



Szerzők:

Matthias Cramer,  
Louis Malz,  
Stefan Malz

2-5 játékos részére 12 éves kortól

# Rokoko



Üdvözlünk a Rokoko korában. XV. Lajos uralkodik Franciaországban, és pazar bálakat tart. A fontos személyek mindent megtesznek azért, hogy a legjobb ruhákat szerezzék meg maguknak, és felülmúlják egymást. Mivel a legnagyobb eseményig, a nagy bálig, már csak pár hét van hátra, mindenki hozzád fordul a kérésével: egy elegáns kabát ide, egy lenyűgöző ruha oda vagy egy kis adomány a tűzijátékra. Hamar világhíressé válik, hogy ez többé már nem csak egy ruhakészítési üzlet – te irányítod a kor legnevesebb báljának előkészületeit. És ha jól csinálod, bekerülsz a történelembe!

## A játék célja

A Rokoko játékban saját ruhakészítő üzleted van, és megpróbálsz annyi presztízst szerezni, amennyit csak lehet. Minden körben kijátszol egy alkalmazottkártyát, és az alkalmazott végrehajt egy feladatot, például: új alkalmazott felvétele, ruhakészítés vagy dekoráció finanszírozása. Azonban nem minden alkalmazott tud minden feladatot végrehajtani, ezért neked kell kiválasztanod és bölcsen irányítanod őket. Különösen azért, mert mindegyik egyedi bónuszt ad. Néhány ilyen bónusz presztízspontot ér,

amit presztízspont-jelzőkben kapsz meg.

A játék a 7. forduló után ér véget a bállal és a végső értékeléssel. Ekkor kapod meg a presztízspontokat az egyes alkalmazottak bónuszai miatt, a vendégeknek a bátra kiköcsönzött ruhákért, valamint az általad finanszírozott dekorációkért.

Ezek után a játékosok összeszámolják az összegyűjtött presztízspontjaikat, és aki nek a legtöbb van, az nyeri a játékot.

## A játék elemei

**42 Ruhalapka**, mindegyiknek van egy tervrajz oldala és egy kölcsönzés oldala.

A tervrajz oldalon látható:

- a ruha fő színe
- a ruha elkészítéséhez szükséges nyersanyagok
- a ruha pénzártéke (6 - 28 livre)
- a ruha presztízspontértéke (2 - 4)

A kölcsönzés oldalon látható:

- a ruha presztízspontértéke (2 - 4)
- VAGY egy hölgy **sárga** vagy **piros** női ruhában,
- VAGY egy férfi **zöld** vagy **kék** férfi kabátban

Megjegyzés:

- Ha a "ruha" kifejezést használjuk, az egyformán jelenti a női ruhát és a férfi kabátot.
- Bár néhány ruhának van második színe is, minden ruhának csak 1 fő színe van (a kabát vagy a felsőszoknya színe).
- A ruha színek nem egyeznek meg a játékos színekkel.
- A sárga ruha és a zöld kabát gyakori (13 lapka mindegyikből), míg a piros ruha (10 lapka) és a kék kabát (6 lapka) elég ritka.

**28 Alkalmazottkártya**

Mester Segéd Tanonc

- szint száma (1 - 6)
- alkalmazott típusa (Mester, Segéd, Tanonc)
- Alkalmazottbónusz
- Az alkalmazott elküldésével szereshető pénz

**25 alap Alkalmazottkártya**

(5 db minden játékos színében, a jobb felső sarokban látható a szín)



**1 kétoldalu játéktábla**

(Egyik oldal 2 és 3 játékosnak, másik oldal 4 és 5 játékosnak.)

**1 Kezdőjátékos-jelző**



**16 fa Csipkejelző**



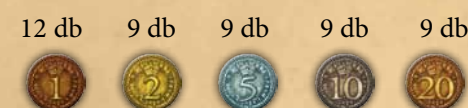
**16 fa Fonáljelző**



**1 vászonzsák**



**48 Érme**



**48 Presztízspont-jelző**



**1 Kégykártya**

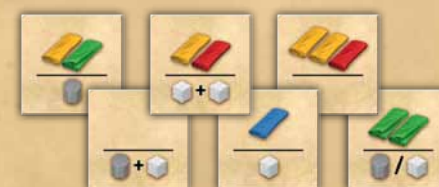


**1 Áttekintőkártya "Végső értékelés"**



**48 Nyersanyaglapka**, mindegyiken az alábbiak valamilyen kombinációja:

- zöld selyem (gyakori)
- sárga selyem (gyakori)
- piros selyem (nem olyan gyakori)
- kék selyem (ritka)
- fonál
- csipke



**80 fa Tulajdonjelző** (16 db minden játékos színében)



**5 Játékos tábla** (1 db minden játékos színében)



# Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a kartonelemeket a kinyomótáblából.

1. Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé. Ez a szám a jobb alsó sarokban van feltüntetve:

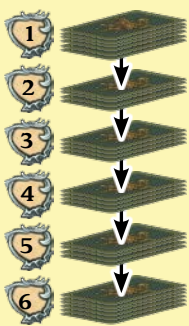
2 vagy 3 játékos → 2+3

4 vagy 5 játékos → 4+5

2. Tegyétek a **Kegykártyát** a játéktábla kegymezője mellé.

3. Válogassátok szét a 28 **Alkalmazottkártyát** a szintjeik alapján (1 - 6).

Keverjétek meg a hat 6-os szintű kártyát és képpel lefelé tegyétek le egy pakliként a játéktábla mellé.



Ezután a négy 5-ös szintű kártyát keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé az előző pakli tetejére. Ugyanígy folytassátok a 4-es, 3-as, 2-es szintű kártyákkal, és végül az 1-es szintű kártyákat is keverjétek meg, és tegyétek ennek a paklinak a tetejére. Ezt a paklit "általános alkalmazottpaklinak" hívjuk.

Munkaerő-felvételi mezők

4. Keverjétek meg az összes **nyersanyaglapkát**, és tegyétek őket több képpel lefelé fordított paklikba a játéktábla raktára mellé.

5. Tegyétek az összes **ruhalapkát** a vászonzsákba, és keverjétek össze. Ezután a vászonzsákot tegyétek a játéktábla mellé.



## Általános megjegyzések:

- A vagyonjelzők, fonáljelzők, csipkejelzők, érmék és presztízspont-jelzők korlátlan mennyiségűnek számítanak. Ha elfogyna valamelyik a játék során, akkor használjatok valamilyen pótlékot.
- Amikor presztízspontot szereztek, akkor vegyétek el a megfelelő számú presztízspont-jelzőt a talonból, és képpel lefelé tegyétek magatok elé. A játék végéig tartsátok titokban a pontjaitokat.
- A pénzetek viszont nem titkolhatjátok el.

10. Végül határozzátok meg a kezdőjátékost, aki megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt**.



9. Adjatok kezdőtőkét minden játékosnak, amit a játékos-táblájuk mellé tesznek:

- 15 livre
- 1 csipkejelző
- 1 fonáljelző

8. Hozzatok létre egy általános talont a tábla mellett a **fonál-** és **csipkejelzőknek**.



7. Tegyétek az **érméket** (livre) banknak a játéktábla mellé. Tegyétek a **presztízspont-jelzőket** a bank mellé.



6. Minden játékos válasszon egy **szint**, és megkapja az adott szín elemeit:

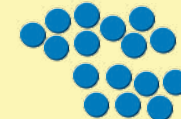
- 1 **játékos-táblát**



- 5 **alap alkalmazottkártyát**, amiket a játékosok a játékos-táblájuk bal szélső mezője alá tesznek képpel lefelé



- 16 **tulajdonjelzőt**



A játék kezdetén minden játékos kártyái képpel lefelé vannak, ez az **alkalmazott-talon** (a játékos-táblájuk bal szélső mezője).

Minden forduló kezdetén, a játékos felveszi a **kezébe a kártyákat** ebből a talonból. Amint kijátszik a játékos a kezéből egy lapot, az képpel felfelé a **dobópakliba** kerül (a játékos-táblájuk jobb szélső mezője). Az alkalmazott-talon, a kézben lévő lapok és a dobópakli az **alkalmazottpaklija**.

## A játék menete

A Rokoko játék 7 fordulón keresztül tart.

Minden forduló 4 fázisból áll.

1. fázis: Az új forduló előkészítése

2. fázis: 3 kézben tartott kártya kiválasztása

3. fázis: Akciók végrehajtása

4. fázis: Bevételek begyűjtése

A 7. forduló után (amelyikben az általános alkalmazott-talon elfogy), a játék a végső értékeléssel véget ér.

