



Ein Brettspiel von

**Matthias Cramer,  
Louis Malz,  
Stefan Malz**

für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

# Rokoko



Willkommen im Rokoko. In Frankreich regiert Ludwig XV. und es gilt als chic, aufwendige Bälle zu veranstalten. Alles, was Rang und Namen hat, ist regelrecht darauf versessen, die edelsten Kleidungsstücke für sich zu beanspruchen und damit alle anderen zu überstrahlen. Bis zum großen Ball sind es nur noch wenige Wochen, und plötzlich scheint jeder etwas von dir zu wollen: einen eleganten Herrenrock hier, ein atemberaubendes Kleid dort oder eine Spende für das Feuerwerk. Schnell wird dir eines klar: Es geht nicht mehr nur darum, dein bescheidenes Schneider-Atelier zu leiten, du sollst auch gleich noch den wichtigsten Ball der Epoche managen. Und wenn du dabei glänzen kannst, wirst du in die Geschichtsbücher eingehen!

## Spielziel

In Rokoko leitest du einen Schneiderei-Betrieb und versuchst so viel Ansehen wie möglich zu erlangen.

Wenn du am Zug bist, spielst du eine Arbeiterkarte aus und lässt deinen Arbeiter eine ihm angemessene Aufgabe ausführen, z.B.: ein Kleid schneiden, einen neuen Arbeiter einstellen oder eine Ausstattung finanzieren. Da heißt es, deine Arbeiter mit Bedacht wählen. Vor allem, da fast jeder Arbeiter einen ganz eigenen

Bonus gewährt. Einige dieser Boni bringen Ansehenspunkte, die du in Form der Ansehensmarker sammelst.

Nach 7 Runden endet das Spiel. Dann finden der große Ball und eine Endwertung statt. Dabei erhältst du noch einmal Ansehenspunkte für bestimmte Arbeiterboni, für Kleider, die du an Gäste des Balls ausgeliehen hast, sowie für finanzierte Ausstattungen. Wer danach die meisten Ansehenspunkte besitzt, gewinnt.

## Spielmaterial

**42 Kleiderplättchen**, jedes mit einer Entwurfsseite und einer Verleihseite.

Die Entwurfsseite zeigt:

- die Hauptfarbe des Kleides
- die benötigten Rohstoffe, um das Kleid zu fertigen
- den Geldwert des Kleides (6 bis 28 Livre)
- die Ansehenspunkte des Kleides (2 bis 4)

Die Verleihseite zeigt:

- die Ansehenspunkte des Kleides (2 bis 4)
- eine Frau in einem **gelben** oder **roten** Damenkleid  
ODER einen Mann in einem **grünen** oder **blauen** Herrenrock

**Hinweise:**

- ➔ Der Begriff „Kleid“ wird sowohl für Damenkleider als auch Herrenröcke benutzt.
- ➔ Auch wenn einige Kleider eine zweite Farbe beinhalten, hat jedes Kleid nur eine einzige Hauptfarbe (die durch die Farbe des Überrocks bzw. der Jacke bestimmt ist).
- ➔ Die Farben der Kleider stehen in keinem Zusammenhang mit den Spielerfarben.
- ➔ Gelbe Damenkleider und grüne Herrenröcke sind relativ häufig vorhanden (je 13 Plättchen). Rote Damenkleider (10 Plättchen) und blaue Herrenröcke (6 Plättchen) sind eher selten.

**28 Arbeiterkarten**



**25 Basis-Arbeiterkarten**

(je 5 pro Spielerfarbe - angezeigt durch die Farbe rechts oben)



**1 doppelseitiger Spielplan**

(1 Seite für 2 und 3 Spieler, 1 Seite für 4 und 5 Spieler)

**1 Startspielermarker**



**16 Holzsteine „Spitze“**



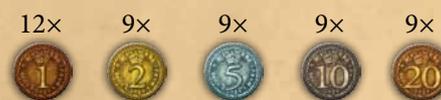
**16 Holzsteine „Garn“**



**1 Leinenbeutel**



**48 Münzen**



**48 Ansehensmarker**



**1 Gunstkarte**

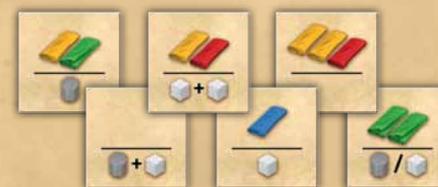


**1 Übersichtskarte „Endwertung“**



**48 Rohstoffplättchen**, mit unterschiedlichen Kombinationen aus:

- gelbem Stoff (häufig)
- grünem Stoff (häufig)
- rotem Stoff (relativ selten)
- blauem Stoff (selten)
- Spitze
- Garn



**80 Besitzmarker aus Holz** (je 16 pro Spielerfarbe)



**5 Spielerablagen** (je 1 pro Spielerfarbe)



# Spielvorbereitung

Löst vor der ersten Partie vorsichtig die Kleiderplättchen, Rohstoffplättchen, Münzen, Ansehensmarker, Spielerablagen sowie den Startspielermarker aus den Stanztableaus.

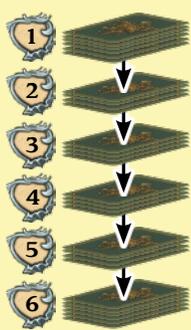
1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Achtet darauf, dass die Spielplanseite nach oben zeigt, die der Spielerzahl entspricht (die Zahlen in der unteren rechten Ecke):

2 oder 3 Spieler → 2+3

4 oder 5 Spieler → 4+5

2. Legt die **Gunstkarte** neben das Gunstfeld des Spielplans.

3. Sortiert die 28 **Arbeiterkarten** nach ihrer jeweiligen Stufe (1 bis 6). Mischt zuerst die sechs Karten der Stufe 6 und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Mischt dann die vier Karten der



Stufe 5 und legt sie verdeckt auf diesen Stapel. Fahrt auf diese Weise fort mit den Karten der Stufe 4, dann 3, dann 2. Mischt zuletzt die Karten der Stufe 1 und legt sie verdeckt auf diesen Stapel (der im Folgenden „allgemeiner Arbeiterstapel“ genannt wird).

