



PRÊT-À-PORTER

Błysk fleszy, obiektywy kamer, piękne modelki oraz pokazy, na których zebrata się cała śmietanka krytyków. Życie i praca w branży mody brzmi ekscytująco – i tak jest – jednak niewiele osób zdaje sobie sprawę, jak zacięta może być konkurencja oraz jak trudno jest zaprojektować kreację, która zachwyci wymagającą publiczność. Jako właściciel rozwijającej się i obiecującej firmy, która chce pokazać swoje prace podczas najbardziej prestiżowych pokazów, musisz udowodnić, że masz w sobie to coś, co pozwoli ci odnieść sukces w tym bezwzględnym środowisku.

„W modzie nie chodzi tylko i wyłącznie o etykiety, to nie tylko znane marki. W modzie ważne jest coś jeszcze, to coś, co masz w sobie”. – Ralph Lauren

Prêt-à-Porter to ekonomiczna gra strategiczna, w której zarządzasz firmą próbującą odnieść sukces w świecie stylu i mody. Rozgrywka toczy się na przestrzeni roku, podzielonego na 4 kwartały, i składa się z 12 rund (miesięcy). Podczas ostatniego miesiąca każdego z kwartałów rozpatrywane będą pokazy mody, dzięki którym pokażesz światu swoje kolekcje i zdobędziesz prestiż. Będziesz potrzebował rozwinąć swój biznes, aby przygotować się do pokazu: podpisać krótkoterminowe kontrakty, powiększyć swoją firmę o dodatkowe budynki, zatrudnić nowych pracowników, zwiększyć wydajność oraz najważniejsze – stworzyć niesamowite i niepowtarzalne kreacje. To nie takie proste, jak mogłoby się wydawać. W każdej rundzie musisz zapłacić koszty utrzymania związane z prowadzeniem firmy: wypłaty dla pracowników i czynsz za budynki. Banki oraz firmy pożyczkowe chętnie pomogą ci zbilansować budżet, jeżeli zajdzie potrzeba, najlepiej jednak unikać takich rozwiązań, jeżeli chcesz odnieść sukces w tej branży.

CEL GRY

Celem gry jest zarządzanie firmą w taki sposób, aby przyniosła jak największe zyski, poprzez wystawianie najlepszych Kolekcji podczas Pokazów Mody oraz sprzedawanie ich po pokazie. Karty Projektów w Kolekcji posiadają przedstawioną wartość sprzedaży w Gotówce. Należy więc umiejętnie zarządzać swoimi przychodami oraz wydatkami związanymi z przygotowaniem Kolekcji i utrzymaniem firmy, które trzeba uregulować pod koniec każdej rundy. Pokazy Mody generują Prestiż, który nie tylko daje dodatkowe Punkty Zwycięstwa, ale również podnosi cenę sprzedaży Kolekcji, którą wystawiliście w danej rundzie. Pod koniec 12. rundy, gracz posiadający największą sumę Punktów Zwycięstwa i Gotówki, jest właścicielem najlepiej rozwijającej się firmy i wygrywa grę.

Komponenty



1 Planza



4 Planze Graczy



50 Kart Projektów

Niewyczerpalne zasoby

Żetony, znaczniki, karty Kredytów i Pożyczek nie są ograniczone liczbą elementów w pudełku z grą. W rzadkich przypadkach, gdy któregoś z nich zabraknie w zasobach wspólnych, gracze powinni użyć dowolnego zamiennika.



24 Karty Kontraktów



24 Karty Budynków



24 Karty Pracowników



10 Kart Kredytów

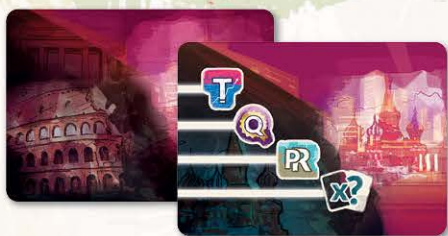


3 Karty Pożyczek

4 Karty Pomocy



Komponenty



10 Kafelków Pokazów Mody



19 Zetonów Trendów



30 Zetonów Jakości



15 Zetonów PR



38 Zetonów Prestizżu



10 Zetonów Stylu



4 Zetony Przystosowania Stylu



5 Zetonów Typu Ubrania



4 Znaczniki G3



1 Znacznik Pierwszego Gracza



1 Kafelek Kolejności

4 Znaczniki Kolejności

Zetony Gotówki



26 10 16 8 8 8



72 Drewniane znaczniki Materiałów



12 Drewnianych Pionów Akcji z naklejkami



8 Znaczników Utrzymania z naklejkami



1 Znacznik Kalendarza z naklejką

1 Instrukcja



PRÊT-À-PORT

Błysz fleszy, obiektywy kamer, piękne modelki oraz pokazy, na których zebrała się śmietanka krytyków. Życie i praca w branży mody brzmi ekscytująco – i tak jest – niewiele osób zdaje sobie sprawę, jak zacięta może być konkurencja oraz jak trudna jest zaprojektować kreację, która zachwyci wymagającą publiczność. Jako właściciel rozwijającej się i obiecującej firmy, która chce pokazać swoje prace podczas najbar...

Przygotowanie Rozgrywki

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Umieście Planszę na środku obszaru gry.
2. Weźcie wszystkie karty Kontraktów:
 - ♦ Znajdźcie karty Ostatnich Kontraktów (oznaczone na rewersie symbolem Ostatniego Kwartału) i umieśćcie je obok planszy.
 - ♦ Przetasujcie pozostałe karty, ale najpierw upewnijcie się, że wszystkie są zwrócone ku górze stroną z napisem „ZMIEN NA” w dolnej części karty. Umieśćcie je poziomo na wyznaczonym polu Lokacji nr 2, tworząc w ten sposób talię Kontraktów.
 - ♦ Uzupełnijcie puste miejsca w tej Lokacji 3 kartami Kontraktów z wierzchu talii Kontraktów.
3. Weźcie wszystkie karty Budynków i wykonajcie te same kroki, co w przypadku kart Kontraktów, dla Lokacji nr 3 pamiętając, aby umieścić karty Ostatnich Budynków obok planszy. Karty Budynków powinny być zwrócone ku górze stroną z napisem „ULEPSZ DO” w dolnej części karty.
4. Weźcie wszystkie karty Pracowników i wykonajcie te same kroki, co w przypadku kart Kontraktów, dla Lokacji nr 4 pamiętając, aby umieścić karty Ostatnich Pracowników obok planszy. Karty Pracowników powinny być zwrócone ku górze stroną z napisem „WYSZKOL NA” w dolnej części karty.
5. Każdy z graczy bierze 40  w Gotówce, w dowolnej kombinacji nominałów, wraz z następującymi elementami w jednym wybranym kolorze:
 - ♦ 1 Plansza Gracza
 - ♦ 3 Piony Akcji
 - ♦ 2 znaczniki Utrzymania. Znacznik z wartością ① należy umieścić na polu „-3” toru Utrzymania (wyznacza to koszt Pracowników Startowych). Znacznik z wartością ⑩ należy umieścić obok Planszy Gracza – pozostaje on tam do momentu, gdy koszty Utrzymania wzrosną i wartość przekroczy „-9”.
 - ♦ 1 znacznik Punktów Zwycięstwa, który należy umieścić na polu „0” toru Punktów Zwycięstwa.
6. Każdy z graczy dobiera losowo jeden żeton Typu Ubrania. Na odwrocie każdego żetonu widnieją dwa numery kart Projektów – każdy odnajduje swoje startowe karty, które odpowiadają numerom przedstawionym na żetonie i umieszcza je obok własnej Planszy Gracza. Po wykonaniu tej czynności każdy z graczy umieszcza swój żeton na wyznaczonym polu na swojej Planszy Gracza.
7. Przetasujcie pozostałe karty Projektów i umieśćcie je zakryte na odpowiednim polu na planszy (Lokacja nr 5), tworząc talię Projektów. Uzupełnijcie puste miejsca w tej Lokacji 4 odkrytymi kartami Projektów z wierzchu talii Projektów.
8. Umieśćcie znacznik Kalendarza na pierwszym polu toru Kalendarza oznaczonym „I”.
9. Weźcie wszystkie kafelki Pokazów Mody i znajdźcie 4 kafelki oznaczone symbolem Ostatniego Kwartału. Umieśćcie je odkryte w dowolnej kolejności na żółtych polach Ostatniego Kwartału, znajdującego się obok dolnej części toru Kalendarza. Następnie przetasujcie pozostałe kafelki i umieśćcie je losowo na pozostałych polach każdego z Kwartałów (pojedynczy kafelek dla pola „III”, 2 kafelki dla pola „VI”, oraz 3 kafelki dla pola „IX”).
10. Umieśćcie następujące żetony: 2 , 1 , 1 , oraz 5  na odpowiednich polach Lokacji nr 9.
11. Umieśćcie pozostałe żetony obok Planszy, tak aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp, tworząc **zasoby wspólne**.
12. Losowo wybrany gracz bierze znacznik Pierwszego Gracza.



