



PRÊT-À-ПОРТЕ

Вспышки камер, красивые модели и переполненные критиками показы мод. Жизнь профессионала индустрии моды выглядит захватывающе – и это так – но большинство людей не знают, насколько сурова конкуренция, и как трудно создавать то, что притянет общественное внимание. Вы – владелец перспективной компании, рассчитывающий продемонстрировать свою работу на самых престижных международных выставках, и должны доказать, что у вас есть все необходимое для успеха в этой жестокой среде.

«Мода – это не лейблы и не марки. Мода – это то, что спрятано глубоко в вашей душе». – Ральф Лорен

Прет-а-Порте – это стратегическая экономическая игра, в которой вы будете управлять компанией, пытающейся добиться успеха в мире моды и стиля. Вам предстоит прожить в роли главы компании один год, состоящий из 12 раундов (месяцев) и поделенный на 4 квартала.

Показы мод будут проходить в последний месяц каждого квартала. Вам нужно успеть множество вещей для подготовки к шоу: подписать краткосрочные контракты, расширить компанию дополнительными зданиями, нанять новых работников для повышения эффективности, а самое главное – создать новые дизайны одежды. Это не так просто как кажется на первый взгляд. Каждый раунд вам надо будет оплатить расходы на содержание вашей компании: заработную плату ваших работников и аренду занимаемых вами зданий. Банки могут предоставить вам наличные деньги, но вы должны избегать этих отчаянных мер, если хотите чего-то добиться в этом бизнесе.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель привести свою компанию к процветанию, устраивая лучшие шоу на Показах мод и продавая свои коллекции после этого. У всех ваших карточек Дизайна в вашей Коллекции есть своя стоимость. Вам надо держать баланс между вашим доходом, стоимостью подготовки коллекции к показу и затратами вашей компании в конце каждого раунда. Показ мод позволяет заработать Престиж, который приносит победные очки и увеличивает стоимость продажи Коллекции, участвующей в этом раунде. По окончании 12 раундов, игрок с наибольшей суммой Денег и Победных очков становится обладателем самой процветающей компании и побеждает в игре.

Состав игры



1 игровое поле



4 планшета игроков



50 карточек Дизайна одежды



24 карточки Контрактов



24 карточки Зданий



24 карточки Работников



10 карточек Кредитов

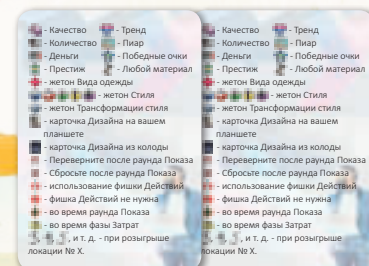


3 карточки Суда

Неограниченные компоненты

Запас жетонов и фишек в игре не ограничен. Если вдруг запас каких-либо жетонов или фишек закончится, игроки могут использовать что-либо другое (к примеру, монетки или пуговицы) в качестве замены.

4 Памятки



Состав игры



10 плашек Показа мод



30 жетонов Качества



19 жетонов Тренда



15 жетонов PR



38 жетонов Престижа



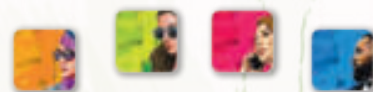
10 жетонов Стиля



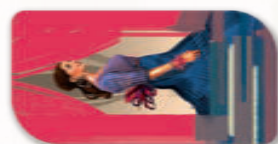
4 жетона Трансформации Стиля



5 жетонов Типов одежды



4 фишки Победных очко



1 жетон Первого игрока



1 плашка Порядка хода

4 жетона Порядка хода

Жетоны Наличных



26 10 16 8 8 8



72 деревянные фишки Материалов с наклейками



12 деревянных фишек Действий с наклейками



-1 - на лицевой стороне +1 - на обороте

8 жетонов Затрат с наклейками



1 фишка Календаря с наклейкой

1 Правила игры



PRÊT-À-PORT

Вспышки камер, красивые модели и переполненные критиками показы мод. Жизнь профессионала индустрии моды выглядит захватывающе - и это так - но большинство людей не знают, насколько сурова там конкуренция, и как трудно создавать то, что привлекает общественное внимание. Вы - владелец перспективной компании, которая борется за место среди самых престижных...

Подготовка

1. Положите игровое поле на центр стола
2. Возьмите все карточки Контрактов:
 - ◆ Отберите Финальные карточки Контрактов (те, на которых изображен последний квартал на обороте) и положите их в сторону.
 - ◆ Перемешайте оставшиеся контракты и сформируйте из них колоду. Убедитесь, что все они лежат лицом вверх: сторона с пометкой «Изменяется на» должна быть видна. Положите их горизонтально на соответствующее место: локацию №2.
 - ◆ Заполните локацию №2 тремя карточками Контрактов лицом вверх, взяв их сверху колоды Контрактов.
3. Возьмите все карточки Зданий и повторите все шаги, как для карточек Контрактов, но уже для локации №3, не забывая откладывать Финальные карточки Зданий в сторону. Кладите карточки Зданий стороной с пометкой «Улучшается до» вверх.
4. Возьмите все карточки Работников и повторите все шаги, как для карточек Контрактов, но уже для локации №4, не забывая откладывать Финальные карточки Работников в сторону. Кладите карточки Работников стороной с пометкой «Обучается до» вверх.
5. Все игроки получают по  Наличными в любых комбинациях, выбирают цвет и берут следующие компоненты своего цвета:
 - ◆ 1 планшет Игрока
 - ◆ 3 фишки Действий
 - ◆ 2 жетона Затрат. Положите жетон Затрат со значением «-1» на клетку «-3» на шкале Затрат вашего планшета (это показывает Затраты на ваших Стартовых Работников). Другой жетон Затрат со значением «-10» – положите пока рядом с собой – он будет использоваться, когда Затраты превысят «-9».
 - ◆ 1 фишку Победных Очков. Положите на клетку «0» на шкалу Победных Очков Игрового поля.
6. Каждый игрок случайным образом берет один жетон Типа Одежды. На обратной стороне каждого жетона изображены два номера карточек Дизайна – каждый игрок ищет стартовые Карточки, которые совпадают с этими номерами, и кладет их рядом со своим Планшетом игрока. После этого каждый игрок кладет свой жетон Типа Одежды лицом вверх на предназначенное место на своем планшете Игрока.
7. Перемешайте оставшиеся карточки Дизайнов и положите их лицом вниз на предназначенное место – локация №5, тем самым сформировав колоду Дизайнов. Заполните эту локацию 4-мя карточками лицом вверх из колоды Дизайнов.
8. Положите фишку Календаря на первую клетку на шкале календаря, отмеченную «I».
9. Возьмите все плашки Показа Мод, отберите 4 плашки, отмеченные как Последний Квартал. Положите их лицом вверх в любом порядке на желтые клетки Последнего Квартала рядом с нижней частью шкалы Календаря. После этого перемешайте все оставшиеся плашки и случайным образом разложите на каждую клетку для каждого квартала (одну плашку для клетки III, две плашки для клетки VI и три плашки на клетку IX).
10. Положите жетоны 2 , 1 , 1 , и 5  на предназначенные для них клетки на локацию №9.
11. Положите все оставшиеся жетоны рядом с игровым полем в удобной доступности для всех игроков.
12. Выберите случайным образом Первого игрока и дайте ему жетон Первого Игрока.



