

Um jogo de
Matthias Cramer,
Louis Malz,
Stefan Malz

para 2 a 5 jogadores,
a partir de 12 anos

Rococo



Bem vindo à era do Rococó. Luís XV governa a França e é de bom tom dar bailes esplêndidos. Personalidades importantes vestem-se com nobres casacos e vestidos, ansiosos por eclipsar uns aos outros. Como o maior dos eventos ocorrerá em algumas semanas, todos estão procurando você com pedidos: um casaco elegante aqui, um vestido estonteante ali, uma doação para financiar os fogos de artifício. Você nota logo que não se trata mais do seu negócio de roupas – trata-se de planejar o baile de maior prestígio da era... e agora é hora de rocosturar!

Objetivo do Jogo

Em *Rococo*, você possui um negócio de confecção de roupas e tenta ganhar tanto prestígio quanto possível. Em cada turno você joga uma carta de trabalhador e faz aquele trabalhador desempenhar uma tarefa, por exemplo: contratar um novo trabalhador, fazer um traje, ou financiar uma decoração. Contudo nem todos os trabalhadores conseguem desempenhar todas as tarefas, de maneira que você deve escolher e liderar seus trabalhadores com sabedoria. Especialmente porque cada um deles confere um bônus único. Alguns desses bônus geram pontos de prestígio, que são conferidos na forma de marcadores de prestígio.

Após 7 rodadas o jogo termina com o baile e a pontuação final. Nesse momento você ganha pontos de prestígio por bônus de alguns trabalhadores, por trajes que você alugou para os convidados do baile, bem como por decorações que você financiou.

Em seguida, todos os jogadores contam seus pontos de prestígio e quem tiver coletado a maioria vence o jogo.

Componentes

42 Peças de trajes, cada uma com um lado de modelo e um lado de aluguel.

O lado do modelo mostra:

- a cor principal do traje
- os recursos necessários para fazer o traje
- o valor de venda do traje (6 a 28 libras)
- o valor de pontos de prestígio do traje (2 a 4)

O lado do aluguel mostra:

- o valor de pontos de prestígio do traje (2 a 4)
- OU uma mulher de vestido **amarelo** ou **vermelho**
- OU um homem de casaco **verde** ou **azul**

Notas:

- Quando o termo “traje” é usado, ele se refere tanto aos vestidos quanto aos casacos.
- Embora alguns trajes incluam uma segunda cor, cada traje tem apenas uma cor principal. (a cor da saia ou da jaqueta).
- As cores dos trajes não correspondem às cores dos jogadores.
- Vestidos amarelos e casacos verdes são comuns (13 peças de cada), ao passo que vestidos vermelhos (10 peças) e casacos azuis (6 peças) são mais escassos.

28 Cartas de trabalhadores



25 Cartas de básicas de trabalhadores

(5 de cada cor, indicada pela cor do canto superior direito)



1 Tabuleiro com 2 lados

(1 lado para 2 e 3 jogadores, 1 lado para 4 e 5 jogadores)

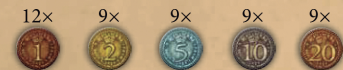
1 Marcador de jogador inicial

16 Marcadores de madeira para Renda

16 Marcadores de madeira para Linha

1 Saco de pano

48 Moedas



48 Marcadores de pontos de prestígio



1 Carta de favor

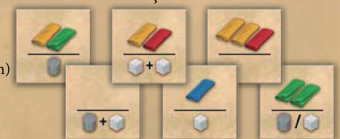


1 Carta de ajuda para a “Pontuação final”



48 Peças de recursos, cada uma com uma combinação de:

- seda verde (comum)
- seda amarela (comum)
- seda vermelha (não tão comum)
- seda azul (rara)
- Linha
- Renda



80 Marcadores de madeira de Propriedade (16 da cor de cada jogador)

5 Tabuleiros individuais (1 da cor de cada jogador)



Preparação Inicial

Antes de jogar pela primeira vez, destaque com cuidado as peças de papelão de suas cartelas.

- Coloque o Tabuleiro no centro da mesa, com o lado correspondente ao número de jogadores voltado para cima. Isto é indicado pelos números no canto inferior direito:

2 ou 3 jogadores → 2-3

4 ou 5 jogadores → 4-5

- Coloque a **Carta de Favor** próxima ao espaço de favor do tabuleiro.

- Separe as 28 **Cartas de trabalhador** pelo número do nível (1 a 6). Embaralhe as 6 cartas de “nível 6” com as faces para baixo e coloque-as perto do tabuleiro.

Em seguida embaralhe as 4 cartas “nível 5” e coloque-as com as faces para baixo no topo desta pilha. Prossiga desta maneira com as cartas de nível 4, 3, 2 e finalmente coloque as cartas embaralhadas do “nível 1” no topo da pilha. Esta pilha é chamada “Pilha Geral de Trabalhadores”.