Jesteście gotowi do rozpoczęcia gry!

Przygotowanie Rozgrywki



5

10

12

6

5

Przegląd Kart

Przegląd Kart

- ◆ Budynki, Kontrakty oraz Pracownicy zapewniają zdolności, które pomagają graczom podczas rozgrywki.
- ◆ Każda zdolność może być aktywowana tylko raz na rundę, chyba że jej opis wskazuje inaczej.
- ◆ Zdolności natychmiastowe są aktywowane tylko raz — w momencie pozyskania danej karty lub w momencie, gdy zostaje ona odwrócona.
- ◆ Wszystkie zdolności są opcjonalne. Gracze nie są zobowiązani do ich aktywowania, jednak w większości przypadków przynoszą same korzyści.
- ◆ Niektóre zdolności pozwalają graczom sprzedawać różne elementy. Sprzedaż oznacza odrzucenie danego elementu i otrzymanie równowartości tego elementu lub określonej ilości Gotówki.
- ◆ Projekty nie zapewniają żadnych zdolności, jednak są wykorzystywane do pozyskiwania Gotówki i Prestiżu.
- ◆ Wszystkie karty można pozyskiwać w trakcie fazy Akcji (patrz str. 9).
- ◆ Każda karta Budynku, Kontraktu oraz Pracownika posiada z lewej strony ikony wskazujące kiedy i jak można daną zdolność aktywować
 - 🚫 – wymaga posiadania Piona Akcji na danej Lokacji
 - 🚫 – nie wymaga posiadania Piona Akcji
 - 🕒 – aktywowana podczas rundy Pokazów
 - 🕒 – aktywowana podczas fazy Utrzymania
 - 3, 4, 5 itd. – aktywowana podczas rozpatrywania Lokacji nr X

KONTRAKTY

Kontrakty są darmowe i nie posiadają kosztu Utrzymania, jednak zapewniające przez nie zdolności (1) są ograniczone czasowo i z czasem stają się słabsze (2).

Nowo pozyskane karty Kontraktów należy umieścić po lewej stronie Planszy Gracza. Każdy Kontrakt staje się słabszy pod koniec każdego Kwartału — oznacza to, że jego karta zostaje odwrócona (3) i zdolność Kontraktu staje się słabsza w następnym Kwartale LUB w przypadku, gdy jego karta została już odwrócona w poprzednim Kwartale — Kontrakt ten traci ważność i należy go odrzucić (4) (patrz str. 19).

Uwaga: Kwartał to okres składający się z określonych rund: I, II i III; IV, V i VI; VII, VIII i IX; X, XI i XII.

BUDYNKI

Budynki są drogie, jednak oprócz zdolności (1), każdy z Budynków zapewnia dodatkowe miejsce na nowego Pracownika. Budynki wymagają zapłacenia kosztu Zakupu (2) oraz podnoszą koszty Utrzymania (3). Kupując Budynek należy odrzucić wymaganą ilość Gotówki oraz uaktualnić pozycję znacznika na torze Utrzymania na Planszy Gracza.

Nowo pozyskane Budynki należy umieścić po prawej stronie Planszy Gracza. Budynki mogą zostać ulepszone (4) w fazie Rozwoju (więcej na str. 13). Gracze nie mogą dobrowolnie odrzucać swoich Budynków.

PRACOWNICY

Pracownicy nie posiadają kosztu zatrudnienia, jednak podnoszą koszt Utrzymania (1). Zatrudniając Pracownika należy uaktualnić pozycję znacznika na torze Utrzymania na Planszy Gracza.

Każda Plansza Gracza posiada trzech nadrukowanych Pracowników Startowych. Koszt Utrzymania każdego z nich wynosi 1. Trzech pierwszych nowo zatrudnionych Pracowników należy umieszczać na Planszy Gracza w taki sposób, aby zakryć Pracowników Startowych. Koszt Utrzymania nowego Pracownika zastępuje koszt Utrzymania zakrytego Pracownika Startowego (różnicę w koszcie Utrzymania należy odpowiednio zaznaczyć na torze Utrzymania na Planszy Gracza).

Jeżeli gracz chce zatrudniać jednocześnie więcej niż trzech Pracowników, należy najpierw zapewnić im miejsce do pracy — każdy zakupiony Budynek zapewnia jedno dodatkowe miejsce dla dodatkowego Pracownika, którego kartę należy umieszczać poniżej karty Budynku.

Pracownicy mogą zostać wyszkoleni (2) w fazie Rozwoju (więcej na str. 13).

Gracze mogą zwalniać Pracowników (odrzucać ich karty) w dowolnym momencie, jeżeli zapłacą odprawę w wysokości podwójnego kosztu ich Utrzymania. Po zwolnieniu Pracownika należy odpowiednio uaktualnić koszty Utrzymania.

Uwaga: Odprawy nie wypłaca się zakrywanym Pracownikom Startowym. Zastępowanie ich przez karty Pracowników należy traktować jako awans na nowe, lepiej płatne stanowisko.

PROJEKTY

Karty Projektów są głównym źródłem przychodów każdej firmy i gracze powinni dążyć do uszycia jak największej liczby Projektów w trakcie ograniczonego czasu, przy ograniczonej liczbie zasobów do wykorzystania. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 2 Projektami i powinien postarać się pozyskać ich więcej, najlepiej w takim samym Stylu (1), jak już posiadane przez niego karty (co pozwoli mu sprzedać więcej ubrań podczas Pokazów Mody), lub Typie Ubrania (2), w którym specjalizuje się jego firma. Gracze wystawiają swoje Projekty podczas Pokazów Mody, a następnie po zakończeniu pokazów sprzedają je za ilość Gotówki przedstawioną na karcie (3).

Aby móc wystawić kartę Projektu na Pokazie Mody, gracz najpierw musi go uszyć tzn. uzyskać oba wymagane Materiały przedstawione na jego karcie (4). Niektóre Projekty posiadają dodatkową premię przedstawioną poniżej wymaganych Materiałów (5) (więcej na temat premii Projektów na str. 15).

Style

Istnieje 5 różnych Stylów:



Wieczorowy, Służbowy, Codzienny, Rockowy oraz Sportowy.

Typy Ubrania

Istnieje 5 różnych Typów Ubrania:



Kurtki, Sukienki, Buty, Spodnie oraz Koszule.



Plansza Gracza

Plansza Gracza

Plansza Gracza oraz wszystko dookoła niej reprezentuje firmę, którą gracz zarządza. Plansza posiada tor Utrzymania, który służy do monitorowania kosztów zatrudnienia każdego z Pracowników oraz utrzymania wszystkich zakupionych Budynków. Dodatkowo posiada trzy pola na Pracowników, pole na żeton Typu Ubrania, osobne pole do przechowywania żetonów Prestiżu oraz pozostałych żetonów, które gracz pozyskał przed Pokazami Mody.

1. Pole na żeton Typu Ubrania, określający typ, w którym specjalizuje się firma gracza. Gracz otrzymuje 1 żeton Trendów za każdy Projekt tego typu, który włączył do Kolekcji wystawionej na Pokazach Mody.
2. Pole na żetony Jakości, Trendów oraz Public Relations otrzymane z różnych źródeł podczas rozgrywki. Gracze rywalizują ze sobą o największą liczbę żetonów podczas rozdawania Nagród na Pokazach Mody, aby otrzymać żetony Prestiżu.
3. Tor Utrzymania do śledzenia kosztów Utrzymania, na którym należy przesuwac znacznik Utrzymania za każdym razem, gdy koszty te wzrastają lub spadają.
4. Trójka Pracowników Startowych, wraz z ich kosztami Utrzymania.



Karty Projektów należy umieszczać nad Planszą Gracza.



Karty Kontraktów należy umieszczać po lewej stronie Planszy Gracza.



Karty Pracowników należy umieszczać pod Planszą Gracza (zakrywając przy tym Pracowników Startowych). Czwartego oraz kolejnych Pracowników należy umieszczać pod kartami Budynków.



Karty Budynków należy umieszczać po prawej stronie Planszy Gracza.



Przegląd Rozgrywki

PRZEGLĄD ROZGRYWKI

Każda rozgrywka reprezentuje jeden rok w branży mody, podczas którego firmy rywalizują ze sobą, wystawiając swoje Kolekcje Projektów i wygrywając Nagrody podczas Pokazów Mody. Każdy z graczy stara się sprzedać swoją Kolekcję jak najdrożej, zwiększając jej wartość przy pomocy żetonów Prestiżu pozyskanych na tych Pokazach.