## 1. fázis: Az új forduló előkészítése

### A) Kegykártya > Kezdőjátékos (Az első fordulóban elmarad.)

Ha egy játékos megszerezte a kegykártyát az előző fordulóban, akkor megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, és visszateszi a kegykártyát a helyére, a játéktábla mellé. (Ha senki sem szerezte meg a kegykártyát az előző fordulóban, akkor a kezdőjátékos ugyanaz marad.)



### B) 4 új alkalmazottkártya

1. Ha a játéktábla munkaerő-felvételi mezői mellett maradt az előző fordulóból néhány képpel felfelé fordított alkalmazottkártya, akkor először azokat távolítsátok el a játékból.
2. Ezután pontosan 4 új alkalmazottkártyát fordítsatok fel a 4 munkaerő-felvételi mező mellé az alkalmazottpakliból.

**Megjegyzés:** Az 1-6 fordulóban a felfedett legmagasabb szintű kártya mutatja az aktuális forduló számát. A 7. fordulóban az alkalmazottpakli elfogy az utolsó 4 kártya felfordítása után.



### C) Új nyersanyaglapkák

Töltsétek fel az összes üres mezőt a 3 raktárrészben, a nyersanyagpakliból véletlenszerűen húzott, képpel felfelé fordított lapkákkal.

Ha az előző fordulóból maradt nyersanyaglapka, akkor az az adott mezőn marad. Ha az összes nyersanyaglapka elfogyott, akkor keverjétek össze a dobott nyersanyaglapkákat, és képezetek belőlük képpel lefelé fordított új paklikból. (Ha ezekből az új paklikból sem lehet minden mezőt feltölteni, akkor azok üresen maradnak.)



### D) Új ruhalapkák

Töltsétek fel a műhely ablakmezőit ruhalapkákkal (a tervrajz oldalukkal felfelé) következőképpen:

1. Ha az előző fordulóból maradt ruhalapka a 2 jobb szélső ablakmezőn (sötét színű és 0 jellel van megjelölve), akkor ezeket a ruhalapkákat először dobjátok a dobópakliba.
2. Ha bármelyik másik ablakmezőn maradt ruhalapka, akkor ezeket mozgassátok jobbra, míg a műhely jobb oldala feltöltődik.
3. Végül töltsétek fel a Műhely összes üres ablakát a vászonzsákból véletlenszerűen húzott ruhalapkákkal. Ügyeljenek arra, hogy az összes kitett ruhalapának a tervrajz oldala legyen felfelé. Ha a vászonzsák kiürült, akkor a dobópakliból tegyétek vissza a zsákba a ruhalapkákat, és keverjétek össze őket. (Ha a vászonzsákba visszatett ruhák sem töltik fel teljesen a műhely ablakait, akkor a bal szélső mezők üresen maradnak.)



## 2. fázis: 3 kézben tartott kártya kiválasztása

Minden játékos egyszerre és titokban kiválaszt 3 alkalmazottkártyát az alkalmazott-talonjának összes kártyájából (a képpel lefelé fordított pakli a játékos táblája bal szélső mezője alatt).

Vegyétek a kezetekbe a kiválasztott 3 alkalmazottkártyát, az alkalmazott-talon megmaradt kártyáit tegyétek vissza képpel lefelé a játékos táblák bal szélső mezője alá.

A **második forduló**tól a következőket is vegyétek figyelembe:

Ha 3 alkalmazottkártyánál kevesebb van egy játékos talonjában, akkor először ezeket vegye a kezébe. Ezután készítsen egy új alkalmazott-talont a dobópaklijából (a képpel felfelé lévő pakli a játékos tábla jobb szélső mezője alatt) úgy, hogy a teljes dobópaklit átteszi képpel lefelé fordítva a játékos táblájának bal szélső mezője alá. Végül ezekből a kártyákból válasszon ki még annyi lapot, hogy összesen 3 kártya legyen a kezében.

Ha pontosan 3 kártyája van a játékosnak az alkalmazott-talonjában, akkor nincs más választása, ezeket kell a kezébe vennie.

**Fontos:** Ez esetben ne hozzon létre egy új alkalmazott-talont a dobópaklijából. Helyette ezt a **következő forduló** második fázisa elején tegye meg.

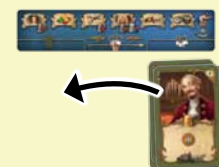
**Példa** (második forduló folytatás):

**Misinek** 3 kártyát kell az alkalmazott-talonjából a kezébe vennie.

Mivel már csak 2 kártyája maradt itt, ezt a 2-t kézbe kell vennie.



