



Un gioco di  
Matthias Cramer,  
Louis Malz, Stefan Malz  
per 2 - 5 giocatori  
di 12 anni di età o più

# Rokoko



Benvenuti nell'era del rococò. Luigi XV governa in Francia ed è bon ton tenere dei balli sontuosi, dove i personaggi importanti si avvolgono in abiti distinti, ansiosi di pavoneggiarsi. Il più grande ballo arriverà fra poche settimane, e tutti si rivolgono a voi con le loro richieste: un cappotto elegante qui, un abito mozzafiato lì, o anche una donazione per aiutare a finanziare i fuochi d'artificio. Ben presto vi rendete conto che non si tratta più solo della vostra azienda di sartoria - si tratta di gestire il ballo più prestigioso dell'epoca.

## Obiettivo del Gioco

In Rokoko, possiedi un laboratorio di sartoria e provi a guadagnarti il maggior prestigio possibile. Ogni turno giochi una carta Dipendente a cui far assolvere dei compiti, per esempio, assumere un nuovo Dipendente, confezionare un Abito, o finanziare una Decorazione. Tuttavia, non tutti i Dipendenti sono validi per qualsiasi compito, così tu dovrai scegliere e comandare i tuoi Dipendenti saggiamente, specialmente visto che ognuno garantisce un Bonus unico. Alcuni di questi Bonus generano Punti Prestigio,

che sono riconosciuti attraverso i segnalini dei Punti Prestigio. Dopo 7 Round il gioco termina con il ballo e il conteggio finale. Quindi riceverai Punti Prestigio per certi Bonus dei Dipendenti, per gli Abiti che hai affittato agli ospiti del ballo così come per le Decorazioni che hai finanziato. Dopo di ciò, tutti i giocatori contano i propri Punti Prestigio e colui che ne ha guadagnato il maggior numero ha vinto la partita.

## Componenti

**42 tessere Abito**, ognuna con un lato Modello e uno Affitto.

**Il lato Modello raffigura:**

- il colore principale dell'Abito
- le risorse necessarie per creare l'Abito
- il valore monetario dell'Abito (da 6 a 28 Monete)
- il valore in Punti Prestigio dell'Abito (da 2 a 4)



**Il lato Affitto raffigura:**

- il valore in Punti Prestigio dell'Abito (da 2 a 4)
- un Abito Giallo o Rosso indossato da una Donna oppure un Abito Verde o Blu indossato da un Uomo



**Nota:**

- Quando il termine **Abito** viene usato, si riferisce sia agli Abiti da uomo che a quelli da donna.
- Anche se alcuni Abiti includono un secondo colore, ogni Abito ha solo 1 colore principale (il colore della gonna o della giacca).
- Il colore degli Abiti non corrisponde al colore dei giocatori.
- Gli Abiti gialli o verdi sono i più comuni (13 tessere Abito ognuno), mentre gli Abiti rossi (10 tessere Abito) e blu (6 tessere Abito) sono Abiti rari.

**29 carte Dipendente**

Maestro Sarto Sarto Apprendista Sarto

- Livello
- Tipo di Dipendente: Maestro, Sarto, oppure Apprendista
- Bonus del Dipendente
- Monete guadagnate delegando il Dipendente

**25 carte Dipendente base**

(5 per ogni colore dei giocatori come indicato dall'icona in alto a destra sulla carta)



**1 Tabellone a doppia faccia**

(1 lato da usare in 2 o 3 giocatori, 1 lato in 4 o 5 giocatori)

**1 segnalino Primo Giocatore**



**16 cubetti Merletto**



**16 cilindri Filato**



**1 sacchetto di stoffa**



**48 Monete**



**48 segnalini Punti Prestigio**



**1 carta Privilegio**

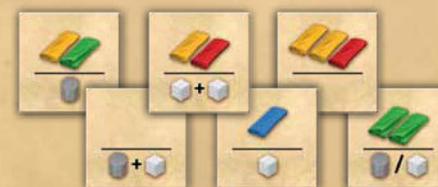


**1 carta Riepilogo Conteggio Finale**



**48 tessere Risorsa** ognuna con una combinazione di:

- seta verde (comune)
- seta gialla (comune)
- seta rossa (non molto comune)
- seta blu (rara)
- Filato
- Merletto



**80 dischetti Proprietà** (16 per ogni colore dei giocatori)



**5 Schede Giocatore** (1 per ogni colore)



# Preparazione

Prima della prima partita, stacca tutti i pezzi in cartone dalle fustelle.

1. Metti il **Tabellone** al centro dell'area di gioco con il lato adatto al numero dei giocatori posto a faccia in su. Questo è indicato dal numero riportato nell'angolo in basso a destra.

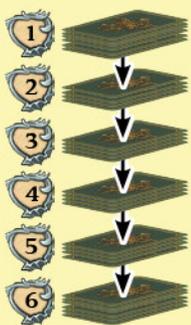
2 o 3 Giocatori → 2+3

4 o 5 Giocatori → 4+5

Bonus  
Tutte le  
Sale

2. Piazza la **carta Privilegio** a fianco dello spazio Privilegio sul Tabellone.

3. Ordina le **28 carte Dipendente** comuni per Livello (da 1 a 6). Mescola le carte del 6° Livello e piazzale in un mazzo coperto a fianco del Tabellone. Poi mescola le 4



carte del 5° Livello e piazzale coperte in cima al mazzo precedentemente iniziato. Continua in questo modo con le carte di Livello 4, 3, 2 e 1. Questo mazzo è chiamato mazzo comune delle carte Dipendente.