12 rund (od I do XII) reprezentuje 12 miesięcy w roku. Rundy tworzą Kwartały. Każdy z Kwartałów składa się z dwóch rund Pracy oraz jednej rundy Wystaw. Ten cykl powtarza się cztery razy, kończąc na Wystawach podczas ostatniej rundy (XII).

Każdy z rodzajów rundy — Pracy oraz Wystaw — przebiega inaczej i posiada różne fazy, jednak gracze powinni pamiętać, że będą musieli zapłacić koszty Utrzymania swojej firmy na koniec każdej rundy.

RUNDA PRACY

Na początku każdej rundy Pracy, gracze muszą uzupełnić następujące Lokacje: Kontrakty (nr 2), Budynki (nr 3), Pracownicy (nr 4) oraz Projekty (nr 5) nowymi kartami z wierzchu odpowiednich talii.

Następnie gracze powinni sprawdzić Lokację nr 9 (Przygotowania Na Ostatnią Chwilę) i w razie potrzeby uzupełnić ją o brakujące żetony.

Następnie należy zaktualizować kolejność graczy na bieżącą rundę. Pierwszy Gracz przekazuje znacznik Pierwszego Gracza, graczowi po swojej lewej stronie. **Należy zignorować ten krok podczas pierwszej rundy gry oraz podczas każdej rundy Wystaw.**

Każda runda Pracy została podzielona na 4 fazy, które należy rozpatrzyć w następującej kolejności:

1. Faza Planowania
2. Faza Akcji
3. Faza Rozwoju
4. Faza Utrzymania



Runda Pracy

1. Faza Planowania

Zaczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza po jednym Pionie Akcji na jednej, wybranej Lokacji.

Gracze nie rozpatrują tych Lokacji natychmiast, nastąpi to dopiero w kolejnej fazie. Gracze zawsze umieszczają swój Pion na pierwszym (od lewej lub od góry) wolnym polu w danej Lokacji.

Uwaga: W rozgrywce 2- lub 3-osobowej, każda z Lokacji posiada limit 2 pól na Piony Akcji; w rozgrywce 4-osobowej, limit ten zostaje zwiększony do 3 (oprócz Lokacji nr 1, która posiada nieograniczoną liczbę pól).

Gracze kontynuują umieszczanie Pionów Akcji w kolejności tury do momentu, gdy każdy z graczy umieści na planszy wszystkie swoje Piony Akcji. Gracze mogą umieścić więcej niż jeden Pion Akcji na tej samej Lokacji i zostanie ona kilkakrotnie rozpatrzona przez nich w fazie Akcji.

Uwaga: Niektóre efekty pozwalają graczowi zignorować limit Pionów Akcji w Lokacjach i na planszy znajdują się dodatkowe pola specjalnie na taką ewentualność. Jeżeli więcej niż jeden z graczy wykorzystuje taki efekt w tej samej Lokacji, każdy z kolejnych Pionów Akcji należy umieszczać obok Piona Akcji zajmującego dodatkowe pole w taki sposób, aby dalej tworzyły kolejkę.

2. Faza Akcji

Po tym, gdy wszystkie Piony Akcji zostały już umieszczone na Planszy, gracze rozpatrują każdą z Lokacji, zaczynając od Banku (nr 1) i kontynuując według rosnącej numeracji. Zaczynając od lewej do prawej lub od góry do dołu, każdy właściciel Piona Akcji w danej Lokacji rozpatruje jej efekt, a następnie usuwa z niej swój Pion Akcji i kładzie go w swoim obszarze gry.



Uwaga: Nawet jeżeli w danej Lokacji nie ma żadnego Piona Akcji, gracze powinni uważnie sprawdzić swoje karty, ponieważ niektóre zdolności aktywowane w danej Lokacji nie wymagają posiadania w niej Piona Akcji.

Akcje bez Piona Akcji



Podczas rozpatrywania Lokacji należy najpierw aktywować w kolejności tury wszystkie zdolności  ze swoich kart powiązane z daną Lokacją.

Po aktywowaniu wszystkich zdolności kart w danej Lokacji, należy rozpatrzyć w sposób opisany powyżej, znajdujące się na niej Piony Akcji.

Ważne: W grze występują dwie karty Kontraktów - "Z Agentem Nieruchomości" i "Z Agencją Pośrednictwa Pracy", zapewniające zdolność , których efekty są aktywowane PO rozpatrzeniu wszystkich Pionów Akcji znajdujących się na odpowiednich Lokacjach.

Runda Pracy

Rozpatrywanie Lokacji

1. BANK

W tej Lokacji gracze otrzymują Kredyt.

Limit Kredytu zależy od liczby kart Projektów takiego samego Stylu (które potencjalnie mogą stworzyć Kolekcję podczas najbliższej rundy Wystaw). Gracz sprawdza, który Styl występuje na największej liczbie posiadanych przez siebie kart Projektów. Następnie gracz ten może otrzymać Kredyt **MAKSYMALNIE** o wartości równej liczbie tych kart pomnożonej przez 10. Jeżeli gracz chce wziąć Kredyt o wartości wyższej niż 30, dobiera dowolną kombinację kart Kredytów o łącznej wartości branego Kredytu.

Przykład: Jeżeli gracz posiada 5 kart Projektów z następującymi Stylami: 1 Codzienny, 1 Wieczorowy oraz 3 Sportowe; gracz ten może wziąć Kredyt na 10, 20 lub 30.



Karta Kredytu: (1) Otrzymywana przez gracza ilość Gotówki (po lewej) oraz Odsetki, które będzie musiał wydać w każdej fazie Utrzymania (po prawej). Należy pamiętać, aby przesunąć odpowiednio znacznik na torze Utrzymania. (2) Ilość Gotówki, jaką należy zapłacić pod koniec najbliższej rundy Wystaw.

2. KONTRAKTY

Gracz wybiera **jeden** dowolny Kontrakt spośród Kontraktów dostępnych w tej Lokacji i umieszcza go po lewej stronie swojej Planszy Gracza. Zdolność Kontraktu może być aktywowana natychmiast, jeżeli jest to możliwe. Zdolności Kontraktów słabną z czasem – pod koniec rundy Wystaw Kontrakt zostaje przedłużony (należy odwrócić jego kartę na drugą stronę) lub wygasa (odwróconą kartę Kontraktu należy odrzucić) – patrz str. 19.

Uwaga: Wierzchnie karty talii w Lokacjach 2, 3 i 4 są zawsze widoczne. Te karty nie są dostępne podczas rozpatrywania Lokacji, jednak dostarczają graczom trochę wiedzy pomocnej w przygotowaniu się do następnej rundy.



3. BUDYNKI

Gracz wybiera **jeden** dowolny Budynek spośród Budynków dostępnych w tej Lokacji, opłaca jego koszt zakupu i umieszcza jego kartę po prawej stronie swojej Planszy Gracza. Następnie gracz ten przesuwa odpowiednio znacznik na torze Utrzymania swojej Planszy Gracza.

Zdolność Budynku może być aktywowana natychmiast, jeżeli jest to możliwe, a nowy Pracownik pozyskany w tej rundzie, może zostać umieszczony pod tym Budynkiem.

Uwaga: Gotówka, wydana do opłacenia kart, Materiałów, czy innych efektów w grze, powinna być odrzucana do zasobów wspólnych.



Kredyty

Gracz może zdecydować się wziąć Kredyt, jeżeli użyje Lokacji nr 1 (Banku) lub dowolnego innego efektu gry, który mu na to pozwala. Gdy się na to zdecyduje, dobiera kartę Kredytu o wybranej wartości oraz odpowiednią liczbę żetonów Gotówki o tej samej łącznej wartości.

Kredyty pomagają graczom zachować płynność finansową, jednak każdy Kredyt oznacza konieczność spłaty Odsetek, które zwiększają koszty Utrzymania firmy o 10% wartości Kredytu (Kredyt 10 zwiększa koszt Utrzymania o 1 itd.). Ten dodatkowy koszt należy zapłacić podczas każdej fazy Utrzymania w każdej rundzie Pracy i Wystaw. Aby pamiętać o Odsetkach, należy odpowiednio przesunąć znacznik na torze Utrzymania na Planszy Gracza. Co więcej, każdy Kredyt **MUSI** zostać w pełni spłacony podczas fazy Utrzymania pod koniec najbliższej rundy Wystaw (więcej na str. 13).



Runda Pracy

Rozpatrywanie Lokacji

4. PRACOWNICY

Gracz wybiera **jednego** dowolnego Pracownika spośród Pracowników dostępnych w tej Lokacji i umieszcza go na wybranym polu Pracownika Startowego, na Planszy Gracza. W przypadku, gdy każde pole Pracownika Startowego jest zajęte, gracz musi posiadać Budynek z wolnym miejscem. Jeżeli nie ma wolnego miejsca na nowego Pracownika, gracz musi zwolnić jednego z wcześniej zatrudnionych Pracowników, płacąc w Gotówce podwójną wartość jego kosztu Utrzymania. Następnie należy odpowiednio przesunąć znacznik na torze Utrzymania na Planszy Gracza.

