

ROCCOCO

ÉDITION DELUXE



RÈGLES



BIENVENUE À LA PÉRIODE DU ROCOCO.

LOUIS XV RÈGNE EN FRANCE ET LE SUMMUM DE LA MODE, C'EST D'ASSISTER À SES SOMPTUEUX BALS OÙ LES GRANDES PERSONNALITÉS S'HABILLENT DE ROBES EXTRAVAGANTES ET DE COSTUMES FANTAISISTES. ELLES SONT TOUTES DÉSIREUSES DE SE SURPASSER EN ÉLÉGANCE ET EN GRÂCE. DANS QUELQUES SEMAINES, LOUIS XV ORGANISE LE DERNIER GRAND BAL DE LA SAISON ET TOUT LE MONDE VOUS DEMANDE DE LUI FOURNIR UNE ÉLÉGANTE VESTE PAR-CI, UNE SOMPTUEUSE ROBE PAR-LÀ, OU MÊME UNE PETITE SOMME POUR FINANCER LE GRAND FEU D'ARTIFICE. VOUS VOUS RENDEZ VITE COMPTE QU'IL NE S'AGIT PLUS SIMPLEMENT DE VOTRE SERVICE DE TAILLEUR, MAIS BIEN DE VOTRE PRÉSENCE AU BAL LE PLUS PRESTIGIEUX DE L'ÉPOQUE ET DE LA POSSIBILITÉ D'ACQUÉRIR UNE RENOMMÉE ET UN PRESTIGE FABULEUX.

BUT DU JEU

Dans *Rococo Édition Deluxe*, vous êtes le propriétaire d'une illustre maison de couture qui s'efforce d'accroître son prestige. À chaque tour, vous jouez une carte commis qui vous permet d'accomplir une tâche, comme engager un nouvel employé dans votre équipe, confectionner des robes exquises et des costumes élégants à louer ou à vendre, ou financer certaines des nombreuses décorations. Cependant, vos employés ne peuvent pas accomplir n'importe quelles tâches, vous devez donc planifier soigneusement la manière dont vous les dirigez, d'autant plus que chaque commis accorde un bonus unique - dont certains générant du prestige.

Le grand bal se terminera après 7 manches par un feu d'artifice grandiose et un décompte final. Vous gagnerez des points de prestige pour les robes et costumes somptueux que vous aurez loués aux invités du bal, pour certains bonus de commis et pour les décorations de fête que vous aurez financées. Celui qui aura recueilli le plus de prestige à la fin de la partie l'emportera.

CONTENU DU JEU DE BASE

LES CARTE

Chacune avec une face réalisation et une face location



Le côté réalisation montre le motif :

- 1 Exigence de Maître
- 2 Les ressources nécessaires à la fabrication de la tenue de bal
- 3 La couleur de la tenue
- 4 La valeur de la tenue (6 à 28 Louis d'or)
- 5 La valeur en points de prestige de la tenue (2 à 4 points)



Le côté location montre :

- 5 La valeur en points de prestige de la tenue de bal finie (2 à 4 points)
- 6 Une Dame en robe bleue ou verte, **OU** un gentilhomme en veste rose ou orange

Remarques :

- Le terme « tenue de bal » désigne à la fois les robes des dames et les vestes des gentilshommes.
- Même si certains motifs peuvent inclure une deuxième couleur, chaque tenue de bal n'a qu'une seule couleur principale (la couleur de la jupe ou de la veste de la tenue de bal).
- Les robes bleues et les costumes roses sont courants (13 tuiles chacune), tandis que les robes vertes sont peu communes (10 tuiles) et les costumes orange sont rares (6 tuiles).

LES CARTE

La création de la pioche des commis



Maître



Compagnon



Apprenti



- 1 Niveaux (I à VI)
- 2 Type de commis (Maître, Compagnon, Apprenti)
- 3 Bonus du commis
- 4 Louis d'or gagnés par la délégation du commis

5

1 dans chaque couleur et propriété de joueur



5 SUPPORTS EN PLASTIQUE POUR LES TUILES RESSOURCES



20

20 dans chaque couleur et propriété de joueur



5

1 dans chaque couleur et propriété de joueur - violet, noir, jaune, bleu, blanc. Veuillez noter que les jetons propriété (ci-dessus) et les pions de prestige sont identiques.



5

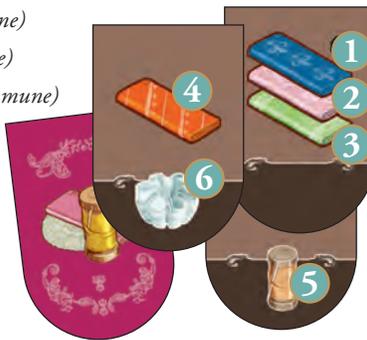
5 dans la couleur et propriété de chaque joueur, comme indiqué dans le coin supérieur droit



6

Chacune représente une combinaison des ressources disponibles :

- 1 Soie bleue (commune)
- 2 Soie rose (commune)
- 3 Soie verte (peu commune)
- 4 Soie orange (rare)
- 5 Fils
- 6 Dentelle



1



20

20 de valeur 1, 10 de valeur 5, 10 de valeur 10, 10 de valeur 20



1

1, 2 et 3 joueurs / 4 et 5 joueurs



6

12

OVERVIEW OF EMPLOYEE BONUSES			
Player Available Cards	Level 11 Cards	Level 19 Cards	Level 27 Cards
<ul style="list-style-type: none"> 1 Soie bleue (commune) 2 Soie rose (commune) 3 Soie verte (peu commune) 4 Soie orange (rare) 5 Fils 6 Dentelle 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Soie bleue (commune) 2 Soie rose (commune) 3 Soie verte (peu commune) 4 Soie orange (rare) 5 Fils 6 Dentelle 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Soie bleue (commune) 2 Soie rose (commune) 3 Soie verte (peu commune) 4 Soie orange (rare) 5 Fils 6 Dentelle 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Soie bleue (commune) 2 Soie rose (commune) 3 Soie verte (peu commune) 4 Soie orange (rare) 5 Fils 6 Dentelle

2

1 pour les tenues de bal et 1 pour les ressources



6



6



1

3



MISE EN PLACE DU JEU DE BASE (MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS)

Avant la première partie, retirez soigneusement les pièces en carton des planches prédécoupées.

- 1 Placez le plateau de jeu au milieu de la zone de jeu avec le côté visible correspondant au nombre de joueurs, comme indiqué par les chiffres en haut à gauche :



- 2 Placez le jeton « faveur de la Reine » sur l'espace indiqué.

- 3 Triez les 28 cartes commis par niveau I à VI.

Mélangez d'abord les 6 cartes de niveau VI et placez les face cachée pour constituer la pioche.

Mélangez ensuite les 4 cartes du niveau V et placez les face cachée sur la pioche.

Maintenant, faites de même pour les 4 cartes de niveau IV, puis les 4 cartes de niveau III et enfin les 4 cartes de niveau II.

Enfin, mélangez les 6 cartes pour le niveau I et placez-les sur la pioche. Cela constitue la pioche des nouveaux commis.

- 4 Placez toutes les tuiles tenue de bal dans le sac de tenues de bal, mélangez-les et placez le sac près de l'offre des tenues de bal.
- 5 Placez toutes les tuiles ressources dans le sac de ressources, mélangez-les et placez le sac près de l'offre des ressources.
- 6 Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondant à cette couleur :

- 1 plateau personnel
- 1 support en plastique pour les tuiles ressources
- 5 cartes commis de départ, placées face cachée dans la réserve des commis sur le côté gauche du plateau personnel.
- 20 jetons propriété
- 1 compteur Prestige
Placez le compteur Prestige sur la case 0 de la piste de score.

- 7 Au début de la partie, les cartes commis de chaque joueur commencent dans leur réserve de commis, face cachée à gauche du plateau personnel.

Au début de chaque manche, les joueurs prennent en main les cartes commis pour la manche à venir depuis cette réserve.

Lorsqu'une carte commis est jouée, elle est placée face visible dans la défausse des commis à droite du plateau personnel.

Le nombre total de commis de chaque joueur est composé des cartes de leur réserve de commis, de leur défausse de commis et de leur main.

- 8 Placez les Louis d'or à côté du plateau de jeu pour former la banque.
- 9 Installez la réserve générale de jetons fil et dentelle dans un endroit pratique près du plateau de jeu.
- 10 Donnez à chaque joueur comme réserve personnelle :
 - 15 Louis d'or
 - 1 jeton dentelle
 - 1 Jeton fil
- 11 Enfin, déterminez un premier joueur (*le dernier à avoir utilisé une aiguille et du fil*) et donnez-lui le jeton de premier joueur.

Remarques générales :