Подготовка



Описание карточек

Описание карточек

- ♦ Здания, Контракты и Работники дают определенные особенности, которые помогают игрокам в течение игры.
- ♦ Каждая особенность может быть активирована только один раз за раунд, если на карточке не сказано обратного.
- ♦ Мгновенные особенности активируются только один раз – когда карточка была получена или когда карточка была перевернута.
- ♦ Все особенности опциональны. Игрокам не обязательно активировать их, но обычно желательно это делать.
- ♦ Некоторые особенности позволяют продавать различные вещи. Продажа подразумевает сброс указанной вещи и получение суммы равной ее стоимости или определенной указанной суммы взамен.
- ♦ Дизайны одежды не дают каких-либо особенностей, но используются для получения Наличных и Престижа.
- ♦ Все карточки можно получить в фазу действий (см. стр. 9)
- ♦ На каждой карточке Здания, Контракта и Работника есть значки, которые показывают, когда и как они активируются.

 – использую фишку  – фишка не нужна
 – во время раунда Показа  – в фазу Затрат
 5, 4, 5, и т.д. – при разыгрывании локации, с соответствующим номером.

КОНТРАКТЫ

Контракты бесплатны и не имеют стоимости Затрат, но они делятся на ограниченное число раундов и их особенности (1) становятся менее мощными (2) по прошествии времени.

Новые Контракты кладите с левой стороны от своего планшета Игрока. Каждый контракт становится хуже в конце каждого Квартала – это означает, что они переворачиваются на другую сторону (3) с более слабой особенностью для следующего Квартала ИЛИ, если они уже были перевернуты, истекают и сбрасываются (4) (см. стр. 19).

Примечание: Квартал – это период, состоящий из трех раундов: I, II и III; IV, V и VI; VII, VIII и IX; X, XI и XII.

ЗДАНИЯ

Здания стоят дорого, но помимо дополнительных особенностей (1), каждое Здание дает рабочее место для нового Работника.

Чтобы приобрести здание, нужно оплатить его стоимость (2) и увеличить стоимость Затрат (3).

Новые Здания кладите с правой стороны от своего планшета Игрока. Здания могут быть улучшены (4) в фазу Развития (см. стр. 13). Игроки не могут сбрасывать Здания.

РАБОТНИКИ

У работников нет стоимости найма, но они увеличивают стоимость Затрат (1).

На каждом планшете игрока есть три Стартовых Работника. Это неквалифицированные специалисты (у них нет особенностей), но и они не требуют больших затрат. Первые три Работника, нанятые игроком, кладутся на планшет Игрока поверх Стартовых Работников.

Если игрок хочет нанять больше трех Работников, ему необходимо обеспечить рабочие места – каждая карточка Здания, купленная игроком, дает ему одно дополнительное рабочее место для Работника.

Работники могут быть обучены (2) в фазу Развития (см. стр. 13).

Игрок может в любой момент уволить своего работника, выплатив выходное пособие, равное двойной стоимости его Затрат.

Примечание: когда заменяются стартовые работники, выходное пособие не выплачивается.

ДИЗАЙНЫ ОДЕЖДЫ

Карточки Дизайнов – это основной источник дохода каждой компании и игрокам следует сделать их как можно больше, при том, что время и ресурсы ограничены. Игроки начинают с 2 Дизайнами и будут пытаться получить их больше. В идеале того же Стиля (1), который уже есть в их распоряжении (что позволит продать им больше одежды во время Показа Мод) или того же Типа (2), в котором сильна компания игрока. Все это нужно, чтобы продемонстрировать ваши Дизайны во время Показов Мод, а затем продать их за указанную сумму Наличных (3).

Однако для этого игрокам необходимо иметь оба требуемых материала (4), чтобы закончить Дизайн. Некоторые карточки также могут давать небольшой бонус, который изображен под требуемыми Материалами (5) (см. стр. 15).

Стили

Всего существует 5 разных Стилей:



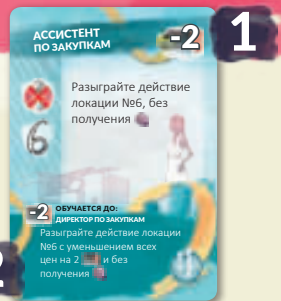
Вечерний, Бизнес, Кэжуал, Рок и Спорт

Типы одежды

Всего существует 5 разных Типов одежды:



Пиджак, Платье, Обувь, Брюки и Рубашка.



Описание Платшета игрока

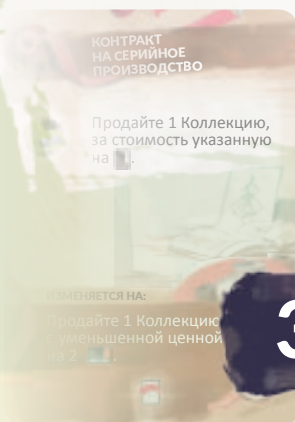
Планшет игрока

Планшет игрока и место вокруг него символизируют компанию, которой вы управляете. На планшете есть шкала Затрат, которая поможет отследить стоимость Затрат каждого нанятого Работника и каждого приобретенного Здания. Так же на нем есть три места для Работников, отдельное место для жетонов Престижа и других жетонов, полученных перед предстоящим Показом Мод.

1. Клетка для жетона Типа Одежды, который показывает, на каком типе одежды ваша компания специализируется. Вы получите 1 дополнительный жетон Тренда за каждый Дизайн такого типа одежды, включенный в вашу Коллекцию во время Показа мод.
2. Место для жетонов Качества, Тренда и PR полученных во время игры из любых источников. Игроки будут соревноваться за большее количество жетонов каждого типа во время Показа Мод, чтобы получить жетоны Престижа.
3. Шкала Затрат, на которой вы будете отмечать стоимость Затрат вашей компании.
4. Три стартовых Работника и их стоимость Затрат.



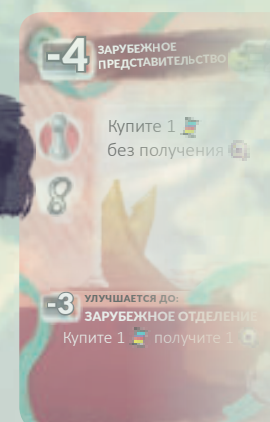
Карточки Дизайнов кладите над своим планшетом игрока.



Карточки Контрактов кладите слева от своего планшета игрока.



Карточки Работников кладите снизу вашего планшета игрока. Начиная с 4-ого Работника снизу ваших карточек Зданий.



Карточки Зданий кладите справа от своего планшета игрока.



Ход игры

ХОД ИГРЫ

Одна игра включает в себя один год в индустрии моды, в течение которого разные компании соревнуются друг с другом, представляя свои Коллекции Одежды и участвуя в Показах Мод, и получают различные награды. Все игроки будут пытаться продать свою коллекцию по максимально возможной цене, увеличивая стоимость при помощи жетонов Престижа, полученных во время Показа.