Zdolność Pracownika może być aktywowana natychmiast, jeżeli to możliwe. Jeżeli gracz nie może zapłacić kosztu zatrudnienia, czy odprawy, musi zrezygnować z wykonywania tej akcji i nie zatrudnia nowego Pracownika.

5. NOWE PROJEKTY

Gracz wybiera **jedną** dowolną kartę Projektu spośród Projektów dostępnych w tej lokacji lub **wierzchnią zakrytą kartę z talii Projektów** i umieszcza ją odkrytą nad swoją Planszą Gracza.

Uwaga: Jeżeli w dowolnym momencie talia Projektów zostanie wyczerpana, a gracz musi dobrać kolejną kartę, należy przetasować stos kart odrzuconych tworząc nową talię Projektów i umieścić ją na planszy.



6. LOKALNY PRODUCENT

Gracz wybiera **jeden** typ (kolor) Materiału i może zakupić dowolną liczbę znaczników tego Materiału, umieszczając je obok swojej Planszy Gracza. Po zapłaceniu za wszystkie pozyskane znaczniki, gracz otrzymuje dodatkowo 1 żeton Jakości (niezależnie od liczby zakupionych Materiałów) i umieszcza go na wyznaczonym polu na swojej Planszy Gracza.



Uwaga 1: Dla łatwiejszego śledzenia postępu w ukończeniu danego Projektu, gracze mogą umieszczać znaczniki Materiałów wymaganych do jego uszycia na karcie tego Projektu. Należy jednak pamiętać, że jest to jedynie pomoc i gracze mogą dowolnie przemieszczać znaczniki Materiałów pomiędzy swoimi Projektami i swoimi zasobami. Ostateczna decyzja dotycząca wykorzystania Materiałów jest podejmowana w trakcie fazy Pokazów rundy Wystaw (więcej na str. 15).

Uwaga 2: Wszystkie żetony pozyskane w trakcie rund Pracy (Jakość, Trendy oraz Public Relations) są umieszczane na Planszy Gracza. Zostaną one wykorzystane w trakcie najbliższej rundy Wystaw (więcej na str. 16).



Przykład: Rozpatrywanie „5. Nowe Projekty”

Przed rozpatrzeniem głównych akcji, każdy z graczy w kolejności tury rozpatruje wszystkie swoje karty z ikoną , powiązane z tą Lokacją (karty te posiadają ikonę z numerem 5 z lewej strony). Ania (Różowy) jest pierwszym graczem, tak więc ona zaczyna. Aktywuje swoją kartę „Agencji Projektowej” i dobiera 1 . Następny jest Grzegorz (Pomarańczowy), jednak nie posiada on żadnej karty  powiązanej z tą Lokacją. Kolej przechodzi do Matta (Niebieski), który aktywuje swoją „Agencję Projektową” i również dobiera 1 .

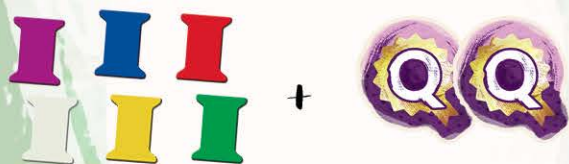
Po rozpatrzeniu wszystkich kart z  powiązanych z tą Lokacją, nadszedł czas rozpatrzyć główne akcje tej Lokacji, zgodnie z kolejnością umieszczonych na niej Pionów Akcji (od lewej do prawej). Grzegorz (Pomarańczowy) jest pierwszy. Decyduje się dobrać jedną z odkrytych kart Projektów. Dodatkowo aktywuje on swoją kartę „Biura Projektowego” (wymagającej posiadania Piona Akcji na tej Lokacji), aby dobrać 1 . Na koniec usuwa on swój Pion Akcji z tej Lokacji. Następna w kolejce jest Ania (Różowy). Zamiast wybierać jedną z odkrytych kart, decyduje się ona dobrać wierzchnią, zakrytą kartę z talii Projektów, po czym ona również zabiera swój Pion Akcji z planszy. Matt nie umieścił swojego Piona Akcji w tej Lokacji, więc jej rozpatrywanie dobiega końca.

Runda Pracy

Rozpatrywanie Lokacji

7. MAGAZYN

Gracz wybiera dowolne typy (kolory) Materiałów i może zakupić **po jednym** znaczniku każdego z tych Materiałów. Po zapłaceniu za wszystkie pozyskane znaczniki, gracz otrzymuje dodatkowo 2 żetony Jakości (niezależnie od liczby zakupionych Materiałów) i umieszcza je na wyznaczonym polu na swojej Planszy Gracza.



8. IMPORT

Gracz wybiera **jeden** typ (kolor) Materiału i może zakupić dowolną liczbę znaczników tego Materiału, umieszczając je obok swojej Planszy Gracza. Po zapłaceniu za wszystkie pozyskane znaczniki, gracz otrzymuje dodatkowo 3 żetony Jakości (niezależnie od liczby zakupionych Materiałów) i umieszcza je na wyznaczonym polu na swojej Planszy Gracza.



9. PRZYGOTOWANIA NA OSTATNIĄ CHWILĘ

Gracz wybiera i rozpatruje jeden z poniższych efektów:

- ♦ Otrzymaj 2 żetony Jakości.
- ♦ Otrzymaj 1 żeton Public Relations.
- ♦ Otrzymaj 1 żeton Trendów.
- ♦ Otrzymaj 5 w Gotówce.

Gracz wybiera jeden z efektów i pobiera odpowiedni żeton (żetony) z pola w Lokacji nr 9. Lokacja ta uzupełniana jest na początku następnej rundy Pracy, tak więc każdy efekt może zostać wybrany tylko raz w trakcie jednej rundy.

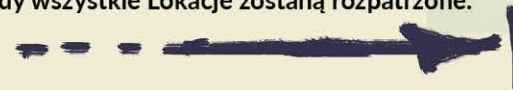
Uwaga: W celu przyspieszenia rozgrywki gracze mogą rozpatrywać Lokacje nr 6, 7 i 8 jednocześnie: kolejność rozpatrywania tych Lokacji oraz kolejność umieszczonych na nich Pionów Akcji zazwyczaj nie ma w tym przypadku znaczenia. Jeżeli zabraknie jakiegoś typu Materiału w zasobach wspólnych, należy wykorzystać zamiennik – zasoby te są niewyczerpalne.

Dodatkowo niektóre efekty gry zmniejszają cenę zakupywanych Materiałów w konkretnych Lokacjach, jednakże cena dowolnego Materiału nigdy nie może spaść poniżej 1 .

Uwaga 1: Może się zdarzyć, że gracz popełnił błąd i źle obliczył swoje zasoby umieszczając Pion Akcji w Lokacji, z której nie może lub nie chce jednak skorzystać. Właściciel Piona Akcji może usunąć go bez rozpatrywania akcji związanej z daną Lokacją (np. gracz nie otrzyma żadnych żetonów Jakości z Lokacji nr 6, 7 lub 8 jeżeli nie dokona zakupu Materiałów w tej Lokacji).

Uwaga 2: Gracze dowolnie wybierają czy chcą aktywować efekt posiadanych kart. Gracz nie jest zmuszony do wykorzystania efektu zdolności.

Faza Akcji kończy się, gdy wszystkie Lokacje zostaną rozpatrzone.



Runda Pracy

3. Faza Rozwoju

W kolejności tury, każdy gracz może wyszkolić **jednego** Pracownika i/lub ulepszyć **jeden** ze swoich Budynków. Awers każdej karty Pracownika i Budynku posiada w dolnej części sekcję określającą koszt szkolenia/ulepszenia oraz opis ulepszonej zdolności. Jeżeli gracz zdecyduje się na wyszkolenie/ulepszenie dowolnej karty, musi postępować w następujący sposób:

- ♦ Zapłacić koszt szkolenia/ulepszenia.
- ♦ Odwrócić kartę na drugą stronę.
- ♦ Natychmiast przesunąć odpowiednio znacznik Utrzymania.

Każdego pracownika można wyszkolić, a każdy budynek można ulepszyć tylko raz. Ulepszenie Budynku nie ma wpływu na Pracownika umieszczonego pod kartą Budynku, i na odwrót.



Przykład: Jak wykonać Szkolenie lub Ulepszenie

Matt (Niebieski) zdecydował się wyszkolić „Księgową”. Płaci więc koszt jej wyszkolenia (1), który wynosi 2 , odwraca kartę na stronę „Doświadczonej Księgowej” i przesuną znacznik na torze Utrzymania z „-7” na „-8” (2).

Następnie decyduje się ulepszyć swoje „Biuro Projektowe”. Płaci więc jego koszt ulepszenia (3), który wynosi 3 , odwraca kartę na stronę „Wielkiego Biura Projektowego” i przesuną znacznik na torze Utrzymania z „-8” na „-9” (4).

