kollekcióban résztvevő tervek mennyisége. Mivel két játékos (Gábor és Gergő) is 3 darabot mutatnak be kollekciójukban, döntetlen alakul ki az 1. helyezéskor, így ennél a jellemzőnél mindketten 2. helyezést érnek el – vagyis mindketten 1-1 csillagot kapnak. Kriszti 2 tervével a 3. helyezett lett, így nem kap csillagot.

Ebben a hónapban az utolsó értékelt jellemző a minőség – ismét Gábor arat győzelmet 6 minőségjelzőjével, melyek most 2 csillagot érnek. Gergő 2. helyezéért 1 csillagot kap.

Ebben a pillanatban véget ér a jellemzők összehasonlítása, és a játékosok összeszámolják megszerzett csillagaikat.

A Párizsban és Berlinben tartott júniusi bemutatók során Gábor és Gergő egyformán 7 csillagot nyertek, míg Krisztinek 9 csillagot sikerült szereznie. A játékosok csillagjelzőiket játékos táblájukra helyezik.

Most a játékosok eladják kollekciójukat.

A Gábor által bemutatott kollekció darabjainak értéke 22, 23 és 15 ezer, összesen tehát 60 ezer. Ezen kívül Gábor 7 csillagot szerzett a divatbemutatók során, melyek a bemutatott darabok számával szorozva ( $7 \times 3$ ) további 21 ezret jelentenek. Ennek köszönhetően teljes bevételé 81 ezer lesz ( $60 + 21$ ).

Kriszti 2 ruhatervet mutatott be, melyek egyenként 21 és 14 ezret értek, vagyis összesen 35 ezret. Ezen kívül a divatbemutatók során szerzett 9 csillagot megsorozva a bemutatott darabok számával ( $9 \times 2$ ) további 18 ezret kap, így kollekciója eladásából összesen 53 ezret ( $35 + 18$ ) szerez.

A Gergő által elkészített tervek darabjának értéke 27, 18 és 16 ezer, melyek összesen 61 ezret eredményeznek. Ezen kívül 7 csillagot sikerült szereznie, melyeket beszorozva a kollekciójában lévő tervek darabszámával ( $7 \times 3$ ) további 21 ezret kap. Így végül összesen 82 ezres bevételhez jutott ( $61 + 21$ ).

## **A játék vége**

Decemberben minden fázist a rendes szabályok szerint kell végrehajtanunk (beleértve a kollekciók eladásának fázisát és a fenntartási fázist). Ezután a decemberi divatbemutatókon szerzett csillagokat át kell váltanunk arany bankjegyekké (melyek a cég hírnevének értékét képviselik), ugyanazokat a szabályokat alkalmazva, mint amiket a többi divatbemutató hónapjának elején használunk.

A játékosok összeszámolják a pénzüket és az arany bankjegyeiket, melyeket a játékos táblájuk mellé helyeztek (hírnevük értékét). Ebből az összegből le kell vonnunk az esetlegesen fellépő büntetéseket.

A végeredmény megmutatja, hogy egy-egy játékosnak január óta mennyit sikerült keresnie ruhaipari cégével. A legnagyobb összeget gyűjtött játékos lesz a győztes.

# Különleges szabályok

## Hitelek és kölcsönök

Ebben a játékban a résztvevők két különböző forrásból vehetnek fel pénzt: a bankból (hitelt) vagy egy magánhitelezőtől (kölcsönt). A kettő között jelentős különbség van, melyeket az alábbiakban részletezünk.

### Hitel

Ha a játékos akcióbábuját a bankra helyezi, hitelt vehet fel. Ez a mező mindig rendelkezésre áll a játékosok számára az akciók megtervezésének fázisában, attól függetlenül, hogy hány játékos van a játékban és hogy hány akcióbábu került lehelyezésre a mezőre. A játékban elérhető hitelek összege 10, 20, 30, 40 ezer, vagy akár több.

A játékos elveszi a hitelkártyákat a megfelelő értékben és megkapja a banktól a hozzá tartozó összeget (10, 20, 30, 40 ezret vagy akár többet is). A hitel felvételének pillanatában a játékosnak annyival kell megnövelnie havi fenntartási költségeit (vagy csökkentenie bevételeit), amennyi kamatot havonta fizetnie kell a banknak. A kamatláb havonta a kamatok 10%-a, tehát egy 20 ezres hitelért havonta 2 ezret kell fizetni.