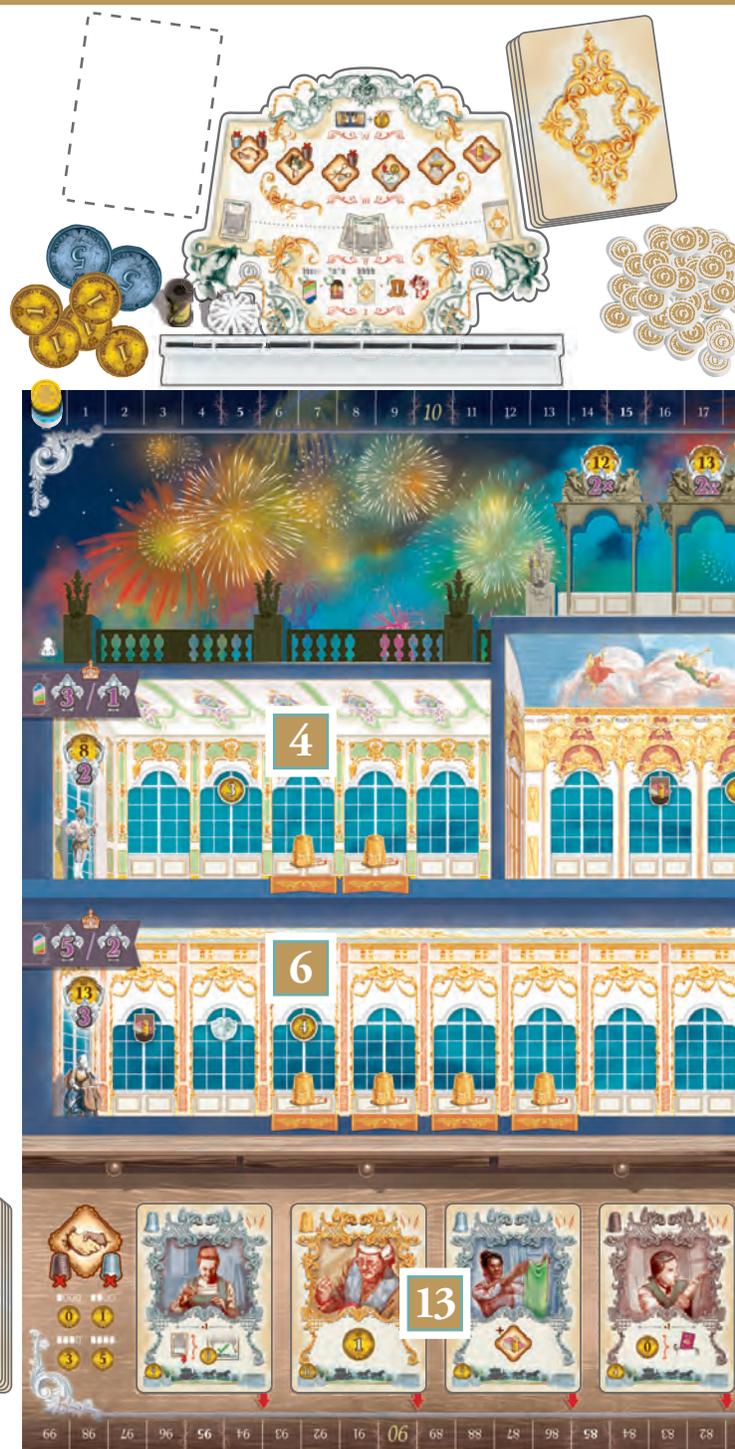
- Les jetons propriété, fil, dentelle et Louis d'or sont illimités. Utilisez un substitut si l'une de ces ressources s'épuise pendant la partie.
- Chaque fois que vous gagnez des points de prestige, avancez votre compteur de points de prestige sur la piste Prestige du nombre de cases approprié.
- Le nombre de Louis d'or que vous avez est une information publique. Vous ne pouvez pas cacher vos pièces.
- Les tuiles ressources sont gardées secrètes sur le support de chaque joueur afin que les autres joueurs puissent voir combien de tuiles ressources ils ont, mais pas quels rouleaux de soie ils ont.



LES TERMES SUR LE PLATEAU DE JEU

- 1 Zone Feu d'artifice
- 2 Cases bonus dans toutes les salles
- 3 Zone 1 : Salle royale
- 4 Zone 2 : Salle 2
- 5 Zone 3 : Salle 3
- 6 Zone 4 : Salle 4
- 7 Zone 5 : Salle 5
- 8 Décoration de la salle (*musiciens*)
- 9 Statues

- 10 Cuisine : Zone gauche (*revenus des décorations*)
- 11 Cuisine : Zone droite (*revenus de location des tenues de bal*)
- 12 Tiroir de ressource
- 13 Zone de recrutement
- 14 Faveur de la Reine
- 15 Atelier





1

1

2

3

5

9

7

10

11

2

14

12

15

11

8

9

8

5

4

5

PRINCIPES DU JEU

ROCOCO SE JOUE EN 7 MANCHES.

Chaque manche est composée de 4 phases :

PHASE 1 : PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE

PHASE 2 : CHOISIR 3 CARTES COMMIS

PHASE 3 : RÉALISER DES ACTIONS

PHASE 4 : RECEVOIR DES REVENUS

La partie se termine par un décompte final après la 7^e manche (lorsque la pioche des commis est vide).

PHASE 1 : PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE

A) FAVEUR DE LA REINE > PREMIER JOUEUR (à ignorer à la première manche)

Si un joueur a obtenu la faveur de la Reine à la manche précédente, il remet le jeton faveur de la Reine dans sa case sur le plateau en échange du jeton premier joueur (dé à coudre en or). Si personne n'a obtenu la faveur de la Reine à la manche précédente, le premier joueur reste le même.

B) CARTES DE NOUVEAUX COMMIS

1. Retirez du jeu toutes les cartes commis restantes de la manche précédente de la zone de recrutement.
2. Prenez les 4 premières cartes nouveau commis de la pioche et placez les face visible dans la zone de recrutement.

Remarque :

Dans les manches 1 à 6, le numéro de niveau le plus élevé révélé indique le numéro de la manche en cours. À la 7^e manche, la pioche des nouveaux commis sera épuisée une fois que les quatre dernières cartes de niveau VI auront été placées sur la zone concernée.

C) NOUVELLES TUILES RESSOURCES

Laissez les tuiles ressources restantes en place dans les tiroirs de ressource et remplissez les espaces vides avec de nouvelles tuiles ressources piochées au hasard dans le sac de ressources et placées face visible dans l'ordre de gauche à droite dans la zone. Si le sac de ressources est vide, remplacez dans le sac toutes les tuiles ressources utilisées et placées dans la zone de défausse des ressources et mélangez-les bien. Si les ressources sont épuisées, laissez les espaces restants vides dans la zone des ressources.



Carte commis
Numéro du niveau



D) NOUVELLES TUILES TENUE DE BAL

Remplissez les emplacements de l'atelier avec des tuiles piochées au hasard dans le sac de tenues de bal :

1. S'il reste des tuiles tenue de bal de la manche précédente dans l'atelier, d'abord défaussez dans la zone de défausse les tuiles tenue de bal des 2 emplacements les plus à droite [voir l'icône] s'il y en a.
2. Ensuite, déplacez toutes les autres tuiles restantes dans les emplacements à droite aussi loin que possible pour remplir les espaces vides de l'atelier.
3. Enfin, remplissez chaque emplacement vide restant de droite à gauche avec une tuile tenue de bal piochée au hasard du sac avec la face présentation visible.



Si le sac est vide, remplacez dans le sac toutes les tuiles de la défausse des tenues de bal et mélangez-les bien. Continuez ensuite à remplir les emplacements. Si les tuiles sont épuisées, laissez les espaces les plus à gauche de l'atelier vides.

PHASE 2 : CHOISIR 3 CARTES COMMIS

Chaque joueur choisit simultanément et secrètement 3 cartes commis parmi toutes les cartes qui se trouvent dans sa réserve de commis - la pile face cachée sur le côté gauche du plateau personnel.

Remarque :

Vous n'avez jamais besoin de mélanger votre réserve de commis.

Prenez les 3 cartes commis choisies dans votre main et remettez les cartes restantes dans votre réserve de commis face cachée sur l'espace gauche de votre plateau personnel.

À PARTIR DE LA DEUXIÈME MANCHE ET POUR LE RESTE DE LA PARTIE :

Si vous avez exactement 3 cartes dans votre réserve de commis, vous n'avez pas le choix, car vous devez prendre ces 3 cartes en main. Votre réserve de commis est maintenant vide et le reste jusqu'à ce que vous deviez choisir une autre carte (généralement la phase 2 de la prochaine manche).

Si vous avez 0, 1 ou 2 cartes dans votre réserve de commis, vous devez d'abord prendre toutes les cartes restantes en main.

Ensuite, déplacez toutes les cartes commis face visible de votre zone de défausse des commis (la pile face visible sur le côté droit de votre plateau personnel) vers la réserve des commis sur votre plateau personnel face cachée. Vous pouvez maintenant utiliser cette nouvelle réserve pour choisir autant de cartes que nécessaire pour atteindre exactement 3 cartes dans votre main.

Important :

Vous faites toujours une nouvelle réserve de commis à partir de vos commis défaussés, mais uniquement lorsque vous devez choisir une carte et que votre réserve de commis est vide - jamais avant ce moment !

EXEMPLE (À PARTIR DE LA 2^E MANCHE) :

Au début du tour, Ève doit choisir 3 cartes dans sa réserve de commis.

Comme il ne lui reste que 2 cartes, elle doit d'abord les prendre dans sa main.

Comme sa réserve de commis est maintenant vide et qu'elle doit encore choisir une carte, elle crée une nouvelle réserve de commis face cachée en prenant tous ses commis défaussés face visible sur le côté droit de son plateau personnel et les place face cachée à gauche de son plateau personnel. Elle peut maintenant choisir une carte de cette nouvelle réserve pour compléter sa main de trois cartes commis.



PHASE 3 : RÉALISER DES ACTIONS

En commençant par le premier joueur et en suivant dans le sens horaire, chaque joueur doit jouer à son tour exactement 1 de ses cartes de commis en main (*tant qu'il en a*). Le joueur peut alors réaliser 1 action principale. La carte jouée est placée face visible dans la pile de défausse commis sur le côté droit du plateau personnel. De plus, la carte jouée peut également accorder une action Bonus (*représentée dans la zone de bonus des commis sur la moitié inférieure de la carte*) qui est toujours réalisée après l'action principale. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes en main.

Remarque :

Engager de nouveaux commis prolongera le nombre de cartes que vous devez jouer pour la manche en cours.

Il y a 6 actions principales possibles que vous pouvez effectuer en fonction du niveau de qualification du type de commis représenté sur la carte que vous jouez.



MAÎTRE

(Dé à coudre et encadré doré) peut réaliser n'importe laquelle des 6 actions principales.



COMPAGNON

(Dé à coudre et encadré argent) ne peut pas réaliser une action. Engager un nouveau commis.



APPRENTI

(Dé à coudre et encadré cuivré) ne peut pas réaliser les actions. Engager un nouveau commis, Réclamer la faveur de la Reine ou Confectionner une tenue de bal.

Après, et seulement après, avoir réalisé (*ou passé*) votre action principale, vous pouvez utiliser l'action bonus des commis qui est représentée dans la zone bonus de la moitié inférieure de la carte. Vous pouvez toujours choisir de renoncer à l'action principale et/ou à l'action bonus.

Une fois que vous avez terminé votre action principale, utilisé un éventuel bonus de commis et que vous vous êtes défaussé de la carte face visible dans votre pile de défausse de commis, c'est au tour du joueur suivant.

Remarques :

- Les cartes commis de départ Maître n'ont pas d'action Bonus.
- Les cartes commis Apprenti de niveau 6 ont une icône de la Couronne et un bonus de commis sur du velours bleu dans la moitié inférieure de la carte. Ce bonus ne prend effet que lors du décompte à la fin de la partie. Il ne donne pas droit à un bonus pendant la partie.

Pour une description détaillée de tous les bonus, voir page 12 Aperçu des bonus des commis.

Les 6 actions principales sont :

1. RÉCLAMER LA FAVEUR DE LA REINE :

Ne peut être réalisée que par un Maître ou un Compagnon

Si le jeton faveur de la Reine est toujours disponible sur le plateau de jeu, prenez-le et placez-le sur votre plateau personnel et gagnez immédiatement 5 Louis d'or de la banque.