Matt chciałby również wyszkolić „Modelkę”, jednak nie może już tego zrobić w tej rundzie — gracz nie może szkolić więcej niż jednego Pracownika i ulepszać więcej niż jednego Budynku w trakcie jednej fazy Rozwoju.

Przykład: Jak rozpatrzyć fazę Utrzymania

Na początek Matt (Niebieski) może aktywować swoje karty powiązane z fazą Utrzymania — korzysta zatem ze swojej „Doświadczonej Księgowej” (1), aby otrzymać 7 . Następnie musi zapłacić swoje koszty Utrzymania, wynoszące 9  (4). Niestety Matt posiada tylko 8 , więc jest zmuszony wziąć Pożyczkę. Bierze kartę Pożyczki wraz z 20  i zwiększa koszty Utrzymania z „-9” na „-11” (każda Pożyczka ma koszt Utrzymania wynoszący 2 ). Aby zaznaczyć tę wartość na torze Utrzymania przesuną znacznik (1) na pole „-1” oraz umieszcza znacznik (10) na tym samym polu. Teraz Matt jest gotów opłacić aktualne koszty Utrzymania. Płaci 11 .

4. Faza Utrzymania

Gracze rozpatrują tę fazę jednocześnie. W trakcie tej fazy, każdy z graczy musi opłacić koszty Utrzymania swojej firmy, przedstawione na torze Utrzymania na jego Planszy Gracza. Każdą zdolność, którą można aktywować podczas fazy Utrzymania, gracze mogą aktywować przed opłaceniem kosztów. Na przykład, niewyszkolona „Księgową” zapewnia graczowi 5  i może on je wykorzystać do opłacenia kosztów Utrzymania.

Uwaga: Istnieje możliwość, aby koszty Utrzymania osiągnęły dodatnią wartość, w szczególności po zatrudnieniu „Księgowych” we wczesnej fazie rozgrywki. W takim przypadku należy wykorzystać stronę znacznika Utrzymania z „1”. W bardzo rzadkich przypadkach, gdy przychód będzie większy niż „9”, należy odwrócić znacznik „10” na pustą stronę i przy pomocy tego znacznika zaznaczyć nowe koszty.

Uwaga 2: Gracze powinni zawsze na bieżąco uaktualniać swój tor Utrzymania podczas pozyskiwania i ulepszania swoich Budynków, zatrudniania i szkolenia Pracowników oraz otrzymywania Kredytów i Pożyczek. Jeżeli jednak nie są pewni swojego obecnego kosztu Utrzymania, w dowolnym momencie mogą przeliczyć go ponownie, sprawdzając i dodając koszt wskazany na wszystkich kartach leżących w jego obszarze gry.

Gracz, który nie jest w stanie w pełni opłacić kosztów Utrzymania, zmuszony jest do wzięcia Pożyczki.



Pożyczki

Gracz nie może dobrowolnie zdecydować się na wzięcie Pożyczki, w trakcie kupowania Materiałów lub kart podczas fazy Akcji.

Pożyczka jest udzielana wyłącznie w momencie, gdy gracz nie jest w stanie opłacić kosztów Utrzymania.

Pożyczka działa w sposób podobny do Kredytu. Gracz otrzymuje dodatkową Gotówkę wraz z kartą Pożyczki i będzie musiał natychmiast zwiększyć swoje koszty Utrzymania, dodając Odsetki równe 10% wartości Pożyczki (nowy koszt Utrzymania wlicza się do kosztów Utrzymania w rundzie, w której Pożyczka została przyznana). Pożyczka różni się od Kredytu tym, że jej wartość jest niezmienna — zawsze wynosi 20  (lub jest wielokrotnością 20  w rzadkich przypadkach, gdy jedna Pożyczka nie wystarczy do opłacenia kosztów Utrzymania). Pożyczki trzeba spłacić podczas fazy Utrzymania pod koniec rundy Wystaw, płacąc 28  za każdą kartę Pożyczki (więcej na str. 19).



Po tym, gdy każdy z graczy opłacił już koszty Utrzymania, gracze czyszczą Planszę, usuwając z niej pozostałe odkryte karty (nie talie) Kontraktów, Budynków, Pracowników i Projektów. Należy umieścić je na 4 osobnych stosach kart odrzuconych, gdzieś niedaleko planszy. Następnie należy przesunąć znacznik Kalendarza o jedno pole w dół i rozpocząć kolejną rundę. Należy również sprawdzić na torze Kalendarza, czy kolejna runda będzie rundą Pracy (rundy I, II, IV, V, VII, VIII, X, XI), czy też Wystaw (rundy III, VI, IX, XII).

Runda Wystaw

RUNDA WYSTAW

W trakcie rozgrywki rozpatrywane są cztery rundy Wystaw — to wtedy graczom (w większości przypadków) zwróci się Gotówka zainwestowana we wcześniejszych rundach Pracy. Należy jednak pamiętać, aby nie uzupełniać w tej rundzie planszy oraz nie przekazywać znacznika Pierwszego Gracza. Zostanie on przekazany w kolejnej rundzie Pracy.

Każda runda Wystaw została podzielona na 5 faz, które należy rozpatrzyć w następującej kolejności:

1. Faza Wymiany Prestiżu
2. Faza Pokazów
3. Faza Nagród
4. Faza Sprzedaży
5. Faza Utrzymania

1. Faza Wymiany Prestiżu

Na początku każdej rundy Wystaw, gracze wymieniają wszystkie swoje żetony Prestiżu, które uzyskali podczas poprzedniej rundy Wystaw (głównie dzięki Nagrodom wygranym na Pokazach Mody).



Podczas pierwszej rundy Wystaw, gracze nie będą wymieniać żetonów i mogą pominąć tę fazę.

Żetony Prestiżu wymieniane są na Punkty Zwycięstwa. Liczba otrzymanych Punktów Zwycięstwa zależy od liczby graczy w rozgrywce:

- ◆ Rozgrywka 2-osobowa:
Otrzymujesz 1 PZ za każdy 🧑.
- ◆ Rozgrywka 3-osobowa:
Otrzymujesz 2 PZ za każdy 🧑.
- ◆ Rozgrywka 4-osobowa:
Otrzymujesz 3 PZ za każdy 🧑.

Przesuń znacznik PZ o liczbę pól równą uzyskanym Punktom Zwycięstwa na torze Punktów Zwycięstwa, znajdującym się na krawędziach Planszy.



Runda Wystaw

2. Faza Pokazów

Gracze w kolejności tury decydują się, którą ze swoich Kolekcji wystawią na zbliżających się Pokazach. Kolekcja składa się z dowolnej liczby kart w takim samym Stylu (np. Służbowy lub Codzienny) i może zawierać **wyłącznie** uszyte Projekty (dla każdej karty w tej Kolekcji gracz musi posiadać wszystkie Materiały wymagane do ich uszycia).



Przykład: Kolekcja składająca się z 3 kart Projektów w Stylu Wieczorowym.

Każdy gracz umieszcza swoją wybraną Kolekcję przed sobą w taki sposób, aby pozostali gracze widzieli co jest wystawione na pokaz w tej rundzie. Materiały wymagane do uszycia wystawionych kart Projektów, należy umieścić bezpośrednio na każdej z nich, oznaczając w ten sposób, że są one uszyte.

Premie kart Projektów – Niektóre karty Projektów posiadają premie przedstawione na karcie tuż pod wymaganymi Materiałami. Gracz otrzymuje te premie (i umieszcza je na Planszy Gracza) tylko w momencie, gdy są one częścią wystawionej na pokaz Kolekcji. Na kartach występują następujące premie: 1 żeton Jakości lub 1 żeton Trendów . Niektóre karty posiadają symbol , który oznacza, że dana karta Projektu przynosi większe zyski; cena jej sprzedaży w stosunku do ceny wykorzystanych Materiałów jest o 2 wyższa od pozostałych kart.

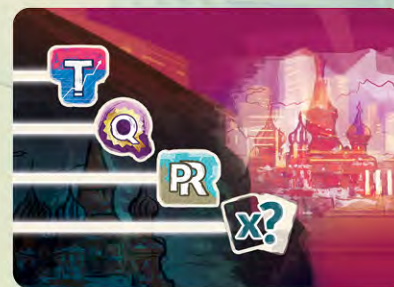
Dodatkowo Gracz otrzymuje 1 żeton Trendów , za każdy Projekt z Typem Ubrania, w którym specjalizuje się jego firma i który włączył do Kolekcji wystawianej na danych Pokazach Mody. Gracz otrzymuje żeton Trendów w momencie, gdy włączy pasującą kartę Projektu do wystawionej Kolekcji i umieszcza ten żeton na swojej Planszy Gracza. W niektórych przypadkach jest możliwe, że pojedyncza karta Projektu wygeneruje 2 żetony Trendów, gdy pasuje ona Typem Ubrania oraz posiada premię przedstawiającą .