### A hitel mértéke

A játékosok által felvehető hitel maximális mértékét az elkészíteni kívánt kollekciójuk határozza meg. A játékos összeadja az azonos stílusú (esti viselet, klasszikus, stb.) tervkártyáinak számát és hozzáadja az olyan tervkártyái számát, melyeket bizonyos szerződések, épületek vagy alkalmazottak által biztosított különleges képességek a következő divatbemutatóra az adott stílushoz igazítanak (fontos, hogy a kollekció stílusigazítás jelzőjét most helyezzük a megváltoztatni kívánt ruhaterv kártyájára, még ha az a hatását csak a divatbemutatók alatt fejtí is ki):

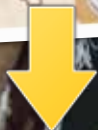
- ◆ Ha a játékos lehetséges kollekciójában 1 ruhaterv van, 10 ezret vehet fel hitelre;
- ◆ Ha a játékos lehetséges kollekciójában 2 ruhaterv van, 10-20 ezret vehet fel hitelre;
- ◆ Ha a játékos lehetséges kollekciójában 3 ruhaterv van, 10-30 ezret vehet fel hitelre, és így tovább. A felvehető hitel maximális mértéke mindig a lehetséges kollekcióban lévő ruhatervek száma szorozva 10 ezerrel;
- ◆ Egy lehetséges kollekcióra a játékos csak egyszer vehet fel hitelt;

A játékosnak kötelessége a hitel után minden hónapban kamatot fizetni a banknak (a hitel 10%-át). Ez a szabály a hitel felvételének hónapjára és a divatbemutatók hónapjaira is vonatkozik. Ezen kívül a játékosnak kötelessége a hitelt azonnal visszafizetni, amikor a legközelebbi divatbemutató során eladja kollekcióját és abból bevétele keletkezik (csakis ekkor fizetheti vissza).

*Példa: Egy játékos 30 ezres hitelt vett fel a banktól az első felkészülési hónapban, tehát ebben és a következő hónapban 3 ezerrel többet kell fizetnie fenntartási költségekre (a kamatot). A divatbemutató hónapjában visszafizet a banknak 3 ezret (a kamatot) plusz 30 ezret (a hitel összegét).*

### Kölcsön

Ha a játékos az egyik fenntartási fázis során nem tudja kifizetni a szükséges fenntartási költségeit, automatikusan kap egy 20 ezres kötelező kölcsönt a magánhitelezőtől (kölcsönkártya). A kölcsön visszafizetése azonos a hitellel, kivéve, hogy a divatbemutató hónapjában a játékos minden 20 ezres kölcsöne után 8 ezerrel többet fizet vissza (minden kölcsön után összesen 28 ezret), mivel a kölcsön drágább, mint a hitel. A játékosnak ebben a hónapban sem szabad megfeleledkeznie a kamat befizetéséről.





	Hitel	Kölcsön
<b>Mikor vesszük fel?</b>	Akciók végrehajtásának fázisa: Bank	Fenntartási fázis
<b>Felvett összeg</b>	10, 20, 30, 40 vagy több	20 ezer
<b>Visszafizetendő összeg</b>	A felvett összeg + a felvett összeg 10%-a (kamat) havonta	A felvett összeg + 8 ezer + a felvett összeg 10%-a (kamat) havonta

### Büntetések

Ha egy játékos nem tudja visszafizetni hitelét/kölcsönét egy divatbemutató hónapjának fenntartási fázisában, azért a játék végén -10 ezres büntetést kap. Ennek jelzésére a játékos egy kölcsönkártyát helyez játékosáblája mellé, az arany bankjegyei mellé. Ettől a büntetéstől függetlenül a játékosnak továbbra is minden hónapban fizetnie kell a hitelek/kölcsönök után a kamatot, a következő divatbemutaton pedig vissza kell őket fizetnie. A büntetések minden hitel és kölcsön után külön járnak.







Ha egy játékos a játék utolsó hónapjában a kollekciója eladását követően nem tudja visszafizetni összes hitelét/kölcsönét, mindegyik hitelért/kölcsönéért külön kapja meg negatív értékű büntetését.

### Kártyák

A kártyák tetején egy szimbólum látható, mely jelzi, hogy az adott kártya egy szerződés, egy épület vagy egy alkalmazott. Az alatt a kártya neve látható.

A kártya által biztosított különleges képességeket a kártya közepén láthatjuk. Ezeknek a szimbólumait a külön segédletkártyákon részletezzük.