Ezután fogja a dobópakliját, megfordítja, és leteszi új alkalmazott-talonnak a játékos táblája bal szélső mezője alá.



Ezután kiválaszthatja az új alkalmazott-talonja bármelyik lapját 3. kártyának a kezébe.



### 3. fázis: Akciók végrehajtása

A kezdőjátékoskal kezdve, és az óramutató járásának megfelelően haladva a körében minden játékosnak pontosan **1 kártyát kell kijátszania a kezéből** (amennyiben még van neki). A kijátszott kártyával végrehajthat **1 fő akciót**. A kijátszott kártya esetleg adhat neki valamilyen bónuszt is. Amint az összes játékosnak elfogyott a kezéből a lap, a fázis véget ér.

Az, hogy a lehetséges 6 fő akcióból melyiket hajthatja végre a játékos, függ a kijátszott kártyára **rajzolt alkalmazotttól**:

**Mester**  
(jel: arany gyűszű)



↓

a 6 akció bármelyikét végrehajthatja


**Segéd**  
(jel: ezüst gyűszű)



↓

**nem** hajthatja végre az "Új alkalmazott felvétele" akciót

**Tanonc**  
(jel: sárgaréz gyűszű)



↓

**nem** hajthatja végre:

- a Királynő kegyének megszerzése akciót
- a Ruhakészítés akciót
- az Új alkalmazott felvétele akciót

**Miután** (és csak utána) a játékos végrehajtotta a fő akcióját, használhatja az **alkalmazottbónuszt**, ami a kijátszott kártya alsó felén van feltüntetve. Azonban a játékos mindig dönthet úgy, hogy nem hajtja végre a fő akciót és/vagy a bónuszakciót.

A köre végén a játékos az alkalmazottkártyát képpel felfelé a játékos-táblájának a jobb szélső mezője alá teszi, a dobópaklijára. Ezután a következő játékos köre jön.



#### Megjegyzés:

→ Az alap alkalmazottkártyák mesterének nincs bónusza.

→ A 6-os szintű alkalmazottkártyák közül a tanonckártyán egy korona van, és piros a bónusz háttere.

A játékos ezeknek a kártyáknak a bónuszát nem használhatja a játék során, csak a végső értékelésnél fejt ki hatását.



Az összes bónusz részletes leírását a 8. oldalon találjátok.

#### A 6 fő akció:



#### 1. Királynő kegyének megszerzése

(Mesterrel és segéddel hajtható végre.)

Ha a kegykártya még a játéktábla kegymezője mellett fekszik, akkor a játékos elveszi, és maga elé teszi. Ezután azonnal kap 5 livre-t a bankból.

A következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos. (Ezt az akciót 1 játékos hajthatja végre minden fordulóban, akár az aktuális kezdőjátékos is.)

A játék végén 3 presztízspontot kap az a játékos, akinél a kegykártya van.



#### 2. Nyersanyagyszerzés

(Mesterrel, segéddel vagy tanonccal hajtható végre.)

A játékos **1** nyersanyaglapkát szerezhet a raktár bármelyik részéből. A lapkáért a játékosnak az adott **részen** látható lapkák számától függően kell livre-t fizetni.

- Ha 3 vagy 4 lapka van azon a részen, akkor 2 livre jár a banknak.
- Ha 2 lapka van, akkor 1 livre jár a banknak.
- Ha a lapka az utolsó volt azon a részen, akkor ingyen megkapja.

Miután a játékos kifizette a lapkát, azonnal el kell döntenie, hogy:

a) képpel lefelé maga elé teszi a lapkát (lehetővé téve, hogy a lapka selyembáláit később használja fel),

VAGY

b) eldobja a lapkát a képpel felfelé lévő nyersanyag-dobópakliba, hogy az általános talonból annyi fonál- és/vagy csipkejelzőt szerezzen, amennyi a lapka alsó felén látható.

**Megjegyzés:** A jelzők közé rajzolt pluszjel mindig azt jelenti, hogy mindkettőt megkapja, a perjel pedig, hogy csak az egyiket kapja meg.

- A nyersanyaglapkák a játékos előtt képpel lefelé vannak. Azonban kérésre meg kell mondani, hogy mennyi lapkája van a játékosnak.
- A fonál- és csipkejelzőket publikusan kell tárolni.
- Ha a raktár egyik részében sem marad nyersanyaglapka, akkor a játékos nem hajthat végre Nyersanyagyszerzés akciót.