Au début de la manche suivante, prenez le jeton premier joueur et remettez le jeton faveur de la Reine sur le plateau de jeu. Vous serez le premier joueur à jouer pour la nouvelle manche.

Cette action ne peut être réalisée que par un seul joueur à chaque manche, que ce joueur soit déjà le premier joueur ou non.

Si vous avez le jeton faveur de la Reine en votre possession à la dernière manche, vous recevrez également 3 points de prestige lors du décompte final.



2. ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Peut être effectuée par n'importe quel commis

Vous pouvez acheter une tuile ressources d'un tiroir de votre choix dans la zone des ressources. Le coût est déterminé par le nombre de tuiles de ressources actuellement présentes dans le tiroir sélectionné.

- S'il y a 3 ou 4 tuiles dans le tiroir, la tuile coûte 2 Louis d'or.
- S'il y a 2 tuiles dans le tiroir, la tuile coûte 1 Louis d'or.
- S'il ne reste qu'une seule tuile dans le tiroir, la tuile est gratuite.

Immédiatement après avoir acheté la tuile, vous devez décider si vous voulez soit :

a) Placer la tuile dans votre support de tuiles ressources pour l'utiliser plus tard comme rouleaux de soie (comme indiqué sur le dessus de la tuile).

OU

b) Défausser la tuile dans la zone de défausse des ressources et recevoir immédiatement le fil et/ou la dentelle représenté(e) en bas de la tuile.

Remarque :

Un plus entre 2 ressources signifie que vous obtenez les deux.

Une barre oblique (slash) entre deux ressources signifie que vous ne pouvez en choisir qu'une seule.



Les tuiles ressources restent cachées sur votre support de tuiles ressources. Les adversaires peuvent savoir combien de tuiles ressources vous possédez, mais pas ce qui est représenté sur les tuiles. (*Le support ne limite pas votre nombre de tuiles.*)

Les jetons de fil et de dentelle sont des informations publiques et doivent rester visibles pour tous les joueurs.

S'il n'y a plus de ressources dans la zone des tiroirs de ressources, vous ne pouvez pas effectuer l'action Acquérir des ressources.

EXEMPLE :

Mike joue un Apprenti et veut acheter la tuile ressources dans la zone des tiroirs qui propose 2 rouleaux de soie rose. Comme il y a 3 tuiles dans ce tiroir, il paie 2 Louis d'or à la banque et prend la tuile.



Maintenant, il doit immédiatement décider de :

a) Placer la tuile Ressource sur son support de tuiles (qu'il peut ensuite utiliser comme 2 rouleaux de soie rose)

OU

b) Défausser la tuile et obtenir un jeton de 1 fil ou de 1 dentelle.

Il choisit de garder la soie et place la tuile cachée des autres joueurs sur le support en plastique de son plateau personnel.





3. CONFECTIIONNER UNE TENUE DE BAL

Ne peut être effectué que par un Maître ou un Compagnon

Vous pouvez personnaliser 1 tenue de bal à partir des modèles présentés dans l'atelier des tenues de bal. Pour ce faire :

- Vous devez payer le coût indiqué sous le modèle de tenue de bal (0-8 Louis d'or).

- Vous devez également défausser autant de ressources

correspondant à toutes celles représentées sur la tuile du modèle : rouleaux de soie, fil et dentelle.

- Vous pouvez vous défausser de plusieurs tuiles ressources pour obtenir la quantité de rouleaux de soie dont vous avez besoin pour chaque couleur ; toutefois, tous les rouleaux de soie en trop sur ces tuiles sont perdus.

- Défaussez toutes les tuiles et tous les jetons dans leur zone de défausse respective près du plateau de jeu.

Certaines réalisations indiquent un dé à coudre en or. Ces tenues de bal ne peuvent être confectionnées que si vous avez joué un Maître pour l'action Confectionner une tenue de bal.

Important :

Vos tuiles ressources cachées ne peuvent être utilisées que pour des rouleaux de soie. Vous devez déjà avoir devant vous les jetons de fil ou de dentelle nécessaires, car vous n'êtes pas autorisé à convertir vos tuiles ressources en ces éléments à ce moment-là.



EXEMPLE :

Pour fabriquer la tenue bleue, Mike joue un commis Maître (car la tenue indique un dé à coudre en or que seul un Maître peut confectionner).

D'abord, il paie 4 Louis d'or à la banque. Ensuite, il défausse 1 jeton de dentelle et 2 tuiles ressources pour 3 rouleaux de soie bleue (la balle verte en trop est perdue).



Après avoir payé les frais et défaussé toutes les ressources nécessaires, vous devez immédiatement décider si vous :

1. Louez la tenue à un invité qui assiste au bal
OU

2. Vendez la tenue de bal pour des Louis d'or.

1. LOUER LA TENUE DE BAL À UN INVITÉ QUI ASSISTE AU BAL

a. Retournez la tenue de bal du côté location et placez-la sur n'importe quelle case invité vide dans l'une des 5 salles du plateau (mais jamais sur une case du feu d'artifice).

b. Dans chaque salle, les tenues de bal ne peuvent être placées sur les cases réservées aux Maîtres invités (marquées d'un dé à coudre) que si la tenue a été confectionnée par un Maître tailleur, peu importe que la tuile présente un dé à coudre en or sur sa face réalisation.



c. Après avoir placé la tenue de bal sur une case réservée aux invités, placez 1 de vos jetons propriété sur la tuile. Les points de prestige indiqués sur la tuile seront attribués lors du décompte de fin de partie.

d. Si la case invité offre une récompense, vous la gagnez immédiatement lorsque vous placez la tenue de bal sur la case :

- Prenez dans la banque la somme indiquée en Louis d'or.
- Gagnez 1 jeton fil de la réserve.
- Gagnez 1 jeton dentelle de la réserve.
- Si possible, gagnez gratuitement 1 tuile ressource de n'importe quelle rangée de la zone des tiroirs des ressources. Vous devez décider immédiatement si vous souhaitez conserver la tuile dans votre réserve cachée sous forme de rouleau de soie ou si vous souhaitez gagner le fil et/ou la dentelle représentés.

2. VENDRE UNE TENUE DE BAL

a. Défaussez la tuile tenue de bal dans la zone de défausse et recevez des Louis d'or de la banque du montant indiqué sur la tuile.

Remarques :

- *S'il n'y a plus de tuiles tenue de bal dans les fenêtres de l'atelier, vous ne pouvez pas réaliser l'action Confectionner une tenue de bal.*
- *Si vous utilisez l'action Confectionner une tenue de bal et qu'il n'y a plus de places disponibles pour les invités, vous devez vendre la tenue de bal à la place.*



4. ENGAGER UN NOUVEAU COMMIS

Ne peut être réalisée que par un Maître

Vous pouvez engager une des commis qui se trouvent sur la zone de recrutement. Le coût de du recrutement d'un nouveau commis dépend du nombre de cartes actuellement présentes dans la zone :

- S'il y a 4 cartes dans la zone, payez 5 Louis d'or à la banque.
- S'il y a 3 cartes dans la zone, payez 3 Louis d'or à la banque.
- S'il y a 2 cartes dans la zone, payez 1 Louis d'or à la banque.
- S'il n'y a qu'une seule carte dans la zone, c'est gratuit.

Après avoir payé le coût, choisissez la carte commis de votre choix et mettez-la dans votre main.

Cela signifie que vous pouvez utiliser cette carte pour effectuer une autre action plus tard au cours de cette même manche.

(Engager un nouveau commis permet aux joueurs de réaliser plus de 3 actions au cours de la manche dans laquelle ils sont engagés.)

- S'il n'y a plus de cartes commis dans la zone de recrutement, vous ne pouvez pas réaliser l'action Engager un nouveau commis.



5. DÉLÉGUER CET EMPLOYÉ

Peut être réalisée par n'importe quel commis

Retirez du jeu le commis que vous venez de jouer pendant ce tour. *(Votre commis a été appelé à servir à la cour du Roi.)*

Lorsque vous déléguez un commis, vous recevez la quantité de Louis d'or indiquée près du chariot au bas de la carte commis.



MAÎTRE



COMPAGNON



APPRENTI

Important :

Après avoir reçu des Louis d'or pour avoir délégué un commis, vous pouvez maintenant utiliser l'action Bonus (sur le parchemin dans la moitié inférieure de la carte) une dernière fois avant que la carte ne soit retirée du jeu (remise dans la boîte).

TRÈS IMPORTANT :

Vous pouvez déléguer les commis de départ de votre couleur ainsi que les nouveaux commis que vous avez engagés pendant la partie. Cependant, vous devez toujours conserver un personnel d'au moins 4 cartes commis. Si vous n'avez que 4 commis, vous ne pouvez pas utiliser l'action Déléguer ni en tant qu'action principale ni via une action Bonus.

Les Maîtres sont très importants. Nous vous recommandons vivement de ne pas déléguer le dernier Maître de votre personnel.



6. FINANCER UNE DÉCORATION

Peut être effectuée par n'importe quel commis

Investir dans les décorations du bal peut augmenter vos revenus à chaque phase de collecte des revenus et vous permettra de gagner des points de prestige lors du décompte de fin de partie.

Vous pouvez financer 1 Décoration en plaçant 1 de vos jetons propriété sur une case Décoration vide sur le plateau de jeu.

- Décorations pour feux d'artifice ($\times 2$ Bonus & $\times 3$ Bonus)



- Décorations des cuisines (à gauche et à droite)



- Décorations de statues



- Décorations des salles (*musiciens*).



Lorsque vous placez un jeton propriété sur une décoration, vous devez payer à la banque le montant indiqué pour cette décoration. Vous recevrez les points de prestige indiqués sur la décoration lors du décompte de fin de partie.

Pendant la partie, vous pouvez financer autant de Décorations que vous le souhaitez, à l'exception de ce qui suit :

Vous ne pouvez financer que 1 seule Décoration dans chacun des deux côtés des cuisines :

- 1 Décoration dans la cuisine, à gauche
(*restauration pour le personnel, revenus pour les décorations*)
- 1 Décoration dans la cuisine à droite
(*restauration pour les invités, revenus pour les locations*)

BONUS POUR TOUTES LES SALLES

Vous êtes présent dans une salle dès que vous avez au moins un de vos jetons propriété sur une tenue de bal ou sur une décoration de musicien dans cette salle.

Dès que vous êtes présent dans chacune des 5 salles, placez immédiatement un de vos jetons propriété dans la case vide qui rapporte le plus pour le bonus « Toutes les salles ». Vous recevrez des points de prestige pour ce bonus lors du décompte de fin de partie. Le jeton propriété placé ici n'est pas une décoration et n'est jamais comptabilisé pour les décorations.

