

ROCCOCO

DELUXE EDITION



RULEBOOK



EAGLE-GRYPHON
GAMES

BEM-VINDO À ERA DO ROCOCO

LUÍS XV reina na França e é o auge da moda comparecer aos seus luxuosos bailes, onde a elite está presente com seus vestidos extravagantes e fraques elaborados, todos ansiosos para se superar em elegância e graça. Em apenas algumas semanas, Luís XV hospedará o Último Grande Baile da temporada e todo mundo está clamando para que você forneça um fraque elegante aqui, um vestido suntuoso ali, ou até mesmo uma pequena quantia em dinheiro para financiar a requintada queima de fogos de artifício. Você percebe rapidamente que não se trata mais apenas do seu negócio de alfaiataria — trata-se de criar uma presença no baile de maior importância da época e a chance de ganhar fama e prestígio eternos.

OBJETIVO DO JOGO

Em *Rococo Deluxe Edition*, você é o proprietário de uma empresa de alfaiataria distinta que se esforça para expandir seu prestígio. A cada turno, você joga uma Carta de Funcionário que lhe permite realizar uma tarefa, como contratar um novo funcionário para sua equipe, costurar vestidos e fraques requintados para alugar e vender ou financiar algumas das muitas decorações. No entanto, nem todos os funcionários podem realizar todas as tarefas; portanto, você deve planejar cuidadosamente como os gerencia, principalmente porque cada funcionário concede um Bônus exclusivo - incluindo alguns que geram Prestígio.

O Grande Baile terminará após 7 rodadas com uma brilhante exibição de fogos de artifício e uma pontuação final. Você ganhará pontos de prestígio pelos suntuosos vestidos e fraques que você alugou aos convidados do baile, alguns bônus de funcionários e as decorações festivas que você financiou. Quem conquistar o maior prestígio no final do jogo vence.

COMPONENTES DO JOGO BASE

42 Peças de Traje

Cada uma com um lado de croqui e um lado de aluguel



O lado de croqui mostra:

- 1 Exigência do Mestre
- 2 Os recursos necessários para costurar o Traje
- 3 A cor do Traje
- 4 O Valor do Traje (6 a 28 Libras)
- 5 O valor de pontos de prestígio do Traje (2 a 4 Pontos)



O lado de aluguel mostra:

- 6 Uma dama em um vestido azul ou verde OU um cavalheiro em um fraque rosa ou laranja.
- 7 O valor de pontos de prestígio do Traje costurado (2 a 4 Pontos)

Notas:

- O termo Traje se refere tanto aos vestidos das damas quanto aos fraques dos cavalheiros.
- Ainda que alguns croquis mostrem uma segunda cor, cada Traje possui somente 1 cor principal (a cor da saia ou do casaco do Traje).
- Vestidos azuis e fraques rosas são comuns (13 peças de cada), enquanto os vestidos verdes são incomuns (10 peças) e os fraques laranjas são raros (6 peças).

28 Cartas de Funcionários

Criando o Baralho de Contratação de Funcionários



Mestre

Artesão

Aprendiz



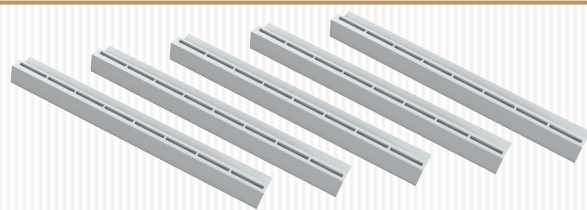
- 1 Níveis (I ao VI)
- 2 Tipo de Funcionário (Mestre, Artesão, Aprendiz)
- 3 Bônus do Funcionário
- 4 Libras ganhas ao delegar o Funcionário

5 Tabuleiros de Jogador

1 para cada cor e grife de jogador



5 Bandejas Plásticas de Recursos



100 Marcadores de Grife

20 para cada cor de jogador



5 Contadores de Pontos de Prestígio

1 para cada cor de jogador — roxo, preto, amarelo, azul e branco. *Note que os Marcadores de Grife (acima) e os Contadores de Prestígio são idênticos.*



25 Funcionários Iniciais

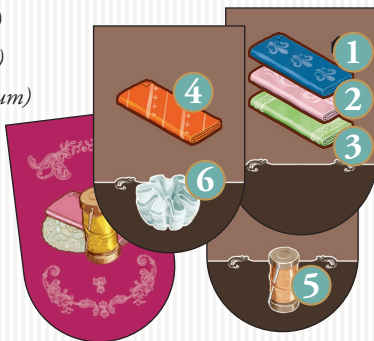
5 para cada cor e grife de jogador como indicado no canto superior direito



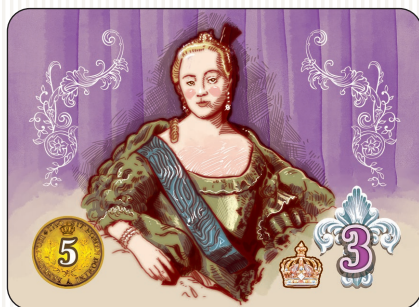
48 Peças de Recurso

Cada uma mostra uma combinação dos recursos disponíveis:

- 1 Seda Azul (*comum*)
- 2 Seda Rosa (*comum*)
- 3 Seda Verde (*incomum*)
- 4 Seda Laranja (*rara*)
- 5 Linha
- 6 Renda



1 Marcador de Favor da Rainha



50 Moedas de Libras

20 de Valor 1, 10 de Valor 5, 10 de Valor 10, 10 de Valor 20

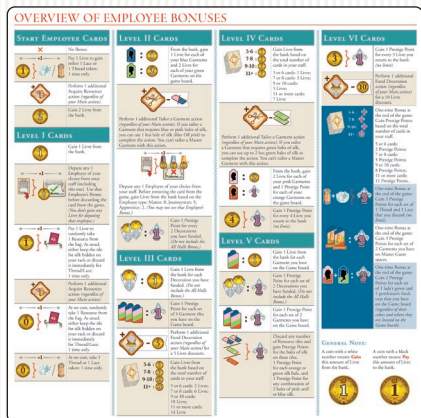


1 Tabuleiro de Jogo Frente e Verso

1, 2 e 3 jogadores / 4 e 5 jogadores



Este Livro de Regras e 2 Folhas de Referência



2 Bolsas de Tecido

1 para os Trajes e 1 para os Recursos

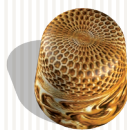


16 Marcadores de Renda

16 Marcadores de Linha



1 Dedal Dourado de Metal (Marcador de Jogador Inicial)



PREPARAÇÃO DO JOGO BASE (EXIBIDA A PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES)

Antes da primeira partida, solte cuidadosamente todas as peças de papelão das placas de papelão.

- 1 Coloque o tabuleiro no meio da área de jogo com o lado que corresponda ao número de jogadores virado para cima como indicado no canto superior esquerdo:



1, 2 e 3
Jogadores



4 e 5
Jogadores

- 2 Coloque o Favor da Rainha no espaço indicado.
- 3 Separe as 28 Cartas de Funcionário em Níveis I ao VI. Primeiro, embaralhe as 6 cartas de Nível VI e coloque-as viradas para baixo para criar o baralho de fila. Então, embaralhe as 4 cartas de Nível V e coloque-as viradas para baixo no topo do baralho de fila. Agora, faça o mesmo para as 4 cartas de Nível IV, depois as 4 cartas de Nível III e depois as 4 cartas de Nível II. Por fim, embaralhe as 6 cartas de Nível I e coloque-as no topo do baralho de fila. Assim é feito o baralho de fila de Novos Funcionários.

- 4 Coloque todas as peças de Recurso na bolsa de Recursos, chacoalhe a bolsa e deixe-a perto da exibição de Recursos.
- 5 Coloque todos os Trajes na bolsa de Trajes, chacoalhe a bolsa e deixe-a perto da exibição de Croquis de Trajes.
- 6 Cada jogador escolhe uma cor e pega os itens desta respectiva cor:
 - 1 Tabuleiro de Jogador
 - 1 Bandeja Plástica de Recursos
 - 5 Cartas de Funcionários Iniciais, que são colocadas viradas para baixo na reserva de Funcionários à esquerda do Tabuleiro de Jogador
 - 20 Marcadores de Grife
 - 1 Contador de Prestígio
Coloque o Contador de Prestígio no espaço 0 da trilha de pontos

- 7 No começo do jogo, as cartas de Funcionário de cada jogador começam em sua reserva de Funcionários viradas para baixo à esquerda de seu tabuleiro de jogador.

No começo de cada rodada, os jogadores pegam as cartas de Funcionário desta reserva e as colocam em sua mão.

Quando uma carta de Funcionário é jogada, ela é colocada virada para cima no descarte de Funcionários à direita do tabuleiro de jogador.

A equipe de funcionários de cada jogador é composta das cartas em sua reserva de Funcionários, seu descarte de Funcionários e sua mão.

- 8 Coloque as Libras perto do tabuleiro para criar um banco.
- 9 Prepare a Reserva Geral de Marcadores de Linha e Renda em um lugar conveniente perto do tabuleiro.
- 10 Como uma Reserva Pessoal, dê a cada jogador:
 - 15 Libras
 - 1 Marcador de Renda
 - 1 Marcador de Linha
- 11 Por fim, decida o Jogador Inicial (*quem mais recentemente usou uma agulha e linha*) e lhe dê o Dedal Dourado.