Всего в игре 12 раундов (от I до XII), каждый из которых олицетворяет один месяц. Раунды объединяются в кварталы. Квартал состоит из двух раундов Создания Коллекций и следующий за ним раунд Показа Мод. Такой цикл повторяется 4 раза, заканчиваясь на Показе мод последнего раунда (XII).

Оба типа раундов (Создание Коллекций и Показ Мод) проходят по-разному, и включают в себя разные фазы, но игроки должны помнить, что они должны оплачивать Затрат своей компании в конце каждого раунда.

РАУНД СОЗДАНИЯ КОЛЛЕКЦИЙ

В начале каждого раунда Создания Коллекций, игроки должны заполнить следующие локации: Контракты (№2), Здания (№3), Работники (№4) и Дизайны (№5) новыми карточками, взятыми сверху соответствующих стопок.

Затем игроки должны проверить локацию Последних Приготовлений (№9) и положить недостающие жетоны, если это необходимо.

Наконец, обновите порядок хода игроков для текущего раунда. Первый Игрок передает жетон Первого Игрока следующему игроку по часовой стрелке (слева от него). **Игнорируйте этот шаг во время первого раунда игры и в каждый раунд Показа Мод.**

Каждый раунд Создания Коллекций разделен на 4 фазы, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Фаза Планирования
2. Фаза Действий
3. Фаза Развития
4. Фаза Затрат



Раунд Создания Коллекций

1. Фаза Планирования

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки поочередно кладут по одной фишке Действий на локации по своему выбору.

Внимание! Игроки **не** разыгрывают действия этих локаций тут же; все действия будут разыгрываться в следующей фазе. Игроки ставят свои фишки Действий всегда на самые первые (самые левые или самые верхние) свободные клетки локаций.

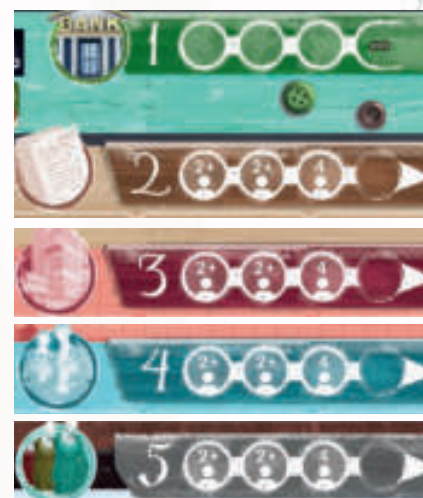
Примечание: при игре вдвоем или втроем, каждая локация (за исключением локации №1, на которой можно поставить любое число фишек действий) имеет лимит в 2 свободные клетки для фишек Действий; при игре вчетвером этот лимит увеличен до 3.

Игроки продолжают выставлять по одной фишке Действий в том же порядке до тех пор, пока все игроки не поставят все свои фишки. Каждый игрок может поставить больше одной своей фишки в одну Локацию. Если игрок поступит таким образом, он сможет разыграть действие локации несколько раз в фазу Действий.

Примечание: некоторые игровые эффекты позволяют игнорировать лимит количества фишек Действий в одной локации. На этот случай в локациях есть дополнительные клетки. В случае если несколько игроков пользуются таким эффектом в одной локации, каждая следующая фишка Действий ставится после уже стоящих там фишек, сохраняя последовательность.

2. Фаза Действий

После того как все фишки Действий установлены на поле, игроки начинают разыгрывать действия каждой локации, начиная с Банка (№1) и продолжая в возрастающем порядке. По порядку, слева направо, хозяева фишек Действий разыгрывают эффект локации и убирают свои фишки.



Примечание: все игроки должны внимательно смотреть на особенности своих карточек, так как некоторые карточки позволяют разыгрывать эффект действия локации даже без фишек Действия на ней (даже, если в локации вообще нет ни одной фишки действия).

Действия без фишки



Первыми разыгрываются все действия, обозначенные значком  по порядку хода. И только после этого будут разыгрываться действия локации, как было написано выше.

Важно: в игре есть две карточки Контрактов - «Контракт с агентом по недвижимости» и «Контракт с кадровым агентством» свойства которых разыгрываются ПОСЛЕ того как все игроки разыграют свои действия с фишками в соответствующих локациях, несмотря на то, что свойства этих контрактов не требуют наличия фишек  в этих локациях.

Раунд Создания Коллекций

Розыгрыш локаций

1. БАНК

Игрок получает Кредит на этой локации. Лимит получаемого Кредита зависит от количества карточек Дизайна в одном Стиле (они потенциально станут Коллекцией для следующего раунда Показа Мод). Игрок определяет, сколько карточек Дизайна в одном, самом представленном, Стиле у него есть. Теперь игрок может получить Кредит до суммы равной этому количеству карточек умноженных на 10. Для Кредита превышающего 30, берите Кредитные карточки в любых комбинациях.

Пример: у игрока есть 5 карточек Дизайна в следующих Стилях: 1 Кэжуал, 1 Вечерний и 3 Спорт; за 3 карточки в одном Стиле (Спорт) он может получить Кредит 10, 20 или 30 .



Кредитная карточка: (1) Наличные, (2) Процент.

2. КОНТРАКТЫ

Игрок выбирает один Контракт из тех, которые сейчас доступны в этой локации и кладет его слева от своего планшета Игрока. Особенность Контракта может быть активирована тут же, если это возможно. Особенность Контракта становится слабее со временем – в конце каждого раунда Показа Мод карточка Контракта либо переворачивается на другую сторону, либо сбрасывается, если она уже была перевернута (см. стр. 19).

Примечание: верхние карточки в стопках на локациях №2, 3 и 4 всегда видимы. Эти карточки недоступны в текущем раунде, но они помогают спланировать действия для следующего раунда заранее.



3. ЗДАНИЯ

Игрок выбирает одно Здание из тех, которые сейчас предлагаются в этой локации, оплачивает его стоимость и кладет его справа от своего планшета Игрока. После этого игрок добавляет стоимость Затрат на Здания на шкале Затрат на своем планшете Игрока. Особенность Здания может быть активирована немедленно, если это возможно. Также новый нанятый Работник в этом раунде может быть размещен под этой карточкой.

Примечание: все Наличные, уплаченные за Карточки, Материалы или любые другие игровые эффекты возвращаются в общий запас.



Кредит

Игрок может принять решение о получении кредита, если он использует локацию № 1 (Банк) или другой игровой эффект, позволяющий ему это сделать. Когда он это делает, он берет Кредитную карточку выбранного значения и такое же количество жетонов Наличных.

Кредиты помогают игрокам получать постоянный приток Наличных, но каждый Кредит имеет Процент, который увеличивает стоимость Затрат компании на 10% от размера Кредита (Кредит  увеличивает стоимость Затрат компании на  и так далее). Затраты компании оплачиваются в конце каждого раунда Создания Коллекций и раунда Показа Мод. Добавьте процент Кредита к стоимости Затрат, отметив это на шкале Затрат вашего планшета Игрока. Помимо этого каждый кредит должен быть полностью погашен в фазу Затрат СЛЕДУЮЩЕГО раунда Показа Мод (см. стр. 19).