4. Mischt die 48 **Rohstoffplättchen** und verteilt sie auf mehrere verdeckte Stapel. Platziert diese neben dem Lagerhaus des Spielplans.

5. Werft die 42 **Kleiderplättchen** in den Leinenbeutel und mischt sie gut durch. Dann legt den Beutel unterhalb des Spielplans bereit.



## Hinweise:

- Besitzmarker, Münzen, Ansehensmarker sowie die Holzsteine „Spitze“ und „Garn“ sind als unbegrenzt verfügbar anzusehen. Sollten diese im Spiel einmal ausgehen, benutzt bitte anderes Material als Ersatz.
- Wer Ansehenspunkte erhält, nimmt sich den entsprechenden Betrag in Form der Ansehensmarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie verdeckt neben seine Spielerablage. Bis zum Spielende dürfen die erhaltenen Ansehenspunkte verdeckt gehalten werden.
- Geld darf nicht verdeckt gehalten werden.

10. Bestimmt zuletzt noch einen Startspieler, der den **Startspielermarker** erhält.



9. Dann erhält jeder Spieler noch seine Startausstattung, die er neben seine Spielerablage legt:

- 15 Livre
- 1 × Spitze
- 1 × Garn

8. Bildet außerdem einen allgemeinen Vorrat für die Holzsteine „Spitze“ und „Garn“.

7. Legt die **Münzen** (Livre) als allgemeinen Vorrat bereit. Dieser Vorrat wird als „Bank“ bezeichnet. Bildet daneben einen allgemeinen Vorrat für die **Ansehensmarker**.

6. Jeder Spieler wählt eine **Farbe** und erhält das zugehörige Spielmaterial:

- 1 **Spielerablage**



- 5 **Basis-Arbeiterkarten**, die er verdeckt unterhalb des linken Feldes seiner Spielerablage platziert



- 16 **Besitzmarker**



Zu Spielbeginn bilden die Karten eines Spielers seinen verdeckten **Arbeitervorrat** (unterhalb des linken Feldes seiner Spielerablage). Aus diesem Vorrat wählt er zu Anfang jeder Runde seine **Handkarten**. Ausgespielte Handkarten legt er auf seinen offenen **Ablagestapel** (unterhalb des rechten Feldes seiner Spielerablage). Arbeitervorrat, Handkarten und Ablagestapel zusammen bilden den **Arbeiter-Gesamtbestand** des Spielers.

# Spielablauf

Eine Partie *Rokoko* geht über genau 7 Runden.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen.

→ Phase 1: Rundenvorbereitung

→ Phase 2: 3 Handkarten wählen

→ Phase 3: Aktionen ausführen

→ Phase 4: Einkommen kassieren

Nach der siebten Runde (in der der allgemeine Arbeiterstapel aufgebraucht wird) endet das Spiel mit einer Endwertung.

## Phase 1: Kundenvorbereitung

### A) Gunstkarte > Startspieler

(Erst ab der zweiten Runde!)

Falls ein Spieler in der vorhergehenden Runde die Gunstkarte genommen hat, erhält er jetzt den Startspielermarker und legt die Gunstkarte zurück neben das Gunstfeld des Spielplans. (Falls kein Spieler die Gunstkarte genommen hat, bleibt der bisherige Startspieler im Amt.)



### B) 4 neue Arbeiterkarten

1. Falls neben den Einstellungsfeldern des Spielplans noch offene Arbeiterkarten aus der letzten Runde liegen, entfernt diese ganz aus dem Spiel.
2. Deckt dann genau 4 neue Arbeiterkarten vom allgemeinen Arbeiterstapel auf und legt sie offen neben die Einstellungsfelder.

**Hinweis:** In welcher Runde ihr euch befindet, könnt ihr in den Runden 1 bis 6 an der höchsten aufgedeckten Stufe erkennen. In Runde 7 ist der Stapel nach dem Aufdecken leer.



### C) Neue Rohstoffplättchen

Füllt jedes leere Feld des Lagerhauses mit je 1 offenen Rohstoffplättchen, das ihr von einem beliebigen verdeckten Rohstoffstapel zieht.

Falls sich noch Rohstoffplättchen aus der vorherigen Runde im Lagerhaus befinden, bleiben diese liegen.

Sollten alle Rohstoffstapel leer sein, mischt die Plättchen des im Laufe des Spiels entstandenen allgemeinen Rohstoffablagestapels und legt diese als neue, verdeckte Stapel bereit. (Sollten die neuen Stapel immer noch nicht reichen, lasst nicht gefüllte Felder leer.)



### D) Neue Kleiderplättchen

Füllt wie folgt die Fenster der Schneiderei mit Kleiderplättchen auf (Entwurfsseite nach oben):

1. Sollten auf den beiden dunklen Fenstern ganz rechts (0) noch 1 oder 2 Kleiderplättchen aus der vorhergehenden Runde liegen, nehmt diese vom Spielplan und legt sie auf einen allgemeinen Kleiderablagestapel.
2. Sollten auf erleuchteten Fenstern noch Kleiderplättchen liegen, schiebt diese lückenlos bis ganz nach rechts durch, so dass auf der rechten Seite kein Fenster frei bleibt.
3. Füllt schließlich jedes noch leere Fenster mit je 1 zufälligen Kleiderplättchen aus dem Leinenbeutel. Achtet darauf, dass bei allen Kleiderplättchen die Entwurfsseite nach oben zeigt. Sollte einmal der Leinenbeutel leer sein, nehmt die Plättchen des Kleiderablagestapels, werft sie in den Beutel und mischt sie durch. (Sollten die Kleiderplättchen im Beutel dennoch nicht reichen, um alle Fenster zu füllen, lasst die Fenster leer, die am weitesten links liegen.)