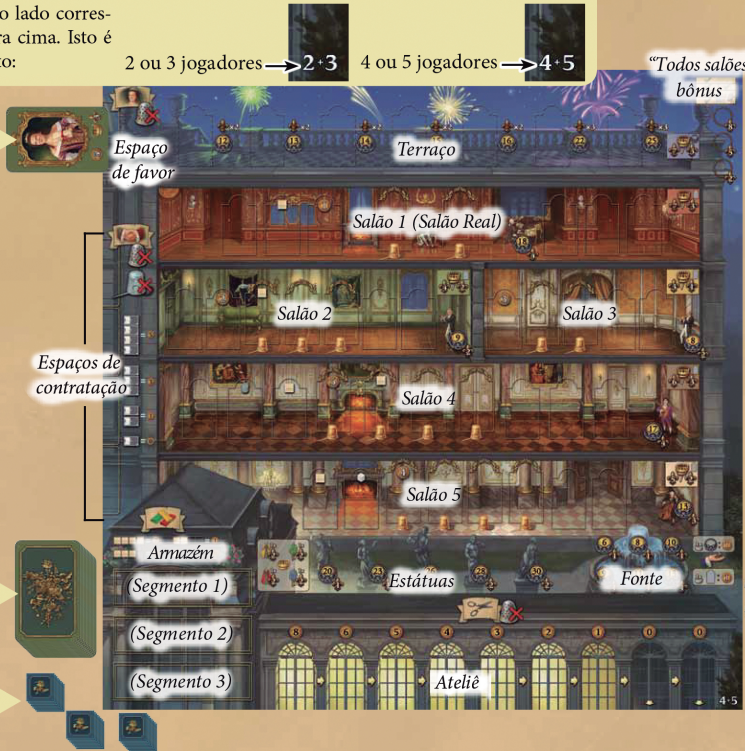
- Embaralhe todas as **Peças de recursos** e coloque-as com a face para baixo em diversas pilhas perto da seção de Armazém do Tabuleiro.

- Coloque todas as **Peças de traje** no saco de pano e misture-as. Em seguida coloque o saco de pano ao lado do Tabuleiro.



Notas gerais:

- Marcadores de propriedade, marcadores de linha, marcadores de bordado, moedas, e Marcadores de Pontos de Prestígio são considerados ilimitados. Se qualquer desses itens acabar durante o jogo, use algum substituto.
- Toda vez que ganhar pontos de prestígio, pegue a quantidade apropriada do estoque e coloque-os com a face voltada para baixo em frente a você. Você pode manter seus pontos de prestígio em segredo até o fim do jogo.
- Você não pode manter seu dinheiro oculto.



- Finalmente, escolha um jogador inicial, que fica com o **Marcador de Jogador Inicial**.



- Dê a cada jogador seus recursos iniciais, que ele coloca perto de seu Tabuleiro Individual:

- 15 Libras
- 1 Marcador de Renda
- 1 Marcador de Linha

- Arrume o estoque geral de marcadores de **Linhas** e **Rendas** próximos ao Tabuleiro.

- Coloque as **Moedas** (Libras) ao lado do Tabuleiro, formando o banco. Coloque os **Marcadores de Pontos de Prestígio** próximo ao banco.

- Cada jogador escolhe uma **cor** e recebe os itens daquela cor:

- 1 **Tabuleiro individual**
- 5 **Cartas básicas de trabalhador**, que cada jogador coloca com a face para baixo do lado esquerdo do seu Tabuleiro Individual
- 16 **Marcadores de propriedade**



No começo de cada jogo, as cartas de cada jogador estão em sua **Reserva de Trabalhadores** (o lado esquerdo do seu tabuleiro individual).

No começo de cada rodada, ele seleciona as **cartas para sua mão** a partir desta reserva. Cada vez que ele joga uma carta da sua mão, ela vai com a face voltada para cima para a sua **Pilha de Descarte** (o espaço do lado direito de seu tabuleiro individual). Sua Reserva de Trabalhadores, as cartas da sua mão e sua Pilha de Descarte formam seu **Baralho de Trabalhadores**.

Jogando o Jogo

Rococó é jogado em 7 rodadas.

Cada rodada consiste de 4 fases.

- Fase 1: Preparação para uma nova rodada
- Fase 2: Seleção de 3 cartas para a mão
- Fase 3: Executar ações
- Fase 4: Coletar rendimento

Após a 7ª rodada (quando a pilha geral de trabalhadores se esgotar), o jogo termina com uma pontuação final.

Fase 1: Preparação para uma nova rodada

A) Carta de favor > Jogador Inicial (Ignorar na primeira rodada.)

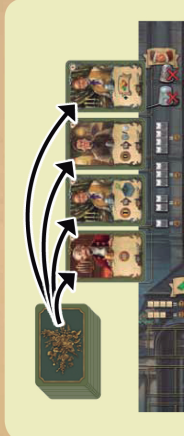
Se um jogador adquiriu a carta de favor durante a rodada anterior, ele recebe o Marcador de Jogador Inicial e devolve a Carta de Favor a seu lugar próximo ao Tabuleiro. (Se nenhum jogador adquiriu a Carta de Favor durante a rodada anterior, o jogador inicial continua o mesmo.)



B) 4 Novas Cartas de Trabalhadores

1. Se, próximo ao espaço de contratação do tabuleiro, existe alguma carta de trabalhador remanescente da rodada passada, remova estas cargas do jogo.
2. Em seguida, revele exatamente 4 novas cartas de trabalhador da pilha geral de trabalhadores e coloque-as com a face para cima próximo aos 4 espaços de contratação do Tabuleiro.