Aucun joueur ne peut occuper plus d'une case dans le Bonus « Toutes les salles ».



PHASE 4 : COLLECTE DES REVENUS



La phase de réalisation des actions se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

Tous les joueurs perçoivent alors des revenus.

Chaque joueur reçoit toujours un revenu de base de 5 Louis d'or.

Les joueurs ayant des jetons propriété sur les Décorations des cuisines reçoivent un revenu supplémentaire :

- Un jeton propriété sur le côté gauche de la cuisine rapporte à son propriétaire un nombre de Louis d'or égal au nombre de ses jetons propriété sur les décorations (*y compris celles de la cuisine*).
- Un jeton propriété dans la partie droite de la cuisine permet à son propriétaire de gagner un nombre de Louis d'or égal au nombre de ses jetons propriété sur les locations de tenues de bal dans les salles.

N'oubliez pas :

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton propriété sur chacun des deux côtés de la cuisine.

Les jetons propriété sur le Bonus « Toutes les salles » ne sont pas des décorations et ne comptent pas pour des revenus supplémentaires.

Important :

Vous recevrez également vos revenus à la fin de la 7e manche (dernière manche) avant le décompte des points de fin de partie.

Si ce n'était pas la 7e manche finale, commencez la manche suivante par la phase 1 - Préparation d'une nouvelle manche.

Sinon, passez au décompte de fin de partie.

EXEMPLE :

George (violet) ne perçoit que le revenu de base de 5 Louis d'or. (Il n'a pas de jetons propriété dans les cuisines).

Ève (noire) perçoit un revenu de 8 Louis d'or (5+3). Son jeton propriété dans la partie droite de la cuisine lui rapporte 3 Louis d'or supplémentaires (pour 3 tuiles tenue de bal sur le plateau).

Mike (bleu) perçoit un revenu de 9 Louis d'or (5+3+1). Son jeton propriété dans la partie gauche de la cuisine lui rapporte 3 Louis d'or supplémentaires (car il a financé 3 décorations, dont 2 dans la cuisine) et son jeton propriété dans la partie droite de la cuisine lui rapporte 1 Louis d'or supplémentaire (pour 1 tuile tenue de bal sur le plateau).



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la phase de collecte des revenus de la 7^e manche (lorsque la pioche des nouveaux commis est épuisée). Le Grand bal arrive maintenant à sa glorieuse conclusion et le décompte de fin de partie peut commencer.

Pour s'assurer que toutes les étapes du décompte sont effectuées dans le bon ordre, utilisez la piste de décompte de fin de partie.



La couronne désigne les éléments du jeu qui sont évalués lors du décompte de fin de partie.



1. Tout d'abord, chacun convertit les Louis d'or restants en points de prestige. Gagnez **1 point de prestige pour chaque tranche de 10 Louis d'or** que vous défaissez à la banque. (Gardez tout Louis d'or restant pour résoudre des égalités.)



2. Ensuite, évaluez les bonus des **cartes commis** de votre personnel (celles avec une couronne et un fond en velours bleu). Voir l'aperçu des bonus des commis à la page 12.

De plus, si vous avez le jeton « **Faveur de la Reine** », gagnez 3 points de prestige

Évaluez maintenant les bonus sur le plateau dans l'ordre suivant :



3. Majorité dans chacune des 5 salles

Dans chaque salle, les joueurs ayant le plus de locations de tenues de bal dans cette salle et ceux qui arrivent en deuxième position reçoivent des points de prestige.

Le nombre de points est indiqué dans la case de couleur de la salle : le joueur ayant le plus de tenues de bal reçoit le nombre de points de prestige le plus élevé et le joueur suivant ayant le plus de tenues de bal reçoit le nombre de points de prestige le plus faible.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de tenues de bal sur les places réservées aux invités principaux dans la salle l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité avec la décoration de musicien dans cette zone remporte l'égalité. En l'absence d'un tel joueur, tous les joueurs à égalité reçoivent la totalité des récompenses. S'il y a égalité pour la première place, personne ne reçoit les points de prestige pour la deuxième place dans ce domaine.

Règle spéciale pour 2 joueurs : Dans les salles, seul le joueur qui remporte la majorité dans chaque salle gagne des points de prestige. Personne ne reçoit de points de prestige pour la 2^e place.



4. Majorité des Feux d'artifice

Selon le côté du plateau, le joueur ayant le plus de décorations de feux d'artifice gagne 7 ou 6 points de prestige. Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de décorations de feux d'artifice gagne 3 ou 2 points de prestige. En cas d'égalité, le joueur dont le jeton propriété se trouve sur la décoration de feu d'artifice la plus chère (la plus à droite) remporte l'égalité.

Règle spéciale pour 2 joueurs : seul le joueur ayant le plus de décorations de feux d'artifice gagne des points de prestige. Personne ne reçoit de points de prestige pour la 2^e place.



5. Admirez le feu d'artifice sur le balcon

Chaque joueur peut désormais assigner 1 de ses tenues de bal de la salle royale à chaque décoration de feu d'artifice sur le balcon qu'il a financé. Il suffit de déplacer la tuile de tenue de bal avec votre jeton propriété de la salle royale vers la décoration de feux d'artifice financée. Si vous avez moins de tenues dans la salle royale que de décorations de feux d'artifice financées, les espaces vides seront ignorés. Si vous avez plus de tenues dans la salle royale que de décorations de feux d'artifice financées, vous pouvez choisir laquelle de vos tenues de bal doit y être déplacée. Les tenues de bal supplémentaires resteront dans la salle royale.



6. Statues

Pour chacun de vos jetons propriété sur une décoration de statue, vous gagnerez 2 points de prestige pour chaque couleur différente de vos tenues de bal sur le plateau jusqu'à 4 (bleu, rose, vert, orange). Cela signifie que vous pouvez gagner un maximum de 8 points de prestige par statue.

Important :

Si vous avez financé plus d'une statue, vous devez utiliser des ensembles de tenues de bal différentes de 4 couleurs maximum pour chaque statue. En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser la même tenue de bal sur plus d'une statue.

EXEMPLE :

Mike a un total de 2 jetons propriété sur les statues. Il a un total de 7 tenues de bal sur le plateau : un ensemble de 4 couleurs différentes, qui lui rapporte 8 points de prestige, un autre ensemble de 2 tenues de bal de couleur différente (bleue et verte), qui lui rapporte 4 points de prestige, et une troisième tenue de bal verte, qui ne peut pas être utilisée dans ce décompte.



7. Décompte des jetons propriété

Enfin, marquez des points de prestige pour tous les jetons propriété sur les tenues de bal, les décorations et le bonus « toutes les salles ». Commencez par le premier joueur. La plupart des cases occupées afficheront directement les points de prestige qu'elles fournissent en bas.

Pour compter les jetons propriété des tenues de bal dans la zone du feu d'artifice, multipliez les points de prestige de chaque tenue de bal par le facteur de décoration du feu d'artifice ($\times 2$ ou $\times 3$).

Le joueur qui a le plus de points de prestige après le décompte final gagne. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de Louis d'or restants gagne.

APERÇU DES BONUS DES COMMIS

CARTES COMMIS DE DÉPART

	Pas de bonus.
	Payez 1 Louis d'or pour obtenir un jeton dentelle ou fil : 1 seule fois.
	Effectuez 1 action supplémentaire Acquérir des ressources (quelle que soit votre action principale).
	Gagnez 2 Louis d'or de la banque.

CARTES COMMIS DE NIVEAU I

	Gagnez 1 Louis d'or de la banque.
	Délégué 1 commis de votre choix de votre personnel (y compris celui-ci). Utilisez le bonus de ce commis avant de retirer la carte de la partie. (Vous ne gagnez aucun Louis d'or pour avoir délégué ce commis.)
	Payez 1 Louis d'or pour prendre au hasard 1 ressource du sac. Comme d'habitude, gardez la tuile cachée pour la soie sur votre support ou défaussez-la immédiatement pour le fil/dentelle : 1 fois seulement.
	Effectuez 1 action supplémentaire Acquérir des ressources (quelle que soit votre action principale).
	Prenez au hasard, gratuitement, 1 ressource du sac. Comme d'habitude, gardez la tuile cachée pour la soie sur votre support ou défaussez-la immédiatement pour le fil/dentelle : 1 seule fois.
	Prenez gratuitement 1 jeton fil ou dentelle : 1 seule fois.

CARTES COMMIS DE NIVEAU II

	De la banque, gagnez 1 Louis d'or pour chacune de vos tenues de bal bleues et 2 Louis d'or pour chacune de vos tenues de bal vertes sur le plateau de jeu.
	Effectuez 1 action supplémentaire Confectionner une tenue de bal (quelle que soit votre action principale). Si vous confectionnez une tenue de bal nécessitant des rouleaux de soie bleues ou roses, vous pouvez utiliser 1 rouleau de soie de moins (bleue OU rose) pour compléter l'action. Vous ne pouvez pas confectionner une tenue de bal de Maître avec cette action.
	Délégué 1 commis de votre choix parmi votre personnel. Avant de retirer la carte du jeu, gagnez des Louis d'or de la banque en fonction du type de commis : Maître : 8 ; Compagnon : 5 ; Apprenti : 2 (vous ne pouvez pas utiliser le bonus de ce commis).
	Gagnez 1 point de prestige pour chaque série de 2 décorations que vous avez financée. (N'incluez pas le Bonus de toutes les salles.)

CARTES COMMIS DE NIVEAU III

	Gagnez 1 Louis d'or de la banque pour chaque décoration que vous avez financée. (N'incluez pas le bonus de toutes les salles.)
	Gagnez 1 point de prestige pour chaque série de 3 tuiles tenue de bal que vous avez sur le plateau de jeu.
	Effectuez 1 action supplémentaire pour financer une décoration (quelle que soit votre action principale) avec une remise de 5 Louis d'or.
	Gagnez des Louis d'or de la banque en fonction du nombre total de cartes de votre personnel. 5 ou 6 cartes : 2 Louis d'or ; 7 ou 8 cartes : 6 Louis d'or ; 9 ou 10 cartes : 10 Louis d'or ; 11 cartes ou plus : 14 Louis d'or.