3. Faza Nagród

Podczas fazy Nagród, gracze wygrywają Nagrody (w formie żetonów Prestiżu) w (jednej lub kilku) ocenianych Kategoriach na każdym z Pokazów Mody wskazanym przez pole toru Kalendarza ze znacznikiem Kalendarza.

Nagrody przyznawane są w czterech Kategoriach:

- ◆ Trendy – największa liczba żetonów Trendów.
- ◆ Jakość – największa liczba żetonów Jakości.
- ◆ Public Relations – największa liczba żetonów Public Relations.
- ◆ Wielkość Kolekcji – największa liczba kart Projektów zawartych w wystawionej Kolekcji.



Kafelki Pokazów Mody przedstawiają wszystkie 4 Kategorie w formie listy, a na każdym z nich lista ta ma inną kolejność Kategorii. Kafelki Ostatniego Kwartału są wyjątkiem i przedstawiają jedynie 2 Kategorie.

Waga danej Kategorii w Pokazie Mody jest tym wyższa, im wyżej na liście znajduje się jej symbol.

W zależności od rozgrywanej rundy rozpatrywana i oceniana będzie różna liczba Kategorii na różnej liczbie Pokazów Mody (wskazanych przez pole toru Kalendarza):

- ◆ W rundzie III rozpatrywane są wszystkie 4 Kategorie, na 1 Pokazie Mody,
- ◆ W rundzie VI rozpatrywane są 3 górne Kategorie, na każdym z 2 Pokazów Mody,
- ◆ W rundzie IX rozpatrywane są 2 górne Kategorie, na każdym z 3 Pokazów Mody,
- ◆ W rundzie XII rozpatrywana jest 1 górna Kategoria, na każdym z 4 Pokazów Mody.

Uwaga: Niektóre zdolności pozwalają graczowi zmienić Styl jednej z kart Projektów. Gracz musi podjąć decyzję o zmianie w momencie wystawiania Kolekcji, umieszczając odpowiedni żeton Stylu lub Przystosowania Stylu na jednej z uszytych kart Projektów, zakrywając nadrukowany symbol i włączając tę kartę do Kolekcji. Żeton Przystosowania Stylu automatycznie zmienia Styl na ten, odpowiadający wystawianej Kolekcji, oznacza to więc, że Projekt z tym żetonem może być włączony do dowolnej Kolekcji.



Runda Wystaw

Kategorie Nagród

Oprócz włączania dużej liczby kart Projektów do swojej wystawianej Kolekcji, istnieją trzy typy żetonów, które gracze powinni zbierać, aby zdobyć Prestiż podczas fazy Nagród: Jakość, Trendy oraz Public Relations.

Wszystkie żetony zdobyte do czasu rozpoczęcia tej fazy, są brane pod uwagę podczas każdego Pokazu Mody w danej rundzie Wystaw. Jednakże, jeżeli żeton jest przedstawiony na karcie Projektu lub został uzyskany dzięki karcie Projektu pasującej Typem Ubrania do specjalizacji danej firmy, jest on brany pod uwagę tylko w przypadku, gdy Projekt ten jest częścią wystawianej Kolekcji.

Istnieją różne sposoby zdobywania żetonów i przedstawione one zostały poniżej.

JAKOŚĆ MATERIAŁÓW W KOLEKCJI



Żetony Jakości można zdobyć:

- ◆ Kupując Materiały w Lokacjach nr 6, nr 7 oraz nr 8.
- ◆ Dodając do Kolekcji karty Projektów z premią Jakości.
- ◆ Aktywując efekty zdolności różnych kart (Kontrakty, Budynki i Pracownicy).
- ◆ Otrzymując je z Lokacji nr 9.

Uwaga: Żetony Jakości pozyskane w trakcie rund Pracy są uwzględniane podczas wszystkich Pokazów Mody w danej rundzie Wystaw, niezależnie od tego, czy zakupione Materiały podczas aktualnego Kwartału zostały wykorzystane do uszycia Projektów w wystawianej Kolekcji.

POZYCJA KOLEKCJI W AKTUALNYCH TRENDACH



Żetony Trendów można zdobyć:

- ◆ Dodając do Kolekcji karty Projektów z premią Trendów.
- ◆ Dodając do Kolekcji karty Projektów, pasujące Typem Ubrania do żetonu na Planszy Gracza.
- ◆ Aktywując efekty zdolności różnych kart (Kontrakty, Budynki i Pracownicy).
- ◆ Otrzymując je z Lokacji nr 9.

SKUTECZNA PREZENTACJA W MEDIACH



Żetony Public Relations można zdobyć:

- ◆ Aktywując efekty zdolności różnych kart (Kontrakty, Budynki i Pracownicy).
- ◆ Otrzymując je z Lokacji nr 9.

Ilość żetonów Prestiżu (👤) zdobywanych za każdą ocenianą Kategorię (od góry na dół), za 1. i 2. miejsce, zależy od jej wagi oraz liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Wypisano je poniżej oraz na karcie pomocy.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA:

- ◆ Pierwsza Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤.
- ◆ Druga Kategoria: jedynie 1. miejsce otrzymuje 👤👤👤.
- ◆ Trzecia Kategoria: jedynie 1. miejsce otrzymuje 👤👤.
- ◆ Czwarta Kategoria: jedynie 1. miejsce otrzymuje 👤.

ROZGRYWKA 3-OSOBOWA:

- ◆ Pierwsza Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤👤.
- ◆ Druga Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤.
- ◆ Trzecia Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤.
- ◆ Czwarta Kategoria: jedynie 1. miejsce otrzymuje 👤.

ROZGRYWKA 4-OSOBOWA:

- ◆ Pierwsza Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤👤.
- ◆ Druga Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤👤.
- ◆ Trzecia Kategoria: 1. miejsce otrzymuje 👤👤, natomiast 2. miejsce otrzymuje 👤.
- ◆ Czwarta Kategoria: jedynie 1. miejsce otrzymuje 👤.

Symbol 👤 **zawsze wskazuje na żeton Prestiżu o wartości 1.**

W dowolnym momencie gracze mogą wymieniać żetony Prestiżu na inne nominały, tak długo jak zachowają ich sumaryczną wartość.

Aby gracz został oceniony podczas rozpatrywania danej Kategorii, musi mieć wystawioną Kolekcję zawierającą przynajmniej jeden Projekt oraz posiadać przynajmniej jeden żeton brany pod uwagę w tej Kategorii (poza kategorią Wielkość Kolekcji, która nie wymaga żetonów).

Przykład: W grze 2-osobowej, podczas rundy Wystaw, pierwszą Kategorią jest Jakość. Matt posiada 3 żetony Jakości, a Anna nie posiada żadnego. Zwycięzcą w tej Kategorii jest więc Matt (otrzymuje on 👤👤👤). Anna nie jest w ogóle brana pod uwagę w ocenie tej Kategorii i nie otrzymuje w niej żadnych 👤.

REMISY

Remis dwóch graczy na 1. miejscu sprawia, że obaj remisujący otrzymują żetony Prestiżu za 2. miejsce, a gracz z 2. miejsca, spada na kolejną pozycję, więc nie otrzymuje żetonów Prestiżu.

Jeżeli więcej niż dwóch graczy remisuje na 1. miejscu, żaden z nich nie otrzymuje żetonów Prestiżu.

Również w przypadku, gdy dwóch i więcej graczy remisuje na 2. miejscu, żaden z nich nie otrzymuje żetonów Prestiżu.

Runda Wystaw

4. Faza Sprzedaży

ROZPATRYWANIE KAFELKÓW POKAZÓW MODY

Gracze zawsze rywalizują o 1. miejsce (oraz tam gdzie jest to wskazane, również o 2. miejsce) w każdej ocenianej Kategorii na Pokazie/Pokazach Mody wskazanych przez pole toru Kalendarza ze znacznikiem Kalendarza. Gracze powinni kolejno (zaczynając od góry) sprawdzać każdą z Kategorii jedna po drugiej, pamiętając, że waga danej Kategorii w danym Pokazie Mody jest tym wyższa, im wyżej na liście znajduje się jej symbol.

Runda III

Rozpatrywany jest tylko **jeden** Pokaz Mody, w którym oceniane są wszystkie 4 Kategorie. Każdy z graczy wystawia jedną Kolekcję, która będzie podlegać ocenie oraz wykorzystuje wszystkie zgromadzone żetony ,  oraz .

Runda VI

Rozpatrywane są w niej **dwa** Pokazy Mody, na każdym z nich oceniane są 3 Kategorie – trzy górne Kategorie każdego kafelka. Ostatnia Kategoria każdego kafelka jest pomijana. Każdy z graczy nadal wystawia tylko jedną Kolekcję, która będzie podlegać ocenie i wykorzystuje wszystkie zgromadzone żetony ,  oraz , jednak tym razem na **obydwu** Pokazach Mody.