## Phase 2: 3 Handkarten wählen

Alle Spieler wählen gleichzeitig und geheim aus **allen Karten** ihres eigenen **Arbeiter-vorrats** (dem verdeckten Stapel unterhalb des linken Feldes der eigenen Spielerablage) genau 3 Arbeiterkarten aus und nehmen diese auf die Hand. Die nicht gewählten Karten werden wieder verdeckt unterhalb des linken Feldes der eigenen Spielerablage platziert.

Ab der **zweiten Runde** müsst ihr noch Folgendes beachten:

Hat ein Spieler weniger als 3 Karten in seinem Arbeitervorrat, **muss** er zunächst alle noch darin vorhandenen Arbeiterkarten auf die Hand nehmen. Dann bildet er aus seinem Ablagestapel (dem offenen Stapel unterhalb des rechten Feldes seiner Spielerablage) seinen neuen Arbeitervorrat, indem er den gesamten Stapel auf die Rückseite dreht und unter das linke Feld seiner Spielerablage verschiebt. Schließlich wählt er aus diesem neuen Arbeitervorrat so viele Handkarten aus, wie ihm zu seinen insgesamt 3 Handkarten noch fehlen.

Wer vor dem Auswählen noch genau 3 Karten in seinem Arbeitervorrat hat, hat keine andere Wahl, als genau diese 3 auf die Hand zu nehmen.

**Sehr wichtig:** In diesem Fall darf der Spieler den Ablagestapel jetzt noch **nicht** zu seinem neuen Arbeitervorrat umbilden, sondern erst am Anfang von Phase 2 der **nächsten Runde**.

**Beispiel (ab der zweiten Runde):**

**Martin** muss aus seinem Arbeitervorrat 3 Handkarten auswählen.

Da dort nur noch 2 Karten liegen, muss er diese 2 auf die Hand nehmen.



Dann dreht er seinen gesamten Ablagestapel auf die Rückseite und platziert ihn als neuen Arbeitervorrat unterhalb des linken Feldes seiner Spielerablage.



Danach wählt er unter allen Karten des neuen Arbeitervorrats seine dritte Handkarte.



## Phase 3: Aktionen ausführen

Der Startspieler beginnt die Phase mit seinem Zug. Danach geht es stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, **musst** du (solange du noch Handkarten besitzt) genau **1 Handkarte** ausspielen und darfst damit **1 Hauptaktion** ausführen. Besitzt die Karte einen Arbeiterbonus, darfst du diesen im Anschluss nutzen. Sobald kein Spieler mehr über Handkarten verfügt, endet die Phase.

Es gibt 6 mögliche Hauptaktionen. Welche du in deinem Zug ausführen darfst, hängt von der **Art des Arbeiters** ab, der auf deiner ausgespielten Karte abgebildet ist.



### Meister

(Symbol: goldener Fingerhut)



Für deine Hauptaktion hast du die Wahl aus allen 6 möglichen Aktionen.



### Geselle

(Symbol: silberner Fingerhut)



Für deine Hauptaktion hast du die Wahl aus 5 Aktionen. Die Aktion „Arbeiter einstellen“ darfst du **nicht** ausführen.



### Lehrling

(Symbol: Blech-Fingerhut)



Für deine Hauptaktion hast du die Wahl aus 3 Aktionen. Die folgenden Aktionen darfst du **nicht** ausführen:

- „Gunst der Königin“
- „Kleid schneiden“
- „Arbeiter einstellen“

Nachdem du deine Hauptaktion ausgeführt hast, darfst du im Anschluss den Arbeiterbonus der ausgespielten Karte nutzen.

Wenn du nichts machen kannst oder möchtest, darfst du auch auf das Ausführen der Hauptaktion und/oder den Bonus verzichten.

Lege am Ende deines Zuges die ausgespielte Karte offen auf den Ablagestapel unterhalb des rechten Feldes deiner Spielerablage.

Danach ist der nächste Spieler am Zug.



### Hinweis:

→ Die Basis-Arbeiterkarten „Meister“ besitzen keinen Bonus.

→ Die Arbeiterkarten „Lehrling“ der Stufe 6 zeigen eine Krone. Außerdem ist ihr jeweiliger Bonus rot hinterlegt.

Der Bonus einer solchen Karte kann nicht beim Ausspielen genutzt werden. Er zählt erst bei der Endwertung.



Für eine genaue Übersicht aller Boni siehe Seite 8.

### Die 6 Hauptaktionen sind:



#### 1. Gunst der Königin

(darf mit einem Meister oder Gesellen ausgeführt werden)

Falls die Gunstkarte noch neben dem Gunstfeld des Spielplans liegt, nimm sie dir und lege sie vor dir ab. Dafür erhältst du sofort 5 Livre aus der Bank.

Außerdem bist du Startspieler der nächsten Runde.

(Die Aktion kann pro Runde nur von einem Spieler ausgeführt werden, auch vom aktuellen Startspieler.)

Besitzt du die Gunstkarte am Ende des Spiels (weil du sie in der siebten Runde genommen hast), erhältst du bei der

Endwertung 3 Ansehenspunkte.