Lentebb arról láthatunk információt, hogy egy kártya mikor lesz aktív. Az ikonok a következők lehetnek:

-  modell – a kártya a divatbemutatók során aktív.
-  pénztárgép – a kártya a fenntartási fázisban aktív.
-  bábu – a kártyát az akciók végrehajtásának fázisában aktiválhatjuk. Az akció sorszáma a bábu jobboldalán látható. A bábu szimbólumával ellátott kártyákat csak akkor aktiváljuk, ha helyeztünk bábút a játéktábla megfelelő (azonos számú) mezőjére. A mezőre helyezett bábuk mindegyike aktiválni fogja a kártyát.
-  áthúzott bábu – a kártyát az akciók végrehajtásának fázisában aktiválhatjuk. Az akció sorszáma a bábu jobboldalán látható. Az áthúzott bábút ábrázoló kártya akkor is aktív lesz, ha a játékos nem helyezett akcióbábút az adott mezőre.
-  felkiáltójel - az ilyen kártya a megvásárlását/bővítését követően azonnal aktiválódik. A kártya csak egyszer fejt ki hatását, az aktiválása pillanatában.
-  XII. hónap – a kártya a játék végén, az utolsó bemutató után aktiválódik, amikor meghatározzuk az eredményeket.





### **Költség**

Az alkalmazottak és épületek kártyáin a jobb felső sarokban látható a fenntartási költségük (1) – ezt a pénzüsszeget a kártya birtoklásáért minden hónapban ki kell fizetni. Az épületeknek van plusz vásárlási költsége a kártya bal felső sarkában (2) – ezt a pénzüsszeget az épület megvásárlásakor kell befizetni a bankba.

### **Fejlesztés**

Az alkalmazottak és épületek kártyái átképezhetőek/fejleszthetőek. Az ilyen kártyák alsó részén láthatjuk az átképzés/fejlesztés összegét (3) – ezt az összeget a képzés és fejlesztés fázisában kell a banknak befizetni, ha a játékos át szeretné képezni/fejlesztetni a szerződés adott kártyát. Ennek a helyén az utolsó negyedév szerződésein, épületein és alkalmazottain egy megkülönböztető jelzés látható (4).

### **Az utolsó negyedév kártyáinak játékba kerülése**

Az utolsó kártyák csak a hátoldalukon megjelölt hónapokban kerülnek játékba (a szerződések, épületek és alkalmazottak utolsó kártyái októberben és novemberben kerülnek játékba, a divatbemutatók utolsó kártyái pedig decemberben). Az épületek utolsó kártyáit nem fejleszthetjük, az alkalmazottakat nem képezhetjük át és a szerződéseket nem hosszabbíthatjuk meg. Ezeknek a kártyáknak a hátulján nincsenek fejlesztett épületek/átképzett alkalmazottak/meghosszabbított szerződések.

### **Egy alkalmazott elbocsátása**

Egy játékos a játék során bármikor elbocsáthatja alkalmazottait (az alkalmazottak kártyáit a dobópaklira helyezük), csak ki kell fizetnie az alkalmazott fenntartási költségének dupláját a banknak (ez a szabály nem vonatkozik a képzetlen dolgozókra, azokat egyszerűen helyettesítjük).

### **Egyéb, kártyákra vonatkozó szabályok**

Egy játékos bármennyi egyforma kártyát birtokolhat (pl. modelleket).

Ellentmondás esetén a kártyákon látható szabályok mindig fontosabbak lesznek az általános szabályoknál és felülírják azokat. Azt se feledjük, hogy a divatbemutatókon először meghatározzuk a játékosok helyezéseit és csak azután kapják meg a csillagokat (ez a bizonyos kártyák képességeiből adódó konfliktusoknál lehetnek fontosak).

### **A kártyák szabályainak leírása**

A játék megkönnyítése érdekében a kártyákon látható szimbólumokat egy külön segédletben foglaltuk össze. Ott megtalálható a szerződés-/épület-/alkalmazott kártyák részletes leírása. Bármilyen bizonytalanság esetén olvassátok el a következő leírást:

## **Szerződések**

### **Munkaközvetítővel** (With Employment Agency)

A játékos akció felhasználása nélkül elveheti az egyik alkalmazott kártyáját mely a táblán maradt, miután az összes játékos végrehajtotta ott az akcióját.