Раунд Создания Коллекций

4. РАБОТНИКИ

Игрок выбирает одного Работника из тех, которые сейчас доступны в этой локации и кладет его на место Стартового Работника на своем планшете Игрока или если все места Стартовых Работников заняты под одним из своих Зданий. Если для нового Работника нет места, игрок должен удалить нанятого до этого работника, заплатив двойную стоимость его Затрат. Если игрок не может или не хочет этого делать, он не может нанять Работника и будет вынужден пропустить это действие полностью. После этого игрок добавляет стоимость Затрат Работника на шкале Затрат на своем планшете Игрока. Особенность Работника может быть активирована тут же, если это возможно.

5. НОВЫЕ ДИЗАЙНЫ

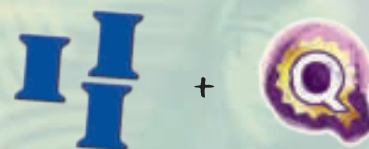
Игрок выбирает один Дизайн из тех, которые сейчас доступны в этой локации или верхнюю карточку из закрытой колоды Дизайнов и кладет его в открытую над своим планшетом Игрока.

Примечание: если колода Дизайнов опустеет, а игроку необходимо будет взять из нее карточку, то перемещайте сброс карточек Дизайнов и сформируйте из нее новую колоду Дизайнов.



6. МЕСТНЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Игрок выбирает один тип Материалов и покупает любое количество фишек Материалов этого типа и кладет их рядом со своим планшетом. После того как игрок заплатит за все полученные фишки материалов, он получает 1 жетон Качества (не важно сколько материалов он при этом купил) и кладет его на предназначенное ему место на своем планшете Игрока.



Примечание: чтобы проще было следить за Материалами, которые нужны для того чтобы закончить свои Дизайны, игроки могут класть фишки материалов на сами карточки Дизайнов. Но не забывайте, что это временно и игроки вправе перемещать Материалы между Дизайнами по своему усмотрению. Финальное решение, как использовать материалы принимается в фазу Дефиле раунда Показа Мод (см. стр. 15).

Примечание: все жетоны, полученные во время раунда Создания Коллекций (Качество, Тренд и PR) кладутся на планшет Игрока и будут использовать в предстоящем раунде Показа Мод (см. стр. 16).



Пример: разыгрывание локации «5. Новые дизайны»

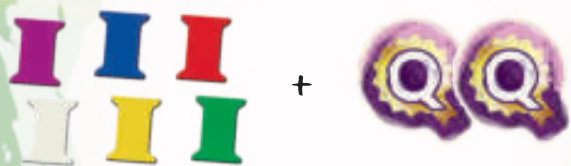
Перед тем как разыгрывать основные действия локации, игроки в порядке хода игроков разыгрывают действия на карточках со значками  связанные с этой локацией (на этих карточках изображена цифра 5 с левой стороны). Аня (розовый) первый игрок поэтому она ходит первая. Она активирует свою карточку Дизайн-Бюро и берет 1 . Следующим ходит Гриша (оранжевый), но у него нет карточек со значком  для этой локации. Затем ходит Миша (синий) – он активирует свое Дизайн-Бюро и берет 1 . После того как все действия на карточках со значком  и связанные с этой локацией были разыграны, можно начинать разыграть основные действия этой локации. Игроки совершают их в порядке фишек действий на этой локации. Первым ходит Гриша (оранжевый). Он выбирает и берет себе одну из карточек Дизайна лежащих лицом вверх. Еще он активирует особенность своего здания Отдел Дизайна (которая требует наличия фишки) чтобы взять 1 . После того как он закончил свои действия, он убирает свою фишку с локации. Следующий игрок по очереди – Аня (розовый). Вместо того, чтобы взять открытую карточку Дизайна, она берет закрытую карточку с верха стопки карточек Дизайнов.

Раунд Создания Коллекций

Розыгрыш локаций

7. СКЛАД

Игрок может выбрать любые типы материала и купить по одной фишке материала каждого выбранного типа, размещая их рядом со своим планшетом Игрока. После того как все фишки материалов были оплачены, игрок получает 2 жетона Качества (вне зависимости сколько материалов он купил) и кладет их на свой планшет Игрока.



8. ИМПОРТ

Игрок может выбрать один тип материалов и купить его в любом количестве, размещая купленные фишки рядом со своим планшетом Игрока. После того как все фишки материалов были оплачены, игрок получает 3 жетона Качества (вне зависимости сколько материалов он купил) и кладет их на свой планшет Игрока.



9. ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Игрок выбирает и разыгрывает один из следующих эффектов:

- ♦ Получите 2 жетона Качества  .
- ♦ Получите 1 жетон PR .
- ♦ Получите 1 жетон Тренд .
- ♦ Получите  Наличными.

Игрок берет жетоны со специальной клетки Локации №9. Жетоны восполняются на этой клетке только в начале следующего раунда Создания Коллекций, поэтому не один эффект не может быть выбран дважды за раунд.

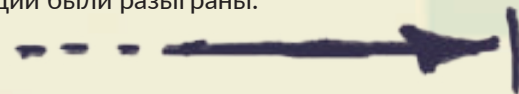
Примечание: Игроки могут разыгрывать локации №6, 7 и 8 одновременно, чтобы ускорить игровой процесс; порядок на этих локациях и порядок действий обычно не имеет значения. Если закончился запас какого-либо материала – замените его чем-нибудь (к примеру монетками). Запас каждого типа материала бесконечен.

Некоторые игровые эффекты снижают стоимость Материалов в определенных локациях, но цена на любой материал не может быть ниже 1 .

Примечание: иногда игрок может допустить ошибку в подсчетах и поставить свою фишку на локацию, которую он больше не хочет или не может разыгрывать. Игрок хозяин этой фишки может ее снять без разыгрывания какого-либо эффекта локации (к примеру, игрок не получит жетоны Качества с локаций №6, 7 и 8 если он не купит хотя бы одну фишку Материала).

Примечание: игроки могут выбирать какие эффекты карточек разыгрывать на своем планшете игроков. Им не обязательно разыгрывать их если они этого не хотят.

Фаза Действий заканчивается после того как все локации были разыграны.



Раунд Создания Коллекций

3. Фаза Развития

По порядку хода игроков, каждый игрок может обучить одного своего Работника и/или улучшить одно свое Здание. На карточках есть стоимость обучения/улучшения указанная в центре и описание улучшенного эффекта, указанного ниже. Если игрок решает обучить/улучшить одну из своих карточек, он выполняет следующие шаги:

- ♦ Оплатить стоимость обучения/улучшения.
- ♦ Перевернуть карточку на другую сторону.
- ♦ Изменить значение на шкале Затрат.

Каждая карточка может быть обучена/улучшена только один раз. Улучшение Здания не влияет на Работника, размещенного под ним.



Пример: фаза Развития

Миша (синий) решает обучить Бухгалтера. Он платит стоимость обучения (1) равную 2, переворачивает карточку на сторону Финансовый директор и увеличивает стоимость Затрат с 7 до 8 (2).