Nota: Nas rodadas 1 a 6, o número de nível revelado mais alto indica o número da rodada atual. Na rodada 7, a pilha de trabalhadores estará vazia após as 4 cartas finais forem reveladas.



C) Novos recursos

Preencha cada um dos espaços vazios dos 3 segmentos do armazém com uma peça de recurso retirada aleatoriamente de uma pilha de recursos. Se houver peças de recursos remanescentes da rodada anterior, elas permanecem nos seus espaços.

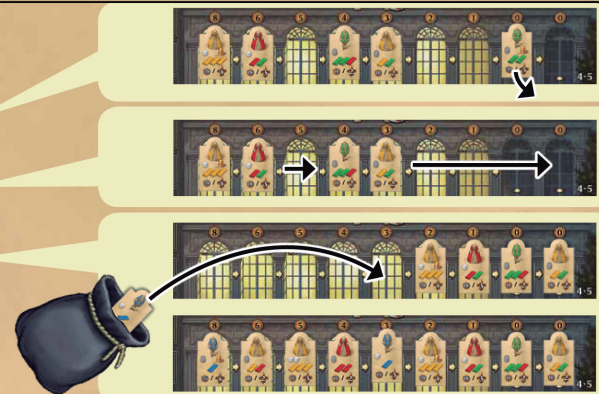
Se acabarem todas as pilhas de recursos, embaralhe as peças de recurso descartadas e forme com elas novas pilhas com as faces voltadas para baixo (se estes novos recursos ainda não forem suficientes para preencher os espaços vazios, esses espaços permanecem vazios).



D) Novos trajes

Preencha os espaços das janelas do ateliê com peças de traje (lado do modelo voltado para cima) conforme o procedimento a seguir:

1. Se houver peças de traje da rodada anterior nos 2 espaços mais à direita (escuros e marcados com 0), ponha essas peças na pilha de descarte.
2. Se restarem peças de traje nos outros espaços de janela, mova todas estas peças para a direita de modo a preencher as janelas mais à direita do ateliê.
3. Finalmente, preencha cada janela vazia do ateliê com uma peça de traje tirada aleatoriamente do saco de pano até encher o ateliê. Certifique-se de que todos os trajes visíveis do ateliê estão com seu lado de modelo voltado para cima. Se o saco de pano ficar vazio, coloque as peças de traje da pilha de descarte de volta no saco e misture-as. (Se os trajes no saco de pano ainda não forem suficientes para preencher todas as janelas, os espaços mais à esquerda do ateliê são deixados vazios.)



Fase 2: Seleção de 3 cartas para a mão

Cada jogador secretamente e simultaneamente seleciona para sua mão 3 cartas **dentre todas** da sua **Reserva de trabalhadores** (a pilha voltada para baixo do lado esquerdo de seu tabuleiro individual).

Fique com as 3 cartas escolhidas em sua mão e devolva as cartas restantes de sua reserva de trabalhadores com a face para baixo no lado esquerdo de seu tabuleiro individual.

Da **segunda rodada** em diante, considere o seguinte:

Se você tiver menos de 3 cartas em sua Reserva de Trabalhadores, primeiro pegue todas essas cartas para sua mão. Em seguida, crie uma nova Reserva de Trabalhadores a partir de sua pilha de descarte (a pilha de cartas com face para cima abaixo do lado direito do seu tabuleiro individual) movendo todas as cartas da sua pilha de descarte para o lado esquerdo de seu tabuleiro individual e virando a face das cartas para baixo. Finalmente, selecione a partir desta nova Reserva de Trabalhadores tantas cartas quanto forem necessárias para completar sua mão com 3 cartas.

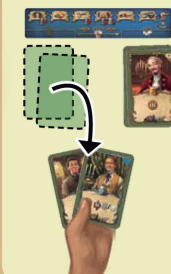
Se você tiver exatamente 3 cartas restantes em sua Reserva de Trabalhadores, você não tem escolha e pega essas 3 cartas para sua mão.

Importante: neste caso, não crie uma nova Reserva de trabalhadores a partir de sua pilha de descartes. Faça isso apenas no início da Fase 2 da **próxima rodada**.

Exemplo (segunda rodada em diante):

Mike deve selecionar 3 cartas de sua Reserva de Trabalhadores.

Como ele apenas tem 2 cartas na Reserva, ele deve pegar estas 2.



Em seguida, ele pega a sua pilha de descarte e vira as cartas para baixo, fazendo dela a sua nova Reserva de Trabalhadores, que ele coloca abaixo do lado esquerdo de seu tabuleiro individual.



Agora ele pode selecionar qualquer carta da sua nova Reserva de Trabalhadores como 3ª carta para sua mão.



Fase 3: Executar ações

Começando com o jogador inicial e prosseguindo no sentido horário, cada jogador na sua vez **deve** jogar exatamente 1 das **cartas da sua mão** (desde que ele ainda tenha alguma). Com a carta jogada ele pode executar **uma ação principal**. Adicionalmente, a carta jogada pode conferir um bônus. Quando todos os jogadores não tiverem mais nenhuma carta na mão, a fase termina.