**Meghosszabbított:** Egy akcióbábura szükség lesz az alkalmazott megszerzéséhez a fent említett forrásból.

### **Beret gyártásáért** (For Berets production)

A játékos eladhat legfeljebb 3 ruhaanyagot, darabonként 7 ezerért.

**Meghosszabbított:** A játékos eladhat legfeljebb 3 ruhaanyagot, darabonként 5 ezerért.

### **Modellügynökséggel** (With Modeling Agency)

A játékos 2 PR jelzőt kap (melyek a kártyára kerülnek).

**Meghosszabbított:** A játékos 1 PR jelzőt kap.

### **Építőipari céggel** (With Construction Company)

A játékos akció felhasználása nélkül, ingyen szerezhet egy épületet azok közül, melyek a táblán maradtak, miután minden játékos végrehajtotta akcióját az épületek mezőin. Ezen kívül minden képzés és fejlesztés fázisában ingyen felfejlesztheti egyik épületét.

**Meghosszabbított:** A játékos akció felhasználása nélkül, ingyen szerezhet egy épületet azok közül, melyek a táblán maradtak, miután minden játékos végrehajtotta akcióját az épületek mezőin.



**Konfekciós kollekció felkészítéséért** (For Ready-to-Wear Collection preparation)

A játékos eladhat egy plusz kollekciót a csillagok által biztosított haszon nélkül.

**Meghosszabbított:** A játékos eladhat egy plusz kollekciót a csillagok által biztosított haszon nélkül, és összesen 3 ezerrel kevesebb pénzért.

**TV-s szereplésért** (For TV appearances)

A játékos plusz 4 csillagot kap (melyek a kártyára kerülnek), még akkor is, ha egyetlen befejezett ruhatervet sem mutat be a divatbemutatók során.

**Meghosszabbított:** A játékos plusz 2 csillagot kap, még akkor is, ha egyetlen befejezett ruhatervet sem mutat be a divatbemutatók során.

**Ingtalanügynökkel** (With Real Estate Agent)

A játékos akció felhasználása nélkül szerezhet egy épületet azok közül, melyek a táblán maradtak, miután minden játékos végrehajtotta akcióját az épületek mezőin.

**Meghosszabbított:** Egy akcióbábura szükség lesz az épület megszerzéséhez a fent említett forrásból.

**Tervezőügynökséggel** (With Design Agency)

A játékos akció felhasználása nélkül szerezhet egy tervkártyát azok közül, melyek a táblán maradtak, miután minden játékos végrehajtotta akcióját a tervkártyák mezőin.

**Meghosszabbított:** Egy akcióbábura szükség lesz a tervkártya megszerzéséhez a fent említett forrásból.

**Divatkritikussal** (With Trends Analyst)

A játékos 2 trendjelzőt kap (melyek a kártyára kerülnek).

**Meghosszabbított:** A játékos 1 trendjelzőt kap.

**Tervezőirodával** (With Designs Office)

A játékos ebben a negyedévben az első felkészülési hónapban 8 ezerért, a második

hónapban pedig 15 ezerért eladhatja egyik ruhatervét, mely nem készült el.

**Meghosszabbított:** A játékos mindkét felkészülési hónap fenntartási fázisában eladhatja egy-egy be nem fejezett ruhatervét 10 ezerért.

**Tervező céggel** (With Design Company)

A játékos két véletlenszerű ruhatervet kap akció felhasználása nélkül, miután a többi játékos végrehajtotta akcióját a tervek mezőjén.

**Meghosszabbított:** A játékos akció felhasználása nélkül kap egy véletlenszerű ruhatervet.

**Bérlővel** (With Office Renters)

A játékos épületeinek fenntartási költsége 0 (állítsuk be a havi fenntartási költségeket/bevételeket ennek megfelelően).

**Meghosszabbított:** Ahogy fentebb.

**Minőségi tanácsadóval** (With Quality Consultant)

A játékos 3 minőségjelzőt kap (melyek a kártyára kerülnek).

**Meghosszabbított:** A játékos 2 minőségjelzőt kap.

**Szabadúszó tervezővel** (With Freelance Designer)

A játékos választhat egy tervtípust (elveszi a hozzá tartozó típuskártyát), és attól a pillanattól kezdve a játékos összes ilyen típusba tartozó ruhaterve plusz egy trendjelzőt kap (ezeket a ruhatervekre helyezzük), amíg ez a szerződés aktív (ha a szerződés lejárt, vegyük le a trendjelzőket a tervkártyákról).