4. Mescola tutte le **tessere Risorsa** e piazzale in diverse pile coperte a fianco della sezione del Magazzino del Tabellone.

5. Metti tutte le **tessere Abito** nel sacchetto di stoffa e mescolale. Poi piazza il sacchetto a fianco del Tabellone.



## Note Generali:

- I dischetti Proprietà, i segnalini Filato e Merletto, le Monete, e i segnalini Punti Prestigio sono considerati illimitati. Se alcuni di questi dovesse terminare durante il gioco, usa qualcos'altro di adatto per rimpiazzarli.
- Ogni volta che guadagni Punti Prestigio, Prendi l'ammontare appropriato di segnalini di Punti Prestigio dalla riserva comune e piazzali a faccia in giù di fronte a te. Puoi tenere i tuoi Punti Prestigio nascosti fino alla fine del gioco.
- Non puoi tenere nascoste le tue Monete.

10. Infine, determina il Primo Giocatore, che riceve il segnalino di **Primo Giocatore**



9. Consegna ad ogni giocatore il suo capitale iniziale, che egli piazza a fianco della sua Scheda Giocatore:

- 15 Monete
- 1 Segnalino Merletto
- 1 Segnalino Filato



8. Preparare la riserva comune dei segnalini **Filato e Merletto** a fianco del Tabellone.

7. Piazza le **Monete** (Livree) a fianco del Tabellone, formando la banca. Piazza i segnalini dei **Punti Prestigio** a fianco della banca.



6. Ogni giocatore sceglie un colore e prende nel colore scelto:

- 1 Scheda Giocatore
- 5 carte Dipendente Base, le quali sono piazzate coperte dal giocatore sotto allo spazio di sinistra della propria scheda.
- 16 dischi Proprietà



All'inizio del gioco, le carte di ciascun giocatore sono nella propria Riserva di Dipendenti, cioè impilate a faccia in giù sotto lo spazio di sinistra della sua Scheda Giocatore. All'inizio di ogni Round, prende la sua Mano di Carte da questa riserva. Una volta che gioca una carta dalla sua mano, la mette a faccia in su nella propria Pila degli Scarti (lo spazio di destra della sua Scheda del giocatore). La Riserva di Dipendenti, la sua Mano di Carte, e la sua Pila degli Scarti formano il suo mazzo delle carte Dipendente.

## Come si Gioca

Rokoko è giocato in 7 Round

Ogni Round consiste di 4 Fasi

Fase 1: Preparazione del nuovo Round

Fase 2: Scelta di 3 carte per la mano

Fase 3: Effettuare le Azioni

Fase 4: Raccolta dei proventi

Dopo il settimo Round (nel quale il mazzo comune delle carte Dipendente viene terminato), il gioco termina con il conteggio finale.

## Fase 1: Preparazione del nuovo Round

### A) carta Privilegio > 1° Giocatore

(Ignora questa fase nel 1° Round)

Se un giocatore ha acquisito la carta Privilegio durante il Round precedente, egli riceve il segnalino di Primo Giocatore e rimette la carta Privilegio al suo posto a fianco del tabellone. Se nessun giocatore aveva acquisito la carta Privilegio, il primo giocatore rimane lo stesso del Round precedente.



### B) 4 Nuove Carte Dipendente

- Se, a fianco degli spazi Assunzione del Tabellone, c'è qualche carta Dipendente rimasta dal Round precedente, rimuovi queste carte dal gioco.
- Poi rivela 4 nuove carte Dipendente pescandole dal mazzo comune delle carte Dipendente e piazzale a fianco del Tabellone lungo i 4 spazi Assunzione.

**Nota:** Nei Round da 1 a 6, il livello più alto indicato sulle carte rivelate, indica anche il numero del Round corrente. Nel settimo Round, il mazzo comune delle carte Dipendente terminerà dopo che le 4 nuove carte Dipendente saranno state rivelate.



### C) Nuove Tessere Risorse

Riempi ogni spazio vuoto presente sui segmenti del Magazzino con le tessere Risorsa poste a faccia in su, pescate a caso dalle pile delle tessere Risorse.

Se ci sono tessere Risorsa rimaste dal Round precedente, esse restano sui propri spazi. Se tutte le pile delle tessere Risorsa sono terminate, mescola quelle scartate e piazzale in una pila a faccia in giù. (Se questa nuova pila non fosse sufficiente per riempire gli spazi vuoti, tali spazi restano vuoti).



### D) Nuove Tessere Abito

Riempi gli spazi del Laboratorio rappresentati dalle finestre con le tessere Abito (con il lato che raffigura il modello a faccia in su, cioè il lato chiaro) come segue:

- Se ci sono delle tessere Abito rimaste dal Round precedente sui due spazi più a destra del tracciato (le finestre oscurate e marcate con il simbolo ) , prima scarta queste tessere nella pila degli scarti delle tessere Abito.
- Se ci sono tessere Abito rimaste sugli altri spazi (rappresentati dalle finestre illuminate), muovi queste tessere verso destra fino a riempire lo stesso numero di spazi più a destra del tracciato.
- Infine, riempi ogni spazio rimasto vuoto sul tracciato del Laboratorio con delle nuove tessere Abito pescate a caso dal sacchetto. Assicurati che tutte le tessere Abito poste sul tracciato siano poste con il lato del modello posto a faccia in su (lato più chiaro). Se il sacchetto è vuoto, metti le tessere Abito della pila degli scarti nel sacchetto e mescolale. (Se nonostante ciò le tessere nel sacchetto non fossero sufficienti per riempire tutti gli spazi rimasti vuoti, lascia vuoti gli spazi più a sinistra).