#### Példa:

**Misi** egy tanoncot játszik ki, és azt a nyersanyaglapkát akarja megszerezni a raktárból, amin 2 zöld selyembála van. Mivel 3 nyersanyaglapka van a raktár azon a részén, ezért 2 livre-t kell befizetnie a bankba, majd elveszi a lapkát.

Most el kell döntenie, hogy:

a) képpel lefelé maga elé teszi a lapkát (így később felhasználhat 2 zöld selyembálát), VAGY

b) eldobja a lapkát, és vagy 1 fonáljelzőt vagy 1 csipkejelzőt szerez az általános talonból.

Úgy dönt, hogy megtartja a selymet, és képpel lefelé maga elé teszi a lapkát.



### 3. Ruhakészítés

(Mesterrel és segéddel hajtható végre.)

A játékos elkészíthet 1 ruhát a műhelyben láthatóak közül. Ehhez ki kell fizetnie a ruha felett látható árat (0 - 8 livre) a banknak. Ezután be kell adnia a lapkán látható nyersanyagokat: selyembála(k) + fonáljelző(k) / csipkejelző(k).

A játékos beadhat több nyersanyaglapkát is, hogy meglegyen a szükséges bálák száma és típusa, azonban a felesleges bálák elvesznek. A felhasznált nyersanyaglapkák képpel felfelé a nyersanyag-dobópaklira kerülnek.

Néhány ruhalapkán látható egy arany gyűszű is. Ezeket csak a mesterrel lehet elkészíteni.



**Fontos:** A játékos előtt lévő képpel lefelé fordított nyersanyaglapkákról csak a selyembálákat lehet felhasználni. Minden szükséges fonalat és csipkét fajelzőkben kell beadni az általános talonba.

Miután a játékos kifizette a szükséges pénz- és nyersanyagmennyiséget, elveszi a ruhalapkát az ablakmezőről, és azonnal el kell döntenie, hogy:

a) kikölcsönzi a ruhát egy vendégnek a bálra

VAGY


b) eladja pénzért.


#### a) A ruha kikölcsönzése:

A játékos a ruhalapkát a kölcsönzés oldalára fordítja, és leteszi valamelyik **szabad vendégmezőre** a játéktábla 5 terméké egyikébe (a terasz szagattott mezőire nem kerülhet). Minden teremben a középső díszes vendégmezők a mester vendégmezők. A játékos csak akkor tehet ruhalapkát egy mester vendégmezőre, ha azt egy mesterrel készítette (az nem számít, hogy a lapka tervrajz oldalán látható-e gyűszű vagy sem).


Miután a játékos letette a lapkát egy vendégmezőre, tegye rá egyik tulajdonjelzőjét. A játék végén a lapkán látható presztízspontot kapja érte.

Ha a vendégmezőn (amire a lapka került) **bónusz jutalom** látható, akkor azt is azonnal megkapja a játékos:

 A bankból a feltüntetett livre összeget szerzi a játékos.

 1 fonáljelzőt kap a talonból.

 1 csipkejelzőt kap a talonból.

 Ha van, akkor 1 nyersanyaglapkát **ingyen** elvehet a raktár bármelyik részéből. A játékosnak rögtön el kell döntenie, hogy selyemként megtartja, vagy eldobja, és megkapja az ábrázolt fonalat és/vagy csipkét.

#### b) A ruha eladása

A játékos azonnal megkapja a lapka bal oldalán látható livre összeget a bankból. Ezután a ruhalapka a ruhalapkák dobópaklijára kerül.

→ Ha már nincs ruha a műhelyben, akkor nem lehet Ruhakészítés akciót végrehajtani.

→ Ha ruhakészítéskor nincs elérhető vendégmező, akkor a játékosnak el kell adnia a ruhát.

#### Példa:

Elkészíti a sárga ruhát, **Misi** ezért kijátssza egy mesterét (mivel a gyűszű azt mutatja, hogy csak mester készítheti el).

Először befizet a bankba 4 livre-t.

Azután bead

1 Csipkejelzőt

és

3 bála sárga selymet (a piros bála elveszik).



### 4. Új alkalmazott felvétele

(Csak mesterrel hajtható végre.)