#### 2. Rohstoffe erwerben

(darf mit einem Meister, Gesellen oder Lehrling ausgeführt werden)

Du darfst **1** Rohstoffplättchen aus einem beliebigen der 3 Segmente des Lagerhauses erwerben. Welchen Geldbetrag du für das Plättchen in die Bank zahlen musst, hängt davon ab, wie viele Plättchen insgesamt in **seinem Segment** liegen:

- Liegen 3 oder 4 Plättchen in seinem Segment, musst du 2 Livre zahlen.
- Liegen 2 Plättchen in seinem Segment, musst du 1 Livre zahlen.
- Ist es das letzte Plättchen in seinem Segment, bekommst du es kostenlos.

Nachdem du das Plättchen bezahlt hast, musst du dich sofort entscheiden, ob du:

a) das Plättchen behältst und verdeckt vor dir ablegst (dann kannst du später die darauf abgebildeten Stoffballen nutzen)

ODER

b) das Plättchen offen auf einen allgemeinen Rohstoffablagestapel abwirfst und dir dafür aus dem allgemeinen Vorrat die Holzsteine (Spitze und/oder Garn) nimmst, die auf der unteren Hälfte des Plättchens abgebildet sind.  
**Hinweis:** Ein Pluszeichen bedeutet, dass du beide abgebildeten Holzsteine bekommst, ein Schrägstrich bedeutet, dass du dir einen davon aussuchen darfst.



- Rohstoffplättchen, die du später als Stoff einsetzt, lagerst du verdeckt vor dir. Auf Nachfrage musst du höchstens die Plättchenanzahl preisgeben.
- Garn und Spitze müssen offen gelagert werden.
- Sollten alle Segmente des Lagerhauses leer sein, kannst du die Aktion „Rohstoffe erwerben“ nicht ausführen.



### Beispiel:

**Martin** spielt einen Lehrling und möchte das Rohstoffplättchen mit den 2 grünen Stoffballen aus dem obersten Segment des Lagerhauses erwerben. Da in diesem Segment insgesamt 3 Plättchen liegen, zahlt er 2 Livre in die Bank und nimmt das Plättchen. Nun muss er sofort entscheiden, ob er:

- a) das Plättchen verdeckt vor sich ablegt (um später die beiden grünen Stoffballen nutzen zu können) ODER
- ob er b) das Plättchen abwirft und dafür 1 × Spitze ODER 1 × Garn aus dem allgemeinen Vorrat nimmt.

Er entscheidet sich, die Stoffballen zu behalten und legt das Plättchen verdeckt vor sich ab.



### 3. Kleid schneiden

(darf mit einem Meister oder Gesellen ausgeführt werden)

Du darfst **1** Kleid schneiden, das auf einem Fenster der Schneiderei ausliegt. Zahle dafür zunächst den Betrag in die Bank, der oberhalb des Fensters angegeben ist (0 bis 8 Livres). Gib dann die Rohstoffe ab, die auf dem Kleiderplättchen abgebildet sind: Stoffballen + Garn/Spitze.

Geforderte Stoffballen musst du in Form von Rohstoffplättchen abgeben, die du offen auf einen allgemeinen Rohstoffablagestapel abwirfst. Du darfst auch mehrere Rohstoffplättchen einsetzen, um die benötigte Gesamtmenge an Stoffballen zu erreichen. Sollten dabei überschüssige Stoffballen auf den benutzten Plättchen sein, gehen diese Stoffballen verloren.

Garn und Spitze musst du stets in Form der Holzsteine abgeben, die du in den allgemeinen Vorrat zurücklegst. (Rohstoffplättchen sind ausschließlich als Stoffballen einsetzbar).

Einige Kleiderplättchen zeigen einen goldenen Fingerhut. Ein solches Kleid darfst du nur mit einem Meister schneiden.

#### Beispiel:

Um das gelbe Kleid zu schneiden, spielt **Martin** einen Meister (da der goldene Fingerhut anzeigt, dass das Kleid nur mit einem Meister geschneidert werden kann).

Zunächst zahlt er 4 Livres in die Bank.

Dann gibt er 1 × Spitze und 3 gelbe Stoffballen ab. (Der rote Stoffballen geht verloren.)



Nachdem du Geld und Rohstoffe abgegeben hast, musst du dich sofort entscheiden, ob du das Kleid:

a) an einen Gast des Balls verleiht

ODER

b) für Geld verkauft.

#### a) Das Kleid verleihen

Nimm das Kleid von seinem Fenster, drehe es auf die Verleihseite und platziere es auf 1 **freiem Gastfeld** in einem der 5 Säle des Spielplans (niemals auf die gestrichelten Gastfelder auf der Terrasse).

**Wichtig:** Die Gastfelder in der Mitte jedes Saals sind Meister-Gastfelder.

Auf solchen Meister-Gastfeldern darfst du das Kleid nur platzieren, wenn du es mit einem Meister geschneidert hast (unabhängig davon, ob auf der Entwurfsseite ein goldener Fingerhut abgebildet ist oder nicht).

Nachdem du das Plättchen auf dem Gastfeld platziert hast, lege 1 deiner Besitzmarker oben auf das Plättchen. Die Ansehenspunkte erhältst du erst am Ende des Spiels.

Zeigt das Gastfeld, auf dem du das Plättchen platzierst, eine **Belohnung**, erhältst du diese sofort:

Nimm dir den jeweiligen Geldbetrag aus der Bank.

Nimm dir 1 × Garn aus dem Vorrat.

Nimm dir 1 × Spitze aus dem Vorrat.

Falls verfügbar, nimm dir **kostenlos** 1 Rohstoffplättchen aus einem beliebigen Segment des Lagerhauses. Du musst dich sofort entscheiden, ob du das Plättchen verdeckt als Stoffballen behältst oder für die angegebene Menge Garn/Spitze abwirfst.

#### b) Das Kleid verkaufen

Nimm dir sofort den Geldbetrag aus der Bank, der links unten auf dem Kleiderplättchen angegeben ist.