## Fase 2: Scelta delle 3 carte della mano

Ogni giocatore, simultaneamente e segretamente sceglie 3 carte Dipendente **fra tutte le carte della propria riserva di carte Dipendente** (la pila di carte poste a faccia in giù sotto lo spazio di sinistra della sua Scheda del Giocatore).

Prendi le 3 carte Dipendente scelte nella tua mano e rimetti le altre carte della tua riserva di carte Dipendente a faccia in giù sotto allo spazio di sinistra della tua Scheda del Giocatore.

Dal **secondo Round** in poi, tieni presente quanto segue:

Se hai meno di 3 carte nella tua riserva di carte Dipendente, prima prendi tutte queste carte nella tua mano. Poi crea una nuova riserva di carte Dipendente dalla tua pila di scarti (la pila di carte poste a faccia in su sotto allo spazio di destra della tua Scheda Giocatore) muovendo l'intera pila di scarti sotto allo spazio di sinistra e voltandole a faccia in giù. Infine, scegli fra queste carte che formano la tua nuova riserva di carte Dipendente, tante carte quante necessarie per completare la tua mano con 3 carte Dipendente.

Se hai esattamente 3 carte rimaste nella tua riserva di carte Dipendente, non hai altra scelta che prendere queste 3 carte per formare la tua mano.

**Importante:** In questo caso, non creare una nuova riserva di carte Dipendente con la pila degli scarti, ma crealo all'inizio della Fase 2 del **Round successivo**.

**Esempio** (dal secondo turno in poi):

**Milke** deve scegliere la sua mano di 3 carte dalla sua riserva di carte Dipendente

Dato che egli ha solo 2 carte rimaste qui, egli deve prenderle entrambe.



Poi egli prende la sua pila di scarti, le volta e le piazza sotto allo spazio di sinistra della sua Scheda del Giocatore per formare la propria nuova riserva di carte Dipendente.



Infine egli deve scegliere una di queste carte come terza carta della propria mano di carte.



## Fase 3: Effettuare le Azioni

A partire con il Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore, durante il suo turno **deve** giocare esattamente una delle carte **della propria mano** (finché ne ha a disposizione).

Con la carta giocata egli può effettuare **1 Azione Principale**. Inoltre, la carta giocata può garantire un Bonus. Non appena tutti i giocatori non hanno più carte nella propria mano da giocare, la fase termina.

Quali delle 6 possibili Azioni principali che puoi effettuare durante il tuo turno dipende dal **Dipendente raffigurato** sulla carta che hai giocato:



**Maestro Sarto**  
(simbolo: ditale d'oro)

↓

Può effettuare qualunque delle sei Azioni



**Sarto**  
(simbolo: ditale d'argento)

↓

Non può **mai** effettuare l'Azione **Assumere un nuovo Dipendente**



**Apprendista Sarto**  
(simbolo: ditale di metallo)

↓

Non può **mai**:

- Reclamare il Favore della Regina
- Confezionare un Abito
- Assumere un nuovo Dipendente

**Dopo** (e solo dopo) che hai effettuato l'Azione principale, puoi usare il **Bonus relativo al Dipendente** come raffigurato nella metà inferiore della carta giocata. Tuttavia, puoi sempre scegliere di **non** effettuare l'Azione principale o usufruire del Bonus relativo alla carta giocata.

Alla fine del tuo turno, piazza la carta Dipendente giocata, a faccia in su, nella tua pila degli scarti sotto allo spazio destro della tua Scheda del Giocatore. Poi sarà il turno del successivo giocatore.



**Nota:**

- Le carte Dipendente base del **Maestro** non conferiscono Bonus.
- Le carte Dipendente dell'**Apprendista** di 6° livello hanno raffigurata una Corona ed hanno uno sfondo rosso per la sezione dei Bonus. Non puoi usare il Bonus di queste carte durante il gioco. Esse hanno effetto solo durante il conteggio finale dei Punti Vittoria.



Per una descrizione dettagliata di tutti i Bonus vedi pagina 8.

Le sei Azioni Principali sono:



### 1. Reclamare il Favore della Regina

(può essere effettuata con un Maestro o un Sarto)

Se la carta Privilegio è ancora presente a fianco del relativo spazio sul tabellone, prendi la carta e mettila scoperta di fronte a te. Poi ricevi immediatamente 5 Monete dalla banca.

Inoltre, sarai il Primo Giocatore del Round successivo. (Questa Azione può essere effettuata da un solo giocatore ogni Round, indipendentemente dal fatto che tale giocatore sia attualmente il Primo Giocatore o meno).

Alla fine del gioco, se possiedi la carta Privilegio, ricevi 3 Punti Prestigio.



### 2. Acquisizione Risorse

(può essere effettuata da un Maestro, un Sarto o un Apprendista)

Puoi acquisire **1 tessera Risorsa** da uno qualsiasi dei 3 segmenti del Magazzino. Per la tessera devi pagare delle Monete in base al numero di tessere presenti in quel momento sul **segmento** da dove viene presa la tessera.