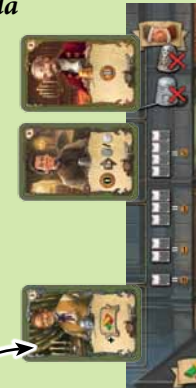
A játékos 1 alkalmazottkártyát szerezhet a játéktábla munkaerő-felvételi mezői mellett felfedett kártyákból. A kártyáért az aktuális látható kártyák számától függően kell pénzt fizetni:

- Ha 4 kártya van ott, akkor 5 livre-t kell a banknak fizetni.
- Ha 3 kártya van ott, akkor 3 livre-t kell a banknak fizetni.
- Ha 2 kártya van ott, akkor 1 livre-t kell a banknak fizetni.
- Ha ez a kártya az utolsó, akkor ingyen jut hozzá a játékos.

Miután kifizette a játékos az alkalmazottkártyát, **a kezébe** veszi azt. Ez azt jelenti, hogy a játékos kap egy, a forduló későbbi körében kijátszható kártyát. (Emiatt a játékosoknak különböző számú köre lehet egy fordulóban.)

→ Ha már nincs elérhető felfedett alkalmazottkártya, akkor a játékos nem választhatja ezt az akciót.

#### Példa



**Misi** kijátsszik egy mestert, és fel akarja bérelni a segédet. Mivel még 3 alkalmazottkártya látható, ezért 3 livre-t fizet a banknak. Ezután a felbérelt segédet a kezébe veszi.



### 5. Alkalmazott elküldése

(Mesterrel, segéddel vagy tanonccal hajtható végre.)

A játékos az alkalmazottkártyáját eltávolítja a játékból. Úgymond, az alkalmazott a királyi udvarba kapott meghívást egy munkára.

Ezért a játékos annyi pénzt kap a banktól, amennyit az adott alkalmazottkártya alján lévő szekér mutat:

• 10 livre-t egy mesterért



• 7 livre-t egy segédért



• 4 livre-t egy tanoncért.



**Fontos:** Miután a játékos megkapta a pénzt, még használhatja a kártya **alkalmazottbónuszát**. Csak ezután **távolítja el** a kártyát a játékból (visszakerül a dobozba).

**NAGYON FONTOS:** A játékos ugyanúgy elküldheti a saját színű alkalmazottjait, mint a felbérelteket. Azonban **nem** küldhet el alkalmazottat, ha csak 4 alkalmazottkártya van az alkalmazottpaklijában. Ez a korlát egyformán érvényes a fő akcióra, és az alkalmazottbónuszra (lásd a 8. oldalon) is, azaz a játékos semmilyen akcióval nem csökkentheti 4 alá az alkalmazottpakliját. Mivel a mesterek nagyon fontosak, ezért azt javasoljuk, hogy az utolsó mestert ne küldd el az alkalmazottpakliból.



## 6. Dekoráció finanszírozása

(Mesterrel, segéddel vagy tanonccal hajtható végre.)

Pénzbefektetés a bál dekorációjába presztízspontot ad a játékosnak a játék végén, vagy a Bevételek begyűjtése fázisban kiegészíti a bevételét.

A játékos 1 dekorációt finanszírozhat, ha leteszi 1 tulajdonjelzőjét a játéktábla egy szabad dekorációs mezőjére (tűzijáték, zenészek, szobor, szökőkút). Ezért a választott mezőn látható összeget kell befizetnie a bankba.

A játékos a játék végén a dekorációs mező mellett látható presztízspontot kapja jutalmul.

Nincs korlátozva az egy játékos által a játék során megszerezhető dekorációs mezők száma.

Ez alól kivételt képez a szökőkút. A szökőkút:



- egy felső sorból és
- egy alsó sorból áll.

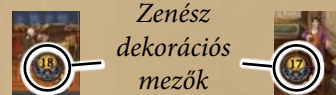
Egy játékos **csak** 1 dekorációs mezőt foglalhat el soronként.

**Példa:**

**Misi** 10 livre-t fizet a banknak, és leteszi egy tulajdonjelzőjét erre a dekorációs mezőre.



Tűzijáték dekorációs mezők



Zenész dekorációs mezők



Szobor dekorációs mezők



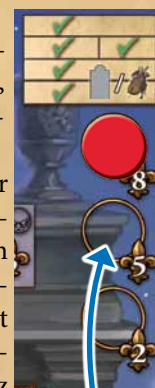
Szökőkút dekorációs mezők

## “Összes terem” bónusz

Amint sikerül a játékosnak mind az 5 teremben jelen lennie, azonnal leteszi 1 tulajdonjelzőjét az “Összes terem” bónusz legértékesebb, még szabad mezőjére.