CARTES COMMIS DE NIVEAU IV

	Gagnez des Louis d'or de la banque en fonction du nombre total de cartes de votre personnel. 5 ou 6 cartes : 1 Louis d'or ; 7 ou 8 cartes : 3 Louis d'or ; 9 ou 10 cartes : 5 Louis d'or ; 11 cartes ou plus : 7 Louis d'or.
	Effectuez 1 action supplémentaire « Confectionner une tenue de bal » (quelle que soit votre action principale). Si vous confectionnez une tenue de bal qui nécessite des rouleaux de soie verte, vous pouvez utiliser jusqu'à deux rouleaux de soie verte de moins pour réaliser l'action. Vous ne pouvez pas confectionner une tenue de bal de Maître avec cette action.
	Gagnez 2 Louis d'or de la banque pour chacune de vos tenues de bal roses et 1 point de prestige pour chacune de vos tenues de bal orange sur le plateau de jeu.
	Gagnez 1 Point de prestige pour chaque série de 4 Louis d'or que vous rendez à la banque (pas de limite).

CARTES COMMIS DE NIVEAU V

	Gagnez 1 Louis d'or de la banque pour chaque tenue de bal que vous avez sur le plateau de jeu.
	Gagnez 1 point de prestige pour chaque série de 2 décorations que vous avez financées. (N'incluez pas le bonus de toutes les salles.)
	Gagnez 1 point de prestige pour chaque série de 2 tenues de bals que vous avez sur le plateau de jeu.
	Défaussez n'importe quel nombre de tuiles ressource et gagnez des points de prestige pour les rouleaux de soie sur ces tuiles. 1 point de prestige pour chaque rouleau de soie orange ou verte et 1 point prestige pour toute combinaison de 2 rouleaux de soie rose et/ou bleue.



EXTENSION LA BOÎTE À BIJOUX

CARTES COMMIS DE NIVEAU VI

 } 

Gagnez 1 Point Prestige pour chaque série de 3 Louis d'or que vous rendez à la banque (*pas de limite*).

+  - 

Effectuez 1 action supplémentaire pour financer une décoration (*quelle que soit votre action principale*) avec une remise de 10 Louis d'or.

 5-6 : 
7-8 : 
9-10 : 
11+ : 

Bonus unique de fin de partie : Gagnez des points de prestige en fonction du nombre total de cartes dans votre personnel.
5 ou 6 cartes : 2 points de prestige ;
7 ou 8 cartes : 5 points de prestige ;
9 ou 10 cartes : 8 points de prestige ;
11 cartes ou plus : 11 points de prestige.

 +  } 

Bonus unique de fin de partie : Gagnez 3 points de prestige pour chaque série de 1 fil et 1 dentelle que vous défaussez (*sans limite*).

 : 

Bonus unique de fin de partie : Gagnez 3 points de prestige pour chaque série de 2 tenues de bal que vous possédez sur les cases Maître invité.

 +  : 

Bonus unique de fin de partie : Gagnez 2 points de prestige pour chaque série d'une robe de femme et d'un costume d'homme que vous avez sur le plateau de jeu (*indépendamment de leurs couleurs et de leur emplacement sur le plateau de jeu*).

L'extension *La boîte à bijoux* ajoute plus de variété au jeu :

- Cette extension introduit des colliers et des bagues que vous pouvez louer avec vos tenues de bal.
- Les nouveaux Apprentis spécialisés fixent effrontément des conditions avant de pouvoir être embauchés ; cependant, ils offrent de nombreux points de prestige.
- Vos employés peuvent désormais passer des épreuves pour acquérir de nouvelles compétences.

CONTENU

LE BIJOU



- 1 Zone de départ pour les épreuves et les tâches de Maître
- 2 Zones de départ et tâches de Compagnon
- 3 Décorations bijoux
- 4 Zones d'offre des bijoux

LES CARTES

(indiquées dans le coin supérieur droit)



9 NOUVEAUX MAÎTRES
(Niveau V)

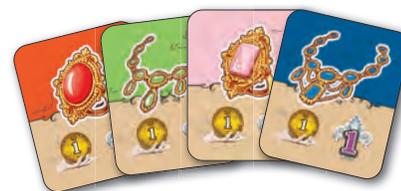


9 NOUVEAUX COMPAGNONS
(Niveau II)



10 APPRENTIS SPÉCIALISÉS
(Niveau 0)

LES BIJOUX



LE SAC



REMARQUE GÉNÉRALE :

Une pièce avec un chiffre blanc signifie : **gagnez** ce montant de Louis d'or de la banque.



Une pièce avec un chiffre noir signifie : **payez** ce montant de Louis d'or à la banque.



MISE EN PLACE

Suivez la mise en place du jeu de base avec les ajustements suivants :

- Après avoir placé le plateau de jeu au milieu de la zone de jeu (*étape de mise en place 1*), placez **le plateau bijoutier** le long du côté droit du plateau de jeu. Ensuite, placez les **24 tuiles bijoux** dans **le sac de bijoux** et mélangez-les. Placez ensuite le sac près du plateau de jeu. Chaque joueur place un de ses jetons propriété sur la zone de départ des épreuves du Compagnon.
- Lorsque vous préparez la pioche générale des commis (*étape de mise en place 3*), effectuez les changements suivants avec les cartes de niveau V et de niveau II :
 - o **Cartes commis de niveau V :**
Avant de mélanger les cartes de niveau V et de les placer face cachée sur la pile des commis, retirez les **2 cartes Maître** de niveau V du jeu de base et ajoutez-les aux **9 nouvelles cartes Maître** de la boîte à bijoux. Mélangez ces 11 cartes Maître et placez-les face cachée à côté de la *zone d'épreuves des Maîtres* du plateau bijoutier.
Puis, piochez 2 cartes de cette pile et mélangez-les face cachée avec les cartes restantes du jeu de base niveau V Apprenti et Compagnons. Ces 4 cartes sont maintenant placées face cachée sur le paquet général des commis comme cartes de niveau V.



o **Cartes commis de niveau II :**

Avant de mélanger les cartes de niveau II et de les placer face cachée sur la pile des commis : retirez les **2 cartes Compagnon** de niveau II du jeu de base et ajoutez-les aux **9 nouveaux Compagnons** de la boîte à bijoux. Mélangez ces 11 cartes Compagnon et placez-les face cachée à côté de la zone d'épreuves Compagnon du plateau bijoutier.

Puis, piochez 2 cartes de cette pile et mélangez-les avec le reste du jeu de base Apprenti et Maître Niveau II. Ces 4 cartes sont maintenant placées face cachée sur la pioche générale des commis comme les cartes de niveau II sur la pioche générale des commis.

- Mélangez les **10 Apprentis spécialisés** et distribuez **1 Apprenti** face cachée à chaque joueur. Remettez les Apprentis spécialisés en trop dans la boîte sans les regarder.
 - o Chaque joueur peut toujours regarder son propre Apprenti spécialisé, mais doit garder cette carte face cachée à côté de son plateau personnel. L'Apprenti spécialisé ne fait pas encore partie de la pioche de commis du joueur et ne peut être engagé que plus tard si le joueur remplit certaines conditions.

PRINCIPES DU JEU

Le jeu se déroule maintenant normalement. Cependant, l'extension prolonge certaines des phases et les options disponibles de certaines actions.

Ci-après, tous les ajouts et changements de règles sont présentés dans l'ordre dans lequel ils se produisent dans le jeu de base.

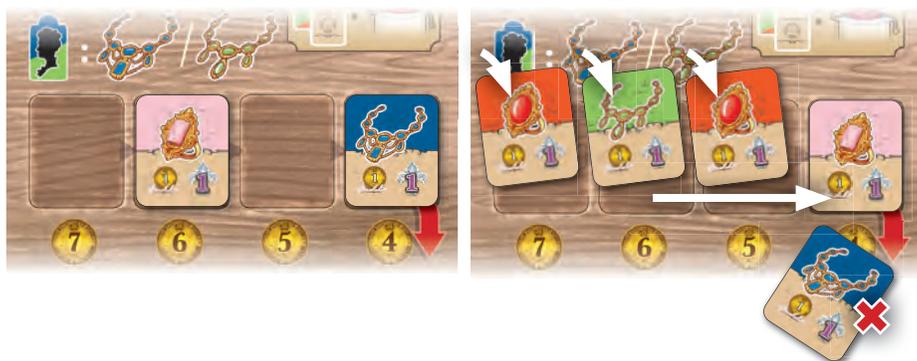
PHASE 1 : PRÉPARATION D'UNE NOUVELLE MANCHE

Cette extension ajoute une nouvelle étape E à la préparation habituelle :

E) Nouvelles tuiles bijoux

Remplissez les cases bijoux du plateau bijoutier avec des tuiles bijoux face visible piochées au hasard du sac des bijoux :

- 1) S'il reste une tuile bijoux de la manche précédente sur la case bijoux la plus à droite, défaissez cette tuile du jeu et remettez-la dans la boîte.
- 2) Ensuite, déplacez toutes les autres tuiles bijoux restantes vers la droite autant que possible pour remplir les cases vides de l'offre des bijoux.
- 3) Enfin, remplissez chaque case vide restante à gauche avec une tuile bijoux piochée au hasard dans le sac. Si les tuiles ne suffisent pas à remplir toutes les cases de bijoux, laissez les cases les plus à gauche vides.



PHASE 3 : RÉALISER DES ACTIONS

Cette extension peut affecter les actions principales suivantes : *Confectionner une tenue de bal*, *Engager un nouveau commis* et *Financer une décoration*. En outre, il existe désormais deux nouvelles actions principales qui peuvent être choisies comme alternative aux actions principales habituelles : Terminer les épreuves de Compagnon et terminer les épreuves de Maître.

3. CONFECTIIONNER UNE TENUE DE BAL

Ne peut être réalisée que par un Maître ou un Compagnon

Confectionner une tenue de bal est effectué normalement. Si vous vendez la tenue de bal, faites-le normalement. Toutefois, si vous louez la tenue de bal, les règles supplémentaires suivantes entrent en vigueur :

Avant de placer la tenue de bal dans une salle comme d'habitude, vous pouvez acquérir une tuile bijoux venant d'une case bijoux sur le plateau bijoutier et la louer en même temps que cette tenue de bal. Pour ce faire, vous devez toutefois remplir toutes les conditions suivantes :

- 1) Vous devez avoir un jeton propriété sur une case décoration du plateau bijoutier. Voir action Financer une Décoration.
- 2) Avec une tenue pour dames, vous ne pouvez louer qu'une tuile bijoux avec un collier. Avec un costume pour homme, vous ne pouvez louer qu'une tuile bijoux avec une bague.
- 3) Vous devez payer à la banque le montant en Louis d'or indiqué sous la case bijoux de cette tuile bijoux.

Si vous remplissez toutes les conditions ci-dessus, prenez la tuile bijoux et placez-la face visible devant vous.