- Se ci sono 3 o 4 tessere sul segmento, paga 2 Monete alla Banca.
- Se ci sono 2 tessere, pag 1 Moneta alla Banca.
- Se la tessera è l'ultima rimasta sul segmento, puoi prenderla senza dover pagare Monete alla Banca.

Dopo che hai pagato la tessera Risorsa, devi decidere subito cosa farne:

**A) metterla a faccia in giù di fronte a te** (ciò ti permetterà di usare in seguito le pezze di stoffa raffigurate sulla tessera)

**OPPURE**

**B) Scartare a faccia in su la tessera nella relativa pila degli scarti delle tessere Risorsa e prendere così dalla riserva comune il numero di segnalini Filato e/o Merletto raffigurati nella parte inferiore della tessera.**

**Nota:** Un segno + fra i segnalini raffigurati significa sempre entrambe le Risorse, mentre una barra significa l'una o l'altra Risorsa.

- Le tessere Risorsa sono sempre tenute a faccia in giù di fronte a te. Tuttavia, se richiesto dagli altri giocatori devi indicare il numero di tessere possedute.
- I segnalini Filato e Merletto devono essere lasciati visibili agli altri giocatori.
- Se non ci sono tessere Risorsa rimaste sui vari segmenti del Magazzino, non puoi effettuare l'Azione **Acquisizione Risorse**.



**Esempio:**

**Mike** gioca un Apprendista e vuole acquisire dal Magazzino la tessera Risorsa che raffigura due pezze di stoffa verdi. Dato che ci sono 3 tessere Risorsa sul segmento del Magazzino, egli paga 2 Monete alla banca e prende la tessera. Adesso deve decidere se:

- mettere la tessera a faccia in giù di fronte a se (che gli permette di usare dopo le stoffe raffigurate) **OPPURE**
- scartare la tessera e prendere così 1 segnalino filato oppure 1 segnalino Merletto dalla riserva generale.

Egli decide di tenere la tessera per usare le pezze di seta in seguito, e la pone a faccia in giù di fronte a se.



### 3. Confezionare un Abito

(può essere effettuata da un Maestro o un Sarto)

Puoi confezionare **1 Abito** esposto sul tracciato del Laboratorio. Per farlo, paga alla banca il costo indicato sopra lo spazio dove si trova la tessera Abito (da 0 a 8 Monete). Poi scarta le Risorse raffigurate sulla tessera Abito:

pezze di stoffa + segnalini Filato / segnalini Merletto

Puoi scartare diverse tessere Risorsa per raggiungere il numero di pezze di stoffa necessarie. Tuttavia, qualsiasi pezza di stoffa in eccesso raffigurata sulla tessera Risorsa è persa. Scarta a faccia in su le tessere Risorse usate nella pila degli scarti delle tessere Risorsa.

Alcune tessere Abito raffigurano anche un ditale d'oro. Puoi confezionare tali Abiti solo utilizzando un Maestro.

**Importante:** Le tessere Risorsa a faccia in giù di fronte a te possono essere usate solo per usufruire delle pezze di stoffa. Qualsiasi segnalino Filato o Merletto richiesto deve essere rimesso nella riserva generale.

Dopo che hai pagato l'ammontare richiesto di Risorse e Monete, prendi la tessera Abito dallo spazio e decidi subito se:

a) Affittare l'Abito ad un ospite del ballo

**OPPURE**

b) Vendere l'Abito per ricavare Monete

**a) Affittare l'Abito ad un ospite del ballo**

Volta la tessera Abito sul lato Affitto (lato scuro) e piazzala su uno **spazio Ospite libero** di una delle cinque sale del tabellone (mai su uno spazio della terrazza).

Gli spazi Ospite decorati con un ditale d'oro al centro di ogni sala sono riservati agli Ospiti che indossano Abiti confezionati da un Maestro (indipendentemente dal fatto che la tessera raffiguri o meno un ditale sul retro).

Dopo che hai assegnato la tessera ad uno spazio Ospite, piazza 1 dei tuoi dischetti Proprietà sopra alla tessera. I Punti Prestigio indicati saranno ricevuti solo alla fine del gioco.

Se lo spazio Ospite (sul quale piazzai la tessera Abito) raffigura una **ricompensa Bonus**, la ricevi subito.

Ricevi dalla banca l'ammontare di Monete indicate

Ricevi 1 segnalino Filato dalla riserva

Ricevi 1 segnalino Merletto dalla riserva

Se disponibile, ricevi 1 tessera Risorsa da prendere da un segmento qualsiasi del Magazzino **senza dover pagare Monete** alla banca. Devi decidere subito cosa fare con la tessera, se conservarla per usare le pezze di seta raffigurate o scartarla per ricevere i segnalini Filato/Merletto.

**b) Vendere l'Abito per ricavare Monete**

Ricevi immediatamente dalla banca l'ammontare di Monete indicato sulla sinistra della tessera. Poi scarta la tessera Abito nella relativa pila degli scarti.

→ Se non sono rimaste tessere Abito sul Laboratorio, non puoi effettuare l'Azione **Confezionare un Abito**

→ Se confezioni un Abito e non sono rimasti spazi Ospite appropriati nelle sale, devi vendere l'Abito.