**Meghosszabbított:** A játékos legfeljebb 1 trendjelzőt kaphat ennek a kártyának a segítségével.

**Értékesítési képviselővel** (With Sales Representative)

A játékos akció felhasználása nélkül vásárolhat ruhaanyagokat a helyi gyártótól (1 színből bármennyit), a raktárházból (1 színből 1 ruhaanyagot) vagy az importortól (1 színből bármennyit) darabonként 2 ezerrel olcsóbban (de darabja így sem kerülhet kevesebbe, mint 1 ezer). Az ilyen vásárlásért nem kap minőségjelzőket. Ez a kedvezmény más kedvezményekkel nem vonható össze.

**Meghosszabbítás:** A ruhaanyagok ára most már nem kerül kevesebbe.

## Az utolsó szerződések

**Könyvizsgáló céggel** (With Audit Company)

A játékos egy alkalmazottja kártyáját eladhatja 2 ezerért és/vagy egy épületkártyát 2 ezerért.

**Bútorüzlet berendezéséért** (For Furniture Store Interior Design)

A játékos októberben plusz 3 ezer, novemberben plusz 9 ezer bevételt kap (a havi fenntartási költségek/kiadások jelzőjét ennek megfelelően állítsuk át a játékos tábláján).

**PR ügynökséggel** (With PR agency)

A játékos minden divatbemutatón elért 2. és 3. helyezéscéért plusz egy csillagot kap.

**Távközlési szolgáltatóval** (With Telecom Operator)

A játékos akkor is lehelyezheti akcióbábuját, ha annak már nem maradt hely.

**Konfekciós üzletláncsal** (With Ready-to-Wear Chain Stores)

A játékos októberben eladhatja legfeljebb 2 befejezetlen ruhatervét egyenként 5 ezerért, novemberben pedig legfeljebb 4 befejezetlen tervét egyenként 5 ezerért.

**Együttműködő ügynökséggel** (With Co-operating Agency)

A játékos eldobhatja akárhány tervkártyáját, majd magához vehet ugyanannyi véletlenszerű ruhatervet, miután minden játékos végrehajtotta akcióját a tervek mezőin.

## Épületek

**Tervezőhivatal (stílusok elnevezése)** (Design Bureau (style names))

A játékos húz egy véletlenszerű tervkártyát, mielőtt a tervek mezőiről választana egyet.

Fejlesztett: A játékos egy ruhatervet is átigazíthat a kártyán megnevezett stílusok egyikére (helyezzük a kollekció stílusigazítás jelzőjét arra a ruhatervre, melyet a játékos

a divatbemutató hónapjának elején véglegesen meg akar változni).

**Befektetések háza** (*Investment house*)  
A felkészülések és divatbemutatók hónapjainak fenntartási fázisában a játékos befizethet egy választása szerinti összeget (5/10/15 ezer), amiért a játék végén 8/17/25 ezret kap (ezeket a bankjegyeket arany oldalukkal felfelé tesszük le a játékosábla mellé).

**Fejlesztett:** A játékos minden alkalommal befizethet 2 ezret is, hogy az elkövetkezendő divatbemutatókon plusz 1 csillagot kapjon (melyek a kártyára kerülnek).

**Hitelek háza** (*Credit house*)

A játékos azonnal kap 20 ezret és kap egy 10 ezres büntetést (kölsönkártyát) játékosáblája mellé az arany bankjegyeihez.

**Fejlesztett:** ismételjük meg ezt az akciót.

**Gépi berendezések** (*Machine facilities*)

A játékos kap 2 tartós minőségjelzőt (melyek a kártyára kerülnek).

**Fejlesztett:** A játékos 3 tartós minőségjelzőt kap, és ha a minőség jellemzőnél döntetlen alakul ki, ez a játékos győz.

**Díszterem** (*Banquet hall*)

A játékos kap 1 tartós PR jelzőt (mely a kártyára kerül).

**Fejlesztett:** A játékos 2 tartós PR jelzőt kap, és ha a PR jellemzőnél döntetlen alakul ki, ez a játékos győz.

**Tervező iskola** (*Designers school*)

A játékos kap 1 tartós trendjelzőt (mely a kártyára kerül).