Na przykład: Gdy Jakość  jest oceniana na obu Pokazach Mody, gracze na obu liczą wszystkie swoje żetony Jakości i zajmą to samo miejsce w obu tych Kategoriach. Jednak z uwagi na inne miejsce tej Kategorii w Pokazach, zdobędą za nie różną liczbę żetonów Prestiżu .

Runda IX

Rozpatrywane są w niej **trzy** Pokazy Mody, na każdym z nich oceniane są 2 Kategorie – dwie górne Kategorie każdego kafelka. Dwie ostatnie Kategorie każdego kafelka są pomijane. Tak jak w poprzedniej rundzie Wystaw, każdy z graczy wciąż wystawia tylko jedną Kolekcję i wykorzystuje wszystkie zgromadzone żetony do wszystkich 3 Pokazów Mody.

Runda XII

Rozpatrywane są w niej **cztery** Pokazy Mody, na każdym z nich jest oceniana tylko 1 Kategoria – górna Kategoria każdego kafelka. Tak jak w poprzednich rundach Wystaw, pomijane są dolne Kategorie (używane są tylko w przypadku, gdy któryś z graczy zatrudnia „Dziennikarza”), a każdy z graczy wciąż wystawia tylko jedną Kolekcję i wykorzystuje wszystkie zgromadzone żetony do wszystkich 4 Pokazów Mody.

Uwaga 1: Gracze przechowują wszystkie uzyskane żetony Prestiżu obok swojej Planszy Gracza.

Uwaga 2: Wszystkie Pokazy Mody wraz ze swoimi Kategoriami, są widoczne od samego początku gry, warto więc zwrócić uwagę na to, które z nich posiadają najwyższą wagę w poszczególnych Kwartalach. Może to znacząco pomóc w planowaniu długofalowej strategii, już od pierwszych ruchów (przykładowo, by starać się zatrudnić najpotrzebniejszych Pracowników, czy zdobyć najcenniejsze Projekty).

Po tym, gdy gracze zdobędą już Prestiż za wszystkie Kategorie oceniane w Pokazach Mody danego miesiąca (rundy), czas aby sprzedali wystawione w Kolekcji Projekty. Odbywa się to w 3 krokach:

1. EFEKT PRESTIŻU

Każdy gracz otrzymuje dodatkową Gotówkę za zdobyty Prestiż. Gracz otrzymuje ilość Gotówki równą liczbie kart Projektów w wystawionej Kolekcji pomnożonej przez liczbę pozyskanych żetonów Prestiżu.

Na przykład: Jeżeli gracz wystawił Kolekcję zawierającą 2 karty Projektu i otrzymał 4 Prestiżu, otrzymuje 8 .

2. SPRZEDAŻ KOLEKCJI

Ponadto każdy gracz otrzymuje Gotówkę przedstawioną w lewym dolnym rogu wszystkich kart Projektów wystawionych w Kolekcji podczas Pokazów Mody w tej rundzie. Następnie odrzuca te karty na stos kart odrzuconych, a Materiały użyte do ich uszycia zwraca do zasobów wspólnych.

3. ODRZUCENIE ŻETONÓW

Każdy gracz odrzuca do zasobów wspólnych, wszystkie żetony Trendów , Jakości  oraz Public Relations  ze swojej Planszy Gracza.

Są one wykorzystywane jedynie w rundzie Wystaw, w Kwartale podczas którego zostały zdobyte.

Przykład rozpatrzenia drugiej Rundy Wystaw



OTRZYMANY PRESTIŻ

Za 1. miejsce

Za 2. miejsce

(4, 2)	2 dla *
(3, 1)	3 dla , 1 dla
(2, 1)	2 dla , 0 dla
(4, 2)	4 dla , 2 dla
(3, 1)	3 dla , 0 dla
(2, 1)	2 dla

* Remis na 1. miejscu

** Remis na 2. miejscu

*** Jedyny gracz nagrodzony Prestiżem

1. Faza Wymiany Prestiżu

Każdy gracz odrzuca wszystkie posiadane , zdobyte podczas poprzedniej rundy Wystaw (1), aby otrzymać Punkty Zwycięstwa. Matt (Niebieski) odrzuca 5 i otrzymuje 10 PZ, Anna (Różowy) odrzuca 6 i otrzymuje 12 PZ, a Greg (Pomarańczowy) odrzuca 3 i otrzymuje 6 PZ (w grze 3-osobowej każdy 1 wymieniany jest na 2 PZ – więcej na str. 14). Wszyscy gracze przesuwają swoje znaczniki PZ o uzyskaną wartość na torze PZ.

2. Faza Pokazów

Gracze wybierają, które karty Projektu wystawią w zbliżających się Pokazach Mody. Robią to zgodnie z kolejnością tury. Anna (Różowy) wybiera 2 ze swoich Projektów – oba są w Stylu , a Anna posiada wszystkie Materiały wymagane do ich uszycia. Jeden z wybranych Projektów ma Typ Ubrania, w którym specjalizuje się firma Anny , otrzymuje więc ona 1 (2).

Matt (Niebieski) posiada 3 gotowe do uszycia karty Projektów, jednak każdy z nich ma inny Styl. Wybiera więc kartę z do swojej Kolekcji. Dodatkowo, korzystając z „Wielkiego Biura Projektowego” (pozwalającej mu zmienić Styl na , decyduje się położyć znacznik na kolejnym Projekcie (3) i dodaje jego kartę do Kolekcji. Matt otrzymuje dodatkowy żeton za jedną ze swoich kart Projektu (4) i żeton ze swojej karty „Modelki” (5).

Greg (Pomarańczowy) posiada 2 karty Projektów w tym samym Stylu, jednak nie posiada wymaganych Materiałów, aby uszyć drugi z nich (6). Wybiera więc tylko jeden Projekt na Pokazy Mody.

3. Faza Nagród

Gracze wystawiają swoje Kolekcje podczas obu Pokazów Mody. Jako, że jest to druga runda Wystaw, jedynie 3 Kategorie każdego z tych Pokazów Mody będą oceniane (7).

Anna (Różowy) oraz Matt (Niebieski) remisują na 1. miejscu w Wielkości Kolekcji, tak więc oboje otrzymują 2 za 2. miejsce. Greg w takim razie zajmuje 3. miejsce i nie otrzymuje żadnych .

Greg (Pomarańczowy) posiada najwięcej żetonów otrzymuje więc 3 w Londynie i 4 w Moskwie. Matt jest drugi, otrzymuje więc 1 w Londynie i 2 w Moskwie.

Matt (Niebieski) posiada najwięcej żetonów otrzymuje więc 2 w Londynie i 3 w Moskwie. Anna (Różowy) i Greg (Pomarańczowy) remisują w posiadanej liczbie , nie otrzymują więc żadnych .

Matt (Niebieski) posiada najwięcej żetonów , zdobywa więc 2 w Moskwie.

4. Faza Sprzedaży

1) Efekt Prestiżu

Anna (Różowy) otrzymuje 4 (mnoży 2 przez 2 Projekty w Kolekcji).

Matt (Niebieski) otrzymuje 24 (mnoży 12 przez 2 Projekty w Kolekcji).

Greg (Pomarańczowy) otrzymuje 7 (mnoży 7 przez 1 Projekt w Kolekcji).

2) Sprzedaż Kolekcji

Anna (Różowy) otrzymuje 41 za Projekty w swojej Kolekcji.

Matt (Niebieski) otrzymuje 45 za Projekty w swojej Kolekcji.

Greg (Pomarańczowy) otrzymuje 17 za Projekty w swojej Kolekcji.

3) Odrzucenie żetonów

Wszyscy gracze odrzucają do zasobów wspólnych wszystkie posiadane żetony , oraz . Zatrzymują uzyskane w tej rundzie , aż do fazy Wymiany Prestiżu następnej rundy Wystaw.

5. Faza Utrzymania

Tak samo jak w fazach Utrzymania rund Pracy, gracze mogą aktywować zdolności kart powiązanych z tą fazą, a następnie muszą opłacić swoje koszty Utrzymania.

Następnie muszą spłacić swoje Kredyty i/lub Pożyczki, wydając wskazaną na nich ilość Gotówki. Jeżeli gracz nie jest w stanie ich spłacić, musi zaciągnąć nowe Pożyczki, aby spłacić te obecnie posiadane. W momencie dobrania takiej Pożyczki gracz otrzymuje 18  zamiast standardowych 20  – natychmiast spłaca Odsetki nowo dobranej karty Pożyczki, gdyż koszt jej Utrzymania jest rozpatrywany w rundzie, w której została przyznana, czyli w bieżącej fazie Utrzymania. Pożyczki uzyskane podczas rundy Wystaw muszą zostać spłacone w czasie następnej rundy Wystaw. Gdy długi zostaną już spłacone, gracze przesuwają swoje znaczniki Utrzymania na aktualną wartość.