Затем он решает улучшить Отдел Дизайна. Он платит стоимость улучшения (3) равную 3, переворачивает карточку на сторону Департамент Дизайна и увеличивает стоимость Затрат с 8 до 9 (4).

Миша хотел бы еще обучить Модель, но не может этого сделать в этот ход – игрок не может обучать больше одного Работника и улучшать больше одного Здания за одну фазу Развития.

Пример: фазы Затрат

Сначала Миша (синий) может применить свои карточки со особенностями Затрат – он использует своего Финансового директора (1) чтобы получить 7. Теперь Миша (синий) должен оплатить затраты, которые составляют 9 (4). У Миши есть только 8, поэтому ему придется брать ссуду. Он берет карточку Ссуды, получает 20 и увеличивает стоимость Затрат с «-9» до «-11» (каждая ссуда имеет стоимость Затрат 2). Чтобы отметить значение «-11» на своей шкале Затрат он ставит жетон Затрат с единицами на «-1» и жетон Затрат с десятками на «-1». Теперь наконец Миша может оплатить Затраты, он платит 11.

4. Фаза Затрат

Игроки разыгрывают эту фазу одновременно. В конце этой фазы каждый игрок должен оплатить стоимость Затрат своей компании, указанного на шкале Затрат на их планшетах Игроков. Любые эффекты карточек и эффекты игры, которые активируются в фазу Затрат, могут быть активированы перед выплатой Затрат. К примеру, Бухгалтер дает 5 игроку, которые могут пригодиться для оплаты стоимости Затрат компании.

Примечание: в игре возможно иметь положительное значение Затрат компании, особенно когда нанимается Бухгалтер на ранней стадии игры. В таком случае используйте обратную сторону «-1» жетона Затрат или в редких случаях, когда Затрат станет больше «-9», используйте жетон Затрат «-10», когда будете отмечать это на вашей шкале Затрат.

Примечание: игроки всегда должны немедленно отмечать изменение Затрат компании в момент получения или улучшения Здания, найма или обучения Работника и получения Кредита или Ссуды. Также всегда возможно пересчитать стоимость Затрат, проверив и сложив все указанные значения Затрат на карточках, лежащих перед игроком.

Если игрок не может полностью оплатить Затраты своей компании, он обязан взять Ссуду.



Ссуда

Игрок не может взять Ссуду, когда он хочет купить Материалы или карточки в фазу Действий. Ссуда дается игроку только, когда он не может оплатить Затраты своей компании.

Ссуда работает также, как и Кредит. Игрок получает наличные вместе с карточкой Ссуды и тут же увеличивает стоимость Затрат своей компании, добавляя 10% от полученной Ссуды (новое значение Затрат вступает в силу в тот же раунд, когда Ссуда была получена). Единственная разница, это то что размер Ссуды не меняется – это всегда 20 (или в редком случае несколько по 20 когда одной Ссуды не хватает, чтобы покрыть Затраты компании). Ссуда должна быть выплачена в фазу Затрат следующего раунда Показа Мод в размере 28 за каждую карточку Ссуды (см. стр. 19).



После того как все оплатят Затраты своих компаний, игроки должны очистить игровое поле от всех оставшихся карточек. Положите эти карточки в четыре разные стопки сброса (Контракты, Здания, Работники и Дизайны) рядом с игровым полем. Затем переместите фишку Календаря на одну клетку ниже на шкале, после чего начните новый раунд. Сверьтесь с полем, какой это будет раунд: раунд Создания Коллекций (раунды I, II, IV, V, VII, VIII, X, XI) или раунд Показа Мод (раунды III, VI, IX, XII).

Раунд Показа мод

РАУНД ПОКАЗА МОД

В игре четыре раунда Показа Мод, в каждом из которых игроки будут (чаще всего) получать обратно вложенные, в предыдущих раундах Создания Коллекций, деньги. Обратите внимание, что во время раунда Показа Мод, игроки не восполняют игровое поле, и жетон Первого игрока не передается до начала следующего раунда Создания Коллекций.

Каждый раунд Показа Мод разделен на 5 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Фаза обмена Престижа
2. Фаза Дефиле
3. Фаза Награждения
4. Фаза Продаж
5. Фаза Затрат

1. Фаза обмена Престижа

В начале каждого раунда Показа Мод, игроки обменивают все жетоны Престижа, которые они заработали в предыдущем Раунде Показа Мод (в основном от полученных Наград во время Показа).

Во время первого раунда Показа Мод игроки пропускают эту фазу и не обменивают жетоны Престижа.

Жетоны Престижа обмениваются на Победные Очки (ПО). Число получаемых ПО от каждого жетона Престижа зависит от количества игроков:

- ◆ При 2 игроках: получите 1 ПО за каждый
- ◆ При 3 игроках: получите 2 ПО за каждый
- ◆ При 4 игроках: получите 3 ПО за каждый

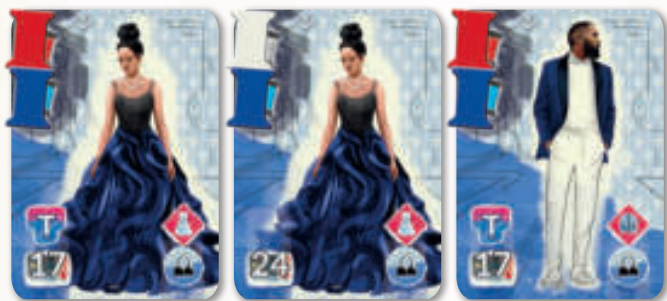
Отметьте полученные ПО фишками на шкале Победных Очков на краю игрового поля.



Раунд Показа мод

2. Фаза Дефиле

В порядке хода игроков каждый игрок выбирает, какую Коллекцию он будет показывать во время Показа. Коллекция состоит из любого количества карточек Дизайна одинакового стиля (к примеру - Бизнес или Кэжуал) и может включать только карточки, которые игрок может закончить (у игрока есть требуемые материалы, указанные на карточках Дизайна).



Пример: Коллекция состоит из 3 карточек Дизайна в Вечернем Стиле.

Каждый игрок должен выдвинуть выбранную коллекцию вперед так, чтобы все игроки могли видеть выбранное в течение раунда. Необходимые материалы для всех карточек Дизайна в Коллекции должны быть на этих карточках сверху, чтобы показать: эти Дизайны Закончены.

Бонусы карточек Дизайна – некоторые карточки Дизайна имеют бонусы, изображенные под требуемыми материалами. Игроки получают эти бонусы (и кладут их на свой планшет Игрока) только, когда эта карточка входит в состав Коллекции. Бонусы бывают следующие:

1 жетон Качества , жетон Тренда . Также есть  это обозначает, что данный Дизайн более прибыльный – доход от продажи принесет больше денег.

Дополнительно каждый Дизайн, включенный в коллекцию и являющийся таким же Типом Одежды, на котором специализируется хозяин коллекции (на его планшете Игрока лежит жетон с таким же Типом Одежды), приносит 1 жетон Тренда. Игрок получает жетон Тренда, только когда он включает карточку Дизайна совпадающего типа одежды в свою Коллекцию. В некоторых случаях игрок может получить 2 жетона Тренда с одной карточки Дизайна, если есть совпадения с Типом Одежды игрока, а также на карточке дизайна изображен символ бонуса .