#### Esempio:

Per confezionare l'Abito giallo, **Mike** gioca un Maestro (dato che il ditale significa che l'Abito può essere confezionato solo da un Maestro).

Prima paga 4 Monete alla banca. Poi egli deve scartare 1 segnalino Merletto e 3 Pezze di stoffa gialla.

(La pezza di stoffa rossa è persa).



### 4. Assumere un nuovo Dipendente

(può essere effettuata solo da un Maestro)

Puoi acquisire 1 delle carte Dipendente esposte sugli spazi Assunzione a fianco del tabellone. Per tale carta devi pagare alla banca un certo numero di Monete in base al numero di carte presenti sul tracciato:

- Se ci sono 4 carte: 5 Monete
- Se ci sono 3 carte: 3 Monete
- Se ci sono 2 carte: 1 Moneta
- Se è l'ultima carta: 0 Monete

Dopo che hai pagato la carta, prendi il Dipendente scelto e aggiungi la carta **alla tua mano**. Questo significa che potrai giocarla in un turno successivo del round corrente. (In questo modo i giocatori possono fare un numero differente di turni l'uno dall'altro durante lo stesso round).

→ Se non ci sono carte Dipendente disponibili sul tracciato Assunzioni, non puoi effettuare l'Azione **Assumere un nuovo Dipendente**.

#### Esempio:



**Mike** gioca un Maestro e vuole assumere il Sarto presente sul tracciato. Dato che ci sono rimaste 3 carte Dipendente sul tracciato, egli paga 3 Monete alla banca. Poi aggiunge il Sarto appena assunto alla propria mano.



### 4. Delegare un Dipendente

(può essere effettuata da un Maestro, un Sarto o un Apprendista)

Rimuovi la carta Dipendente dal gioco. Il tuo Dipendente è andato a lavorare alla corte del Re, per così dire. Per questo ricevi dalla banca l'ammontare di Monete indicate sulla Carrozza raffigurata in fondo alla carta Dipendente:

• 10 Monete per un Maestro

• 7 Monete per un Sarto

• 4 Monete per un Apprendista

**Importante:** Dopo aver ricevuto le monete, puoi usare anche il **Bonus relativo alla carta Dipendente**. Dopo di ciò **rimuovi** la carta dal gioco (rimettila nella scatola).

**MOLTO IMPORTANTE:** Puoi delegare un Dipendente del tuo colore così come uno di quelli assunti. Tuttavia, **NON** ti è consentito delegare un Dipendente se ti sono rimaste **solo 4 carte Dipendente** nella tua riserva di carte Dipendente. Questa limitazione si applica a questa Azione Principale così come a ai Bonus simili delle carte Dipendente (vedi pagina 8).

Dato che il Maestro è molto importate, ti raccomandiamo di non delegare mai l'ultimo Maestro della tua riserva di carte Dipendente.



## 6. Assumere un nuovo Dipendente

(può essere effettuata con un Maestro, un Sarto o un Apprendista)

Investire denaro nelle decorazioni del ballo conferisce Punti Prestigio al termine del gioco, oppure incrementa i tuoi introiti nella fase Raccolta Proventi.

Puoi finanziare 1 Decorazione piazzando 1 dei tuoi dischetti proprietà su uno degli spazi Decorazione liberi del tabellone (Fuochi d'Artificio, Musicisti, Statua, Fontana). Per far questo, paga alla banca l'ammontare di Monete indicato sullo spazio scelto. Qualsiasi Punto Prestigio indicato a fianco dello spazio Decorazione sarà ricevuto solo al termine del gioco.

Non ci sono limiti al numero di spazi Decorazione che puoi occupare durante il gioco.

### Esempio:

**Mike** Paga 10 Monete alla banca e piazza un dischetto Proprietà sullo spazio Decorazione.



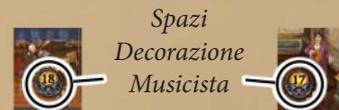
Tuttavia, c'è un limite sulla Fontana. La Fontana comprende:

- una riga superiore e
- una riga inferiore

NON puoi occupare più di uno spazio Decorazione per riga.



Spazi Decorazione Fuoco d'Artificio



Spazi Decorazione Musicista



Spazi Decorazione Statua



Spazi Decorazione Fontana

## Bonus Tutte le Sale

Non appena riesci ad essere presente in ognuna delle 5 sale, piazza immediatamente 1 dei tuoi dischetti proprietà sullo spazio libero che conferisce il maggior numero di Punti Prestigio sul tracciato del Bonus **Tutte le Sale**. Sei presente in una sala se hai almeno uno dei tuoi dischetti Proprietà su una tessera Abito o su uno spazio Decorazione relativo ai Musicisti presente in tale sala. (Nessun giocatore può occupare più di uno spazio su questo tracciato.)



## Fase 4: Raccolta Proventi

Quando tutti i giocatori sono rimasti senza carte Dipendente nella propria mano da giocare, la fase Effettuare le Azioni termina e tutti i giocatori raccolgono i loro proventi.

Ogni giocatore riceve un introito base di 5 Monete.