**Fejlesztett:** A játékos 2 tartós trendjelzőt kap, és ha a trend jellemzőnél döntetlen alakul ki, ez a játékos győz.

**Felkészülési szakasz** (*Preparation section*)

Ha a játékos befizet 3 ezret, a divatbemutató

hónapjának elején végrehajthat egy akciót a felkészülés mezőjén.

**Fejlesztett:** A játékosnak nem kell fizetnie ezért az akcióért.

**Kiskereskedelmi egység** (*Retail Outlet*)

A játékos annyival több plusz bevételt kap (de maximum összesen 6 ezret), ahány csillag a tulajdonában van (1 GyP = 1 ezer). Ennek megfelelően állítsuk be a havi fenntartási költségek/bevételek jelzőjét a játékos tábláján.

**Fejlesztett:** A játékos összesen 1 ezerrel többet kap a tulajdonában lévő csillagokért (legfeljebb összesen 10-et).

**Szállítási központ** (*Transportation Base*)

Miután minden akcióbábu lehelyezésre került, a játékos felcserélheti legfeljebb 2 bábuját egy szomszédos bábuval. A helycseréket az akcióbábuk lehelyezésének sorrendjében hajtjuk végre.

**Fejlesztett:** A játékos átcserélheti bábuait, vagy lehelyezheti akcióbábuját valahova akkor is, ha nincs ott szabad hely.

**Tervezőügynökség** (*Design Agency*)

Miután minden játékos végrehajtotta akcióját a ruhatervek mezőin, a játékos egy véletlenszerű ruhatervet kap.

**Fejlesztett:** A játékos egy befejezetlen ruhatervet is eladhat mindegyik fenntartási fázisban.

## Az utolsó épületek

**Ingatlanügynökség** (*Real Estate Agency*)

A játék végén a játékos minden tulajdonában lévő épület után 4 ezret kap (beleértve ezt is).

**Divatbemutató szervező ügynökség** (*Fashion Show organizing agency*)

Ha a játékos legalább egy jellemzőből megszerzi a többséget a két utolsó felkészülési hónap felkészülési fázisában

(vagyis ha akkor egy divatbemutatót rendeznének, valamelyik jellemzőből megszerezné az 1. helyet), csillagokat kap: 2-t októberben és 3-at decemberben (a csillagokat erre a kártyára helyezzük). A többséget minden jellemzőnél úgy állapítjuk meg, hogy az adott pillanatban hasonlítjuk őket össze (a mennyiséget a készülőben lévő tervek száma jelenti).

**Raktárház** (*Warehouse*)

A játékos akció felhasználása nélkül vásárolhat a raktárházban ruhaanyagokat (minden színből legfeljebb 1-et), darabonként 2 ezerrel olcsóbban (de az árak nem lehet 1 ezernél kevesebb). Ezért a vásárlásért nem kap minőségjelzőket.

**Raktárak** (*Storehouses*)

A játékos akció felhasználása nélkül vásárolhat a helyi gyártótól ruhaanyagokat (1 színből bármennyit). A játékos ezért a vásárlásért 1 minőségjelzőt kap.

**Szerkesztőség** (*Newspaper's Office*)

A játékos minden divatbemutatón 3 csillaggal többet kap minden 1. helyezéséért.

**Ruhagyár** (*Sewing Factory*)

A játékos minden divatbemutatón 18 ezret kap minden 1. helyezéséért.

## Alkalmazottak

**Hitel tanácsadó** (*Credit Advisor*)

A játékos akció felhasználása nélkül vehet fel hitelt az aktuális negyedévtől függő összegben: az első negyedévben 5 ezret, a másodikban 10 ezret, a harmadikban 15 ezret, a negyedikben pedig 20 ezret (függetlenül attól, hogy lehetséges kollektívája mennyi ruhatervet tartalmaz). A játékosnak nem kötelező kamatot fizetnie ezért a hitelért (tehát nem kell megemlítenie fenntartási költségeit).

Képzett: A fenti feltételek mellett a játékos által felvehető hitelek mértéke a következőképpen alakul:



az első negyedévben 10 ezer, a második negyedévben 20 ezer, a harmadik negyedévben 30 ezer, a negyedikben pedig 40 ezer.

### **Újságíró** (Journalist)

Az egyik városban, melyet a játékos kiválaszt, egy plusz jellemző is kiértékelésre kerül (a sorban a következő).

**Képzett:** A játékos plusz 3 csillagot is kap, ha legalább egyszer 1. helyezést ér el egy divatbemutató során.

### **Könyvelő** (Accountant)

A játékos plusz 5 ezer bevételt kap (ennek megfelelően állítsuk be a havi fenntartási költségek/bevételek jelzőjét a játékos táblán).