Quais das 6 ações principais possíveis você pode executar na sua vez depende do **Trabalhador mostrado** na carta que você joga:

Mestre
(símbolo: dedal dourado)

↓

Pode executar qualquer das 6 ações

Funcionário
(símbolo: dedal prateado)

↓

Nunca pode executar a ação de “contratar um novo trabalhador”

Aprendiz
(símbolo: dedal de latão)

↓

Nunca pode executar:

- a ação de “Pedir o Favor da Rainha”
- a ação de “Fazer um traje”
- a ação de “Contratar um novo trabalhador”

Após (e somente após) ter executado sua ação principal, você pode usar o **Bônus do trabalhador** mostrado na metade inferior da carta jogada. Contudo, você pode sempre optar por não executar a ação principal e/ou o bônus. No fim da sua jogada, coloque a carta de trabalhador com a face para cima abaixo do lado direito de seu Tabuleiro Individual, na sua Pilha de Descarte. Agora é a vez do próximo jogador.



Notas:

- O “Mestre” das cartas básicas de trabalhador não dá bônus.
 - As cartas de “Aprendiz” de nível 6 têm uma coroa e um bônus com o fundo vermelho.
- Você não pode usar o bônus dessas cartas durante o jogo. Eles apenas têm efeito durante a pontuação final.



Para uma descrição detalhada de todos os bônus, veja a página 8.

As 6 ações principais são:



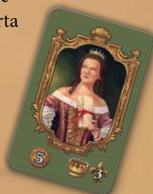
1. Pedir o Favor da Rainha

(pode ser executada por um Mestre ou um Funcionário)

Se a carta de favor ainda estiver próxima ao Espaço de Favor do Tabuleiro, pegue-a e coloque-a à sua frente. A seguir, ganhe imediatamente 5 libras do banco.

Além disso, você será o jogador inicial da próxima rodada. (Esta ação apenas pode ser executada por um único jogador em cada rodada, independente de se este jogador é o atual jogador inicial ou não.)

No fim do jogo, se você possui a Carta de Favor, você recebe 3 pontos de prestígio.



2. Adquirir Recursos

(pode ser executada por um Mestre, um Funcionário ou um Aprendiz)

Você pode adquirir uma peça de recursos de qualquer dos 3 segmentos do Armazém. Para tal você deve pagar uma quantia, conforme o número de peças atualmente exibidas no segmento:

- Se houver 3 ou 4 peças no segmento, pague 2 libras ao banco.
- Se houver 2 peças, pague uma libra ao banco.
- Se a peça é a última daquele segmento, você pode pegá-la de graça.

Após ter pagado pela peça, você deve escolher imediatamente dentre as seguintes opções:

a) coloque a peça com a face virada para baixo à sua frente (permitindo que mais tarde você use o(s) rolo(s) de seda mostrados na peça)

OU

b) coloque a peça com a face para cima na pilha de descarte de recursos para ganhar do estoque geral o número de marcadores de Linha e/ou Renda mostrados na metade inferior da peça.

Nota: Um sinal de + entre os marcadores ilustrados significa que você ganha ambos os recursos, um sinal de / significa que você ganha um ou outro.

- As peças de recurso ficam guardadas à sua frente, com as faces para baixo. Contudo, se solicitado, você deve declarar o número de peças que possui.
- Os números de Marcadores de Linha e Renda dos jogadores são conhecimento público.
- Se não há mais recursos em nenhum dos segmentos do Armazém, você não pode executar a ação de “Adquirir Recursos”.



Exemplo:

Mike joga um aprendiz e quer adquirir a peça de recurso que mostra 2 rolos de seda verde do armazém. Como ainda há 3 peças de recurso nesse segmento do Armazém, ele paga 2 libras ao banco e pega a peça.

Agora ele deve escolher entre:

- colocar a peça à sua frente com a face para baixo (permitindo que mais tarde ele use 2 rolos de seda verde) OU
- descartar a peça e ganhar 1 marcador de linha OU 1 de renda do estoque geral.

Ele decide ficar com a seda e coloca a peça com a face para baixo à sua frente.



3. Fazer um traje

(pode ser executada por um Mestre ou um Funcionário)

Você pode fazer **um** dos Trajes mostrados no Ateliê. Para isto, pague o custo mostrado acima da peça de traje (0 a 8 libras) ao banco. A seguir, pague os recursos mostrados na peça: rolo(s) de seda + marcador(es) de Linha/Renda.

Você pode gastar várias peças de recurso para atingir o número de rolos de seda necessários. Contudo, quaisquer rolos em excesso em relação ao requerido são perdidos. Coloque as peças de recurso usadas com a face para cima na pilha de descarte de recursos.

Alguns trajes também mostram um dedal dourado. Apenas um Mestre pode fazer estes trajes.

Importante: as peças de recursos viradas para baixo à sua frente apenas podem ser usados como seda. Se Linha ou Renda são requeridos, eles devem ser gastos na forma dos respectivos marcadores de madeira. Após ter gastado os recursos e dinheiro requeridos, pegue a peça do traje de sua janela e imediatamente escolha entre:

- alugar o traje para um convidado do baile
- OU
- vender o traje por dinheiro.

a) Alugar o traje:

Vire a peça para seu lado de aluguel e coloque-a em **qualquer espaço livre** em um dos 5 salões do tabuleiro (nunca em um espaço tracejado no terraço). Os espaços "enfeitados" no centro de cada salão são espaços para convidados especiais.