Si la couleur de la tuile bijoux et la couleur principale de la tenue de bal confectionnée correspondent, gagnez également une tuile ressources piochée au hasard dans le sac de ressources. (Comme d'habitude, vous devez choisir immédiatement si vous souhaitez conserver la tuile ressources sous forme de rouleaux de soie et placez-la face cachée sur votre support ou défaissez-la pour gagner le fil et/ou la dentelle indiqué.)

4. ENGAGER UN NOUVEAU COMMIS

Ne peut être réalisée que par un Maître

Au lieu d'engager un nouveau commis du plateau de jeu, **vous pouvez utiliser cette action une fois dans la partie** pour engager gratuitement l'Apprenti spécialisé qui vous a été distribué au début de la partie. Toutefois, vous ne pouvez le faire que si vous remplissez actuellement la condition pour engager cet Apprenti. Cette condition est représentée dans la zone grise (*côté gauche*) de son bonus de commis sur la moitié inférieure de la carte.

Vous trouverez un aperçu des conditions pour engager des Apprentis spécialisés à la page 16.

Si vous remplissez la condition, prenez l'Apprenti en main. Dorénavant, **lorsque vous jouez cet Apprenti, gagnez 3 points de prestige** en tant que bonus de commis, comme indiqué sur le côté droit sur la moitié inférieure de la carte.

Remarque :

Cette condition doit être remplie uniquement au moment de l'engagement et peut être ignorée par la suite.

6. FINANCER UNE DÉCORATION

Peut être réalisée par n'importe quel commis

Il existe un nouveau type de case décoration : les cases décoration du bijoutier.

Important :

Chaque joueur peut occuper au maximum 1 case décoration du bijoutier.

Remarque :

Vous n'êtes pas autorisé à acquérir des tuiles bijoux avant d'avoir financé une décoration de bijoutier.



7. ACHEVER LES ÉPREUVES DE COMPAGNON

Ne peut être réalisée que par un Apprenti

Pour passer les épreuves de Compagnon, vous devez jouer un Apprenti, et vous devez remplir les conditions suivantes :

- 1) Vous devez avoir un jeton propriété dans la zone de départ des épreuves de Compagnon.
- 2) Vous devez avoir accompli chacune des 4 tâches des épreuves de Compagnon sur le plateau bijoutier.

Remarque :

Pendant la partie, placez immédiatement un jeton propriété sur ces tâches lorsque vous les avez terminées.

- 3) Vous devez payer 5 Louis d'or à la banque pour compléter les épreuves de Compagnon.

Lorsque vous avez rempli ces conditions, effectuez immédiatement les étapes suivantes :

- 1) Gagnez 1 point de prestige.
- 2) Si vous le souhaitez, comme d'habitude, vous pouvez utiliser le bonus de commis de votre Apprenti joué.
- 3) Ensuite, retirez l'Apprenti de la partie et remettez-le dans la boîte.
- 4) Puis, prenez la pioche complète des commis Compagnon et choisissez l'un d'entre eux. Ajoutez le Compagnon choisi à votre main et remettez la pioche à sa place, face cachée.
- 5) Retirez les 4 jetons propriété des cases tâches et remettez-les dans votre réserve.
- 6) Déplacez votre jeton propriété de la zone de départ des épreuves de Compagnon à la zone de départ des épreuves de Maître.

8. ACHEVER LES ÉPREUVES DE MAÎTRE

Ne peut être réalisée que par un Compagnon

Pour passer les épreuves de Maître, vous devez jouer un Compagnon et vous devez remplir les conditions suivantes :

- 1) Vous devez avoir un jeton propriété dans la zone de départ des épreuves de Maître.
- 2) Vous devez avoir terminé chacune des 3 tâches des épreuves de Maître sur le plateau du bijoutier.

Remarque :

Pendant la partie, placez immédiatement un jeton propriété sur ces tâches lorsque vous les avez terminées.

- 3) Vous devez payer 5 Louis d'or à la banque pour terminer les épreuves de Maître.

Lorsque vous avez rempli ces conditions, réalisez immédiatement les étapes suivantes :

- 1) Gagnez 1 point de prestige.
- 2) Si vous le souhaitez, comme d'habitude, vous pouvez utiliser le bonus de commis de votre Compagnon.
- 3) Ensuite, retirez le Compagnon joué de la partie et remettez-le dans la boîte.
- 4) Puis, prenez la pioche complète de commis Maître et choisissez l'un d'entre eux. Ajoutez le Maître choisi à votre main et remettez la pioche à sa place, face cachée.
- 5) Retirez les 3 jetons propriété des cases tâche et remettez-les dans votre réserve.
- 6) Déplacez votre jeton propriété de la zone de départ du Maître vers la zone de départ des épreuves de Compagnon.

Vous pouvez passer les deux types d'épreuves aussi souvent que vous le souhaitez en les alternants ; toutefois, chacune doit être terminée avant que vous ne puissiez commencer l'autre. Vous ne pouvez accomplir les tâches des épreuves que lorsque vous avez votre jeton propriété dans la zone de départ.

Les tâches des épreuves

Vous remplissez automatiquement et immédiatement une tâche des épreuves sur le plateau du bijoutier à tout moment pendant votre tour si vous avez un jeton propriété dans la zone de départ pour cette tâche. Marquez la tâche accomplie en plaçant un de vos jetons propriété dans la case adjacente.

	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Acquérir des ressources en utilisant un Apprenti pour obtenir une tuile ressources qui représente au moins un rouleau de soie verte et/ou rose (que vous devez conserver comme soie).
	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Acquérir des ressources en utilisant un Apprenti pour obtenir une tuile ressources représentant au moins un rouleau de soie verte et/ou orange (que vous devez conserver comme soie).
	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Acquérir des ressources en utilisant un Apprenti pour gagner une tuile ressources représentant du fil et/ou de la dentelle (que vous devez ensuite défaisser pour gagner les jetons respectifs).
	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Financer une décoration en utilisant un Apprenti.

	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Confectionner une tenue de bal en utilisant un Compagnon pour confectionner une robe pour femme.
	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Confectionner une tenue de bal en utilisant un Compagnon pour confectionner le manteau d'un gentleman.
	Cette tâche est immédiatement accomplie lorsque vous réalisez l'action Confectionner une tenue de bal en utilisant un Maître.

- Vous ne pouvez pas accomplir plus d'une tâche d'épreuves par action. Par exemple, si vous réalisez l'action Acquérir des ressources en utilisant un Apprenti et que vous prenez ensuite une tuile ressources qui représente des rouleaux de soie bleue et verte, vous devez choisir laquelle des tâches vous voulez accomplir (acquérir de la soie bleue ou acquérir de la soie verte).
- Toutefois, le cas échéant, vous êtes autorisé à remplir une tâche avec l'action principale d'un commis, puis une deuxième tâche avec son action bonus de commis, à condition que l'action bonus corresponde à l'action requise (acquérir des ressources ou financer la décoration pour un Apprenti ou confectionner une tenue de bal pour un Compagnon).

PHASE 4 : COLLECTE DES REVENUS

En plus des sources de revenus habituelles :

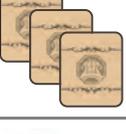
- Chaque joueur gagne **1 Louis d'or** de la banque pour **chaque tuile bijoux** qu'il possède.

FIN DE LA PARTIE

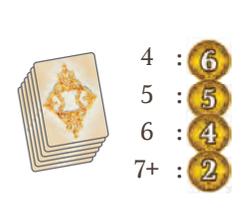
La fin de la partie et le décompte de fin de partie sont effectués normalement. Cependant, lors du décompte de fin de partie :

- Après avoir converti les Louis d'or en points de prestige, chaque joueur gagne **1 point de prestige** pour **chaque tuile bijoux** qu'il possède.

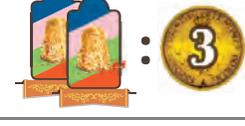
CONDITIONS DE RECRUTEMENT

	Vous devez avoir au moins 3 costumes pour hommes sur le plateau de jeu.
	Vous devez avoir au moins 3 robes pour dames sur le plateau de jeu.
	Vous devez avoir au moins 3 tenues de bal sur les cases réservées aux Maîtres invités.
	Vous devez avoir au moins 30 Louis d'or dans votre réserve.
	Vous devez avoir au moins 3 tuiles bijoux.
	Vous devez avoir placé des jetons propriété sur au moins 3 types différents de cases décoration (<i>Musiciens, Feux d'artifice, Bijoutier, Cuisine, Statues</i>).
	Vous devez avoir au moins 4 tuiles ressources, 2 jetons dentelle et 2 jetons fil dans votre réserve.
	Vous devez avoir un score d'au moins 5 points de prestige. Cela n'inclut pas les points de prestige qui seront attribués à la fin de la partie.
	Vous devez avoir terminé les épreuves de Maître au moins une fois.
	Vous devez être présent dans chacune des 5 salles (<i>c'est-à-dire avoir un jeton propriété sur au moins une tenue de bal ou une décoration dans chaque salle</i>).

BONUS DES NOUVEAUX COMPAGNONS

	Choisissez 1 commis de votre réserve de commis face cachée et placez-le face visible sur votre pile de défausse à côté de votre plateau personnel. Utilisez ensuite immédiatement l'action bonus de ce commis.
	Copiez l'action bonus du commis qui se trouve sur la pile de défausse d'un adversaire. (<i>Utilisez le bonus du commis de cet adversaire de la même manière que si vous aviez vous-même joué ce commis</i>).
	Gagnez 1 Louis d'or de la banque pour chaque salle dans laquelle vous êtes présent (<i>c'est-à-dire que vous avez un jeton propriété sur au moins 1 tenue de bal ou 1 décoration</i>).
	Gagnez des Louis d'or de la banque en fonction du nombre total de cartes dans votre personnel : 4 cartes = 6 Louis d'or ; 5 cartes = 5 Louis d'or ; 6 cartes = 4 Louis d'or ; 7+ : 2
	Gagnez 3 Louis d'or de la banque pour chaque série de 2 jetons propriété sur les décorations. (<i>N'incluez pas le bonus toutes les salles</i>).
	Réalisez 1 action supplémentaire « Confectionner une tenue de bal » (<i>quelle que soit votre action principale</i>). Vous devez vendre cette tenue de bal pour la valeur indiquée sur la tenue de bal. Vous gagnez également 1 point de prestige. Vous ne pouvez pas confectionner une tenue de bal de Maître (<i>montrant une icône de dé à coudre en or</i>) avec cette action.
	Choisissez 1 salle. Gagnez 1 point de prestige pour chaque série de 2 tenues de bal que vous avez dans cette salle.
	Gagnez 3 Louis d'or de la banque pour chaque série de 2 bijoux que vous possédez.
	Gagnez 1 Point de prestige pour chaque série de 3 Bijoux que vous possédez.