Notas Gerais:

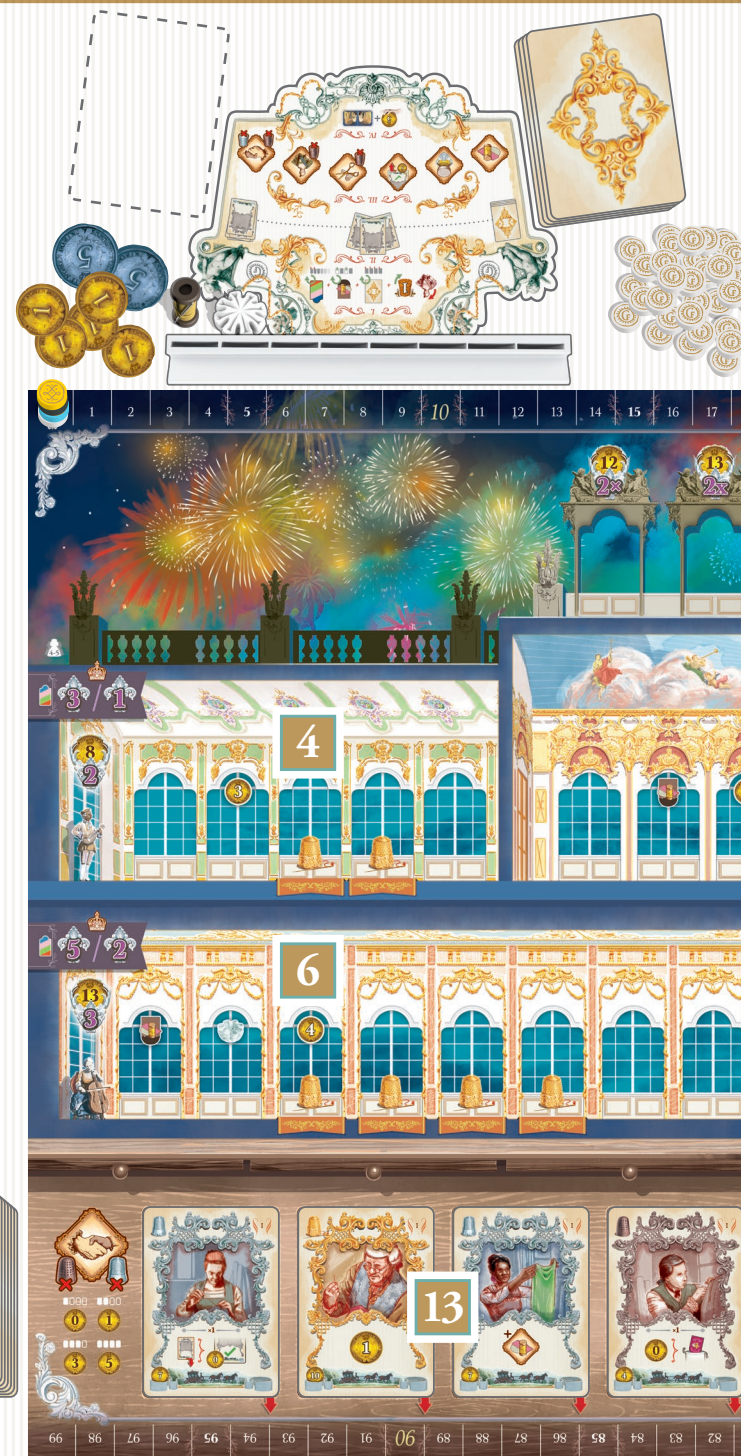
- *Marcadores de Grife, de Linha, de Renda e de Libra são ilimitados. Use um substituto caso algum desses recursos acabe durante a partida.*
- *Sempre que você ganhar Pontos de Prestígio, avance seu contador de Pontos de Prestígio na trilha de Prestígio o número apropriado de espaços.*
- *Suas Libras são informações abertas. Você não pode esconder suas moedas.*
- *Peças de Recursos são mantidas em segredo na bandeja de cada jogador. Os jogadores sabem quantas peças cada um tem, mas não sabem exatamente quais sedas possuem.*

3

TERMOS NO TABULEIRO DE JOGO

- 1 Exibição de Fogos de Artifício
- 2 Bônus Por Todas as Galerias
- 3 Área 1: Galeria Real
- 4 Área 2: Galeria 2
- 5 Área 3: Galeria 3
- 6 Área 4: Galeria 4
- 7 Área 5: Galeria 5
- 8 Decoração da Galeria (*músicos*)
- 9 Estátuas

- 10 Cozinha: Área Esquerda (*Receita por Decoração*)
- 11 Cozinha: Área Direita (*Receita por Trajes Alugados*)
- 12 Gavetas de Exibição de Recursos
- 13 Fila de Funcionários para Contratar
- 14 Favor da Rainha
- 15 Exibição de Croquis de Trajes





A PARTIDA

Uma partida de Rococo dura 7 Rodadas

Cada Rodada consiste de 4 Fases:

Fase 1: Prepare a Nova Rodada

Fase 2: Selecione 3 Cartas de Funcionário

Fase 3: Faça suas Ações

Fase 4: Receba a Receita

O jogo termina com uma pontuação final após a 7ª Rodada (quando o Baralho de Fila de Novos Funcionários acabar).

FASE 1: PREPARE A NOVA RODADA

A) FAVOR DA RAINHA > JOGADOR INICIAL (Ignore na 1ª Rodada)

Se um jogador pegou o Favor da Rainha na Rodada anterior, ele devolve o marcador de Favor da Rainha para seu espaço no tabuleiro em troca do marcador de Jogador Inicial, o Dedal Dourado. Se ninguém pegou o Favor da Rainha na Rodada anterior, o Jogador Inicial continua sendo o mesmo.

B) Novas Cartas de Funcionário

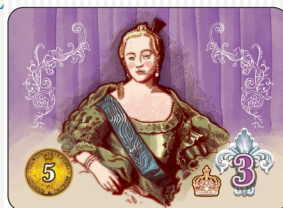
1. **Remova da partida** quaisquer cartas de Funcionário restantes na Fila de Novos Funcionários para Contratar da rodada anterior.
2. Compre 4 novas cartas do topo do baralho de fila de Novos Funcionários e coloque-as viradas para cima na fila de Novos Funcionários para Contratar.

Nota:

Nas Rodadas 1 até 6, o maior número de Nível revelado indica o número da rodada atual. Na Rodada 7, o baralho de fila de Novos Funcionários estará vazio após as últimas quatro cartas de Nível VI forem colocadas na fila.

C) Novas Peças de Recursos

Deixe quaisquer peças de Recurso restantes nas gavetas da exibição de Recursos e preencha quaisquer espaços vazios com novas peças de Recurso, puxadas aleatoriamente da bolsa de Recursos e colocadas viradas para cima da esquerda para a direita na exibição. Se a bolsa de Recursos estiver vazia, devolva todos os Recursos utilizados na área de descarte de Recursos de volta para a bolsa e misture-os bem. Se os Recursos acabarem, deixe os respectivos espaços vazios na exibição de Recursos.



Número de Nível do Funcionário



D) Novas Peças de Traje

Preencha os espaços na exibição de Croquis de Trajes com peças de Traje puxadas aleatoriamente da bolsa de Trajes:

1. Se houver quaisquer Trajes sobrando na exibição de Croquis de Trajes da Rodada anterior, primeiro descarte as peças de Traje dos 2 espaços mais à direita [com o ícone ao lado] para a área de descarte de Trajes.
2. Depois, arraste todas as peças de Traje restantes para a direita o máximo possível a fim de ocupar qualquer espaço que tenha ficado vazio na exibição.
3. Por fim, preencha cada espaço ainda vazio da direita para a esquerda com um Traje puxado aleatoriamente da bolsa com o lado do Croqui virado para cima.



Se a bolsa de Trajes estiver vazia, devolva todas as peças de Traje da área de descarte de Trajes para a bolsa e misture-as bem. Depois, continue preenchendo os espaços. Se as peças de Traje acabarem, deixe os espaços mais à esquerda na exibição de Croquis de Traje vazios.

FASE 2: SELECIONE 3 CARTAS DE FUNCIONÁRIO

Cada jogador, ao mesmo tempo, seleciona ocultamente 3 cartas de Funcionário entre todas as cartas em sua reserva de Funcionários — a pilha virada para baixo à esquerda do tabuleiro do jogador.

Nota:

Você nunca precisa embaralhar sua Reserva de Funcionários.

Pegue suas 3 cartas de Funcionário escolhidas e devolva as outras para a sua reserva de Funcionários, viradas para baixo no espaço à esquerda em seu tabuleiro de Jogador.

A Partir da Segunda Rodada Até o Fim da Partida:

Se você tiver exatamente 3 cartas em sua reserva de Funcionários, você não tem escolha a não ser pegar essas 3 cartas para sua mão. Sua reserva de Funcionários agora está vazia e ficará assim até que você tenha que escolher outra carta (normalmente na Fase 2 da próxima Rodada).

Se você tiver 0, 1 ou 2 cartas em sua reserva de Funcionários, você deve primeiro pegar todas as cartas restantes para a sua mão.

Depois, leve todas as cartas de Funcionários em seu espaço de descarte de Funcionários (a pilha virada para cima à direita de seu tabuleiro de Jogador) para a sua reserva de Funcionários (viradas para baixo) à esquerda do seu tabuleiro de Jogador. Agora, você pode usar essa nova reserva de Funcionários para selecionar quantas cartas precisar para ter em sua mão exatamente 3 cartas.

Importante:

Você só faz uma nova reserva de Funcionários de seu descarte de Funcionários quando precisar selecionar uma carta e sua reserva de Funcionários estiver vazia — nunca antes disso!

Exemplo (A Partir da 2ª Rodada):

No começo da Rodada, Eva deve selecionar 3 cartas de sua reserva de Funcionários.

Como ela só tem 2 cartas lá, ela tem que pegar essas 2 cartas para a mão dela.

Como a reserva de Funcionários dela agora está vazia e ela ainda precisa selecionar uma carta, ela cria uma nova reserva de Funcionários ao pegar todas as cartas do descarte de Funcionários (à direita do tabuleiro de Jogador) e colocá-las viradas para baixo à esquerda do tabuleiro de Jogador. Agora, ela pode selecionar qualquer carta desta nova reserva de Funcionários para completar sua mão de 3 cartas de Funcionário.



FASE 3: FAÇA SUAS AÇÕES

Começando pelo jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador alternadamente deve jogar exatamente 1 carta de Funcionário de sua mão (*se tiver alguma*). O jogador então faz 1 Ação Principal. A carta jogada é colocada virada para cima na pilha de descarte à direita do tabuleiro de Jogador. Além disso, a carta jogada também pode dar uma ação Bônus (*exibida na área bônus do funcionário na parte inferior da carta*) que é sempre feita após a Ação Principal.

Esta Fase dura até todos os jogadores jogarem todas as cartas de suas respectivas mãos.

Nota:

Contratar novos Funcionários aumentará o número de cartas que você terá para jogar na Rodada Atual.

Existem 6 Ações Principais que você pode fazer dependendo do nível de conhecimento do Funcionário exibido na carta que você jogue.



Mestre

(Dedal Dourado e Imagem)
pode fazer qualquer uma das 6 Ações Principais.



Artesão

(Dedal Prateado e Imagem)
nunca pode fazer a ação Contratar Novo Funcionário.



Aprendiz

(Dedal Cobreado e Imagem)
nunca pode fazer as ações Contratar Novo Funcionário, Pedir o Favor da Rainha ou Costurar um Traje.

Depois, e só depois, de você fazer (*ou ter desistido*) sua Ação Principal, você pode usar a Ação Bônus do Funcionário exibida na área bônus do funcionário na parte inferior da carta. Você sempre pode escolher desistir da Ação Principal e/ou da Ação Bônus.

Depois de completar sua Ação Principal, usar um possível bônus de funcionário e ter descartado o Funcionário em sua pilha de descarte, é o turno do próximo jogador.

Notas:

- As cartas iniciais de Funcionário Mestre não possuem Ações Bônus.
- As Cartas de Funcionário Aprendiz de Nível VI possuem um ícone de Coroa e um bônus de funcionário em veludo azul na parte inferior da carta. Esse Bônus só é aplicado durante a pontuação final ao fim da partida. Elas não dão Bônus nenhum durante o jogo.