I giocatori che hanno dischetti proprietà sugli spazi Decorazione della **Fontana** ricevono introiti **addizionali**:

- Ogni dischetto Proprietà presente sulla **riga superiore** della Fontana garantisce al relativo proprietario un ammontare di Monete uguale al **numero di spazi Decorazione** del tabellone che sono occupati da un dischetto Proprietà del suo colore (inclusi gli spazi Decorazione sulla Fontana, ed esclusi gli spazi sul tracciato Bonus **Tutte le Sale**).
- Ogni dischetto Proprietà presente sulla **riga inferiore** della Fontana garantisce al relativo proprietario un ammontare di Monete uguale al **numero di tessere Abito** che egli ha piazzato nelle varie sale (cioè ha un dischetto Proprietà del suo colore su di esse).

Dopo di ciò, il Round successivo inizia con la Fase 1: **Preparazione del nuovo Round**.

### Esempio:

**George** riceve un introito base di 5 Monete (egli non ha segnalini Proprietà sulla Fontana).

**Eve** riceve un introito di 8 Monete (5+3). Il suo segnalino Proprietà posto sulla riga inferiore della Fontana gli conferisce 3 Monete addizionali (per 3 tessere Abito presenti sul tabellone).

**Mike** riceve un introito di 9 Monete (5+3+1). Il suo segnalino Proprietà sulla riga superiore gli conferisce 3 Monete addizionali (in quanto ha finanziato 3 Decorazioni) e il suo segnalino sulla riga inferiore della Fontana gli conferisce 1 Moneta (per l'unica tessera Abito che ha sul tabellone).



## Sine del Gioco



Il gioco termina dopo la Fase Raccolta Proventi del 7° Round (nel quale termina il mazzo comune delle carte Dipendente). Dopo di ciò, arriva la notte del ballo e ha luogo il **conteggio finale** dei Punti Prestigio. (Il simbolo che rappresenta il Conteggio Finale è una Corona.)

Per essere sicuri di conteggiare nell'ordine corretto i vari elementi durante il conteggio finale, puoi aiutarti attraverso la carta riepilogativa del Conteggio Finale.



1. Inizia prendendo 1 Punto Prestigio per ogni 10 Monete che sei in grado di rimettere nella banca. (Tieni le eventuali Monete avanzate che serviranno eventualmente per spezzare i pareggi.)
2. Poi conteggia i Bonus di qualsiasi carta Dipendente presente nella tua riserva di carte Dipendente nelle quali è raffigurata una Corona e con lo sfondo della sezione Bonus colorato di rosso (vedi pagina 8 per una descrizione dettagliata dei vari Bonus).

Se un giocatore possiede la carta Privilegio, egli riceve 3 Punti Prestigio.



3. Poi conteggia le sezioni del tabellone nel seguente ordine:

### A) Maggioranze in ognuna delle 5 sale

In ognuna delle 5 sale, i giocatori con il maggior numero e il secondo maggior numero di tessere Abito nella sala ricevono dei Punti Prestigio. Il numero di Punti Prestigio guadagnati è indicato nel box colorato raffigurato nell'angolo in alto a destra di ogni sala: Il giocatore con il maggior numero di tessere Abito presenti nella sala riceve i Punti Prestigio indicati prima della barra, mentre il giocatore con il secondo maggior numero di tessere Abito riceve i Punti Prestigio indicati dopo la barra. I pareggi sono risolti in favore del giocatore che ha il maggior numero di tessere Abito nella sala poste sugli spazi riservati agli **Abiti confezionati dai Maestri** (quelli dove è raffigurato un ditale d'oro). Se ciò non fosse sufficiente per spezzare il pareggio, vince il giocatore fra quelli in pareggio che ha un proprio dischetto Proprietà sullo spazio Decorazione del Musicista presente nella sala. Se tale spazio Decorazione fosse ancora libero, tutti i giocatori in parità ricevono l'intero ammontare di Punti Prestigio indicati alla sinistra della barra (ed il giocatore che si è piazzato secondo non riceve alcun Punto Prestigio per questa sala).



**Esempio:**

**Eve** riceve 3 Punti Prestigio.

**George** riceve 1 Punto Prestigio.

Anche se **Eve** e **George** sono in parità sulla maggioranza, **Eve** vince perché lei ha più tessere Abito sugli spazi Ospite riservati agli Abiti confezionati da un Maestro (1) rispetto a **George** (0).

### B) Maggioranza nei Fuochi d'Artificio

In base al numero di giocatori, il giocatore con il maggior numero di dischetti Proprietà sugli **spazi Decorazione Fuoco d'Artificio** riceve 7 o 6 Punti Prestigio, il giocatore con il secondo maggior numero di dischetti Proprietà riceve 3 o 2 Punti Prestigio. In caso di pareggio, il pareggio viene spezzato in favore del giocatore che occupa lo spazio Decorazione Fuoco d'Artificio con raffigurato l'ammontare più alto di Monete (lo spazio più a destra).



**Esempio:**

**George** riceve 6 Punti Prestigio.

**Mike** Riceve 2 Punti Prestigio (dato che occupa uno spazio Decorazione Fuoco d'Artificio che raffigura un valore in Monete maggiore rispetto a quello occupato da **Eve**).