Wirf das Plättchen dann auf den allgemeinen Kleiderablagestapel ab.

➔ Sollten die Fenster der Schneiderei leer sein, kannst du die Aktion „Kleid schneiden“ nicht ausführen.

➔ Schneiderst du ein Kleid und es ist kein passendes Gastfeld mehr frei, musst du das Kleid verkaufen.



### 4. Arbeiter einstellen

(darf nur mit einem Meister ausgeführt werden)

Du darfst **1** Arbeiterkarte von denen erwerben, die offen neben den Einstellungsfeldern des Spielplans liegen. Welchen Geldbetrag du für die Karte in die Bank zahlen musst, hängt davon ab, wie viele Karten noch insgesamt neben den Einstellungsfeldern verfügbar sind:

- Sind es noch 4 Karten, musst du 5 Livres zahlen.
- Sind es noch 3 Karten, musst du 3 Livres zahlen.
- Sind es noch 2 Karten, musst du 1 Livre zahlen.
- Ist es die letzte Karte, bekommst du sie kostenlos.

Nachdem du die Karte bezahlt hast, nimm sie **auf die Hand**. Das heißt, du wirst sie auf jeden Fall in einem späteren Zug dieser Runde noch ausspielen. (In jeder Runde, in der du einstellst, bist du automatisch häufiger an der Reihe als die Spieler, die in derselben Runde gar nicht bzw. seltener eingestellt haben.)

➔ Ist keine offene Arbeiterkarte verfügbar, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

#### Beispiel:



**Martin** spielt einen Meister und möchte den ausliegenden Gesellen einstellen. Da insgesamt noch 3 Arbeiterkarten verfügbar sind, zahlt er 3 Livres und nimmt dann den Gesellen auf die Hand.



### 5. Den Arbeiter entsenden

(darf mit einem Meister, Gesellen oder Lehrling ausgeführt werden)

Entferne die **ausgespielte** Arbeiterkarte ganz aus dem Spiel. Dein Arbeiter wird sozusagen an den Hof des Königs entsandt. Je nach Art des Arbeiters, erhältst du dafür Geld aus der Bank:

- 10 Livres, wenn es ein Meister ist
- 7 Livres, wenn es ein Geselle ist
- 4 Livres, wenn es ein Lehrling ist

**Wichtig:** Nachdem du das Geld für den Arbeiter erhalten hast, darfst du auch noch seinen **Arbeiterbonus** ein letztes Mal nutzen. Lege danach die Arbeiterkarte zurück in die Schachtel.

**SEHR WICHTIG:** Du darfst eingestellte Arbeiter ebenso entsenden wie solche deiner eigenen Farbe. Du darfst aber **niemals** weniger als **4 Arbeiterkarten** in deinem Arbeiter-Gesamtbestand haben. Hast du also nur noch 4 Arbeiter, darfst du keine Aktion ausführen, die diesen Bestand noch weiter reduziert. Da Meister sehr wichtig sind, empfehlen wir dir dringend, niemals deinen letzten Meister zu entsenden.



## 6. Ausstattung finanzieren

(darf mit einem Meister, Gesellen oder Lehrling ausgeführt werden)

Durch das Finanzieren von Ausstattungen erhältst du bei der Endwertung zusätzliche Ansehenspunkte bzw. besserst dein Einkommen am Ende jeder Runde auf.

Du darfst 1 Ausstattung finanzieren, indem du 1 deiner Besitzmarker auf 1 freies Ausstattungsfeld des Spielplans legst (Feuerwerk, Musiker, Statue oder Brunnen). Dafür musst du den Geldbetrag in die Bank zahlen, der auf dem Ausstattungsfeld angegeben ist.

Eventuelle Ansehenspunkte erhältst du erst am Ende des Spiels.

Grundlegend gibt es keine Einschränkung dafür, welche Ausstattungen du in Besitz nehmen darfst. Nur im Brunnen gilt eine Einschränkung.



Der Brunnen umfasst:

- eine obere Brunnenreihe sowie
- eine untere Brunnenreihe.

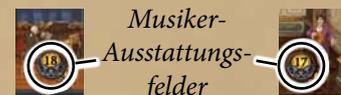
Du darfst pro Reihe **nicht** mehr als 1 Ausstattungsfeld besetzen.

### Beispiel:

**Martin** zahlt 10 Livres in die Bank und legt dann 1 Besitzmarker auf das Ausstattungsfeld.



Feuerwerks-Ausstattungsfelder



Musiker-Ausstattungsfelder



Statuen-Ausstattungsfelder



Brunnen-Ausstattungsfelder

## Bonus „Alle Säle“

In dem Moment, in dem du in **allen 5 Sälen** vertreten bist, lege sofort 1 Besitzmarker auf das wertvollste freie Feld der „Alle Säle“-Sektion. Du bist in einem Saal vertreten, wenn dort mindestens 1 Besitzmarker von dir liegt (egal ob das auf einem Kleid oder auf dem Musiker-Ausstattungsfeld des Saales ist). Kein Spieler darf mehr als 1 Feld der „Alle Säle“-Sektion besetzen.



## Phase 4: Einkommen kassieren

Sobald kein Spieler mehr Handkarten besitzt, endet die Phase „Aktionen ausführen“ und alle Spieler kassieren ihr Einkommen.

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Grundeinkommen von **5 Livres**.



Spieler, die im **Brunnen** vertreten sind, erhalten **zusätzlich** noch weiteres Einkommen aus der Bank:

- Wer in der **oberen Brunnenreihe** 1 Besitzmarker hat, erhält zusätzlich **1 Livre pro Ausstattungsfeld**, auf dem 1 Besitzmarker von ihm liegt (inklusive der Brunnen-Ausstattungsfelder). Felder der „Alle Säle“-Sektion gelten nicht als Ausstattungsfelder!
- Wer in der **unteren Brunnenreihe** 1 Besitzmarker hat, erhält zusätzlich **1 Livre pro Kleid**, auf dem 1 Besitzmarker von ihm liegt.