Você apenas pode colocar um traje em um espaço para convidados especiais se o traje foi feito por um Mestre (independente de se o traje tinha ou não um dedal dourado no seu lado de modelo). Após ter colocado a peça em um espaço para convidado, coloque 1 de seus Marcadores de propriedade no topo da peça. Os pontos de prestígio mostrados na peça serão marcados no fim do jogo.

Se o espaço de convidado (no qual você colocou sua peça) mostra um **símbolo de recompensa**, ganhe esta recompensa imediatamente:

 Ganhe do banco a quantia mostrada.

 Ganhe um marcador de Linha do estoque geral.

 Ganhe um marcador de Renda do estoque geral.

 Ganhe qualquer peça de recurso do armazém, se ainda houver alguma, **de graça**. Você deve decidir imediatamente se deseja manter a peça como seda ou descartá-la para ganhar a quantidade de Linha e/ou Renda representados.

b) Vender o traje:

Ganhe do banco imediatamente a quantia mostrada no lado esquerdo da peça. Coloque então a peça na pilha de descarte de peças de trajes.

- ➔ Se não houver mais trajes no ateliê, você não pode executar a ação de "Fazer um Traje".
- ➔ Se você fizer o traje e não houver espaço apropriado em nenhum dos salões, você deve vender o traje.

Exemplo:

Para fazer o vestido amarelo, **Mike** joga um Mestre (o dedal dourado mostra que só pode ser feito através de um Mestre).

Primeiro ele devolve 4 libras ao banco. Em seguida, ele entrega 1 marcador de renda e 3 rolos de seda amarela (o rolo vermelho é perdido).



4. Contratar um novo trabalhador

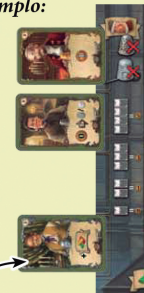
(pode ser executada apenas por um Mestre)

Você pode adquirir uma das Cartas de Trabalhador exibidas próximo aos Espaços de Contratação do Tabuleiro. Você deve pagar pela carta, conforme o número de cartas presentes:

- Se houver 4 cartas, pague 5 libras ao banco.
 - Se houver 3 cartas, pague 3 libras ao banco.
 - Se houver 2 cartas, pague 1 libra ao banco.
 - Se a carta for a última, você pode pegá-la de graça.
- Após pagar, ponha a carta de trabalhador escolhida na sua mão. Isso significa que você vai conseguir jogá-la em um turno posterior desta rodada. (Deste modo, os jogadores podem ter um número diferente de turnos na mesma rodada.)
- ➔ Se não houver mais cartas de trabalhador à mostra, você não pode executar a ação de "Contratar um novo trabalhador".

Exemplo:

Mike joga um Mestre e quer contratar o Funcionário exibido. Como ainda há 3 cartas de trabalhador à mostra, ele paga 3 libras ao banco. Então ele adiciona o Funcionário contratado à sua mão.



5. Liberar seu trabalhador

(pode ser realizada através de um Mestre, um Trabalhador, ou um Aprendiz)

Remova a carta de trabalhador inteiramente do jogo. Seu trabalhador está recebendo um chamado para trabalhar da corte real, por assim dizer. Por isto, ganhe do banco a quantia mostrada na carruagem ao fundo da carta de trabalhador:

• 10 libras por um Mestre



• 7 libras por um Funcionário



• 4 libras por um Aprendiz



Importante: Após receber o dinheiro, você pode também usar o Bônus de Trabalhador da carta. Depois disso, remova a carta do jogo (ponha de volta na caixa).

MUITO IMPORTANTE: Você pode liberar trabalhadores da sua própria cor ou contratados. Contudo, você não pode liberar um trabalhador se você apenas tem 4 cartas de trabalhador em seu baralho de trabalhadores. Esta limitação se aplica tanto à ação principal quanto aos bônus que permitem liberar trabalhadores (ver a página 8). Como os Mestres são muito importantes, recomendamos fortemente nunca liberar o último Mestre do seu baralho de trabalhadores.



6. Financiar uma Decoração

(pode ser executada por um Mestre, Funcionário ou Aprendiz)

Investir na decoração do baile lhe renderá pontos de prestígio no fim do jogo e aumentará sua renda na fase de "Coletar rendimento".

Você pode financiar uma decoração colocando um dos seus marcadores de propriedade em um espaço de decoração livre no tabuleiro (Fogos de artifício, Músicos, Estátuas, Fonte). Para tal, pague a quantia mostrada no espaço escolhido. Quaisquer pontos de prestígio mostrados próximo ao espaço de decoração serão marcados no fim do jogo.

Não há limite para o número de espaço de decoração que você pode ocupar durante o jogo.



Contudo, você está limitado na Fonte. A Fonte contém:

- uma linha superior e
- uma linha inferior.

Você não pode ocupar mais de um espaço de decoração na mesma linha.

Exemplo:

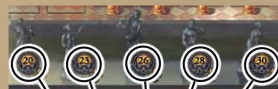
Mike paga 10 libras ao banco e coloca um marcador de propriedade neste espaço de decoração.