### C) Guardare i Fuochi d'Artificio dalla Terrazza

Per ogni spazio Decorazione Fuoco d'Artificio dove è presente un tuo dischetto Proprietà, puoi assegnarvi una delle tue tessere Abito presente nella **Sala Reale** (la sala direttamente sotto la Terrazza). Muovi semplicemente la tessera Abito sullo spazio Ospite tratteggiato presente sulla terrazza alla sinistra dello spazio Decorazione Fuoco d'Artificio. Se hai meno tessere Abito nella Sala Reale rispetto ai dischetti Proprietà posti sugli spazi Decorazione Fuoco d'Artificio, gli spazi Ospite sulla Terrazza avanzati restano vuoti. Se hai più tessere Abito nella Sala Reale rispetto ai dischetti Proprietà posti sugli spazi Decorazione Fuoco d'Artificio, devi scegliere quali tessere Abito assegnare sugli spazi Ospite. Le tessere Abito in più restano nella Sala Reale.



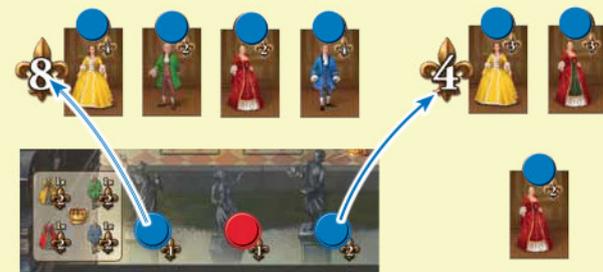
### D) Statue

Per ognuno dei tuoi dischetti Proprietà posti sugli **spazi Decorazione Statua**, ricevi dei Punti Prestigio se hai **1 gruppo** di tessere Abito di colore differente (giallo, verde, rosso, blu) presente sul tabellone. Ogni colore principale fa guadagnare 2 Punti Prestigio (così puoi ricevere un massimo di 8 Punti Prestigio).

**Importante:** Se occupi più di uno spazio Decorazione Statua, devi conteggiare differenti gruppi di tessere Abito per ogni spazio Decorazione Statua occupato (cioè nessuna tessera Abito può appartenere a più di 1 gruppo).

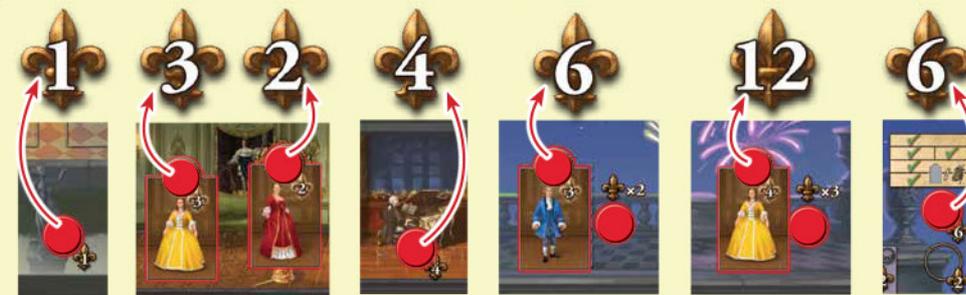
**Esempio:**

**Mike** ha un totale di 2 dischetti sugli spazi Decorazione Statua. Sul tabellone egli ha un totale di 7 tessere Abito. Egli può creare 1 gruppo che comprende tutti e 4 i colori degli Abiti, che gli conferisce 8 Punti Prestigio. Per il secondo spazio Decorazione Statua, egli non può sfruttare le stesse tessere Abito usate precedentemente. Dato che egli può creare un altro gruppo comprendente solo 2 colori, egli riceve 4 Punti Prestigio per tale gruppo.



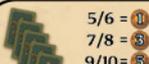
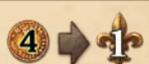
### E) Conteggiare i dischetti Proprietà

Infine, vengono assegnati i Punti Prestigio per le tessere Abito, gli spazi Decorazione e il Bonus Tutte le Sale. Inizia dal Primo Giocatore corrente, e rimuovi i suoi dischetti Proprietà dal tabellone **uno alla volta**. Per la maggior parte dei dischetti Proprietà il valore dei Punti Prestigio che riceve il giocatore è raffigurato in basso a destra sul fianco del dischetto. Assegna i Punti Prestigio subito dopo aver tolto il dischetto dal tabellone. Quando rimuovi un dischetto da una tessera Abito presente sulla Terrazza, moltiplica il valore dei Punti Prestigio relativi all'Abito per il moltiplicatore raffigurato alla sua destra (x2 o x3). Dopo che tutti i dischetti Proprietà del Primo Giocatore sono stati rimossi, ripeti l'operazione con i giocatori successivi in senso orario.



Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio dopo il conteggio finale vince la partita. In caso di pareggio, fra i giocatori in pareggio vince quello a cui sono rimaste il maggior numero di Monete.