Im Anschluss beginnt die neue Runde mit „Phase 1: Rundenvorbereitung“.

### Beispiel:

**Frank** erhält das Grundeinkommen von 5 Livres. (Er hat keinen Besitzmarker im Brunnen.)

**Ina** erhält ein Gesamteinkommen von 8 Livres, da sie durch ihren Besitzmarker in der unteren Brunnenreihe 3 Livres zusätzlich zum Grundeinkommen erhält. (Sie hat 3 Kleider auf dem Spielplan.)

**Martin** erhält ein Gesamteinkommen von 9 Livres. Durch seinen Besitzmarker in der oberen Brunnenreihe erhält er 3 Livres zusätzlich zum Grundeinkommen (für seine 3 Ausstattungen). Durch seinen Besitzmarker in der unteren Brunnenreihe bekommt er 1 weiteren Livre (für 1 Kleid auf dem Spielplan).



## Spielende

Das Spiel endet nach der Phase „Einkommen kassieren“ der **siebten Runde** (in der der allgemeine Arbeiterstapel aufgebraucht wurde). Nun ist die Nacht des großen Balls endlich da und die **Endwertung** findet statt. (Das allgemeine Symbol für die Endwertung ist die Krone.)



Um sicherzugehen, dass ihr die Endwertung in der richtigen Reihenfolge durchführt, könnt ihr die Übersichtskarte „Endwertung“ benutzen.

1. Tauscht zunächst euer Restgeld um: Pro 10 Livres, die ein Spieler in die Bank zurücklegt, erhält er 1 Ansehenspunkt. (Überschüssiges Geld solltet ihr aber noch behalten, da es als Tiebreaker gilt.)
  2. Wer in seinem Arbeiter-Gesamtbestand Karten hat, die mit der Krone und einem roten Bonushintergrund versehen sind, erhält jetzt Ansehenspunkte entsprechend des jeweiligen Arbeiterbonus. (Für eine genaue Übersicht der Boni siehe Seite 8.)
- Falls ein Spieler die Gunstkarte vor sich liegen hat, erhält er dafür 3 Ansehenspunkte.



3. Verteilt als nächstes die Ansehenspunkte für die verschiedenen Sektionen des Spielplans in der vorgegebenen Reihenfolge:

#### A) Kleidermehrheit in jedem der 5 Säle

Überprüft für jeden Saal einzeln, welcher Spieler dort die meisten und welcher Spieler die zweitmeisten Kleider untergebracht hat. Diese erhalten jeweils so viele Ansehenspunkte, wie der Kasten in der oberen rechten Ecke des jeweiligen Saales angibt: Der Spieler mit den meisten Kleidern im Saal erhält die Ansehenspunkte vor dem Schrägstrich, der Spieler mit den zweitmeisten Kleidern die Ansehenspunkte hinter dem Schrägstrich.



Ein Gleichstand wird zugunsten des Spielers aufgelöst, der in dem betroffenen Saal mehr Kleider auf **Meister-Gastfeldern** untergebracht hat. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der außerdem das Musiker-Ausstattungs-feld in diesem Saal mit einem Besitzmarker besetzt hat. Gibt es einen solchen Spieler nicht, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die Ansehenspunkte vor dem Schrägstrich. (Die Ansehenspunkte für die zweitmeisten Kleider entfallen in diesem Fall.)

**Sonderregel im Spiel zu zweit:** In jedem Saal erhält nur der Spieler mit den meisten Kleidern die Ansehenspunkte vor dem Schrägstrich. Für die zweitmeisten Kleider gibt es keine Ansehenspunkte.



#### Beispiel:

**Ina** erhält 3 Ansehenspunkte.

**Frank** erhält 1 Ansehenspunkt.

Obwohl **Ina** und **Frank** gleichviele Kleider im Saal untergebracht haben, wird der Gleichstand zugunsten von **Ina** aufgelöst, da sie mehr Kleider auf Meister-Gastfeldern (1) untergebracht hat als **Frank** (0).

#### B) Ausstattungsmehrheit im Feuerwerk

Je nach Spielerzahl erhält der Spieler mit den meisten Besitzmarkern auf **Feuerwerks-Ausstattungs-feldern** entweder 7 oder 6 Ansehenspunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Besitzmarkern dort erhält 3 oder 2 Ansehenspunkte. Ein Gleichstand wird zugunsten des Spielers aufgelöst, der das Feuerwerks-Ausstattungs-feld mit dem höheren Geldwert besetzt hat (also das Ausstattungsfeld, das weiter rechts liegt).



**Sonderregel im Spiel zu zweit:** Nur der Spieler mit den meisten Besitzmarkern auf Feuerwerks-Ausstattungs-feldern erhält die Ansehenspunkte vor dem Schrägstrich. Für die zweitmeisten Besitzmarker gibt es keine Ansehenspunkte.