A játékos akkor van jelen egy teremben, ha van legalább 1 tulajdonjelzője az adott teremben egy ruhán vagy zenész dekorációs mezőn.

(Egy játékos sem foglalhat el 1 mezőnél többet az “Összes terem” bónusz mezőiből.)



## 4. fázis: Bevételek begyűjtése

Ha már egy játékosnak sem marad kijátszható kártya a kezében, akkor az Akciók végrehajtása fázis véget ér, és a játékosok begyűjtik a bevételeiket.

Minden játékos alapbevételként 5 livre-t kap.



Akinek van tulajdonjelzője egy **szökőkút** dekorációs mezőn, az még **plusz** bevételhez jut:

- A szökőkút **felső sorában** lévő minden tulajdonjelző annyi livre-t ad a tulajdonosainak, **amennyi dekorációs mezőt** elfoglalnak a tulajdonjelzői a játéktáblán (beleértve a szökőkút dekorációs mezőit is, és nem beleszámítva a “Összes terem” bónusz mezőit).
- A szökőkút **alsó sorában** lévő minden tulajdonjelző annyi livre-t ad a tulajdonosainak, **amennyi ruhát** letett a játéktáblára (azaz amennyi tulajdonjelzője van ruhákon).

Ezután a következő forduló 1. fázisa következik: Az új forduló előkészítése.

**Példa:**

**Gábor** az alapbevétel 5 livre-jét kapja. (Nincs jelzője a szökőkúton.)

**Éva** 8 livre (5 + 3) bevételt kap. Van egy jelzője a szökőkút alsó sorában, ami plusz 3 livre-hez juttatja (3 ruhája van a játéktáblán).

**Misi** 9 livre (5 + 3 + 1) bevételt kap. Van egy jelzője a felső sorban, ami plusz 3 livre-hez juttatja (mivel 3 dekorációt finanszírozott), és van egy jelzője az alsó sorban, ami plusz 1 livre-t ad neki (1 ruhája van a játéktáblán).



## A játék vége



A játék a 7. forduló Bevétel begyűjtése fázisa után véget ér (amelyikben az általános alkalmazott-talon teljesen elfogy). Ezután eljön a bál éjszakája, és a **végso értékelés** következik. (A végso értékelés általános jele a korona.)



Használjátok a Végso értékelés áttekintőkártyát annak érdekében, hogy a végso értékeléskor az elemeket a megfelelő sorrendben értékeljétek.

1. Először minden 10 livre-ért, amit visszaad a játékos a banknak, kap 1 presztízspontot. (Ami megmarad, azt tartásotok meg a holtversenyek eldöntéséhez.)

2. Ezután a játékosok az alkalmazottpaklijuk minden olyan alkalmazottkártyája utáni megkapják a bónuszokat, amin van egy korona, és a bónusz háttére piros (lásd a bónuszok részletes leírását a 8. oldalon).

Ha valakinél ott van a kegykártya, akkor kap érte 3 presztízspontot.



3. Ezt követi a játéktábla részeinek értékelése a következő sorrendben:

#### A) Többség értékelése mind az 5 teremben

Mind az 5 teremben azok a játékosok kapnak presztízspontot, akiknek a legtöbb és a második legtöbb ruhája van az adott teremben. A presztízspontok számát az egyes termek jobb felső sarkában lévő színes téglalap mutatja: A legtöbb ruhával rendelkező játékos a perjel előtti pontot kapja, a második legtöbb ruhával rendelkező játékos a perjel utáni pontot.



Holtverseny esetén az lesz előnyben, akinek az adott teremben több ruhája van **mester vendégmezőn**. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor közülük az nyer, akinek az adott terem zenész dekorációs mezőjén van jelzője. Ha nincs ilyen köztük, akkor a holtversenyben állók mindegyike megkapja a perjel bal oldalán látható összes pontot (ekkor más már nem kap pontot ezért a teremért).

**Speciális szabály 2 játékos esetére:** Mind az 5 teremben csak a legtöbb ruhával rendelkező játékos kap presztízspontot. A második legtöbb ruháért nem jár presztízspont.



**Példa:**

**Éva** 3 presztízspontot kap.

**Gábor** 1 presztízspontot kap.

**Éva** és **Gábor** közt holtverseny van a többség tekintetében. A holtversenyt **Éva** nyeri, mivel több ruhája van mester vendégmezőn (1), mint **Gábornak** (0).