Para maiores detalhes sobre os Bônus, veja a Visão Geral dos Bônus de Funcionários na pág. 12.

As 6 Ações Principais são:



1. Pedir o Favor da Rainha

Só pode ser feita por um Mestre ou um Artesão

Se o marcador de Favor da Rainha ainda estiver no tabuleiro, pegue-o, coloque-o no seu tabuleiro de Jogador e ganhe imediatamente 5 Libras do banco.

No começo da próxima Rodada, pegue o marcador de Jogador Inicial e devolva o marcador de favor da Rainha ao tabuleiro. Você será o jogador inicial nessa nova Rodada.

Esta ação só pode ser feita por 1 jogador em cada Rodada, independente de esse jogador já ser o Jogador Inicial ou não.

Se você tiver o Favor da Rainha ao final da última Rodada, você também receberá 3 Pontos de Prestígio durante a pontuação final.



2. Adquirir Recursos

Pode ser feita por qualquer Funcionário

Você pode comprar qualquer peça de Recurso de uma gaveta da sua escolha na exibição de Recursos. O custo é determinado pelo número de peças de Recurso atualmente exibidas na gaveta selecionada.

- Se houver 3 ou 4 peças na gaveta, o custo da peça é 2 Libras.
- Se houver 2 peças na gaveta, o custo da peça é 1 Libra.
- Se houver apenas 1 peça na gaveta, a peça é gratuita.

Imediatamente depois de você adquirir a peça, você deve decidir se deseja:

a) Colocar a peça em sua bandeja de Recursos para usá-la como fardos de seda mais tarde (como exibido na parte de cima da peça).

OU

b) Descartar a peça para a área de descarte de Recursos e imediatamente receber a Linha e/ou Renda exibidas na parte de baixo da peça.

Nota:

Um sinal de mais entre os 2 Recursos diz que você recebe os dois.

Uma barra entre os 2 Recursos diz que você só pode escolher um deles.

Peças de Recurso são mantidas ocultas em sua bandeja de Recursos. Os oponentes podem saber quantas peças de Recurso você tem, mas não o que está impresso nelas (*a bandeja não limita a sua quantidade de peças*).

Marcadores de Linha e Renda são informações abertas e devem ser mantidas visíveis para todos os jogadores.

Se não houver mais Recursos nas gavetas de exibição de Recursos, você não pode fazer a ação Adquirir Recursos.

Exemplo:

Mike joga um Aprendiz e quer comprar a peça de Recurso na gaveta de exibição de Recursos que mostra 2 fardos de seda rosa. Como existem 3 peças nesta gaveta, ele paga 2 Libras ao banco para pegar a peça.



Agora, ele deve decidir imediatamente entre:

a) Colocar a peça de Recurso em sua bandeja (para usar depois como 2 fardos de seda rosa)

OU

b) Descartar a peça e ganhar 1 Linha ou 1 Renda.

Ele decide ficar com a seda e coloca a peça escondida em sua própria bandeja plástica de Recursos.



3. Costurar um Traje

Só pode ser feita por um Mestre ou Artesão

Você pode costurar 1 Traje dos Croquis existentes na Exibição de Croquis de Trajes. Para isso:

- Você deve pagar o custo exibido abaixo do Croqui do Traje (0-8 Libras).
- Você também deve descartar Recursos suficientes para igualar aos exibidos no Croqui: Fardos de Seda, Linha e Renda.
- Você pode descartar múltiplas peças de Recurso para completar a quantia necessária de fardos de seda que você precisa em cada cor; contudo, qualquer excesso de fardos nessas peças é perdido.
- Descarte todas as peças e marcadores em suas áreas de descarte perto do tabuleiro de jogo.

Alguns Croquis mostram um Dedal Dourado. Esses Trajes só podem ser costurados se você jogar um Mestre para fazer a ação Costurar um Traje.

Importante:

Suas peças de Recurso ocultas só podem ser utilizadas como fardos de seda. Você já deve ter quaisquer Linhas ou Rendas necessárias à sua frente, já que não poderá converter nenhuma peça de Recurso por esses itens neste momento.



Exemplo:

Para fazer o Traje azul, Mike joga um funcionário Mestre (já que o Traje mostra um dedal dourado então só um Mestre pode costurá-lo).

Primeiro, ele paga 4 Libras ao banco. Depois ele descarta 1 marcador de Renda e 2 Peças de Recurso por 3 fardos de seda azul (o fardo verde excedente é desperdiçado).

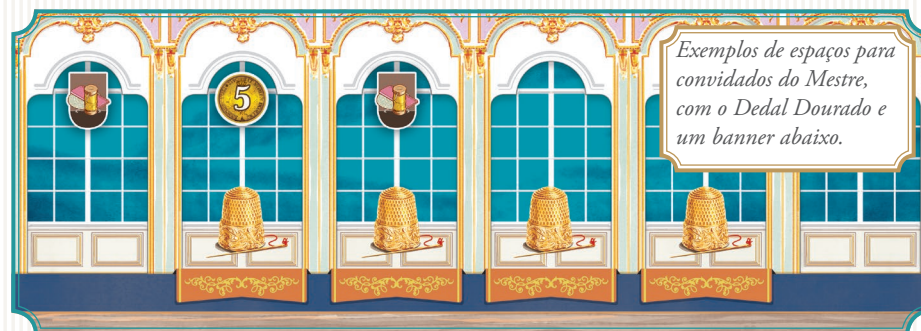


Depois de pagar os custos e descartar todos os Recursos necessários, você deve decidir imediatamente se você quer:

1. Alugar o Traje para um Convidado que Participará do Baile
- OU
2. Vender o Traje por Libras

1. Alugar o Traje para um Convidado que Participará do Baile

- a. Vire o Traje para o lado do aluguel e coloque-o em qualquer espaço de convidado vazio em 1 das 5 Galerias no tabuleiro (mas nunca em um espaço na Exibição de Fogos de Artifício).
- b. Trajes só podem ser colocados nos espaços de convidados do Mestre nas Galerias (marcados com o dedal dourado) se esse Traje foi feito por um costureiro Mestre, independente da peça de Traje mostrar ou não um dedal dourado em seu lado de Croqui.



- c. Depois de colocar o Traje em um espaço de convidado, coloque 1 de suas Grifes na peça. Os Pontos de Prestígio exibidos nela serão contados na Pontuação de Fim de Jogo.
- d. Se no espaço de convidado tiver uma recompensa, você a ganha imediatamente ao colocar o Traje no espaço:

- Ganhe do banco a quantia de Libras exibida.
- Ganhe 1 marcador de Linha da reserva.
- Ganhe 1 marcador de Renda da reserva.
- Se possível, ganhe 1 peça de Recurso de qualquer fileira nas gavetas de exibição de peças de Recurso sem custo nenhum. Você deve decidir imediatamente se quer manter a peça em sua bandeja secreta como seda ou ganhar a Linha e/ou Renda exibida na peça.

2. Vender Traje

- a. Descarte a peça de Traje na área de descarte e receba Libras do banco conforme exibido na peça.

Notas:

- Se não houver mais peças de Trajes na Exibição de Croquis de Trajes, você não pode fazer a ação Costurar um Traje.
- Se você fizer a ação Costurar um Traje e não tiver mais nenhum espaço de convidado disponível, você deve vender o Traje.



4. Contratar um Novo Funcionário

Só pode ser feita por um Mestre

Você pode pegar 1 das cartas de Funcionário que esteja na fila de Novos Funcionários para Contratar. O custo para contratar um novo Funcionário depende do número de cartas atualmente na fila:

- Se houver 4 cartas na fila, pague 5 Libras ao banco.
- Se houver 3 cartas na fila, pague 3 Libras ao banco.
- Se houver 2 cartas na fila, pague 1 Libra ao banco.
- Se houver só 1 carta na fila, ela é grátis.

Após pagar o custo, pegue a carta de Funcionário que escolher e coloque-a em sua mão. Isso significa que você pode usar esta carta para fazer mais 1 ação depois nessa mesma Rodada. (Contratar um novo funcionário lhe permite realizar mais do que 3 ações na Rodada em que ele foi contratado).

- Se não houver mais cartas de Funcionário na fila de Novos Funcionários para Contratar, você não pode fazer a ação Contratar um Novo Funcionário.



5. Delegar Este Funcionário

Pode ser feita por qualquer Funcionário

Remova do jogo o Funcionário que você jogou neste turno. (Seu Funcionário foi chamado para servir na corte do Rei).

Quando você delega um Funcionário, você recebe a quantidade de Libras indicada perto da carruagem na parte inferior da carta de Funcionário.



Mestre



Artesão



Aprendiz

Importante:

Depois de receber as Libras por delegar o Funcionário, você pode usar a Ação Bônus (no pergaminho na parte inferior da carta) uma última vez antes da carta ser removida da partida (colocada na caixa do jogo).

MUITO IMPORTANTE:

Você pode delegar os Funcionários iniciais da sua cor assim como um novo contratado durante a partida. Contudo, você tem que sempre manter uma equipe de ao menos 4 cartas de Funcionário. Se você só tiver 4 Funcionários, você não pode Delegar nem como uma Ação Principal nem como uma Ação Bônus.

Mestres são muito importantes. Recomendamos fortemente que você não delegue o último Mestre de sua equipe.



6. Financiar uma Decoração

Pode ser feita por qualquer Funcionário

Investir nas Decorações do baile pode aumentar sua receita durante cada fase de Coletar Receita e lhe dará Pontos de Prestígio durante a pontuação de fim de jogo.

Você pode financiar 1 Decoração colocando 1 de seus marcadores de Grife em um espaço de Decoração vazio no tabuleiro.

- Decorações da Exibição de Fogos de Artifício (×2 Bônus e ×3 Bônus)



- Decorações da Cozinha (esquerda e direita)



- Estátuas Decorativas



- Decorações das Galerias (*Músicos*)



Quando você coloca um marcador de Grife em uma Decoração, você deve pagar o valor indicado na Decoração ao banco. Você receberá os Pontos de Prestígio indicados na Decoração durante a pontuação de fim de jogo.

Durante o jogo, você pode financiar quantas Decorações quiser com as seguintes exceções:

Você só pode financiar 1 Decoração em cada um dos lados da Cozinha:

- 1 Decoração no lado esquerdo da Cozinha
(atendendo à equipe, aumenta a receita pelas Decorações)
- 1 Decoração no lado direito da Cozinha
(atendendo aos convidados, aumenta a receita pelos Aluguéis)

BÔNUS POR TODAS AS GALERIAS

Você está representado em uma Galeria assim que tiver ao menos 1 de seus Marcadores de Grife em um Traje ou em um Músico nessa Galeria.