Espaços de decoração de fogos de artifício



Espaços de decoração de músicos



Espaços de decoração de Estátuas

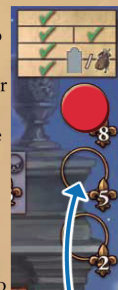


Espaços de decoração na Fonte

Bônus por "Todos os salões"

Tão logo você consiga estar presente em cada um dos 5 salões, imediatamente coloque um dos seus marcadores de propriedade no espaço de maior valor do bônus por "Todos os salões".

Você está presente em um salão se você tiver pelo menos um marcador de propriedade em um traje ou espaço de decoração naquele salão. (Nenhum jogador pode ocupar mais de um espaço de bônus por "Todos os salões".)



Fase 4: Coletar Rendimento

Quando nenhum jogador tem mais cartas na mão para jogar a fase de "Executar ações" termina e todos os jogadores coletam seu rendimento.

Cada jogador recebe um rendimento básico de 5 libras.

Jogadores que tenham marcadores de propriedades nos espaços de decoração da **Fonte** recebem um rendimento **adicional**:

- Cada marcador de propriedade na **linha superior** da fonte dá a seu proprietário uma quantia igual ao **número de espaços de decoração** no tabuleiro ocupados por um marcador de propriedade da sua cor (incluindo espaços de decoração na própria Fonte e excluindo espaços no bônus por "Todos os salões").
- Cada marcador de propriedade na **linha inferior** da Fonte dá a seu proprietário uma quantia igual ao **número de trajes** que ele tem no tabuleiro (i.e., que tenham um marcador de propriedade da sua cor).

Depois disso, a próxima rodada começa com a fase 1: "Preparação para uma nova rodada".

Exemplo:

George ganha o rendimento básico de 5 libras. (Ele não tem marcador na fonte.)

Ive ganha um rendimento de 8 libras (5 + 3). Seu marcador na linha inferior da fonte dá a ela 3 libras adicionais (pelos 3 trajes no tabuleiro).

Mike ganha um rendimento de 9 libras (5 + 3 + 1). Seu marcador na linha superior lhe dá 3 libras a mais (porque ele financiou 3 decorações) e seu marcador na linha inferior lhe dá 1 libra (por ter um traje no tabuleiro).



Sim do Jogo

O jogo termina após a fase de "Coletar Rendimento" da **7ª rodada** (quando a pilha geral de trabalhadores acaba).

Depois disso a noite do baile finalmente chega e ocorre a **pontuação final**. (O símbolo geral para a pontuação final é uma coroa.)



Para garantir que você pontue os elementos da contagem final na ordem correta, você pode usar a carta de ajuda para a "Pontuação Final".

1. Comece ganhando 1 ponto de prestígio para cada 10 libras que você devolver ao banco (guarde o dinheiro que restar para desempate).

2. Em seguida pontue os bônus das cartas de trabalhadores em seu baralho que possuam uma coroa e um fundo vermelho (veja a página 8 para uma descrição detalhada dos bônus).

Se um jogador tiver a Carta de Favor, ele recebe 3 pontos de prestígio.



3. A seguir, pontue as seções do tabuleiro na seguinte ordem:

A) Maioria em cada um dos 5 salões

Em cada um dos 5 salões, os jogadores com o maior número de trajes e o que ficar em segundo lugar recebem pontos. O número de pontos é mostrado na caixa colorida no canto superior direito de cada salão: o jogador com a maioria dos trajes ganha o número de pontos antes da barra, aquele que ficar em segundo lugar ganha os pontos após a barra.

Um empate é resolvido em favor do jogador que tiver mais trajes nos **espaços para convidados especiais** naquele salão. Se ainda persistir o empate, a vitória é do jogador que tem o marcador no espaço de decoração dos músicos daquele salão. Se isto ainda não resolver, todos os jogadores empatados recebem o número total de pontos à esquerda da barra (aqueles que ficarem em segundo lugar não recebem pontos por aquele salão).

Regra especial para 2 jogadores: Em cada um dos 5 salões, apenas o jogador com a maioria dos trajes recebe pontos de prestígio. Os pontos pelo segundo lugar não são marcados.



Exemplo:

Eve ganha 3 pontos de prestígio.

George ganha 1 ponto de prestígio.

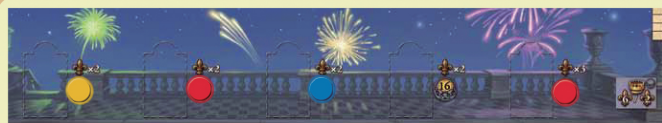
Embora **Eve** e **George** estejam empatados, **Eve** ganha o empate porque ela tem mais trajes em espaços para convidados especiais (1) do que **George** (0).

B) Maioria nos Fogos de artifício

Dependendo do número de jogadores, o jogador com a maioria de marcadores de propriedade em **espaços de decoração de fogos de artifício** recebe 7 ou 6 pontos, o jogador em segundo lugar recebe 3 ou 2 pontos. Em caso de empate, ganha o jogador que ocupar o espaço de decoração com maior valor monetário (o espaço mais à direita).



Regra especial para 2 jogadores: Apenas o jogador com a maioria dos espaços recebe pontos. Aquele que ficar em segundo lugar não recebe pontos.