BONUS DES NOUVEAUX MAÎTRES

	Choisissez 1 salle. Gagnez 2 Louis d'or de la banque pour chaque tenue de bal que vous avez dans cette salle.
	Gagnez 1 point de prestige pour chaque paire de robes bleue et verte que vous avez sur le plateau de jeu (<i>quel que soit l'endroit où elles se trouvent</i>).
	Gagnez 3 Louis d'or de la banque pour chaque série de 2 tenues de bal que vous avez sur les cases Maître Invité.
	Gagnez 3 Louis d'or de la banque pour chaque série de 2 tuiles bijoux que vous possédez.
	Gagnez 4 Louis d'or de la banque si vous n'avez pas de robes de dames vertes sur le plateau de jeu. Gagnez 5 Louis d'or de la banque si vous n'avez pas de costumes orange pour hommes sur le plateau de jeu. Vous pouvez gagner ces deux bonus si les deux conditions sont remplies.
	Bonus unique de fin de partie : Gagnez 6 points de prestige pour chaque série complète de tuiles bijoux que vous possédez (<i>1 collier bleu, 1 collier vert, 1 bague rose et 1 bague orange</i>).
	Bonus unique de fin de partie : Gagnez 3 points de prestige pour chaque série de 2 colliers que vous possédez (<i>n'importe quelle combinaison de couleurs</i>).
	Bonus unique de fin de partie : Gagnez 1 point de prestige pour chacun de vos jetons propriété sur une décoration (<i>sans compter le bonus « toutes les salles »</i>).
	Bonus unique de fin de partie : Gagnez 3 points de prestige pour chaque série de 2 Apprentis dans votre personnel.

MADAME DU BARRY

MODE SOLO

Le mode solo Madame du Barry pour l'édition Rococo Deluxe et l'extension la boîte à bijoux (si souhaité). Durée de jeu : 40 à 60 minutes

CONTENU

25 cartes Madame du Barry

MISE EN PLACE

Remarque : toutes les règles mises en évidence dans une cartouche dorée comme celle-ci ne s'appliquent que si vous jouez avec l'extension Boîte à bijoux.

Suivez la mise en place du jeu de base et celle de l'extension de la Boîte à bijoux avec les ajustements suivants :



À l'étape 6 de la mise en place, Madame du Barry reçoit les éléments de mise en place habituels du joueur, à l'exception d'un support de tuiles ressources. Cependant, les cartes commis de départ sont placées face cachée au-dessus de son plateau de jeu. Elles ne seront pas utilisées pendant la partie et compteront seulement comme sa pioche de commis lors du décompte final.

À l'étape 9, elle reçoit seulement 1 fil et 1 dentelle, mais pas de Louis d'or.

À l'étape 10, elle reçoit le jeton premier joueur.

Lors de la mise en place de l'extension Boîte à bijoux, elle place un jeton propriété dans la zone de départ Compagnon, mais ne gagne pas d'Apprenti spécialisé.

COMMENT JOUER

Madame du Barry ne gagne ni ne dépense jamais de Louis d'or.

Pour les tours du joueur, toutes les règles du jeu de base et de l'extension la Boîte à bijoux s'appliquent sans aucun changement.

Pour les tours de Madame du Barry, un ensemble de règles différentes s'applique comme suit :

PHASE 1 : PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE

À chaque manche, mélangez les 25 cartes de Madame du Barry et placez-les face cachée dans l'espace de gauche de son plateau personnel (sa réserve de cartes, à ne pas confondre avec sa pioche de commis au-dessus de son plateau personnel).

PHASE 2 : CHOISIR 3 CARTES COMMIS

Au lieu de choisir 3 cartes de sa main, Madame du Barry pioche les 4 premières cartes au hasard de sa réserve de cartes. Placez les face cachée pour former une pile sur son plateau personnel entre sa réserve de cartes et sa pile de défausse.

PHASE 3 : RÉALISER DES ACTIONS

À chacun de ses tours, Madame du Barry révèle la première carte de sa main et réalise l'action représentée sur cette carte. Puis, elle place la carte face visible dans sa défausse.

Remarque générale :

Lorsque l'action donnée ne peut pas du tout être effectuée en raison de cases vides ou autres, Madame du Barry gagne 3 points de prestige à la place.

Seules les actions principales suivantes sont disponibles pour Madame du Barry :

1. RÉCLAMER LA FAVEUR DE LA REINE

Si le jeton de faveur de la Reine est disponible sur la case faveur du plateau de jeu, Madame du Barry le prend et le place devant elle. Qu'elle puisse ou non réclamer la faveur de la Reine, elle gagne toujours 3 points de prestige pour cette action.

2. ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Madame du Barry acquiert toutes les tuiles ressources disponibles dans le tiroir (1, 2 ou 3) ou dans la zone des 3 tiroirs (gauche, centre, droite) comme indiqué sur la carte et les stocke face cachée dans sa réserve.

Chaque fois qu'elle acquiert des tuiles ressources en utilisant cette action (et uniquement cette action) et qu'elle se prépare aussi pour les épreuves de Compagnon, placez si possible un jeton propriété sur la case libre la plus proche des tâches des épreuves de Compagnon. Une fois que les 4 cases sont occupées, Madame du Barry termine immédiatement les épreuves de Compagnon comme indiqué.

Si les tiroirs ou les cases des tiroirs représentés sont tous vides, Madame du Barry gagne 3 points de prestige à la place.

3. CONFECTIONNER UNE TENUE DE BAL

Madame du Barry confectionne 1 tuile tenue de bal gratuitement, c'est-à-dire qu'elle ne paie aucun coût et ne défausse aucune ressource.

La carte détermine la tenue de bal à confectionner :

Dans ce cas, la deuxième tenue de bal en partant de la droite est fabriquée (ne comptez que les tuiles tenue de bal, pas les cases vides). Si le nombre de tuiles tenue de bal est inférieur à celui indiqué par la carte, la tuile tenue de bal ayant le coût le plus élevé est fabriquée.



Chaque fois qu'elle confectionne des tenues de bal en utilisant cette action et qu'elle se prépare aussi pour les épreuves de Maître, placez si possible 1 jeton propriété sur la case libre correspondante la plus élevée des tâches des épreuves de Maître. Pour la case la plus élevée, elle doit confectionner une tenue de bal avec un dé à coudre en or. Une fois les trois cases occupées, Madame du Barry remplit immédiatement les tâches des épreuves de Maître.

Si aucune tuile tenue de bal n'est disponible dans l'offre des tenues de bal, Madame du Barry gagne à la place 3 points

de prestige et l'action est terminée.

La tenue de bal confectionnée est toujours louée, jamais vendue. Révélez une carte supplémentaire de la réserve de cartes et placez la face visible sur sa pile de défausse. La partie inférieure de cette carte détermine maintenant :

1. ... où placer la tenue de bal

Placez la tenue de bal dans la salle surlignée à gauche de la carte. Dans cette salle, choisissez la case libre avec la valeur la plus élevée pour les invités.

Si disponible, choisissez une case Maître Invité. Si plusieurs cases sont disponibles, choisissez une case qui montre une récompense Bonus (1. tuile ressources, 2. fil ou dentelle, 3. Louis d'or). En cas de tuile ressources en récompense, Madame du Barry reçoit une tuile ressources non dévoilée, piochée au hasard du sac de ressources. Elle ne gagne jamais de Louis d'or. Si la salle surlignée est pleine, révélez une autre carte jusqu'à ce qu'une zone comportant au moins une case libre soit surlignée.



2. ... si une tuile bijoux peut être acquise

Le symbole à droite de la carte détermine si Madame du Barry peut ou non acquérir et louer des bijoux en même temps que la tenue de bal. Pour ce faire, elle doit avoir déjà placé un de ses jetons propriété sur **une case décoration du bijoutier** afin de pouvoir acquérir des bijoux.

Les symboles possibles sont les suivants :



Elle peut acquérir le bijou le moins cher qui correspond à la couleur de cette tenue de bal, si une telle tuile bijoux est disponible. Placez la tuile bijoux dans sa réserve. En guise de bonus pour les couleurs assorties, elle pioche également au hasard une tuile ressources non révélée du sac de ressources et la place dans sa réserve.



Elle peut acquérir le bijou le moins cher qui convient à la tenue de bal, c'est-à-dire une bague pour le costume d'un homme ou un collier pour la robe d'une dame, si une telle tuile bijoux est disponible. Placez la tuile bijoux dans sa réserve. Si ce bijou correspond à la couleur de la tenue de bal, elle pioche également au hasard une tuile ressources non révélée du sac de ressources et la place dans sa réserve.



Elle ne peut pas acquérir de bijoux pour cette tenue de bal.

4. ENGAGER UN NOUVEAU COMMIS

Madame du Barry engage un nouveau commis gratuitement, c'est-à-dire qu'elle ne paie pas les coûts. La carte détermine le commis qu'elle engage :



Dans ce cas, elle prend la **deuxième** carte de commis en partant de la gauche (ne comptez que les cartes de commis, pas les espaces vides). Si une seule carte de commis est disponible, celle-ci est choisie.

Important :

Si **un commis avec un bonus de fin de partie** est disponible pour être engagé (dans les manches 5, 6 ou 7), Madame du Barry engagera **toujours** le commis avec le bonus de fin de partie qui lui apporte actuellement le plus de points de prestige, indépendamment de la direction et du nombre indiqués sur la carte. Si plusieurs commis apportent le même nombre de points de prestige, elle choisira le commis qui vous apportera le plus de points de prestige. Si les deux sont identiques, elle choisira le premier des commis indiqués par la direction sur la carte.

Ajoutez la carte commis acquise à sa **pioche de commis** au-dessus de son plateau de jeu.

Chaque fois qu'elle engage un nouveau commis, **ajoutez également une carte face cachée** de sa réserve de cartes (**pas la carte nouvellement acquise dans le paquet des commis**) à ses cartes en main. Cela signifie que Madame du Barry aura un autre tour au cours de cette manche. Si aucune carte commis à engager n'est disponible, Madame du Barry gagne 3 points de prestige à la place.

6. FINANCER UNE DÉCORATION

Madame du Barry finance une décoration gratuitement, la carte détermine la décoration à financer :



Feux d'artifice



Cuisine



Musiciens



Statues



Si Madame du Barry n'a pas encore placé un jeton propriété sur une des cases

décoration du bijoutier, elle en place maintenant un gratuitement sur la case décoration du bijoutier inoccupée **la moins chère**, ce qui lui permet d'acquérir des bijoux lors de futures actions pour *Confectionner une tenue de bal*.

Sinon, elle place gratuitement un jeton propriété sur la case de décoration inoccupée **la moins chère** du type indiqué.