Примечание: некоторые особенности позволяют заменить Стиль одежды на карточках Дизайна. Игроки должны принять такое решение, когда выбирают свою Коллекцию для показа. В таком случае они кладут определенный жетон Стиля или жетон Трансформации Стиля на одну из своих законченных карточек Дизайна, закрывая напечатанный на них символ и включая таким образом карточку в Коллекцию. Жетон Трансформации Стиля заменяет стиль карточки Дизайна, на любой стиль представленный в Коллекции.

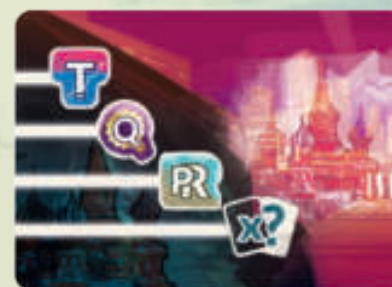


3. Фаза Награждения

Во время Фазы Награждения, игроки будут получать жетоны Престижа за одну или несколько категорий на каждом Показе Мод.

Награды даются за четыре категории:

- ◆ Качество – количество жетонов Качества .
- ◆ Тренд – количество жетонов Тренда .
- ◆ PR – количество жетонов PR .
- ◆ Количество – количество включенных в коллекцию карточек Дизайна .



В плашке Показа Мод представлены по порядку сверху вниз все 4 категории (за исключением плашек Последнего Квартала, на которых только 2 категории). В зависимости от того, какой сейчас идет раунд, будет изменяться количество категорий, по которым присваиваются награды.

- ◆ Раунд III - присуждаются Награды по всем категориям на 1 Показе мод.
- ◆ Раунд VI - присуждаются Награды по 3 верхним категориям на 2 Показах мод.
- ◆ Раунд IX - присуждаются Награды по 2 верхним категориям на 3 Показах мод.
- ◆ Раунд XII - присуждаются Награды по 1 верхней категории на 4 Показах мод.

Раунд Показа Мод

Категории Наград

Помимо сбора большого количества карточек Дизайна для включения в Коллекцию, игрокам еще нужно собирать жетоны трех типов, чтобы зарабатывать жетоны Престижа и в других категориях: Качество, Тренд и PR.

Все жетоны, полученные до этого момента, будут учитываться в любой фазе Дефиле раунда Показа Мод. К примеру, жетоны Качества, полученные при покупке Материалов, будут учитываться во время любого Показа даже, если они не потребовались для завершения Дизайна. Однако жетоны, изображенные на карточках Дизайна или получаемые от карточек Дизайна за тип одежды, совпадающий со специализацией компании, будут учитываться только, если эти Дизайны входят в состав показываемой Коллекции.

Есть несколько способов получения различных жетонов, рассмотрим их ниже:

КАЧЕСТВО МАТЕРИАЛОВ В КОЛЛЕКЦИИ



Жетоны Качества могут быть получены следующими способами:

- ◆ При покупке Материалов на локациях №6, №7 и №8.
- ◆ От карточек Дизайна со значком Качества и включенных в Коллекцию.
- ◆ От эффектов особенностей различных карточек (Контракты, Здания и Работники).
- ◆ С локации №9.

Примечание: жетоны Качества, полученные во время раунда Создания Коллекций, учитываются при любом Показе. Вне зависимости от того, использовались ли купленные в этом квартале Материалы для Дизайнов в Коллекции или нет.

ПОЗИЦИЯ КОЛЛЕКЦИИ В ТЕКУЩИХ ТРЕНДАХ



Жетоны Тренда могут быть получены следующими способами:

- ◆ От карточек Дизайна со значком Тренда и включенных в Коллекцию
- ◆ От карточек Дизайна со стилем одежды, совпадающим со специализацией игрока и включенных в Коллекцию
- ◆ От эффектов особенностей различных карточек (Контракты, Здания и Работники).
- ◆ С локации №9.

УСПЕШНАЯ МЕДИА ПРЕЗЕНТАЦИЯ



Жетоны PR могут быть получены следующими способами:

- ◆ От эффектов особенностей различных карточек (Контракты, Здания и Работники).
- ◆ С локации №9

Количество жетонов Престижа (🏆) для каждой Категории Награды (сверху вниз), получаемых за 1 и 2 место, зависит от количества игроков. Категории указаны ниже и в памятках игрока.

2 ИГРОКА:

- ◆ Первая категория: 1 место приносит 4 жетона Престижа (🏆), 2 место приносит 1 жетон.
- ◆ Вторая категория: только 1 место приносит 3 жетона Престижа.
- ◆ Третья категория: только 1 место приносит 2 жетона Престижа.
- ◆ Четвертая категория: только 1 место приносит 1 жетон Престижа.

3 ИГРОКА:

- ◆ Первая категория: 1 место приносит 4 жетона Престижа (🏆), 2 место приносит 2 жетона.
- ◆ Вторая категория: 1 место приносит 3 жетона Престижа, 2 место приносит 1 жетон.
- ◆ Третья категория: 1 место приносит 2 жетона Престижа, 2 место приносит 1 жетон.
- ◆ Четвертая категория: только 1 место приносит 1 жетон Престижа.

4 ИГРОКА:

- ◆ Первая категория: 1 место приносит 4 жетона Престижа (🏆), 2 место приносит 2 жетона.
- ◆ Вторая категория: 1 место приносит 3 жетона Престижа, 2 место приносит 2 жетона.
- ◆ Третья категория: 1 место приносит 2 жетона Престижа, 2 место приносит 1 жетон.
- ◆ Четвертая категория: только 1 место приносит 1 жетон Престижа.

Чтобы быть учтенным в какой-либо из категорий, игрок должен показать Коллекцию, состоящую как минимум из одной карточки Дизайна, и иметь как минимум один жетон для соответствующей категории. К примеру, при игре вдвоем, если первая категория была Качество и у одного игрока было 3 жетона Качества, а у другого игрока их не было – первое место (и 4 жетона Престижа) достанется игроку с 3 жетонами, а другому игроку жетоны Престижа не достаются, так как для учета в категории у игрока должен быть хотя бы 1 жетон соответствующий Категории.

Раунд Показа Мод

Игроки соревнуются между собой за 1 и 2 место для каждой Категории, указанной на плашке Показа Мод в определенном городе (с более важной Категорией наверху и менее важной внизу). Игроки должны проверить все Категории по очереди и определить занятые ими места в каждой из них.

НИЧЬЯ

В случае ничьей за 1 место между двумя игроками считается, что оба заняли 2 место, остальные игроки при этом смещаются дальше. В случае ничьей за 1 место между тремя и более игроками - считается, что все они заняли 3 место, что не приносит каких-либо жетонов Престижа. Также, если произошла ничья между двумя и более игроками за 2 место - считается, что они заняли 3 место и остались без наград.