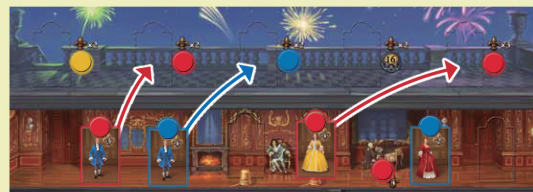
Exemplo:

George ganha 6 pontos de prestígio.

Mike ganha 2 pontos de prestígio (porque ele ocupa um espaço com maior valor monetário que **Eve**).

C) Assistir à queima de fogos de artifício do terraço

Para cada espaço de decoração de fogos de artifício que tiver um marcador de propriedade seu, você pode agora designar **um** de seus trajes do **Salão do Rei** (o salão abaixo do terraço). Simplesmente mova o traje para o espaço tracejado para convidados no terraço que fica à esquerda do espaço de decoração de fogos de artifício. Se você tiver menos trajes no salão do rei do que marcadores de propriedade nos fogos de artifício, os espaços para convidados que sobram no terraço permanecem vazios. Se você tiver mais trajes no Salão do Rei do que marcadores de propriedade de fogos de artifício, você tem que escolher quais trajes mover. Os trajes restantes permanecem no Salão do Rei.



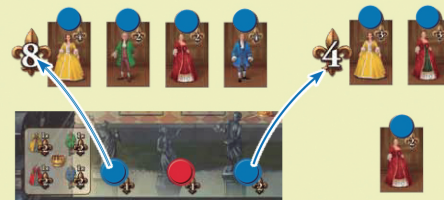
D) Estátuas

Para cada um de seus marcadores de propriedade em um **espaço de decoração de estátua**, você recebe pontos de prestígio por um conjunto de trajes seus contendo um traje de cada cor diferente (amarelo, verde, vermelho, azul) no tabuleiro. Cada cor diferente dá 2 pontos de prestígio (dessa forma você pode marcar um máximo de 8 pontos).

Importante: Se você ocupar mais de um espaço de decoração de estátua, você deve marcar pontos por um conjunto diferente de trajes para cada marcador de propriedade em estátuas.

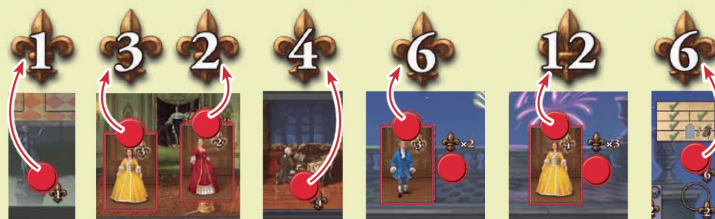
Exemplo:

Mike tem um total de 2 marcadores em espaços de decoração de Estátua. No tabuleiro ele tem um total de 7 trajes. Ele tem um conjunto de todas as 4 cores de trajes, o que lhe dá 8 pontos de prestígio. Pelo seu segundo espaço de decoração de estátua, ele não pode mais usar esses 4 trajes. Como ele apenas tem outro conjunto de 2 cores, ele recebe mais 4 pontos de prestígio por ele.



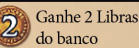
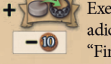
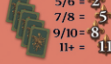
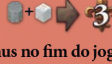
E) Pontue os marcadores de propriedade

Finalmente, marque pontos de prestígio por trajes, espaços de decoração e o bônus por "Todos os Salões". Para isto, comece com o jogador inicial e remova seus marcadores de propriedade **um por um**. A maioria dos marcadores de propriedade mostra um valor de pontos de prestígio do seu lado inferior direito. Some esses pontos à medida que for retirando os marcadores. Quando remover um marcador por um traje no terraço, multiplique o valor de pontos do traje pelo número à sua direita (x2 ou x3). Após todos os seus marcadores terem sido removidos, o jogador recebe a soma total de pontos de prestígio. Repita este procedimento em sentido horário para cada jogador.



O jogador com a maioria de pontos de prestígio após a pontuação final é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado que tiver mais dinheiro vence.