Chaque fois qu'elle finance une décoration au moyen de cette action et qu'elle se prépare aussi aux épreuves de Compagnon, elle place, si possible, un jeton propriété sur la case libre correspondante de ses épreuves de Compagnon. Une fois que les 4 cases sont occupées, Madame du Barry termine **immédiatement** les épreuves de Compagnon.

S'il n'y a plus de cases décoration valables du type donné, Madame du Barry gagne 3 points de prestige à la place.

Remarque :

Souvenez-vous qu'un joueur peut placer au maximum 1 jeton propriété dans chaque côté de la Cuisine. Ceci s'applique également à Madame du Barry.

7. COMPLÉTER LES ÉPREUVES DE COMPAGNON

Lorsque l'Apprenti de Madame du Barry remplit toutes les conditions des épreuves de Compagnon (*elle ne doit pas payer 5 Louis d'or*), elle passe **immédiatement** les épreuves de Compagnon et réalise les étapes suivantes :

- Gagne 1 point Prestige.
- Retire au hasard 1 Apprenti (mais pas de niveau VI) de **sa pioche de commis** au-dessus de son plateau personnel et le remet dans la boîte.
- Ajoute secrètement 1 carte au hasard du paquet à côté de la case des épreuves de Compagnon à **sa pioche de commis**.
- **Ajoute 1 carte face cachée** de sa réserve de cartes à ses cartes en main. Cela signifie que Madame du Barry aura un autre tour au cours de cette manche.
- Retire tous les jetons propriété sur les tâches des épreuves de Compagnon et les remet dans sa réserve.
- Déplace son jeton propriété de la zone de départ des Compagnons vers la zone de départ des Maîtres.

8. TERMINER LES ÉPREUVES DE MAÎTRE

Lorsque le Compagnon de Madame du Barry remplit toutes les conditions pour les épreuves de Maître (*elle ne doit pas payer 5 Louis d'or*), elle passe **immédiatement** les épreuves de Maître et réalise les étapes suivantes :

- Gagne 1 point Prestige.
- Retire au hasard 1 Compagnon de **sa pioche de commis** au-dessus de son plateau personnel et le remet dans la boîte.
- **Ajoute secrètement 1 carte** au hasard du paquet à côté de la case réservée aux épreuves de Maître à **sa pioche de commis**.
- Ajoute une carte face cachée de sa réserve de cartes à ses cartes en main. Cela signifie que Madame du Barry aura un autre tour au cours de cette manche.
- Retire tous les jetons de ses tâches des épreuves de Maître et les remet dans sa réserve.
- Déplace son jeton propriété sur la zone de départ Maître vers la zone de départ Compagnon.

BONUS TOUTES LES SALLES

Dès que Madame du Barry parvient à être présente dans chacune des 5 salles avec une tenue de bal ou une décoration (*musicien*), placez immédiatement 1 de ses jetons propriété sur la case libre la plus élevée du bonus **Toutes les salles**.

PHASE 4 : COLLECTE DES REVENUS

Madame du Barry ne perçoit aucun revenu, mais elle est d'accord pour gagner beaucoup de prestige...

FIN DE LA PARTIE

Madame du Barry participe au décompte final comme tout joueur normal le ferait. Elle peut marquer des points pour des majorités, déplacer des robes de la salle royale au feu d'artifice sur le balcon (*ce que vous ferez à sa place pour lui donner le plus de points de prestige possible*), marquer des points pour des statues, marquer des points pour des bijoux, etc.

En outre, elle marque 1 point de prestige pour chaque série de 2 tuiles ressources qu'elle a collectées au cours de la partie (indépendamment des ressources réelles qui y sont représentées).

Le joueur qui a le plus de points de prestige après le décompte final gagne. En cas d'égalité, Madame du Barry gagne, bien sûr ! Vous voulez clairement faire mieux que Madame du Barry, alors s'il vous plaît, essayez à nouveau !

TENUES FANTAISIES

Pour jouer avec l'extension Tenues fantaisies, il suffit d'ajouter les tuiles tenue de bal et ressources aux sacs appropriés.

L'extension Tenues fantaisies ajoute 4 nouvelles tuiles tenue de bal qui sont plus chères et plus rentables, ainsi que 5 nouvelles tuiles ressources avec de nouvelles combinaisons de ressources.



Ces nouvelles tuiles tenue de bal permettent d'atteindre un nouveau niveau en termes de points, notamment en ce qui concerne le feu d'artifice. Toutefois, comme elles nécessitent plus de ressources que les tuiles tenue de bal de moindre valeur, elles ne modifient pas l'équilibre du jeu de manière significative. Cela s'applique également aux nouvelles tuiles ressources. Attendez-vous à voir apparaître en moyenne 2 ou 3 des nouvelles tuiles tenue de bal dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

Tenues fantaisies s'intègre parfaitement au jeu de base et le pimente un peu plus.

TENUES DE FÊTE

Pour jouer avec les Tenues de fête, mettez de côté les 4 tenues de fête jusqu'à ce que vous ayez terminé la Phase 1 - Préparation d'une nouvelle manche pour la première manche. À la fin de cette phase, ajoutez les 4 tuiles tenues de fête dans le sac des tenues de bal et mélangez-les bien.

Les tenues de fête sont confectionnées comme toutes les autres tenues de bal. Cependant, elles ne peuvent jamais être vendues. Une fois qu'un joueur a payé le coût et dépensé les ressources nécessaires pour la tenue de fête, il gagne immédiatement un bonus unique en points de prestige (*voir ci-dessous*). Ensuite, la tuile est retournée et placée normalement sur le plateau de jeu avec un jeton de propriété.

Les tenues de fête ajoutent 4 ravissantes nouvelles tenues de bal au jeu.

Bonus de points de prestige



Gagnez immédiatement 2 points de prestige pour chaque ensemble d'une robe et d'un costume d'homme que vous avez sur le plateau de jeu (*indépendamment de leurs couleurs et de l'endroit où ils ont été placés*).



Gagnez immédiatement 1 point de prestige pour chacun de vos jetons propriété sur les décorations (*sans compter le bonus de toutes les salles*).



Gagnez immédiatement 1 point de prestige pour chacune de vos robes bleues sur le plateau de jeu.



Gagnez immédiatement 1 point de prestige pour chacun de vos costumes roses sur le plateau de jeu.

CONFECTION PAR DES EXPERTS

[DISPONIBLE SÉPARÉMENT DE EAGLE-GRYPHON GAMES]

Confection par des experts présente 6 nouvelles tenues de bal, dont 2 ne peuvent être utilisées qu'avec l'extension de la boîte à bijoux. Chacune de ces tenues de bal vous donne un bonus spécial lorsque vous les louez et les placez sur le plateau de jeu.

Ajoutez les tenues de bal de Confection par des experts dans le sac de tenues de bal pendant la phase de préparation. Ces tenues de bal sont confectionnées comme tous les autres tenues. Cependant, lorsqu'elles sont placées sur le plateau de jeu, elles donnent immédiatement un bonus unique (*voir ci-dessous*).

Ces tenues de bal peuvent être uniquement louées (à l'exception de la robe verte qui fournit 14 Louis d'or si elle est louée ou vendue). S'il n'y a pas de place disponible pour les placer, elles ne peuvent pas être confectionnées.



Lorsque vous placez cette tenue de bal, vous obtenez la faveur de la Reine (si disponible) et 5 Louis d'or (*toujours*).



Lorsque vous placez cette tenue de bal, vous pouvez déléguer un commis de votre personnel. Vous gagnez les Louis d'or, mais pas le Bonus sur la moitié inférieure de cette carte.



Lorsque vous placez cette tenue de bal, vous obtenez une tuile ressources disponible dans les tiroirs des tuiles ressources. Vous devez soit la garder pour les rouleaux de soie, soit la défaire pour du fil et/ou de la dentelle, comme d'habitude.



Lorsque vous placez ou vendez cette tenue de bal, vous gagnez 14 Louis d'or. Si elle est louée, cette tenue de bal compte comme une représentation dans une salle et compte pour la majorité de la zone, mais elle ne donne pas droit à des points de prestige.



Lorsque vous placez cette tenue de bal et que vous avez déjà un jeton propriété sur une case de décoration du plateau bijoutier, vous gagnez 1 bijou de n'importe quelle couleur de l'offre des bijoux. Si le bijou correspond à la couleur de la tenue de bal, vous gagnez une tuile ressources piochée au hasard dans le sac de ressources. (*Défaussez-les pour du fil et/ou de la dentelle ou gardez-les cachés sur votre support de tuiles ressources pour de la soie.*)

À utiliser avec l'extension Boîte à bijoux



Lorsque vous placez cette tenue de bal, vous gagnez 2 points de prestige si vous acquérez également des bijoux assortis à la couleur de cette tenue de bal.

À utiliser avec l'extension Boîte à bijoux



Crédits

JEU DE BASE

Auteurs

Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz

Illustrations et mise en page

Ian O'Toole

Réalisation créative, élaboration de règles et gestion du projet

Ralph H. Anderson

Soutien rédactionnel

Matthew Mayes

Traduction française

Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises

Natacha Athimon-Constant, Thierry Vareillaud et Runes Édition

Nous tenons à remercier tous nos testeurs, en particulier Anke Binnewies, Dennis Egbers-Schoger, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina et Andreas Molter, Hedwig et Wolfgang Heidenheim, Antje et Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning ainsi que le groupe de tests d'Ulrich Flaskampf.

Nous remercions tout particulièrement Susanne Cramer et Anja Malz..

EXTENSION BOÎTE À BIJOUX

Auteurs

Louis et Stefan Malz

Nous tenons à remercier tous les testeurs, en particulier Anke Binnewies, Silke Hahn et Timo Weil. Nous remercions tout particulièrement Oliver Westphal pour son idée d'épreuves, Anja Malz et Matthias Cramer.

EXTENSION DU MODE SOLO DE MADAME DU BARRY

Auteurs

Louis et Stefan Malz

EXTENSION DES TENUES FANTAISIES

Auteurs

Matthias Cramer, Louis Malz, et Stefan Malz

EXTENSION DES TENUES DE FÊTE

Auteurs

Matthias Cramer, Louis Malz, et Stefan Malz

EXTENSION CONFECTION PAR DES EXPERTS

Auteurs

Louis et Stefan Malz



© 2020 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5.
Leitchfield, KY 42754
Tous droits réservés.

www.eagle-gryphon.com
Service-après vente :
customer-service@eagle-gryphon.com

Likez-nous sur Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon
Suivez-nous sur Twitter:
[@EagleGryphon](https://twitter.com/EagleGryphon)