Assim que você estiver representado em cada uma das 5 Galerias, coloque 1 de seus marcadores de Grife no espaço vazio mais valioso do Bônus por Todas as Galerias. Você receberá os Pontos de Prestígio destes Bônus durante a pontuação de fim de jogo. O marcador de Grife colocado aqui não é uma Decoração e nunca será pontuado como uma Decoração.

Nenhum jogador pode ocupar mais de 1 espaço no Bônus por Todas as Galerias.



FASE 4: RECEBA A RECEITA



A Fase de Ações termina quando os jogadores tiverem jogado todas as cartas de suas respectivas mãos. Nessa hora todos os jogadores recebem suas receitas.

Todo jogador sempre recebe uma receita básica de 5 Libras.

Jogadores com marcadores de Grife nas Decorações da Cozinha recebem receita adicional:

- Um marcador de Grife no lado esquerdo da Cozinha dá ao seu proprietário Libras iguais ao total de Decorações que foram financiadas por esse Jogador (*incluindo as que estiverem na Cozinha*).
- Um marcador de Grife no lado direito da Cozinha dá ao seu proprietário Libras iguais ao total de Trajes que foram alugados por esse Jogador em todas as Galerias.

Lembre-se:

Cada jogador só pode ter 1 marcador de Grife em cada um dos 2 lados da Cozinha.

Marcadores de Grife nos espaços de Bônus por Todas as Galerias não são Decorações e não contam para a receita adicional.

Importante:

Você também receberá sua receita ao fim da 7ª Rodada (última Rodada) antes da Pontuação de Fim de Jogo.

Se essa não for a 7ª e última Rodada, comece a próxima Rodada com a Fase 1 — Prepare a Nova Rodada.

Caso seja, siga para a Pontuação de Fim de Jogo.

Exemplo:

George (roxo) só recebe a receita básica de 5 Libras. (Ele não tem nenhum marcador de Grife na Cozinha).

Eve (preto) recebe uma receita de 8 Libras (5+3). O marcador de Grife dela no lado direito da Cozinha lhe dá mais 3 Libras (por ela ter 3 Trajes no tabuleiro).

Mike (azul) recebe uma receita de 9 Libras (5+3+1). O marcador de Grife dele no lado esquerdo da Cozinha lhe dá mais 3 Libras (pois ele financiou 3 Decorações incluindo as 2 na Cozinha) e seu marcador de Grife no lado direito da Cozinha lhe dá mais 1 Libra (por ele ter 1 Traje no tabuleiro).



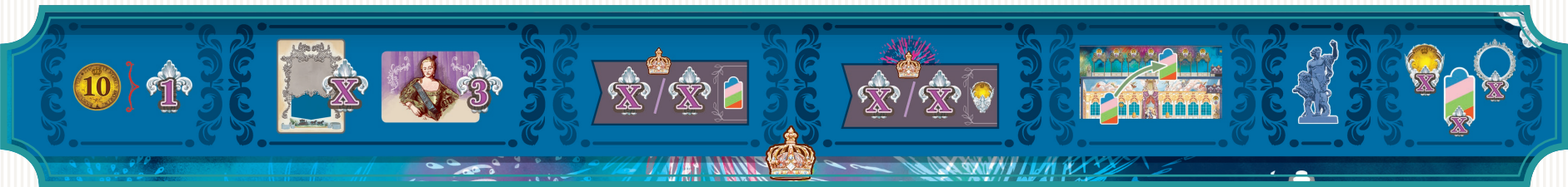
FIM DE JOGO

O jogo termina depois da fase de Receber Receita da 7ª Rodada (quando o baralho de fila de Novos Funcionários acabar). Nessa hora, o Grande Baile chega à sua gloriosa conclusão e a Pontuação de Fim de Jogo pode começar.

Para garantir que os passos da Pontuação de Fim de Jogo sejam feitos na ordem certa, use a trilha de Pontuação de Fim de Jogo.



A Coroa significa elementos do jogo que são avaliados durante a pontuação de fim de jogo.

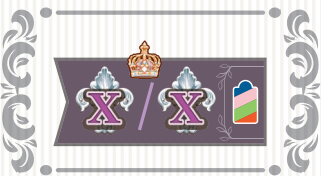


1. Primeiro, todo mundo converte suas Libras em Pontos de Prestígio. Ganhe **1 Ponto de Prestígio por cada 10 Libras** que você descarte ao banco. (Mantenha as Libras remanescentes para um possível desempate).



2. Depois, avalie quaisquer Bônus das **cartas de Funcionário** em sua equipe (aqueles com uma coroa e um fundo de veludo azul). Veja a Visão Geral dos Bônus de Funcionário na pág.12. Também, se você tiver o **Favor da Rainha**, ganhe 3 Pontos de Prestígio.

Agora, avalie os Bônus no tabuleiro na seguinte ordem:



3. Maioria em cada uma das 5 Galerias

Em cada Galeria, os jogadores com a maioria e o segundo com mais Trajes alugados nessa Galeria ganham Pontos de Prestígio. O número de pontos é exibido na caixa colorida na Galeria: o jogador com mais Trajes recebe o maior número de Pontos e o segundo jogador com mais Trajes recebe o menor número de Pontos.

Um empate é decidido a favor do jogador empatado com mais Trajes em Espaços de Convidados do Mestre na Galeria. Se ainda estiver empatado, o jogador empatado que tiver financiado o Músico nesta galeria vence o empate. Se nenhum jogador financiou o músico, todos os empatados recebem o valor total. Se houver um empate pelo 1º lugar, ninguém receberá os pontos pelo 2º lugar nesta galeria.

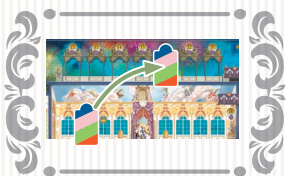
Regra Especial para 2 Jogadores: Nas Galerias, somente o jogador que tiver a maioria ganha Pontos de Prestígio. Não há pontuação para o 2º lugar.



4. Maioria nos Fogos de Artifício

Dependendo do lado do tabuleiro, o jogador com mais Decorações de Fogos de Artifício ganha 7 ou 6 Pontos de Prestígio. O jogador que estiver em segundo para mais Decorações de Fogos de Artifício ganha 3 ou 2 Pontos de Prestígio. Se houver um empate, o jogador empatado cujo a Grife esteja na Decoração mais cara (mais para a direita) vence o desempate.

Regra Especial para 2 Jogadores: Só o jogador com mais Decorações de Fogos de Artifício ganha Pontos de Prestígio. Não há pontuação para o 2º lugar.



5. Admire os Fogos de Artifício na Sacada

Cada jogador pode agora levar 1 de seus Trajes da Galeria Real para cada Decoração de Fogos de Artifício na sacada que ele tenha financiado. Simplesmente mova a peça de Traje com a sua Grife da Galeria Real para os Fogos de Artifício financiados. Se você tiver menos Trajes na Galeria Real do que Fogos de Artifício financiados, qualquer espaço vazio será ignorado. Se você tiver mais Trajes na Galeria Real do que Fogos de Artifício financiados, você pode escolher qual dos seus Trajes deseja levar até lá. Trajes a mais ficarão na Galeria Real.



6. Estátuas

Por cada um de seus marcadores de Grife em uma Estátua, você receberá 2 Pontos de Prestígio por cada cor diferente de seus Trajes no tabuleiro até o máximo de 4 (azul, rosa, verde, laranja). Isso significa que você pode ganhar no máximo 8 Pontos de Prestígio por cada Estátua.

Importante:

Se você financiou mais de 1 Estátua, você deve usar diferentes conjuntos de Trajes de até 4 cores para cada Estátua. Em outras palavras, você não pode usar o mesmo Traje em mais de 1 Estátua.

Exemplo:

Mike tem um total de 2 Marcadores de Grife em Estátuas. Ele tem um total de 7 Trajes no tabuleiro: um conjunto de 4 cores diferentes, que lhe garante 8 Pontos de Prestígio, outro conjunto de 2 Trajes de cores diferentes (azul e verde), que lhe garante 4 Pontos de Prestígio e um terceiro Traje verde, que não pode ser utilizado nesta Pontuação pois ele não tem uma terceira Estátua financiada.



7. Pontuação por Marcadores de Grife

Por fim, ganhe Pontos de Prestígio por todos os Marcadores de Grife nos Trajes, Decorações e nos Bônus por Todas as Galerias. Comece com o jogador inicial. A maioria dos espaços ocupados mostra quantos Pontos de Prestígio eles fonecem abaixo deles.

Quando contar os Marcadores de Grife dos Trajes na Exibição de Fogos de Artifício, multiplique os Pontos de Prestígio em cada Traje pelo fator dos Fogos de Artifício ($\times 2$ ou $\times 3$).

O jogador com mais Pontos de Prestígio após a pontuação final vence. Se houver um empate, vence o jogador empatado que possuir mais Libras.

VISÃO GERAL DE BÔNUS DE FUNCIONÁRIO

Cartas de Funcionário Inicial

	Sem Bônus
$\times 1$	Pague 1 Libra para ganhar 1 Renda ou 1 Linha: somente 1 vez.
	Faça 1 ação adicional de Adquirir Recursos (<i>independente da Ação Principal</i>).
	Ganhe 2 Libras do banco.

Cartas de Funcionário Nível I

	Ganhe 1 Libra do banco.
$\times 1$	Delegue 1 Funcionário que você quiser de sua equipe (<i>pode ser este aqui</i>). Use o Bônus de Funcionário dele antes de descartar a carta da partida. (<i>Você não ganha nenhuma Libra por delegar esse funcionário</i>).
$\times 1$	Pague 1 Libra para aleatoriamente pegar 1 Recurso da bolsa. Como sempre, decida se vai ficar com a peça pela seda ou descartá-la imediatamente pela Linha e/ou Renda: somente 1 vez.
	Faça 1 ação adicional de Adquirir Recursos (<i>independente da Ação Principal</i>).
$\times 1$	Gratuitamente, pegue 1 Recurso da bolsa. Como sempre, decida se vai ficar com a peça pela seda ou descartá-la imediatamente pela Linha e/ou Renda: somente 1 vez.
$\times 1$	Gratuitamente, pegue 1 Linha ou 1 Renda: somente 1 vez.

Cartas de Funcionário Nível II

: :	Do banco, ganhe 1 Libra por cada um dos seus Trajes azuis e 2 Libras por cada um dos seus Trajes verdes no tabuleiro de Jogo.
	Faça 1 ação adicional de Costurar um Traje (<i>independente da Ação Principal</i>). Se você costurar um Traje que precise de fardos de seda azuis ou rosa, você pode usar 1 fardo de seda a menos (<i>azul OU rosa</i>) para completar esta ação. Você não pode costurar um Traje de Mestre com esta ação.
$\times 1$	Delegue 1 Funcionário que você quiser de sua equipe (<i>pode ser este aqui</i>). Antes de remover a carta da partida, ganhe Libras do banco de acordo com o tipo de Funcionário: Mestre: 8; Artesão: 5; Aprendiz: 2. (<i>Você não pode usar o Bônus de Funcionário dele</i>).
:	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada 2 Decorações que você financiou. (<i>Sem contar os espaços dos Bônus por Todas as Galerias pois eles não são Decorações</i>).