Visão Geral dos bônus de Trabalhadores

	 - nenhum bônus - 	 - nenhum bônus - 	 Ganhe 1 marcador de Linha OU Renda pagando 1 Libra 	 Execute uma ação adicional de "adquirir recursos" (independente de qual tenha sido sua ação principal). 	 Ganhe 2 Libras do banco 	
 1	 Ganhe 1 Libra do banco 	 Libere um trabalhador à sua escolha do seu baralho de trabalhadores. Use o bônus do trabalhador. (Você não ganha dinheiro por dispensá-lo). 	 Pague 1 Libra e ganhe 1 recurso aleatório da pilha de recursos. Como usual, mantenha a peça como seda ou descarte-a imediatamente para ganhar Linha/Renda. 	 Execute uma ação adicional de "adquirir recursos" (independente de qual tenha sido sua ação principal). 	 Ganhe de graça 1 recurso aleatório da pilha de recursos. Como usual, mantenha a peça como seda ou descarte-a imediatamente para ganhar Linha/Renda. 	 Ganhe de graça 1 marcador de Linha ou Renda. 
 2	 :  Ganhe 1 Libra para cada vestido amarelo seu no tabuleiro.  :  Ganhe 2 Libras para cada vestido vermelho seu no tabuleiro. 	 Execute 1 ação adicional de "Fazer um traje" (independente de qual tenha sido sua ação principal). Se você fizer um traje que demande rolos de seda verde ou amarelo, você pode pagar 1 rolo a menos (verde OU amarelo). Você não pode fazer um traje que precise do Mestre (👤) com esta ação. 	 Libere um trabalhador à sua escolha do seu baralho de trabalhadores. Ganhe do banco uma quantia que depende do tipo do trabalhador: Mestre = 8, Funcionário = 5, Aprendiz = 2. (Você não pode usar o bônus do trabalhador.) 	 Ganhe 1 ponto para cada 2 marcadores de propriedades em espaços de decoração (excluindo-se marcadores em espaços de bônus "Por todos os salões"). 		
 3	 :  Ganhe 1 Libra para cada marcador de propriedade em espaços de decoração (excluindo-se marcadores em espaços de bônus "Por todos os salões"). 	 Ganhe 1 ponto de prestígio para cada 3 trajes seus no tabuleiros. 	 Execute 1 ação adicional de "Financiar uma decoração" (independente de qual tenha sido sua ação principal) e pague 5 Libras a menos que o requerido pelo respectivo espaço. 	 5/6 =  7/8 =  9/10 =  11+ =  Ganhe do banco uma quantia que depende do número de cartas em seu baralho de trabalhadores: 5 ou 6 cartas = 2 Libras, 7 ou 8 cartas = 6 Libras, 9 ou 10 cartas = 10 Libras, 11 ou mais cartas = 14 Libras. 		
 4	 5/6 =  7/8 =  9/10 =  11+ =  Ganhe do banco uma quantia que depende do número de cartas em seu baralho de trabalhadores: 5 ou 6 cartas = 1 Libra, 7 ou 8 cartas = 3 Libras, 9 ou 10 cartas = 5 Libras, 11 ou mais cartas = 7 Libras. 	 Execute 1 ação adicional de "Fazer um traje" (independente de qual tenha sido sua ação principal). Se você fizer um traje que demande rolos de seda vermelha, você pode pagar 2 rolos vermelhos a menos. Você não pode fazer um traje que precise do Mestre (👤) com esta ação. 	 :  Ganhe 2 Libras do banco para cada um de seus casacos verdes no tabuleiro.  :  Ganhe 1 ponto para cada 1 de seus casacos azuis no tabuleiro. 	 4 :  Ganhe 1 ponto de prestígio para cada 4 Libras que resolver pagar ao banco (sem limite). 		
 5	 :  Ganhe 1 Libra do banco para cada 1 de seus trajes no tabuleiro. 	 :  Ganhe 1 ponto para cada 2 marcadores de propriedades em espaços de decoração (excluindo-se marcadores em espaços de bônus "Por todos os salões"). 	 :  Ganhe 1 ponto de prestígio para cada 2 trajes que tiver no tabuleiro. 	 :  Descarte qualquer número de peças de recurso e ganhe pontos de prestígio pela quantidade de rolos de seda nas peças: cada rolo azul ou vermelho dá 1 ponto de prestígio. Cada combinação de 2 rolos verdes ou amarelos dá 1 ponto de prestígio. 		
 6	 3 :  Ganhe 1 ponto de prestígio para cada 3 Libras que resolver pagar ao banco (sem limite). 	 Execute 1 ação adicional de "Financiar uma decoração" (independente de qual tenha sido sua ação principal) e pague 10 Libras a menos que o requerido pelo respectivo espaço. 	 5/6 =  7/8 =  9/10 =  11+ =  Bônus no fim do jogo: Ganhe uma quantidade de pontos de prestígio que depende do número de cartas em seu baralho de trabalhadores: 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 no fim do jogo: Ganhe 3 pontos de prestígio para cada par de marcador de Linha + Renda que devolver ao estoque geral. 	 :  Bônus no fim do jogo: Ganhe 3 pontos de prestígio para cada 2 de seus trajes em espaços de convidados especiais. 	 :  Bônus no fim do jogo: Ganhe 2 pontos de prestígio para cada par de casaco de homem + vestido de mulher que tiver no tabuleiro (independente das cores dos trajes e da posição no tabuleiro). 

Nota geral:

 Uma moeda com um número **branco** significa: Ganhe do banco a quantia mostrada.

 Uma moeda com um número **preto** significa: Pague ao banco a quantia mostrada.

TRADUÇÃO NÃO OFICIAL

Gostaríamos de agradecer a todos que testaram o jogo, em especial: AnkeBinnewies, Dennis Egbers, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina e Andreas Molter, Hedwig e Wolfgang Heidenheim, Antje e Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning, e ao grupo de jogo de Ulrich Flaskampf. Agradecimentos muito especiais vão para Susanne Cramere Anja Malz.

Créditos

Autores: Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz | **Ilustrações:** Michael Menzel
Livro de regras e layout: Alfred Viktor Schulz | **Livro de regras revisão:** Neil Crowley
Tradução (PtBr): Carlos Brito | **Diagramação (PtBr):** Fabrício C. Pinto
Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.



www.eggertspiele.de