Раунд VI

В этом раунде используются две плашки Показа Мод, и в обоих городах Показ проходит одновременно, но оцениваться будут только 6 категорий - по три верхние с каждой плашки. Категории, которые указаны последними, игнорируются. Игроки выбирают одну свою Коллекцию для двух Показов одновременно - жетоны для победы в той или иной Категории учитываются на обоих Показах. К примеру, на обеих плашках Показа Мод среди оцениваемых Категорий присутствует категория Качество, это означает что места, занимаемые за количество жетонов Качества на обоих Показах, будут одинаковые, но, в зависимости от расположения Категории (выше или ниже), приносимое количество жетонов Престижа может отличаться.

Раунд IX

В этом раунде используются три плашки Показа Мод, и во всех городах Показ проходит одновременно, но оцениваться будут только 6 Категорий - по две верхние с каждой плашки. По две Категории указанные снизу каждой плашки игнорируются.

Раунд XII

В этом раунде используются четыре плашки Показа Мод, и во всех городах Показ проходит одновременно, но оцениваться будут только верхняя Категория на каждой плашке. Нижняя Категория будет оцениваться, только если у одного из игроков есть работник Журналист.

Примечание 1: игроки складывают все полученные жетоны Престижа рядом со своим планшетом Игрока.

Примечание 2: все плашки Показов Мод и их Категории открыты с самого первого раунда, поэтому будет полезно изучить их, чтобы узнать, когда и к каким категориям лучше подготовиться игрокам. Благодаря этим знаниям игроки могут строить свои стратегии. К примеру, собирать заранее карточки Дизайна, которые принесут жетоны для той категории, которая будет оцениваться лучше (занимает более высокое положение в будущем Показе).

4. Фаза Продаж

После того как игроки получили жетоны Престижа за все Категории во время Показа этого месяца, приходит время продажи показанных Коллекций. Это происходит в три шага:

1. ЭФФЕКТ ПРЕСТИЖА

Каждый игрок получает дополнительные Наличные, за Престиж, который он получил. Игрок умножает число карточек в показанной Коллекции на количество имеющихся жетонов Престижа и получает такое количество Наличных.

К примеру, если игрок представил Коллекцию из 2 карточек в стиле Кэжуал и получил 4 жетона Престижа, то он получает .

2. ПРОДАЖА КОЛЛЕКЦИИ

Каждый игрок получает количество Наличных, указанные на карточках Дизайнов, включенных в показанные ими Коллекции, после чего эти карточки сбрасываются, а материалы, использованные для их завершения, возвращаются в общий запас.

3. СБРОС ЖЕТОНОВ

Каждый игрок сбрасывает все жетоны Качества, Тренда и PR со своего планшета Игрока. Эти жетоны используются только в ближайшем раунде Показа Мод, после того, как они были получены.



Пример второго раунда Показа Мод



1. Фаза обмена Престижа

Игроки сбрасывают все полученные в предыдущем раунде Показа Мод (1) и получают Победные Очки (ПО). Миша (синий) сбрасывает 5 и получает 10 ПО. Аня (розовый) сбрасывает 6 и получает 12 ПО. Гриша (оранжевый) сбрасывает 3 и получает 6 ПО. 1 обменивается на 2 ПО при игре вдвоем, как указано на 14 стр. Все игроки двигают свои фишки, отмечая полученные ПО на шкале Победных Очков на игровом поле.

2. Фаза Дефиле

Игроки выбирают карточки Дизайна, которые они будут использовать при Показе. Они делают это в порядке очереди хода игроков. Аня (розовый) выбирает 2 свои карточки Дизайна (обе в одном стиле и у нее есть необходимые материалы для них. Так как одна карточка Дизайна имеет такой же Тип Одежды как и специализация ее компании, она получает 1 (2).

У Миши (синий) есть 3 готовые карточки Дизайна, но все они в разных стилях. Он решает выбрать 1 карточку Дизайна со стилем для своей Коллекции. В дополнение к этому он активирует карточку Здания Департамент Дизайна, который позволяет ему заменить стиль на . Он кладет на карточку Дизайна (3) и добавляет этот Дизайн в свою коллекцию. Миша получает за одну из карточек Дизайна (4) и за карточку Модели (5).

У Гриши (оранжевый) 2 карточки Дизайна с одинаковым стилем, но у него не хватает материалов для того, чтобы закончить вторую карточку Дизайна (6). Он выбирает только одну Карточку, которую будет показывать.

3. Фаза Награждения

Каждый игрок показывает одну коллекцию для обоих Показов. Так как это второй раунд Показа, только первые три категории с каждой плашки показа (7) будут приносить награды.



У Ани (розовый) и Миши (синий) ничья за 1 место по количеству карточек в Коллекции, поэтому они получают как за 2 место каждый. Гриша (оранжевый) занимает 3 место и не получает награды в этой категории.



У Миши (синий) больше остальных жетонов поэтому он получает 2 в Лондоне и 3 в Москве. У Ани (розовый) и Гриши (оранжевый) ничья за 2 место по количеству поэтому они не получают .



У Гриши (оранжевый) больше остальных жетонов поэтому он получает 3 в Лондоне и 4 в Москве. Миша (синий) занимает 2 место и получает 1 в Лондоне и 2 в Москве.



У Миши (синий) больше остальных жетонов поэтому он получает 2 в Москве. Он не получает в Лондоне, так как это категория не награждается там. У Ани и Гриши нет жетонов поэтому они не получают за эту категорию.

ПОЛУЧЕННЫЙ ПРЕСТИЖ

(4 , 2) 2 → *

(3 , 1) 3 → , 1 →

(2 , 1) 2 → , 0 → **

(4 , 2) 4 → , 2 →

(3 , 1) 3 → , 0 →

(2 , 1) 2 → ***

* ничья за 1-е место
** ничья за 2-е место

*** единственный игрок с жетонами

4. Фаза Продаж

1) Эффект Престижа

Аня (розовый) получает 4
(2 умножается на 2 карточки в ее Коллекции).

Миша (синий) получает 24
(12 умножается на 2 карточки в его Коллекции).

Гриша (оранжевый) получает 7
(7 умножается на 1 карточку в его Коллекции).

2) Продажа Коллекции

Аня (розовый) получает 41
за продажу карточек Дизайна ее Коллекции.

Миша (синий) получает 45
за продажу карточек Дизайна его Коллекции.

Гриша (оранжевый) получает 17
за продажу карточек Дизайна его Коллекции.

Игроки сбрасывают все свои карточки Дизайна из показанной

Коллекции и отправляют в общий запас материалы, которые использовались для завершения этих карточек.

3) Сброс жетонов

Все игроки сбрасывают свои жетоны , и со своих планшетов. Оставляя только жетоны до фазы обмена престижа в следующем раунде Показа Мод.

5. Фаза Затрат

Так же как и в фазе Затрат раунда Создания Коллекций, игроки могут активировать особенности своих карточек для фазы Затрат и должны оплатить Затраты компаний.