**Képzett:** A játékos plusz 7 ezer bevételt kap.

### **Supersztár (Modell)** (Superstar (Model))

A játékos egyik ruhatervét egy másik stílushoz igazíthatja (a ruhatervre helyez egy kollekció stílusigazítás jelzőt, ezzel előre meghatározva, hogy melyik ruhatervét módosítja a divatbemutató hónapjának elején), ami azonban a divatbemutató során lecsökkenti a játékos minőségi pontszámát 3-mal.

**Képzett:** A játékos egy ruhatervet büntetés nélkül átigazíthat.

### **A cég arca (Modell)** (Face of the Company (Model))

A játékos plusz 2 csillagot szerez (melyek a kártyára kerülnek).

**Képzett:** A játékos plusz 4 csillagot szerez.

### **Modell (Modell)** (Model (Model))

A játékos 1 tartós PR jelzőt kap (ez a jelző a kártyán marad, amíg az alkalmazott alkalmazásban van).

**Képzett:** A játékos 2 PR jelzőt kap.

### **Közvetítő** (Negotiator)

A játékos meghosszabbíthatja egy szerződését három hónap idejére (a szerződéskártyát a divatbemutató hónapjának végén fordítjuk át).

**Képzett:** A játékos meghosszabbíthat legfeljebb két szerződést.

### **Szabadúszó tervező** (Freelance Designer)

A játékos egyik ruhatervét egy másik stílushoz igazíthatja (a ruhatervre helyez egy kollekció stílusigazítás jelzőt, ezzel előre meghatározva, hogy melyik ruhatervét módosítja a divatbemutató hónapjának elején), ami azonban a divatbemutató során lecsökkenti a játékos trendpontszámát 2-vel.

**Képzett:** A játékos egy ruhatervet büntetés nélkül átigazíthat.

### **Kreatív tervező** (Creative Designer)

A játékos akció felhasználása nélkül kap egy véletlenszerű ruhatervet, miután a többi játékos végrehajtotta akcióit a tervek mezőin.

**Képzett:** A játékos két véletlenszerű ruhatervet kap akció felhasználása nélkül, miután a többi játékos végrehajtotta akcióit a tervek mezőin, majd az egyiket eldobja.

### **Értékesítési képviselő** (Sales Representative)

A játékos ruhaanyagokat vásárolhat a helyi gyártótól (1 színből bármennyit), a raktárházból (színenként 1 ruhaanyagot) vagy az importortól (1 színből bármennyit) a feltüntetett árukon, ám ezért a vásárlásért nem kap minőségjelzőket.

**Képzett:** A játékos ezeket a ruhaanyagokat 3 ezerral olcsóbban vásárolhatja meg (de darabonként így sem kerülhetnek 1 ezernél kevesebbe). Ez a kedvezmény nem vonható össze más kedvezményekkel.

### **Tehetséges tervező** (Talented Designer)

A játékos kap 1 tartós trendjelzőt (ez a jelző a kártyán marad, amíg az alkalmazott alkalmazásban van).

**Képzett:** A játékos 2 trendjelzőt kap.

### **Szóvivő** (Spokesman)

A játékos minden alkalommal 2 plusz csillagot kap a divatbemutatók során, ha 1. és/vagy 2. helyeztként döntetlen helyzetbe kerül.

**Képzett:** Ezen kívül kiválaszthatja az egyik ilyen döntetlen helyzetet és azt megnyeri.

## **Az utolsó alkalmazottak**

### **Értékesítési ügynök** (Sales Agent)

A játékos felcserélheti egyik akcióbábuját az egyik szomszédos akcióbábuval, miután az összes bábu lehelyezésre került, vagy lehelyezheti egyik akcióbábuját egy olyan mezőre, ahol már nincs hely (a játékos akcióbábuját, mellyel az alkalmazottat szerezte, abban a pillanatban áthelyezhető máshová vagy felcserélhető egy másik báburra, amikor az alkalmazottat felvettük). A helycserét az akcióbábuk lehelyezésének sorrendjében hajtjuk végre, miután minden játékos lehelyezte összes bábuját.

### **Piackutató** (Market Analyst)

A játékos megnézheti a ruhatervek paklijának első 6 kártyáját és tetszés szerinti sorrendben visszarendezheti őket, mielőtt a játékosok akciókat hajtanának végre a ruhatervek mezőin.