Cartas de Funcionário de Nível III

:	Ganhe 1 Libra do banco por cada Decoração que você tenha financiado. (<i>Sem contar os espaços de Bônus por Todas as Galerias pois eles não são Decorações</i>).
:	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada conjunto de 3 Trajes que você tiver no tabuleiro de Jogo.
-	Faça 1 ação adicional de Financiar Decoração (<i>independente da Ação Principal</i>) com um desconto de 5 Libras.
5-6 : 7-8 : 9-10 : 11+ :	Ganhe Libras do banco de acordo com o número total de cartas em sua equipe. 5 ou 6 cartas: 2 Libras; 7 ou 8 cartas: 6 Libras; 9 ou 10 cartas: 10 Libras; 11 ou mais cartas: 14 Libras

Cartas de Funcionário Nível IV

5-6 : 7-8 : 9-10 : 11+ :	Ganhe Libras do banco de acordo com o número total de cartas em sua equipe. 5 ou 6 cartas: 1 Libra; 7 ou 8 cartas: 3 Libras; 9 ou 10 cartas: 5 Libras; 11 ou mais cartas: 7 Libras
	Faça 1 ação adicional de Costurar um Traje (<i>independente da Ação Principal</i>). Se você costurar um Traje que precise de fardos de seda verde, você pode usar até 2 fardos de seda verde a menos para completar esta ação. Você não pode costurar um Traje de Mestre com esta ação.
: :	Do banco, ganhe 2 Libras por cada um dos seus Trajes rosa e 1 Ponto de Prestígio por cada um dos seus Trajes laranja no tabuleiro de Jogo.
$\times 1$	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada 4 Libras que você devolver ao banco (<i>ilimitado</i>).

Cartas de Funcionário Nível V

:	Ganhe 1 Libra do banco por cada Traje que você tenha no tabuleiro de Jogo.
:	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada conjunto de 2 Decorações que você tenha financiado. (<i>Sem contar os espaços de Bônus por Todas as Galerias pois eles não são Decorações</i>).
:	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada conjunto de 2 Trajes que você tenha no tabuleiro de Jogo.
$\times 1$	Descarte quaisquer número de peças de Recursos e ganhe Pontos de Prestígio pelos fardos de seda nessas peças. 1 Ponto por cada fardo de seda laranja ou verde e 1 Ponto por qualquer combinação de 2 fardos de seda rosa e/ou azul.

Cartas de Funcionário Nível VI



Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada 3 Libras que você devolver ao banco (*ilimitado*).



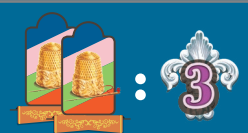
Faça 1 ação adicional de Financiar Decoração (*independente da ação principal*) com um desconto de 10 Libras.



Bônus único ao fim da partida: Ganhe Pontos de Prestígio de acordo com o número total de cartas em sua equipe:
5 ou 6 cartas: 2 Pontos de Prestígio;
7 ou 8 cartas: 5 Pontos de Prestígio;
9 ou 10 cartas: 8 Pontos de Prestígio;
11 ou mais cartas: 11 Pontos de Prestígio.



Bônus único ao fim da partida: Ganhe 3 Pontos de Prestígio por cada conjunto de 1 Linha e 1 Renda que você descarte (*ilimitado*).



Bônus único ao fim da partida: Ganhe 3 Pontos de Prestígio por cada conjunto de 2 Trajes que você tenha em Espaços de Convidados do Mestre.



Bônus único ao fim da partida: Ganhe 2 Pontos de Prestígio por cada conjunto de 1 vestido de dama e 1 fraque de cavalheiro que você tenha no Tabuleiro de Jogo (*independente de suas cores e de onde eles estão localizados no tabuleiro de Jogo*).

Nota Geral:

Uma moeda com um número branco significa: **Ganhe** esta quantia de Libras do banco.

Uma moeda com um número preto significa: **Pague** esta quantia de Libras ao banco.



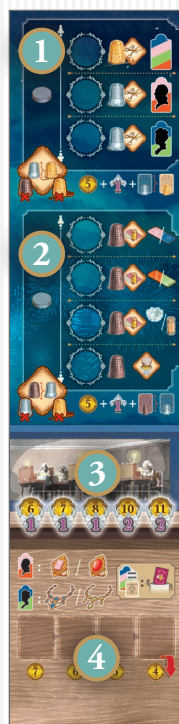
EXPANSÃO PORTA-JOIAS

A *Expansão Porta-Joias* adiciona uma maior variedade à jogabilidade do Rococo:

- Esta expansão introduz colares e anéis que você pode alugar junto com os seus Trajes.
- Novos Aprendizes Especializados atrevidamente exigem condições antes de serem contratados; porém, eles lhe dão generosos Pontos de Prestígio.
- Seus Funcionários agora podem completar Testes para que aprendam novas habilidades.

COMPONENTES

1 Tabuleiro de Joalheiro



- 1 Área Inicial e Tarefas do Teste para Mestre
- 2 Área Inicial e Tarefas do Teste para Artesão
- 3 Decorações da Joalheria
- 4 Espaços de Exibição de Joias

28 Cartas de Funcionário

(como exibido no canto superior direito)



9 Novos Mestres

(Nível V)



9 Novos Artesãos

(Nível II)



10 Aprendizes Especializados

(Nível 0)

24 Peças de Joia



1 Bolsa de Joias



PREPARAÇÃO

Siga as instruções da Preparação do Jogo Base com os seguintes ajustes:

- Após colocar o tabuleiro de Jogo no meio da área de jogo (*passo 1 da Preparação*), coloque o **Tabuleiro de Joalheiro** à direita do tabuleiro de Jogo. Depois, coloque as **24 peças de Joia** na **Bolsa de Joias** e misture-as bem. Depois, coloque a bolsa perto do tabuleiro de Joalheiro. Cada jogador coloca 1 de seus marcadores de Grife na área inicial de Teste para Artesão.
- Ao preparar o baralho de Funcionários (*Passo 3 da Preparação*), faça as seguintes mudanças com relação às cartas de Nível II e de Nível V:
 - o **Cartas de Funcionário Nível V:**
Antes de embaralhar as cartas de Nível V e colocá-las viradas para baixo no topo da Fila de Funcionários, remova os **2 Mestres** das cartas de Funcionário Nível V do jogo base e misture-as com os **9 novos Mestres** da *Expansão Porta-Joias*. Embaralhe essas 11 cartas de Mestre e coloque-as viradas para baixo perto do *espaço para Teste de Mestre* do tabuleiro de Joalheiro.

Depois, compre duas cartas deste baralho e embaralhe-as junto com as cartas de Aprendiz e Artesão de Nível V do jogo base. Essas 4 cartas agora são colocadas viradas para baixo no topo da Fila de Funcionários como as cartas de Nível V para esta partida.

o Cartas de Funcionário Nível II:

Antes de embaralhar as cartas de Nível II e colocá-las viradas para baixo no topo da Fila de Funcionários: remova os **2 Artesãos** das cartas de Funcionário Nível II do jogo base e misture-as com os **9 Novos Artesãos** da *Expansão Porta-Joias*. Embaralhe essas 11 cartas de Artesãos e coloque-as viradas para baixo perto do *espaço de Teste para Artesão* do Tabuleiro de Joalheiro.

Depois, compre 2 cartas deste baralho e embarelhe-as junto com as cartas de Aprendiz e Mestre de Nível II do jogo base. Essas 4 cartas agora são colocadas viradas para baixo no topo da Fila de Funcionários como as cartas de Nível II para esta partida.

- Embaralhe os **10 Aprendizes Especializados** e dê **1 Aprendiz** virado para baixo para cada jogador. Devolva os Aprendizes Especializados restantes para a caixa do jogo sem olhar para eles.
 - o Os jogadores podem olhar seu próprio Aprendiz Especializado, mas devem manter esta carta virada para baixo perto de seu Tabuleiro. O Aprendiz Especializado ainda não faz parte da equipe do Jogador e só pode ser contratado mais tarde se o Jogador cumprir certas condições.

A PARTIDA

O jogo é jogado normalmente. Contudo, a expansão amplia algumas fases e as opções disponíveis de algumas ações.

A partir daqui, todas as adições nas regras são apresentadas na ordem em que elas ocorrem no jogo base.

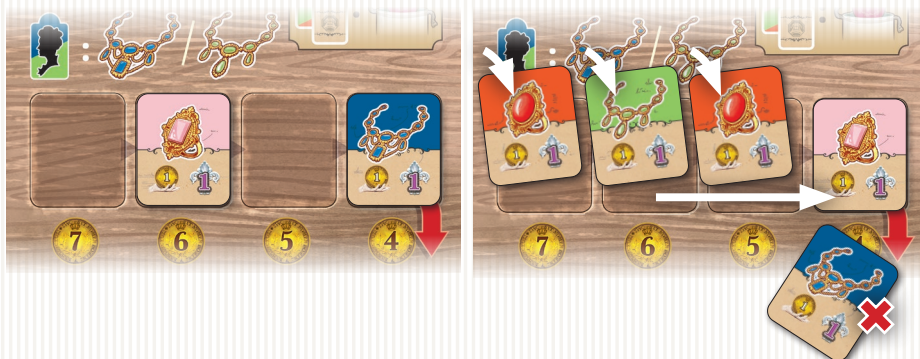
FASE 1: PREPARE A NOVA RODADA

Esta expansão adiciona um novo passo E à preparação normal:

E) Novas Peças de Joia

Preencha os espaços de exibição de Joias no tabuleiro de Joalheiro com peças de Joias puxadas aleatoriamente da bolsa de Joias:

- 1) Se houver uma peça de Joia da rodada anterior sobrando no espaço de Joia mais à direita, descarte esta peça da partida e devolva-a para a caixa do jogo.
- 2) Depois, arraste todas as peças de Joia restantes para a direita o máximo possível a fim de encher qualquer espaço que tivesse ficado vazio na exibição.
- 3) Por fim, preencha cada espaço de Joia ainda vazio da direita para a esquerda com uma peça de Joia puxada aleatoriamente da bolsa de Joias. Se as peças não forem suficientes para encher todos os espaços, deixe os espaços mais à esquerda vazios.



FASE 3: FAÇA SUAS AÇÕES

Esta expansão pode afetar as seguintes Ações Principais: *Costurar um Traje*, *Contratar um Novo Funcionário* e *Financiar uma Decoração*. Além disso, agora existem mais duas novas Ações Principais que podem ser escolhidas como sua Ação Principal no seu turno: *Fazer o Teste para Artesão* e *Fazer o Teste para Mestre*.