Na koniec fazy Utrzymania rundy Wystaw, każdy gracz odwraca swoje karty Kontraktów uzyskane w bieżącym Kwartale na drugą stronę (od teraz będą mieć słabszą zdolność) oraz odrzucają Kontrakty już odwrócone w poprzednim Kwartale.

Następnie należy przesunąć znacznik Kalendarza o jedno pole (za wyjątkiem ostatniej rundy).

Przykład rozpatrywania fazy Utrzymania podczas rundy Wystaw

Faza Utrzymania wygląda podobnie do tej, która ma miejsce na koniec rundy Pracy. Jedyną różnicą jest konieczność spłacenia wszystkich Kredytów i Pożyczek. Matt (Niebieski) używa zdolności swojej „Doświadczonej Księgowej”, aby otrzymać 7 . Następnie płaci swój koszt Utrzymania wynoszący 11  oraz spłaca swoją Pożyczkę wydając 28 . Po tym może odrzucić kartę Pożyczki i przesunąć swoje znaczniki Utrzymania z „-11” na „-9” (znacznik  przesuwany na pole „-9”, a znacznik  zdejmując z toru Utrzymania i odkładając obok swojej Planszy Gracza.



Ostatni Kwartał (Rundy X-XII)

Gdy zakończy się runda Wystaw (IX), gracze przechodzą do rozegrania ostatniego Kwartału, podczas którego będą musieli zmaksymalizować swoje zarobki, aby otrzymać jak najwięcej Gotówki.

Weźcie wszystkie karty Ostatnich Kontraktów, Budynków i Pracowników (oznaczone na rewersie symbolem Ostatniego Kwartału), które odłożyliście na bok podczas przygotowania gry. Następnie potasujcie osobno każdą z talii i połóżcie je na odpowiadających im Lokacjach nr 2, nr 3 i nr 4. Każdą talię połóżcie awersem do góry.

Teraz gracze przechodzą do następnej rundy Pracy. Pracowników Ostatniego Kwartału nie można wyszkolić, Budynków Ostatniego Kwartału nie można ulepszyć, a Kontrakty Ostatniego Kwartału nie zmieniają się. Następna runda Wystawy jest ostatnią rundą gry, po rozpatrzeniu której należy przejść do **Punktacji Finałowej** (patrz s. 20).

Przejrzysta rozgrywka i jawne informacje

Podczas gry w Prêt-à-Porter nie można ukrywać żadnych informacji.

Gracz może w dowolnym momencie zapytać swoich współgraczy na przykład o ilość posiadanej Gotówki, czy liczbę żetonów Trendów, które w danym momencie mogą maksymalnie uzyskać. Gracze powinni odpowiadać zgodnie z obecnym stanem ich obszaru gry, mówiąc ile maksymalnie żetonów mogą zdobyć, uwzględniając premie ze swoich Projektów, zdolności swoich kart oraz Typ Ubrania odpowiadający ich specjalizacji.

Jednak, co oczywiste, gracz nie ma obowiązku zdradzania swoich planów, czyli na przykład informować pozostałych graczy, czy zamierza użyć Lokacji nr 9 (Przygotowania na ostatnią chwilę), albo co zamierza z niej wybrać (jeżeli ma już w niej swój Pion Akcji).

Aby zachować przejrzystość rozgrywki zalecamy, aby na kartach zapewniających dane żetony gracze od razu je na nich kładli. Na przykład: można położyć żetony Trendów na Projektach, których Typ Ubrania pokrywa się ze specjalizacją gracza. Przełożenie żetonów z tych kart na Planszę Gracza powinno odbyć się w fazie Pokazów, gdy gracze zdecydują się wystawić je w swojej Kolekcji na Pokazach Mody.

Dzięki przejrzystemu operowaniu żetonami łatwiej graczom będzie pozyskać informację, czy mają szansę rywalizować w danych Kategorjach, dzięki czemu rozgrywka jest płynniejsza, a gracze nie muszą frustrować się przeliczaniem tych wartości w myślach.

Punktacja Finałowa

PUNKTACJA FINAŁOWA

Pod koniec ostatniej rundy (XII), zanim gracze przeliczą swoją Gotówkę oraz Punkty Zwycięstwa, **odbywa się jeszcze jedna finałowa faza Wymiany Prestiżu**. Oznacza to, że żetony Prestiżu zdobyte podczas ostatnich Wystaw powinny zostać przeliczone na Punkty Zwycięstwa zgodnie ze standardowym przelicznikiem (zależnym od liczby graczy).

Jeżeli dowolny gracz wciąż posiada Pożyczki, których nie może spłacić, to jego firma bankrutuje, a gracz odpada z rozgrywki i nie bierze udziału w Punktacji Finałowej.

Następnie każdy, nie będący bankrutem gracz podlicza swoją Punktację Finałową, sumując posiadaną Gotówkę i Punkty Zwycięstwa: Gracz z najwyższą łączną wartością stworzył najlepiej prosperującą firmę i wygrywa grę!

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który posiada więcej PZ na torze Punktów Zwycięstwa – jego firma jest najbardziej prestiżowa!

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJE: Kwanchai Moriya, Mateusz Kopacz, Maciej Janik

PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

KIEROWNIK PRODUKCJI: Grzegorz Polewka

KIEROWNIK PROJEKTU: Rafał Szyma

INSTRUKCJA: Matt Dembek, Vincent Salzillo, Grzegorz Polewka, Yves Tourigny

WERSJA POLSKA: Matt Dembek, Joanna Kijanka, Robert Deninis, Bartosz Makswiej



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. św. Urbana 15,

44-100 Gliwice

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Kirdy, Joanna, Ben, Tony, Luke, Robert, Asia – serdecznie dziękujemy wam za waszą pomoc przy tworzeniu tej instrukcji.

Wariant Zaawansowany

W tym wariantcie kolejność graczy zależy od ich osiągnięć w trakcie rozgrywki.

Podczas przygotowania do gry, połóżcie obok planszy kafelek Kolejności, a każdemu graczowi dajcie odpowiadający mu kolorem znacznik Kolejności. Żeton Pierwszego Gracza odłóżcie do pudełka – nie będzie używany w tym wariantcie. Gracze będą rozgrywali swoje tury (umieszczali Piony Akcji, aktywowali efekty kart itp.) zgodnie z położeniem swoich znaczników na kafelku Kolejności.

W rundzie I gracze wykładają swoje znaczniki zgodnie z Kolejnością ustaloną podczas przygotowania do gry (pierwszy gracz kładzie swój znacznik na polu oznaczonym „1”, drugi na polu oznaczonym „2” itd.).

W rundzie II kolejność graczy ulega odwróceniu, czyli pierwszy gracz staje się ostatnim, drugi przedostatnim itd. Zaktualizujcie położenie znaczników na kafelku Kolejności.

W rundach Wystaw: III, VI, XI i XII kolejność nie ulega zmianie (tak samo jak w wariantcie podstawowym).

W rundach: IV, VII i X (pierwszych rundach Pracy po Wystawach), kolejność graczy zależy od ich osiągnięć na Pokazach Mody. Gracz z najniższym wynikiem wyliczonym przez zsumowanie Punktów Zwycięstwa i Gotówki, zostaje Pierwszym Graczem. Pozostali gracze będą wykonywać swoje tury zgodnie z osiągniętym wynikiem, a więc gracz z najwyższym wynikiem będzie ostatnim graczem.

W przypadku remisu zmieńcie kolejność remisujących graczy. Pamiętajcie o aktualizacji miejsca znaczników na kafelku Kolejności.

W rundach: V, VIII i XI (drugich rundach Pracy po Wystawach) kolejność graczy ponownie ulega odwróceniu, czyli pierwszy gracz staje się ostatnim, drugi przedostatnim itd. Zaktualizujcie miejsca znaczników na kafelku Kolejności.

Uwaga: Podczas rund Wystaw kolejność tury nie zmienia się.

Przykład ustalania kolejności w wariantcie zaawansowanym

Jest początek rundy VII. Gracze sumują swoją Gotówkę oraz PZ.

Anna (Różowy) uzyskuje wynik 35. Będzie więc pierwszym graczem.

Greg (Pomarańczowy) uzyskuje wynik 48, będzie więc drugim graczem.

Matt (Niebieski) uzyskuje wynik 70, będzie więc trzecim graczem.

Na początku rundy VIII kolejność zostanie odwrócona. Anna (Różowy) zostanie trzecim graczem, Greg (Pomarańczowy) wciąż będzie drugim graczem, a Matt (Niebieski) stanie się pierwszym graczem.

W rundzie IX kolejność nie zmienia się, ponieważ jest to runda Wystaw.