# Panoramica Bonus dei Dipendenti

	 Nessun Bonus	 Nessun Bonus	   Ricevi 1 Filato o Merletto pagando 1 Moneta	 Effettua 1 Azione Acquisizione Risorse oltre a quella principale scelta.	 Prendi 2 Monete dalla banca	
 1	 Prendi 1 Moneta dalla banca	 Delega 1 Dipendente di tua scelta della tua riserva di carte Dipendente. Usa il Bonus di tale Dipendente 1 volta. Non ricevi Monete per aver Delegato il dipendente.	 Ricevi 1 tessera Risorsa coperta dalla riserva di tessere Risorsa pagando 1 Moneta. Tieni la tessera per usare la seta oppure scartale per ricevere il Filato e/o Merletto.	 Effettua 1 azione Acquisizione Risorse oltre a quella principale scelta.	 Ricevi 1 tessera Risorsa coperta dalla riserva di tessere Risorsa senza pagare Monete. Tieni la tessera per usare la seta oppure scartale per ricevere il Filato e/o Merletto.	 Ricevi 1 Filato o Merletto senza pagare Monete.
 2	 Prendi 1 Moneta dalla banca per ognuno dei tuoi Abiti gialli posti sul tabellone. Prendi 2 Monete per ognuno dei tuoi Abiti Rossi posti sul tabellone.	 Effettua 1 Azione Confezionare un Abito oltre a quella principale scelta. Se confezioni un Abito che richiede una seta gialla o verde, puoi spendere 1 pezza di seta in meno (gialla o verde) rispetto a quanto richiesto. Non puoi confezionare un Abito che richieda un Maestro (  ) con questa Azione.	 Delega 1 Dipendente di tua scelta dalla tua riserva di carte Dipendente. Ricevi dalla banca un ammontare di Monete in base al tipo di Dipendente usato: Maestro = 8, Sarto = 5, Apprendista = 2. (Non puoi usare il Bonus associato alla carta Dipendente usata).	 Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 2 tuoi dischetti Proprietà posti sugli spazi Decorazione (esclusi quelli sul tracciato Bonus <b>Tutte le Sale</b> ).		
 3	 Ricevi 1 Moneta dalla banca per ogni tuo dischetto Proprietà posto sugli spazi Decorazione (esclusi quelli sul tracciato Bonus <b>Tutte le Sale</b> ).	 Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 3 tue tessere Abito poste sul tabellone.	 Effettua 1 Azione Finanziare una Decorazione oltre a quella principale scelta e paga 5 Monete in meno rispetto a quanto indicato sullo spazio Decorazione scelto.	 Ricevi dalla banca un ammontare di Monete in base al numero di carte presenti nel tuo mazzo di carte Dipendente: 5 o 6 carte = 2 Monete, 7 o 8 carte = 6 Monete, 9 o 10 carte = 10 Monete, 11 o più carte = 14 Monete.		
 4	 Ricevi dalla banca un ammontare di Monete in base al numero di carte presenti nella tua mazzo di carte Dipendente: 5 o 6 carte = 1 Moneta, 7 o 8 carte = 3 Monete, 9 o 10 carte = 5 Monete, 11 o più carte = 7 Monete.	 Effettua 1 Azione Confezionare un Abito oltre a quella principale scelta. Se confezioni un Abito che richiede seta rossa, puoi spendere 2 pezza di seta di colore rosso in meno rispetto a quanto richiesto. Non puoi confezionare un Abito che richieda un Maestro (  ) con questa Azione.	 Ricevi 2 Monete dalla banca per ogni tuo Abito Verde posto sul tabellone. Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni tuo Abito Blu posto sul tabellone.	 Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 4 Monete che rimetti nella banca (senza alcun limite).		
 5	 Ricevi 1 Moneta dalla banca per ogni tua tessera Abito posta sul tabellone.	 Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 2 tuoi dischetti Proprietà posti sugli spazi Decorazione (esclusi quelli sul tracciato Bonus <b>Tutte le Sale</b> ).	 Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 3 tue tessere Abito poste sul tabellone.	 Scarta un numero qualsiasi di tessere Risorsa per ricevere Punti Prestigio in base al numero di pezze di stoffa raffigurate: Ogni pezza di stoffa raffigurata di colore blu o rosso fornisce 1 Punto Prestigio, ogni combinazione di 2 pezze di stoffa (verdi 2/o gialle) fornisce 1 Punto Prestigio.		
 6	 Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 3 Monete che rimetti nella banca (senza alcun limite).	 Effettua 1 Azione Finanziare una Decorazione oltre a quella principale scelta e paga 10 Monete in meno rispetto a quanto indicato sullo spazio Decorazione scelto.	 <b>Bonus di fine gioco:</b> Ricevi dalla banca un ammontare di Monete in base al numero di carte presenti nella tua mazzo di carte Dipendente: 5 o 6 carte = 2 Monete, 7 o 8 carte = 5 Monete, 9 o 10 carte = 8 Monete, 11 o più carte = 11 Monete.	 <b>Bonus di fine gioco:</b> Ricevi 3 Punti Prestigio per ogni coppia formata da 1 segnalino Filato e 1 segnalino Merletto che rimetti nella riserva comune.	 <b>Bonus di fine gioco:</b> Ricevi 3 Punti Prestigio per ogni 2 tessere Abito poste sugli spazi Ospite riservati al Maestro.	 <b>Bonus di fine gioco:</b> Ricevi 2 Punti Prestigio per ogni coppia composta da un tessera Abito raffigurante 1 uomo e 1 raffigurante una donna poste sul tabellone (indipendentemente dal colore dell'Abito).

Note Generali:



Una Moneta con il valore scritto di **bianco**:  
Ricevi dalla banca l'ammontare di Monete indicato



Una Moneta con il valore scritto di **nero**:  
Devi pagare alla banca l'ammontare di Monete indicato

## Crediti

**Autori:** Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz | **Illustrazioni:** Michael Menzel  
**Regolamento e impaginazione:** Alfred Viktor Schulz | **Revisione del regolamento:** Neil Crowley  
**Copyright:** © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,  
 21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.

Traduzione in Italiano di: Francesco "ZeroCool" Neri

**Nota:** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