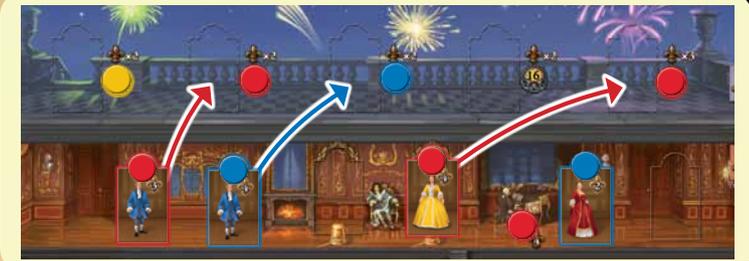
#### Beispiel:

**Frank** erhält für die Mehrheit 6 Ansehenspunkte.

**Martin** erhält 2 Ansehenspunkte (da er ein höherwertigeres Ausstattungsfeld als **Ina** besetzt hat).

#### C) Das Feuerwerk von der Terrasse aus bestaunen

Wer Besitzmarker im Feuerwerk hat, kann jedem davon jeweils 1 eigenes Kleid aus dem **Thronsaal** (dem Saal direkt unter der Terrasse) zuweisen. Dazu verschiebt er das Kleid einfach auf das gestrichelte Terrassen-Gastfeld links neben seinem Besitzmarker. Wer nicht genug Kleider im Thronsaal hat, um jedem seiner Besitzmarker im Feuerwerk 1 Kleid zuzuweisen, lässt überzählige Terrassen-Gastfelder beliebig frei. Wer mehr Kleider im Thronsaal hat als Besitzmarker im Feuerwerk, muss sich aussuchen, welche seiner Kleider er vom Thronsaal auf seine Terrassen-Gastfelder verschiebt. Überzählige Kleider verbleiben im Thronsaal.



#### D) Statuen

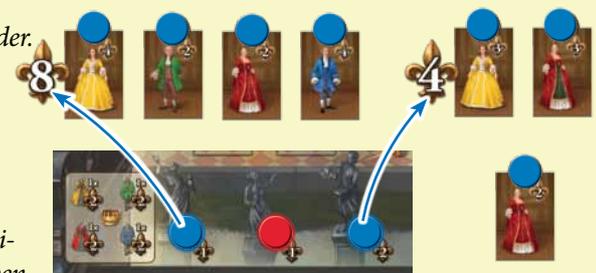
Wer auf 1 **Statuen-Ausstattungs-feld** einen Besitzmarker hat, erhält für jede Kleider-**Hauptfarbe** (gelb, grün, rot, blau), die er auf dem Spielplan untergebracht hat, 2 Ansehenspunkte. Hat er also von jeder der 4 Hauptfarben mindestens 1 Kleid auf dem Spielplan, erhält er 8 Ansehenspunkte.

**Wichtig:** Jedes Kleid auf dem Spielplan darf jeweils nur für 1 Statuen-Ausstattungs-feld gewertet werden. Das heißt, wer z.B. ein zweites Statuen-Ausstattungs-feld besetzt hat, muss noch mindestens 1 weiteres Kleid der entsprechenden Hauptfarbe auf dem Spielplan haben, um nochmals für diese Hauptfarbe Ansehenspunkte erhalten zu können.

#### Beispiel:

**Martin** besetzt insgesamt 2 Statuen-Ausstattungs-felder. Auf dem Spielplan hat er 7 Kleider untergebracht. Für sein erstes Statuen-Ausstattungs-feld wertet er Kleider in allen 4 Hauptfarben und erhält dafür 8 Ansehenspunkte.

Für sein zweites Statuen-Ausstattungs-feld muss er andere Kleider werten als für das erste. Da seine weiteren Kleider auf dem Spielplan nur zu 2 Hauptfarben gehören, erhält er dafür 4 Ansehenspunkte.



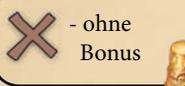
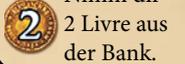
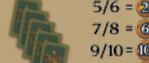
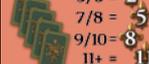
#### E) Besitzmarker einsammeln und werten

Vergibt zum Schluss noch die Ansehenspunkte für Kleider, Ausstattungen und den Bonus „Alle Säle“. Um dies zu tun, beginnt beim Startspieler und sammelt dessen Besitzmarker **einen nach dem anderen** ein. Rechts unterhalb der meisten Besitzmarker sind Ansehenspunkte angegeben. Addiert diese Ansehenspunkte beim Einsammeln einfach auf. Die Ansehenspunkte von Kleidern, die auf Terrassen-Gastfeldern liegen, müsst ihr dabei zunächst noch mit dem Wert rechts daneben multiplizieren ( $\times 2$  bzw.  $\times 3$ ). Nachdem alle Besitzmarker des Spielers eingesammelt wurden, erhält er die Gesamtsumme an Ansehenspunkten. Führt diese Prozedur für jeden Spieler durch.



Der Spieler, der nach der Endwertung die meisten Ansehenspunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Geld übrig hat.