3. Costurar um Traje

Só pode ser feita por um Mestre ou Artesão

A ação de Costurar um Traje ocorre normalmente. Se você vender o Traje, nada muda. Contudo, se você alugar o Traje, a seguinte regra adicional entra em efeito:

Antes de você colocar o Traje em uma Galeria como sempre, você pode comprar 1 peça de Joia de um espaço de Joia no tabuleiro de Joalheiro e alugá-la junto com o Traje. Para fazer isso, você deve cumprir todos os requerimentos abaixo:

- 1) Você deve ter um marcador de Grife em um espaço de Decoração da Joalheria. Veja a ação *Financiar uma Decoração*.
- 2) Com o vestido de dama, você só pode alugar uma peça de Joia que mostre um colar. Com o fraque de cavalheiro, você só pode alugar uma peça de Joia que mostre um anel.
- 3) Você deve pagar ao banco a quantia de Libras exibida abaixo do espaço de Joia dessa peça de Joia.

Se você cumprir todos os requerimentos acima, pegue a peça de Joia e coloque-a virada para cima em sua frente. **Se a cor da peça de Joia combinar com a cor principal do Traje costurado, ganhe também 1 peça de Recurso puxada aleatoriamente da bolsa de Recursos** (Como sempre, você deve decidir imediatamente se você quer ficar com a peça de Recurso como fardos de seda e deixá-la oculta em sua bandeja ou descartá-la para ganhar a Linha elou Renda exibida na peça).

4. Contratar um Novo Funcionário

Só pode ser feita por um Mestre

Em vez de contratar um novo Funcionário do tabuleiro de Jogo, **você pode usar esta ação uma vez na partida** para contratar o Aprendiz Especializado que foi dado a você no começo do jogo gratuitamente. Contudo, você só pode fazer isso se estiver cumprindo sua condição de contratação. Esta condição está exibida em cinza (*lado esquerdo*) da área bônus desse funcionário na parte inferior da carta. Uma visão geral das condições dos Aprendizes Especializados pode ser encontrada na página 16.

Se você cumprir a condição, coloque o Aprendiz na sua mão como sempre. A partir de agora, **quando você jogar este Aprendiz, ganhe 3 Pontos de Prestígio** como mostra o Bônus de Funcionário no lado direito da área bônus do funcionário na parte inferior da carta.

Nota:

Esta condição de contratação deve ser cumprida só na hora da contratação e pode ser ignorada depois.

6. Financiar uma Decoração

Pode ser feita por qualquer Funcionário

Existe uma nova opção de Decoração: Os espaços de Decoração da Joalheria.

Importante:

Cada jogador só pode ocupar no máximo 1 espaço de Decoração da Joalheria.

Nota:

Você não pode comprar nenhuma Joia antes de ter financiado uma Decoração da Joalheria.



7. Completar o Teste para Artesão
Só pode ser feita por um Aprendiz

Para completar o Teste para Artesão, você deve jogar um Aprendiz e você deve cumprir os seguintes requerimentos:

- 1) Você deve ter um marcador de Grife na área inicial do Teste para Artesão.
- 2) Você deve ter completado cada uma das 4 tarefas de Testes para Artesão no tabuleiro de Joalheiro.

Nota: Durante o jogo, coloque imediatamente um marcador de Grife nessas tarefas quando você as concluir.

- 3) Você deve pagar 5 Libras ao banco para concluir o Teste para Artesão.

Quando você completar esses requerimentos, imediatamente prossiga com os seguintes passos:

- 1) Ganhe 1 Ponto de Prestígio.
- 2) Se você quiser, você pode usar o Bônus de Funcionário de seu Aprendiz jogado como sempre.
- 3) Depois, remova o Aprendiz jogado da partida e devolva-o para a caixa do jogo.
- 4) Depois, pegue todo o baralho de Funcionários Artesãos e escolha qualquer um deles. Adicione o Artesão escolhido à sua mão e devolva o baralho para o seu respectivo lugar virado para baixo.
- 5) Remova os 4 marcadores de Grife dos espaços de Tarefa e devolva-os à sua reserva.
- 6) Mova o seu marcador de Grife da área inicial do Teste para Artesão para a área inicial do Teste para Mestre.

8. Completar o Teste para Mestre
Só pode ser feita por um Artesão

Para completar o Teste para Mestre, você deve jogar um Artesão e você deve cumprir os seguintes requerimentos:

- 1) Você deve ter um marcador de Grife na área inicial do Teste para Mestre.
- 2) Você deve ter completado cada uma das 3 tarefas de Teste para Mestre no tabuleiro de Joalheiro.

Nota: Durante o jogo, coloque imediatamente um marcador de Grife nessas tarefas quando você as concluir.

- 3) Você deve pagar 5 Libras ao banco para concluir o Teste para Mestre.

Quando você completar esses requerimentos, imediatamente prossiga com os seguintes passos:

- 1) Ganhe 1 Ponto de Prestígio.
- 2) Se você quiser, você pode usar o Bônus de Funcionário de seu Artesão jogado como sempre.
- 3) Depois, remova o Artesão jogado da partida e devolva-o para a caixa do jogo.
- 4) Depois, pegue todo o baralho de Funcionários Mestres e escolha qualquer um deles. Adicione o Mestre escolhido à sua mão e devolva o baralho para o seu respectivo lugar virado para baixo.
- 5) Remova os 3 marcadores de Grife dos espaços de Tarefa e devolva-os à sua reserva.
- 6) Mova o seu marcador de Grife da área inicial do Teste para Mestre para a área inicial do Teste para Artesão.

Você pode fazer os dois tipos de Testes quantas vezes quiser de maneira alternada; contudo, você deve concluir um antes de começar o outro. Você só pode completar tarefas para o teste onde você tenha seu marcador de Grife na área inicial.

As Tarefas dos Testes

Você automaticamente e imediatamente conclui uma Tarefa de Teste no tabuleiro de Joalheiro a qualquer momento do seu turno, se você tiver um marcador de Grife na Área Inicial desse Teste. Marque a tarefa concluída com 1 de seus marcadores de Grife no espaço adjacente.

	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Adquirir Recursos usando um Aprendiz para ganhar uma peça de Recurso que mostre ao menos 1 fardo de seda azul e/ou rosa (que você deve manter como seda).
	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Adquirir Recursos usando um Aprendiz para ganhar uma peça de Recurso que mostre ao menos 1 fardo de seda verde e/ou laranja (que você deve manter como seda).
	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Adquirir Recursos usando um Aprendiz para ganhar uma peça de Recurso que mostre Linha e/ou Renda (que você deve descartar para ganhar os respectivos recursos).
	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Financiar uma Decoração usando um Aprendiz.
	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Costurar um Traje usando um Artesão para costurar um vestido de dama.

	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Costurar um Traje usando um Artesão para costurar um fraque de cavalheiro.
	Esta tarefa é imediatamente concluída quando você fizer a ação Costurar um Traje usando um Mestre.

- Você não pode concluir mais de uma tarefa de Teste por ação. Por exemplo, se você fizer a ação Adquirir Recursos usando um Aprendiz e então pegar uma peça de Recurso que mostre ambos fardos de seda verde e azul, você deve decidir qual das tarefas você quer concluir (adquirir seda azul ou adquirir seda verde).
- Contudo, se possível, você está autorizado a concluir uma tarefa com uma Ação Principal de um Funcionário e depois uma segunda tarefa com a Ação Bônus do Funcionário, desde que a Ação Bônus seja a ação requerida (Adquirir Recurso ou Financiar uma Decoração com um Aprendiz ou Costurar um Traje com um Artesão).

FASE 4: RECEBA A RECEITA

Além das fontes normais de receita:

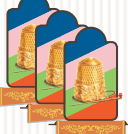
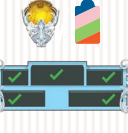
- Cada jogador ganha 1 Libra do banco por cada peça de Joia que ele possua.

FIM DE JOGO

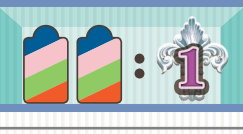
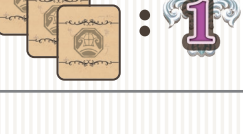
O Fim de Jogo e a Pontuação de Fim de Jogo ocorrem normalmente. Contudo, durante a Pontuação de Fim de Jogo:

- Após converter as Libras por Pontos de Prestígio, cada jogador ganha 1 Ponto de Prestígio por cada peça de Joia que ele possua.

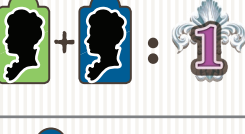
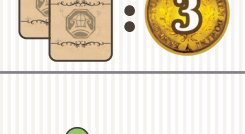
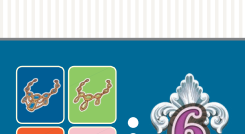
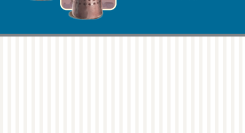
Condições de Contratação

	Você deve ter ao menos 3 fraques de cavaleiros no tabuleiro de Jogo.
	Você deve ter ao menos 3 vestidos de damas no tabuleiro de Jogo.
	Você deve ter ao menos 3 Trajes em espaços de Convidados do Mestre.
	Você deve ter ao menos 30 Libras em sua reserva.
	Você deve ter ao menos 3 peças de Joia.
	Você deve ter colocado marcadores de Grife em ao menos 3 tipos diferentes de Decoração (<i>Músicos, Fogos de Artifício, Cozinha, Estátua, Joalheria</i>).
	Você deve ter ao menos 4 peças de Recurso, 2 Rendas e 2 Linhas em sua reserva.
	Você deve ter uma pontuação de ao menos 5 Pontos de Prestígio. Isso sem contar os Pontos de Prestígio que serão concedidos ao fim do jogo.
	Você deve ter feito o Teste para Mestre ao menos uma vez.
	Você deve estar representado em cada uma das 5 Galerias (<i>ou seja, ter um marcador de Grife em ao menos 1 Traje ou 1 Decoração em cada Galeria</i>).

Bônus dos Novos Artesãos

	Escolha 1 Funcionário de sua reserva de Funcionários e coloque-o virado para cima em sua pilha de descarte. Depois, use imediatamente a Ação Bônus deste Funcionário.
	Copie a Ação Bônus do Funcionário que está no topo da pilha de descarte de um oponente (<i>Use o Bônus desse Funcionário como se você tivesse jogado esse Funcionário agora mesmo</i>).
	Ganhe 1 Libra do banco para cada Galeria em que você esteja representado (<i>ou seja, tenha um marcador de Grife em ao menos 1 Traje ou 1 Decoração</i>).
	Ganhe Libras do banco de acordo com o número total de cartas em sua equipe: 4 cartas: 6 Libras; 5 cartas: 5 Libras; 6 cartas: 4 Libras; 7 ou mais cartas: 2 Libras
	Ganhe 3 Libras do banco por cada conjunto de 2 marcadores de Grife em Decorações (<i>os Bônus por Todas as Galerias não são Decorações, então não contam</i>).
	Faça 1 ação adicional de Costurar um Traje (<i>independente da Ação Principal</i>). Você deve vender este Traje pelo valor exibido nele. Você também ganha 1 Ponto de Prestígio. Você não pode costurar um Traje de Mestre (<i>que exibe um ícone de dedal dourado</i>) com esta ação.
	Escolha 1 Galeria. Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada conjunto de 2 Trajes que você tenha nessa Galeria.
	Ganhe 3 Libras do banco por cada conjunto de 2 anéis que você possua.
	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada 3 peças de Joia que você possua.