### **Kereskedő** (Trader)

A játékos eladhatja egyik plusz kollekcióját, mely nem került bemutatásra a divatbemutató során. Ezért nem kapja meg a csillagok által biztosított extra hasznot.

### **Fiatal tervező** (Young Designer)

A játékos egyik ruhatervét egy másik stílushoz igazíthatja (a ruhatervre helyez egy kollekció stílusigazítás jelzőt, ezzel előre meghatározva, hogy melyik ruhatervét módosítja a divatbemutató hónapjának elején).

### **Új tervező** (New Designer)

A játékos akció felhasználása nélkül két véletlenszerű ruhatervet kap, miután a játékosok végrehajtották akcióikat a ruhatervek (5-ös számú) mezőin.

### **Sminkes** (Makeup Artist)

A játékosnak minden felfogadott modellje egy plusz trendjelzőt ad (helyezzük a megfelelő számú trendjelzőt erre a kártyára).



## Honnan szerezzük:

- Minőség**
- Ruhaanyag vásárlásáért a helyi gyártótól (1), a raktárházból (2) és az importortól (3).
  - A felkészülés mezőjéről (2).
  - A befejezett kollekcióban lévő ruhatervekből, melyeken a minőség ikonja látható (az ilyen ikonnal ellátott ruhatervek mindegyike 1-et biztosít).
  - A játékos tulajdonában lévő kártyák (szerződések, épületek és alkalmazottak) képességeiből.
- Trend**
- A felkészülés mezőjéről (1).
  - A befejezett kollekcióban lévő ruhatervekből, melyeken a trend ikonja látható (az ilyen ikonnal ellátott ruhatervek mindegyike 1-et biztosít).
  - A befejezett kollekcióban lévő ruhatervekből, melyek típusa azonos a játékos tábláján lévő típussal (pl. egy olyan nadrág, mely egy divatbemutatón bemutatásra kerülő kollekcióban van, és a játékos tábláján is egy nadrág látható).
  - A játékos tulajdonában lévő kártyák (szerződések, épületek és alkalmazottak) képességeiből.
- PR**
- A felkészülés mezőjéről (1).
  - A játékos tulajdonában lévő kártyák (szerződések, épületek és alkalmazottak) képességeiből.
- Mennyiség**
- A ruhatervek mezőiről (1).
  - A játékos tulajdonában lévő olyan kártyák (szerződések, épületek és alkalmazottak) képességeiből, melyek segítségével a játékos véletlenszerű ruhaterveket, vagy egyéb ruhaterveket szerezhet meg a ruhatervek mezőiről. Megjegyzés: csak a befejezettek (vagyis a 2 szükséges ruhaanyagból elkészítettek) számítanak!

## Készítők

JÁTÉKTERVEZŐ: Ignacy Trzewiczek with Rafal Szczepkowski and Piotr Haraszczak

JÁTÉKSZABÁLY: Magdalena Zachara, Szymon Zachara

A DOBOZ GRAFIKÁJA: Tomasz Jędruszek

A DOBOZ TERVEZÉSE: Michał Oracz, Maciej Szpakowski

GRAFIKA: Monika Szeja, Mariusz Gandzel, Dariusz Zabrocki

A KÁRTYÁK ÉS LAPKÁK TERVEZÉSE: Michał Oracz, Maciej Szpakowski

A JÁTÉKSZABÁLYOK TERVEZÉSE: Rafal Szyma

A JÁTÉKSZABÁLYOK FORDÍTÁSA: Magdalena Zachara



KIADÓ: Portal Publishing

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.portalpublishing.eu,

e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl



Fordította és szerkesztette: X-ta

Forgalmazza: Artax Games Kft.

6000 Kecskemét, Izsáki út 2.

Honlap: [www.jatekmester.COM](http://www.jatekmester.COM)

## KÖSZÖNET:

Külön köszönetet szeretnék mondani Mst-nek, Tollisnak, Artinak, Zachinak, Ryunak, Sheva-nak és Merrynek.

Szeretném megköszönni a segítségét minden játékosztelőnek és azoknak, akik hozzájárultak a játék jelenlegi formájához: Tycjan, Moniq, Asiok, Browarion, Monga, Korzeń, Bogas, Cysorz, Yann Wenz. Külön köszönet Jacek Nowaknak az ihletért.