# Übersicht der Arbeiterboni

|  |   |  |   |   |  |
|--|---|--|---|---|--|
|  - ohne Bonus  |  - ohne Bonus  |  Nimm dir 1 × Garn ODER 1 × Spitze und zahle dafür 1 Livre in die Bank.   |  Führe 1 Aktion „Rohstoffe erwerben“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast).   |  Nimm dir 2 Livre aus der Bank.  |  |
|  1 Nimm dir 1 Livre aus der Bank.  |  Entsende 1 beliebigen Arbeiter aus deinem Arbeiter-Gesamtbestand. Nutze ein letztes Mal seinen Arbeiterbonus. (Geld erhältst du für das Entsenden selbst nicht.)  |  1 Zieh verdeckt 1 Rohstoffplättchen von einem Rohstoffstapel und zahle dafür 1 Livre in die Bank. Du musst dich wie immer entscheiden, ob du es als Stoffballen behältst oder für Garn/Spitze abwirfst.  |  + Führe 1 Aktion „Rohstoffe erwerben“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast).   |  0 Zieh kostenlos und verdeckt 1 Rohstoffplättchen von einem Rohstoffstapel. Du musst dich wie immer entscheiden, ob du es als Stoffballen behältst oder für Garn/Spitze abwirfst. |  0 Nimm dir kostenlos 1 × Garn ODER 1 × Spitze.   |
|  2 Nimm dir für jedes deiner gelben Kleider auf dem Spielplan 1 Livre aus der Bank. Nimm dir 2 Livre für jedes deiner roten Kleider auf dem Spielplan.   |  + Führe 1 Aktion „Kleid schneiden“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast). Falls du ein Kleid schneiderst, das grüne oder gelbe Stoffballen benötigt, darfst du 1 Stoffballen (grün ODER gelb) weniger abgeben als gefordert. Du darfst kein Kleid schneiden, das einen goldenen Fingerhut zeigt. |  Entsende 1 beliebigen Arbeiter aus deinem Arbeiter-Gesamtbestand. Je nach Art des Arbeiters erhältst du dafür Livre aus der Bank: Meister = 8, Geselle = 5, Lehrling = 2. (Den Bonus des entsendeten Arbeiters darfst du nicht nutzen.)                          |  Für jeweils 2 Ausstattungsfelder, die du besetzt hast, erhältst du 1 Ansehenspunkt.   |   |  |
|  3 Nimm dir für jedes Ausstattungsfeld, das du besetzt hast, 1 Livre aus der Bank.   |  Für jeweils 3 deiner Kleider auf dem Spielplan erhältst du 1 Ansehenspunkt.   |  + Führe 1 Aktion „Ausstattung finanzieren“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast) und zahle 5 Livre weniger als das Ausstattungsfeld angibt.  |  5/6 = 2, 7/8 = 6, 9/10 = 10, 11+ = 14 Nimm dir aus der Bank einen Geldbetrag, der von der Anzahl der Karten in deinem Arbeiter-Gesamtbestand abhängt:<br>5 oder 6 Karten = 2 Livre, 7 oder 8 Karten = 6 Livre, 9 oder 10 Karten = 10 Livre, 11 oder mehr Karten = 14 Livre.     |   |  |
|  4 Nimm dir aus der Bank einen Geldbetrag, der von der Anzahl der Karten in deinem Arbeiter-Gesamtbestand abhängt:<br>5 oder 6 Karten = 1 Livre, 7 oder 8 Karten = 3 Livre, 9 oder 10 Karten = 5 Livre, 11 oder mehr Karten = 7 Livre. |  + Führe 1 Aktion „Kleid schneiden“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast). Falls du ein Kleid schneiderst, das rote Stoffballen benötigt, darfst du bis zu 2 rote Stoffballen weniger abgeben als gefordert. Du darfst kein Kleid schneiden, das einen goldenen Fingerhut zeigt.                |  2 Nimm dir für jedes deiner grünen Kleider auf dem Spielplan 2 Livre aus der Bank. Für jedes deiner blauen Kleider auf dem Spielplan erhältst du 1 Ansehenspunkt.  |  4 Für jeweils 4 Livre, die du in die Bank zurücklegst, erhältst du 1 Ansehenspunkt (kein Limit).  |   |  |
|  5 Nimm dir für jedes deiner Kleider auf dem Spielplan 1 Livre aus der Bank.   |  Für jeweils 2 Ausstattungsfelder, die du besetzt hast, erhältst du 1 Ansehenspunkt.   |  Für jeweils 2 deiner Kleider auf dem Spielplan erhältst du 1 Ansehenspunkt.   |  1 Wirf beliebig viele deiner Rohstoffplättchen ab und erhalte Ansehenspunkte für die Stoffballen darauf: Für jeden roten oder blauen Stoffballen erhältst du 1 Ansehenspunkt. Für jeweils 2 beliebige Stoffballen (grün und/oder gelb) erhältst du ebenfalls 1 Ansehenspunkt. |   |  |
|  6 Für jeweils 3 Livre, die du in die Bank zurücklegst, erhältst du 1 Ansehenspunkt (kein Limit).  |  + Führe 1 Aktion „Ausstattung finanzieren“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast) und zahle 10 Livre weniger als das Ausstattungsfeld angibt.   |  2 Bonus bei der Endwertung: Je nachdem, wie viele Karten du in deinem Arbeiter-Gesamtbestand hast, erhältst du Ansehenspunkte:<br>5 oder 6 Karten = 2 Punkte,<br>7 oder 8 Karten = 5 Punkte,<br>9 oder 10 Karten = 8 Punkte,<br>11 oder mehr Karten = 11 Punkte. |  3 Bonus bei der Endwertung: Für jedes Paar aus 1 × Garn und 1 × Spitze, das du in den Vorrat zurücklegst, erhältst du 3 Ansehenspunkte.   |  3 Bonus bei der Endwertung: Für jeweils 2 deiner Kleider, die du auf Meister-Gastfeldern untergebracht hast, erhältst du 3 Ansehenspunkte.                                      |  2 Bonus bei der Endwertung: Für jedes Paar, bestehend aus 1 Damenkleid und 1 Herrenrock, das du auf dem Spielplan untergebracht hast, erhältst du 2 Ansehenspunkte. (Die Farbe der Kleider und ihre Position auf dem Spielplan sind dabei egal.) |

## Allgemeiner Hinweis:

 Münzabbildungen mit **weißer** Zahl bedeuten: Nimm den entsprechenden Geldbetrag aus der Bank.

 Münzabbildungen mit **schwarzer** Zahl bedeuten: Zahle den entsprechenden Geldbetrag in die Bank.

## Impressum



Pegasus Spiele

**Autoren:** Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz | **Illustration:** Michael Menzel

**Spielanleitung und Layout:** Alfred Viktor Schulz

**Copyright:** © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg

Alle Rechte vorbehalten. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



eggertspiele

Wir danken allen Testspielern, insbesondere Anke Binnewies, Dennis Egbers, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina und Andreas Molter, Hedwig und Wolfgang Heidenheim, Antje und Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning sowie der Testgruppe um Ulrich Flaskampf. Ein ganz besonderer Dank geht an Susanne Cramer und Anja Malz.