Bônus dos Novos Mestres

	Escolha 1 Galeria. Ganhe 2 Libras do banco por cada Traje que você tenha nessa Galeria.
	Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada par de vestidos azuis e verdes que você tenha no tabuleiro de Jogo (<i>independente de onde eles estejam localizados</i>).
	Ganhe 3 Libras do banco por cada conjunto de 2 Trajes que você tenha em Espaços de Convidados do Mestre.
	Ganhe 3 Libras do banco por cada 2 peças de Joia que você possua.
	Ganhe 4 Libras do banco se você não tiver alugado nenhum vestido verde.
	Ganhe 5 Libras do banco se você não tiver alugado nenhum fraque laranja.
	Você pode ganhar os dois Bônus se ambas as condições forem verdadeiras.
	Bônus único ao fim da partida: Ganhe 6 Pontos de Prestígio por cada conjunto completo de Joias que você possua (<i>1 colar azul, 1 colar verde, 1 anel rosa e 1 anel laranja</i>).
	Bônus único ao fim da partida: Ganhe 3 Pontos de Prestígio por cada conjunto de 2 colares que você possua (<i>qualquer combinação de cores</i>).
	Bônus único ao fim da partida: Ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada Decoração que você financiou (<i>os Bônus por Todas as Galerias não são Decorações, então não contam</i>).
	Bônus único ao fim da partida: Ganhe 3 Pontos de Prestígio por cada conjunto de 2 Aprendizes em sua equipe.

MADAME DU BARRY

MODO SOLO

O Modo Solo Madame du Barry para o Rococo Deluxe Edition e a Expansão Porta-Joias (se quiser). Tempo de Jogo: 40 a 60 Minutos

COMPONENTES

25 Cartas Madame du Barry

PREPARAÇÃO

Nota: Todas as regras que estão destacadas em uma caixa dourada como esta aqui só se aplicam se você estiver jogando com a Expansão Porta-Joias.

Siga as instruções de Preparação do Jogo Base e da Expansão Porta-Joias com os seguintes ajustes:

No passo 6 da Preparação, a Madame du Barry pega os materiais normais da preparação do jogador, menos a Bandeja de Recursos. Contudo, as Cartas de Funcionário Iniciais são colocadas viradas para baixo

acima do tabuleiro de Jogador. Elas não serão usadas durante a partida e só serão contabilizadas como o baralho de Funcionários dela para a Pontuação Final.

No passo 9, ela recebe só 1 Renda e 1 Linha, mas nenhuma Libra.

No passo 10, ela recebe o marcador de Jogador Inicial.

Ao preparar a Expansão Porta-Joias, ela coloca um marcador de Grife na área Inicial do Teste para Artesão, mas não recebe um Aprendiz Especializado.



JOGANDO A PARTIDA

Madame du Barry nunca ganha ou gasta Libras.

Para os turnos do jogador, todas as regras do jogo base e da Expansão Porta-Joias se aplicam sem nenhuma mudança.

Para os turnos da Madame du Barry, contudo, existem as seguintes novas regras:

FASE 1: PREPARE A NOVA RODADA

Em cada Rodada, embaralhe as 25 cartas da Madame du Barry e coloque-as viradas para baixo ao lado esquerdo do tabuleiro de jogador dela (esta é a Reserva de Cartas dela, não confunda com o baralho de Funcionários que fica acima do tabuleiro de jogador dela).

FASE 2: SELECIONE 3 CARTAS DE FUNCIONÁRIO

Em vez de selecionar 3 cartas para a mão, a Madame du Barry compra 4 cartas aleatórias do topo da Reserva de Cartas dela. Coloque-as em uma pilha virada para baixo como sendo as cartas da mão dela, posicionadas no tabuleiro de Jogador entre a reserva de Cartas e a pilha de Descarte da Madame du Barry.

FASE 3: FAÇA SUAS AÇÕES

Em cada um dos turnos dela, a Madame du Barry revela a carta do topo da mão dela e faz a ação descrita na carta. Depois, coloque a carta virada para cima na pilha de descarte dela.

Nota Geral:

Caso a ação descrita seja impossível de fazer devido a espaços vazios ou coisas assim, a Madame du Barry ganha 3 Pontos de Prestígio em vez de fazer a ação.

Somente as seguintes Ações Principais estão disponíveis para a Madame du Barry:

1. Pedir o Favor da Rainha

Se o marcador de Favor da Rainha estiver disponível no espaço de Favor do tabuleiro de jogo, a Madame du Barry o pega e coloca na frente dela. Independente de ela poder ou não pegar o Favor da Rainha, ela sempre ganha 3 Pontos de Prestígio por esta ação.

2. Adquirir Recursos

Madame du Barry pega todas as peças de Recurso disponíveis na Gaveta (1, 2, ou 3) ou no espaço em todas as 3 gavetas (esquerda, centro, direita) como exibido na carta e os guarda virados para baixo na reserva dela.

Sempre que ela Adquirir peças de Recurso usando esta ação (e só com esta ação) e ela estiver atualmente se preparando para o Teste para Artesão, coloque 1 Grife dela no espaço vazio equivalente mais acima possível nas Tarefas de Teste para Artesão. Quando todos os 4 espaços estiverem ocupados, a Madame du Barry imediatamente completa o Teste para Artesão como descrito.

Se as gavetas ou espaços exibidos na carta estiverem vazios, ela ganha 3 Pontos em vez de fazer a ação.

3. Costurar um Traje

Ela costura 1 Traje de graça. Ou seja, não paga nenhum custo nem descarta nenhum recurso.

A carta determina qual Traje será costurado:



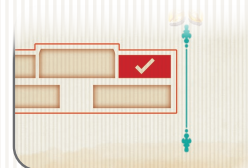
Neste caso, o segundo Traje a partir da direita é costurado (conte só os Trajes, pule os espaços vazios). Se houver menos Trajes do que o pedido na carta, o Traje com o maior custo em Libras será costurado.

Sempre que ela Costurar um Traje usando esta ação e ela estiver atualmente se preparando para o Teste para Mestre, coloque 1 Grife dela no espaço vazio equivalente, se possível, nas Tarefas de Teste para Mestre. Para o espaço do topo ela precisa ter costurado um Traje de Mestre. Quando todos os 3 espaços estiverem ocupados, a Madame du Barry imediatamente completa o Teste para Mestre como descrito.

Se não houver Trajes disponíveis na Exibição de Trajes, ela ganha 3 Pontos em vez de fazer a ação.

O Traje costurado sempre é alugado, nunca vendido. Revele uma carta adicional da reserva de Cartas dela e coloque-a virada para cima na pilha de Descarte dela. A seção inferior desta carta determina:

1. ...onde colocar o Traje



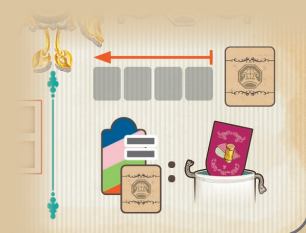
Coloque o Traje na Galeria destacada à esquerda da carta. Nessa Galeria, escolha o espaço de Convidado disponível mais valioso. Se possível, escolha um espaço de Convidado do Mestre. Se múltiplos espaços estiverem disponíveis, escolha um espaço que tenha uma recompensa na ordem de preferência (1. peça de Recurso, 2. Linha ou Renda, 3. Libras). No caso de receber uma peça de Recurso, a Madame du Barry pega uma peça aleatória da bolsa de Recursos. Ela nunca ganha nenhuma Libra.

Se a Galeria destacada estiver cheia, revele outra carta até que uma Galeria com ao menos um espaço vazio esteja destacada.

2. ...se uma peça de Joia pode ser adquirida

O símbolo à direita da carta determina se a Madame du Barry pode adquirir e alugar uma Joia junto com o Traje ou não. Para isso, ela já deve ter colocado uma das Grifes dela em um **espaço de Decoração da Joalheria** para se qualificar a adquirir Joias.

Os símbolos possíveis são:



Ela pode adquirir a Joia mais barata que seja equivalente à cor do Traje, se tal peça de Joia estiver disponível. Coloque a peça de Joia na reserva dela. Como um Bônus pelas cores equivalentes, ela também puxa uma peça de Recurso aleatória da bolsa de Recursos e a coloca na reserva dela.



Ela pode adquirir a Joia mais barata que seja equivalente ao Traje, ou seja, um anel para um fraque de cavaleiro ou um colar para um vestido de dama, se tal peça de Joia estiver disponível. Coloque a peça de Joia na reserva dela. Se essa Joia por acaso for equivalente à cor do Traje, ela também puxa uma peça de Recurso aleatória da bolsa de Recursos e a coloca na reserva dela.



Ela não pode adquirir Joia para este Traje.

4. Contratar um Novo Funcionário

A Madame du Barry contrata um novo Funcionário gratuitamente, já que ela nunca paga Libras.

A carta determinará qual Funcionário ela contratará:



Neste caso, a **segunda** carta de Funcionário à partir da esquerda é adquirida (*conte somente os Funcionários, pule espaços vazios*). Se só tiver uma carta de Funcionário disponível, ela é adquirida.

Importante:

Se **qualquer Funcionário com Bônus de Fim de Jogo** estiver disponível para ser contratado (Rodadas 5, 6 ou 7), a Madame du Barry vai **sempre** contratar o Funcionário com Bônus de Fim de Jogo que dará mais Pontos para ela, independente das instruções ditas na carta. Se houver mais do que um Funcionário com Bônus de Fim de Jogo, ela vai contratar o que atualmente daria mais Pontos para o Jogador. Se forem todos iguais, ela vai contratar o primeiro destes Funcionários de acordo com as instruções da carta.

Coloque a carta de Funcionário adquirida no **Baralho de Funcionários** acima do tabuleiro de Jogador dela.

Sempre que ela contratar um novo Funcionário, adicione também **1 carta virada para baixo** da reserva de Cartas dela (*não é a carta de Funcionário recém adquirida*) às cartas da mão dela. Isto significa que a Madame du Barry vai ter mais um turno nesta Rodada.

Se não houver Funcionário para ser contratado, ela ganha 3 Pontos em vez de fazer a ação.