После оплаты Затрат компаний, игроки должны погасить взятые Кредиты и/или Ссуды, потратив на это требуемое количество Наличных. Если игрок не может сделать это, он должен взять новую Ссуду чтобы погасить свои долги. Если игрок берет такую Ссуду, он получает  вместо обычных , чтобы отобразить процент, выплачиваемый после предыдущей фазы Затрат. Ссуды, полученные в раунд Показа Мод, должны быть оплачены в конце следующего раунда Показа Мод. Как только долги оплачены, все игроки подсчитывают Затраты своих компаний и отображают это на шкалах Затрат.

В конце фазы Затрат раунда Показа Мод каждый игрок ослабляет все свои Контракты, полученные в этом Квартале, переворачивая их на другую сторону, и сбрасывает все Контракты, которые уже были перевернуты в предыдущем раунде Показа Мод.

Пример фазы Затрат во время раунда Показа Мод

Фаза Затрат во время раунда Показа Мод проходит также как и во время раунда Создания Коллекций, за исключением того, что сейчас необходимо погасить все Кредиты и Ссуды. Миша (синий) активирует свою карточку Финансового директора, чтобы получить 7 . Затем он оплачивает Затраты компании 11 . После этого он возвращает 28  чтобы погасить Ссуду, сбрасывает карточку Ссуды и меняет Затраты компании с 11 на 9 на шкале Затрат на своем планшете Игрока.



Последний квартал (раунды X-XII)

После третьего раунда Показа Мод (IX) начинается последний Квартал, в котором игрокам необходимо максимизировать свой доход и получить как можно больше Наличных.

Возьмите все Финальные Карточки и все карточки Последнего Квартала (с изображением Последнего Квартала на их оборотах), которые были отложены в сторону во время подготовки к игре и перемешайте каждую стопку отдельно, затем положите их на предназначенные им места на локации №2, №3 и №4.

Положите все стопки лицом вверх. Теперь игроки могут переходить к следующему раунду Создания Коллекций. Карточки Работников и Зданий Последнего Квартала не могут быть обучены или улучшены, а Контракты не могут быть ослаблены, так как следующий раунд Показа Мод будет последним и после того как он закончится, игроки проведут **финальный подсчет очков**.

Прозрачный игровой процесс и открытая информация

Во время игры в Прет-а-Порте не существует скрытой информации. Игрок всегда может спросить своего оппонента, сколько наличных у него есть или сколько жетонов Тренда он может получить в лучшем случае с Коллекцией, которая у него сейчас есть. Игроки должны отвечать честно своим оппонентам о лучшем варианте, которой они могут получить при текущей ситуации игры. Это включает бонусы их карточек Дизайнов, особенности карточек и дополнительные жетоны для Дизайнов, совпадающих с их специализацией по Типу Одежды. Очевидно, что есть и исключения – игрок не должен информировать о том, что он собирается отправиться на локацию №9 (последние приготовления) или что именно он собирается выбрать, если его фишка Действий уже находится там. Но остальная информация о планшете Игрока и зонах вокруг него должна оставаться открытой.

Для удобства мы советуем класть жетоны на карточки Дизайнов, которые они принесут во время раунда Показа Мод. К примеру, положите жетоны Тренда и Качества на карточку Дизайна с совпадающим Типом Одежды и бонусом Качества. Переместите эти жетоны с карточек Дизайна на ваш Планшет Игрока только, когда вы включите эти карточки в свою Коллекцию во время Показа. С различными жетонами на всех карточках игрокам будет проще ориентироваться и информация будет более доступной для того, чтобы понять, стоит ли вкладываться в ту или иную категорию для будущего Показа, и тем самым подстроить свою стратегию.

Финальный подсчет очков

Финальный подсчет очков

После окончания последнего раунда (XII), перед тем как игроки подсчитают свои Наличные и Победные Очки, происходит одна финальная фаза Обмена Престижа, в которой игроки должны обменять свои жетоны Престижа на Победные Очки, как обычно.

Если у какого-либо игрока осталась неоплаченная Ссуда, и которую он не может оплатить в этот момент, его компания считается банкротом, и он не принимает участия в финальном подсчете очков.

Наконец, каждый игрок вычисляет свой финальный счет, прибавляя к своим Победным Очкам все Наличные, которые у него остались на конец игры. Игрок с самым большим финальным счетом побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше Победных Очков на шкале – его компания более престижная!

АВТОР ИГРЫ: Игнаций Тшевичек
ХУДОЖНИКИ: Кванчай Мория, Матеуш Копач, Мацей Яник
ДИЗАЙН: Матеуш Копач, Рафал Шима
ПРОДАКТ МЕНЕДЖЕР: Грэг Полевка
МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: Рафал Шима
ПРАВИЛА ИГРЫ: Мэт Дембек, Винсент Салзило, Грэг Полевка, Ив Турини



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland

All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components or illustrations without the permission of Portal Games is prohibited.

Издательство Portal благодарит за помощь с книгой правил: Кирди, Джоану, Бена, Тони и Люка.

8997



Продвинутый вариант

В этом варианте порядок хода игроков зависит от их достижений.

Во время подготовки шкала порядка хода кладется рядом с игровым полем и каждый игрок получает жетон Порядка хода своего цвета.

В раунде I порядок определяется во время подготовки к игре.

Единственное отличие, что вместо жетона Первого игрока, все игроки используют свои жетоны Порядка Хода на шкале Порядка Хода (т.е. первый игрок кладет свой жетон на клетку «1», второй игрок на «2» и т.д.).

В раунде II, порядок хода реверсируется, первый игрок становится последним, второй становится вторым с конца и т.д. Отметьте это на шкале Порядка Хода. Во время раундов Показа Мод III, VI, IX, XII порядок не меняется (как и в варианте обычной игры).

В раундах IV, VII и X (первый раунд Создания Коллекций после раунда Показа Мод) порядок хода меняется, в зависимости от достижений игроков. Игрок с наименьшей суммой Победных Очков и наличных становится Первым Игроком. Остальные игроки распределяют порядок хода в возрастающем порядке в соответствии с набранными суммами Победных Очков и Наличных. Таким образом, игрок с самым большим количеством Победных Очков и Наличных, будет ходить последним в этом раунде. Отметьте последовательность хода фишками на шкале Порядка Хода.

В раундах V, VIII и XI (вторые раунды Создания Коллекций после раундов Показа мод) Порядок Хода опять реверсируется – Первый Игрок становится последним, второй становится вторым с конца и т.д. Отмечайте последовательность хода фишками на шкале Порядка Хода.

Примечание: порядок хода не меняется во время раунда Показа Мод, поэтому игнорируйте эту фазу.

Пример определения порядка хода для Продвинутого варианта

Начало раунда VII. Игроки суммируют свои ПО и Наличные.

У Ани (розовый) сумма ПО и Наличных равна 35. Она становится первым игроком.

У Гриши (оранжевый) сумма 48. Он становится вторым игроком.

У Миши (синий) сумма 70. Он становится третьим игроком.

Игроки размещают свои жетоны Порядка Хода на соответствующих клетках на шкале Порядка Хода.

В начале раунда VIII игроки реверсируют порядок хода. Аня (розовый) становится третьим игроком, Гриша (оранжевый) остается вторым, а Миша (синий) становится первым игроком.

Во время раунда IX порядок хода не меняется, так как это раунд Показа Мод.