#### B) Többség a tűzijátéknál

A játékosok számától függően a **tűzijáték dekorációs mezőkön** többségben lévő tulajdonjelzők tulajdonosa 7 vagy 6 presztízspontot kap, a második legtöbb tulajdonjelzővel rendelkező játékos pedig 3 vagy 2 pontot. Holtverseny esetén az nyer közülük, aki a nagyobb pénzértékű tűzijáték mezőre tette a jelzőjét (jobb széléhez közelebb).



**Speciális szabály 2 játékos esetére:** Csak a legtöbb jelzővel rendelkező játékos kap presztízspontot a tűzijáték dekorációs mezőkön. A második legtöbb tulajdonjelzőért nem jár pont.



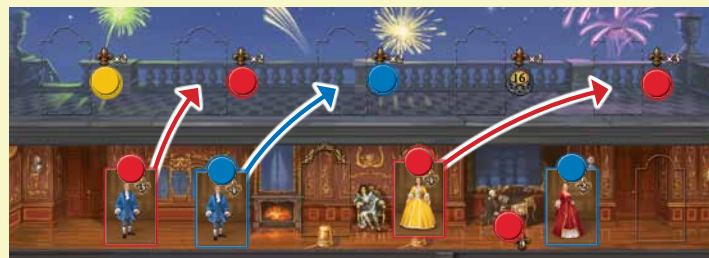
**Példa:**

**Gábor** 6 presztízspontot kap.

**Misi** kapja a 2 presztízspontot, mivel ő nagyobb pénzértékű tűzijáték dekorációs mezőt foglal el, mint **Éva**.

#### C) Tűzijáték nézése a teraszról

Minden olyan tűzijáték dekorációs mezőre, amin van a játékosnak tulajdonjelzője, átteheti 1 ruháját a **Király terméből** (a terasz alatti teremből). Egyszerűen csak tegyék át a tűzijáték dekorációs mező melletti szaggatott terasz vendégmezőre. Ha kevesebb ruhája van a játékosnak a Király termében, mint amennyi jelzője van a tűzijátékon, akkor a plusz mezők üresek maradnak a teraszon. Ha több ruhája van a Király termében, mint tulajdonjelzője a tűzijátékon, akkor választania kell, hogy melyiket teszi át. A megmaradt ruhák a Király termében maradnak.



#### D) Szobrok

A játékos mindegyik tulajdonjelzője, ami a **szobor dekorációs mezőkön** van, a játéktáblán található különböző fő színekből (sárga, zöld, piros, kék) álló 1 sor ruháért ad presztízspontot.

Minden fő szín 2 presztízspontot ad (így a játékos maximum 8 presztízspontot kaphat 1 sorért).

**Fontos:** Ha a játékos 1-nél több szobor dekorációs mezőt foglal el, akkor minden mezőért különböző ruhasort kell elszámolnia (azaz 1 ruhát csak 1 sorba lehet elszámolni).

**Példa:**

**Misinek** összesen 2 jelzője van szobor dekorációs mezőn, 7 ruhája van összesen a játéktáblán. Összeállít 1 sort 4 különböző színű ruhából, amiért 8 presztízspontot kap. A második szobor dekorációs mezőért e 4 ruha közül egyet sem számíthat be újra, így a másik ruhasor csak 2 színből áll, amiért 4 presztízspontot kap.



#### E) Tulajdonjelzők értékelése

Végül presztízspont jár a ruhákért, dekorációs mezőkért és az "Összes terem" bónuszért. Ezt az aktuális kezdőjátékos kezdi, és **egyesével** leveszi a tulajdonjelzőit a játéktábláról. A tulajdonjelzők többsége egy presztízspont-értékre mutat a jobb alsó részénél. Ezeket a presztízspontokat adjátok össze, ahogy veszitek le a jelzőket. Ha a teraszon található ruháról vesztek le jelzőt, akkor az adott ruha presztízspont-értékét többszörözi meg a jobb oldalon álló szorzó (x2 vagy x3). Miután az összes jelzője lekerült, a játékos megkapja a presztízspontjai teljes összegét. Ismételjétek meg ezt az eljárást az óramutató járása szerint haladva minden játékosal.



Az a játékos nyer, akinek a végső értékelés után a legtöbb presztízspontja van. Holtverseny esetén az nyer, akinek közülük több pénze maradt.