6. Financiar uma Decoração

Ela financia uma Decoração de graça. A carta determina qual Decoração será financiada:



Fogos de Artifício



Cozinha



Músicos



Estátuas



Se a Madame du Barry ainda não tiver colocado uma Grife num espaço de Decoração da Joalheria, ela coloca uma agora no **espaço mais barato** disponível na Decoração da Joalheria, sem pagar nada, fazendo com que ela possa adquirir Joias durante as ações futuras de *Costurar um Traje*.

Caso contrário, ela coloca um marcador de Grife no **espaço mais barato** disponível na Decoração do tipo indicado na carta, sem pagar nada.

Sempre que ela financiar uma Decoração usando esta ação e ela estiver se preparando para o Teste para Artesão, coloque um marcador de Grife no espaço vazio equivalente de Teste para Artesão, se for possível. Quando todos os 4 espaços estiverem ocupados, a Madame du Barry **imediatamente** completa o Teste para Artesão.

Se não houver mais espaços de Decoração do tipo indicado disponível, ela ganha 3 Pontos em vez de fazer a ação.

Nota:

Por favor, lembre-se que um jogador só pode colocar no máximo 1 Decoração em cada lado da Cozinha. Isso também se aplica à Madame du Barry.

7. Completar o Teste para Artesão

Quando o Aprendiz da Madame du Barry cumprir os requerimentos do Teste para Artesão (*ela não precisa pagar 5 Libras*), ela **imediatamente** completa o Teste para Artesão e segue estes passos:

- Ganha 1 Ponto de Prestígio.
- Aleatoriamente remova 1 Aprendiz (*mas não do Nível VI*) do **Baralho de Funcionários** dela acima do tabuleiro de Jogador e devolva-o para a caixa do jogo.
- Adicione no **Baralho de Funcionários** dela, 1 carta puxada aleatoriamente do baralho que fica perto do espaço de Teste para Artesão, sem ver a frente desta carta.
- **Adicione 1 carta virada para baixo** da reserva de Cartas dela para a mão dela. Isso significa que a Madame du Barry terá um turno adicional nesta Rodada.
- Remova todos os marcadores de Grife dela das Tarefas de Teste para Artesão e devolva-os para a reserva dela.
- Mova o marcador de Grife dela da área Inicial de Artesão para a área Inicial de Mestre.

8. Completar o Teste para Mestre

Quando o Artesão da Madame du Barry cumprir os requerimentos do Teste para Mestre (*ela não precisa pagar 5 Libras*), ela **imediatamente** completa o Teste para Artesão e segue estes passos:

- Ganha 1 Ponto de Prestígio.
- Aleatoriamente remova 1 Artesão do **Baralho de Funcionários** dela acima do tabuleiro de Jogador e devolva-o para a caixa do jogo.
- Adicione no **Baralho de Funcionários** dela, 1 carta puxada aleatoriamente do baralho que fica perto do espaço de Teste para Mestre, sem ver a frente desta carta.
- **Adicione 1 carta virada para baixo** da reserva de Cartas dela para a mão dela. Isso significa que a Madame du Barry terá um turno adicional nesta Rodada.
- Remova todos os marcadores de Grife dela das Tarefas de Teste para Mestre e devolva-os para a reserva dela.
- Mova o marcador de Grife dela da área Inicial de Mestre para a área Inicial de Artesão.

BÔNUS POR TODAS AS GALERIAS

Assim que a Madame du Barry conseguir ser representada em cada uma das 5 Galerias, seja com um Traje ou uma Decoração (*músico*), imediatamente coloque 1 dos marcadores de Grife dela no espaço vazio mais valioso no **Bônus por Todas as Galerias**.

FASE 4: RECEBER A RECEITA

Madame du Barry não recebe nenhuma receita; ela está satisfeita ganhando muito prestígio...

FIM DE JOGO

Madame du Barry participa da pontuação final como qualquer jogador participaria. Ela pode pontuar pelas maiorias, mover Trajes da Galeria Real para a Exibição de Fogos de Artifício na sacada (*you will do this for her and guarantee that she receives the highest number of Points possible*), pontuar as estátuas, as joias, etc.

Além disso, ela ganha 1 Ponto de Prestígio por cada 2 peças de Recurso que ela tenha coletado durante o jogo (*independent of the Resources shown on them*).

O jogador com mais Pontos de Prestígio após a pontuação final vence. Em caso de empate, a Madame du Barry vence, claro! Você certamente quer ganhar da Madame du Barry, então tente de novo!!

TRAJES CHIQUES

Para jogar com a Expansão *Trajes Chiques*, simplesmente adicione os Trajes e peças de Recurso às bolsas apropriadas.

A Expansão *Trajes Chiques* adiciona 4 novos Trajes que são mais caros e mais valiosos, bem como 5 novas peças de Recurso com novas combinações de Recursos.



Essas novas peças de Traje marcam um novo patamar em termos de Prestígio, especialmente quando usados para ver os Fogos de Artifício. Contudo, como é necessário usar mais Recursos do que os Trajes do Jogo Base para costurá-los, eles não mudam drasticamente o balanceamento do jogo. Isto também se aplica às novas peças de Recurso. É esperado que apareçam cerca de 2 ou 3 novas peças de Traje em uma partida de 3 ou 4 jogadores.

Os *Trajes Chiques* se integram suavemente no jogo base e apimentam um pouco mais as coisas.

TRAJES FESTIVOS

Para jogar com os *Trajes Festivos*, deixe de lado os 4 Trajes Festivos até que você tenha terminado a Fase 1 – Prepare a Nova Rodada da primeira Rodada. Ao fim desta fase, adicione os 4 Trajes Festivos na bolsa de Trajes e misture-os bem.

Os Trajes Festivos são costurados assim como qualquer outro Traje. Contudo, eles nunca podem ser vendidos. Depois que um jogador pagar e gastar os Recursos pedidos nos Trajes Festivos, ele ganha imediatamente um Bônus único de Pontos de Prestígio (*veja na próxima página*). Depois, a peça é virada para o outro lado e colocada no tabuleiro de Jogo com um marcador de Grife normalmente.

Os *Trajes Festivos* adicionam 4 lindos novos Trajes ao jogo.

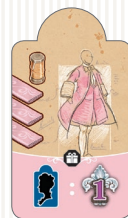
Bônus de Pontos de Prestígio



Imediatamente ganhe 2 Pontos de Prestígio por cada conjunto de 1 vestido de dama e 1 fraque de cavalheiro que você tenha no tabuleiro de Jogo (*independent of the colors of them and where they were placed*).



Imediatamente ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada um de seus marcadores de Grife em Decorações (*os espaços dos Bônus por Todas as Galerias não são Decorações*).



Imediatamente ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada um de seus vestidos azuis no tabuleiro de Jogo.



Imediatamente ganhe 1 Ponto de Prestígio por cada um de seus fraques rosas no tabuleiro de Jogo.

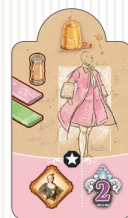
ALTA COSTURA

[Vendido Separadamente no site da Eagle-Gryphon Games]

A *Alta Costura* introduz 6 novos Trajes, 2 desses que só podem ser utilizados com a *Expansão Porta-Joias*. Cada um desses Trajes lhe dá um Bônus especial quando você os aluga e os coloca no tabuleiro de Jogo.

Adicione os Trajes da *Alta Costura* na bolsa de Trajes durante a Preparação. Esses Trajes são costurados como qualquer outro. Contudo, quando eles são colocados no tabuleiro de Jogo, eles dão um Bônus imediato e de uso único (*veja abaixo*).

Esses Trajes só podem ser alugados (com exceção do vestido verde que dá 14 Libras se for alugado ou vendido). Se não houver um espaço para eles no tabuleiro, eles não podem ser costurados.



Ao alugar este Traje, você pega o Favor da Rainha (*se possível*) e 5 Libras (*sempre*).



Ao alugar este Traje, você pode delegar qualquer Funcionário de sua equipe. Você ganha as Libras, mas não recebe o Bônus na parte inferior da carta desse Funcionário.



Ao alugar este Traje, você pega 1 peça de Recurso em exibição nas gavetas de Recursos sem pagar nada. Você deve decidir se a manterá pela seda ou a descartará pela Linha e/ou Renda como sempre.



Ao alugar ou vender este Traje, ganhe 14 Libras. Se for alugado, este Traje conta como uma representação na Galeria e conta pela Maioria, mas ele não dá nenhum Ponto de Prestígio diretamente.



Só pode ser usado com a Expansão Porta-Joias

Ao alugar este Traje, se você já tiver uma Grife em um espaço de Decoração da Joalheria, você ganha 1 Joia de QUALQUER cor na exibição de Joias sem pagar nada. Se a cor da Joia for igual à cor do Traje, ganhe 1 peça de Recurso puxada aleatoriamente da bolsa de Recursos. (*Como sempre, descarte-a para ganhar a Linha e/ou Renda ou a mantenha pelos fardos de seda*).



Só pode ser usado com a Expansão Porta-Joias

Ao alugar este Traje, ganhe 2 Pontos de Prestígio se você também adquirir uma Joia que seja da mesma cor que este Traje.



Créditos

Jogo Base

Designers do Jogo

Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz

Ilustrações e Layout Gráfico

Ian O'Toole

Criação, Desenvolvimento de Regras e Gerenciamento do Projeto

Ralph H. Anderson

Suporte Editorial

Matthew Mayes

Agradecemos a todos os nossos testadores, especialmente aos citados abaixo:

Anke Binnewies, Dennis Egbers-Schoger, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina e Andreas Molter, Hedwig e Wolfgang Heidenheim, Antje e Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning assim como o grupo de teste de Ulrich Flaskampf. Agradecimentos muito especiais à Susanne Cramer e Anja Malz.

Agradeço ao Tim Kirkman, Shay Rickman e Christophe Gaudin pelos testes de arte

Expansão Porta-Joias

Designers

Louis e Stefan Malz

Agradecemos a todos os nossos testadores, especialmente aos citados abaixo:

Anke Binnewies, Silke Hahn e Timo Weil. Agradecimento muito especial ao Oliver Westphal pela sua ideia do Teste, e para Anja Malz e Matthias Cramer.

Expansão Solo Mode Madame du Barry

Designers

Louis e Stefan Malz

Expansão Trajes Chiques

Designers

Matthias Cramer, Louis Malz, e Stefan Malz

Expansão Trajes Festivos

Designers

Matthias Cramer, Louis Malz, e Stefan Malz

Expansão Alta Costura

Designers

Louis e Stefan Malz

Distribuição no Brasil: Mosaico Jogos

Tradução do Manual: João José Gois

Revisão PT-BR: Sthefany Moura Barros e Vinicius Carlos Vieira



© 2020 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5.
Leitchfield, KY 42754
Todos os Direitos Reservados.

www.eagle-gryphon.com
Caso precise de ajuda, fale conosco:
customer-service@eagle-gryphon.com

Curta-nos no Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon
Siga-nos no Twitter:
[@EagleGryphon](https://twitter.com/EagleGryphon)