

NOWOCZESNE ZARZĄDZANIE

SCENARIUSZ

Bank

Każdy gracz posiada mobilną aplikację bankową, dzięki której raz w każdej rundzie Pracy może rozpatrzyć Lokację nr 1 (Bank) bez użycia pionu Akcji.

Home office

Gracze mogą zatrudniać Pracowników nawet wtedy, gdy nie posiadają dla nich miejsc do pracy (Budynek). Pracownicy bez miejsca do pracy są uważani za pracujących zdalnie z domu i dopóki pracują w tym trybie, **nie ma możliwości wykszolenia ich**. W dowolnym momencie gry mogą zostać przemieszczeni na wolne miejsce Budynku.



Renoma zwycięzcy

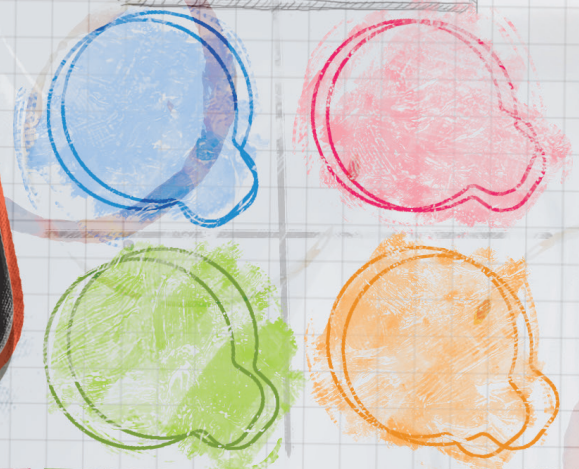
Po pierwszej, drugiej i trzeciej rundzie Wystaw gracze porównują ilość Prestiżu zdobytego w danej rundzie. Gracz, który zdobył go najwięcej, kładzie 2 PR na pole PR w swoim kolorze (w prawym dolnym rogu karty tego scenariusza). Zgromadzone na tym polu żetony PR są liczone podczas przyznawania Nagród w Kategorii Public Relations w ostatniej rundzie Wystaw.

Kontrola jakości

Na karcie tego scenariusza dostępna jest nowa Lokacja nr 10: „Kontrola Jakości”. W efekcie rozpatrzenia tej Lokacji gracz kładzie 1 Q na pole Q w swoim kolorze („Stała Jakość” w prawym dolnym rogu karty scenariusza). Zgromadzone na tym polu żetony Q nigdy nie są odrzucane i stale są liczone podczas przyznawania Nagród w Kategorii Jakość w każdej rundzie Wystaw.



STAŁA JAKOŚĆ



MOŻECIE GRAĆ STOSUJĄC ZASADY OBU TYCH MODUŁÓW JEDNOCZEŚNIE, LUB TYLKO JEDNEGO Z NICH.

SZUM MEDIALNY

Przed tobą miesiące ciężkiej pracy w oczekiwaniu na rozkoszny moment skąpania się w świetle reflektorów. Musisz wypromować swoje innowacyjne projekty, a następnie wyszyc na ich podstawie gotowe kreacje. Zespół odpowiedzialny za media społecznościowe będzie całować twoje stopy, jeżeli dasz mu dostęp do materiałów, nad którymi pracujesz. Musisz stworzyć wokół siebie dużo szumu, a najlepszym sposobem będzie pokazać ludziom coś, czego będą z radością wyczekiwać!

STYLE KOLEKCJI (maksymalnie 1 na gracza)



KATEGORIE (dowolna liczba na gracza)



Pod koniec rund Pracy: IV, VII i X, każdy gracz, zgodnie z kolejnością tury, **może** zapowiedzieć:

- w jakim Stylu wystawi swoją Kolekcję (kładąc 1 z zasobów wspólnych na jednym z pól w swoim kolorze w tabeli Style Kolekcji),
- w której Kategorii/Kategoriach zajmie 1. miejsce (kładąc 1 z zasobów wspólnych na jednym lub kilku polach w swoim kolorze w tabeli Kategorii).

Pod koniec każdej rundy Wystaw, każdy gracz:

- otrzymuje 2 lub 1 (do użycia w następnej rundzie Wystaw) za każdą spełnioną zapowiedź (gdy posiada na właściwym Stylu i/lub na Kategorii, w której zajął 1. miejsce),
 - traci PZ za każdą niespełnioną zapowiedź (gdy posiada na niewłaściwym Stylu i/lub na Kategorii, w której nie zajął 1. miejsca):
 - w grze dwuosobowej: 2 PZ
 - w grze trzyosobowej: 3 PZ
 - w grze czterosobowej: 4 PZ
- Następnie odrzućcie wszystkie z karty scenariusza.

GRA O WIELKIE STAWKI

Skoczyłeś na głęboką wodę wprost do wielkiego świata mody. Teraz, aby pozostać rozpoznawalnym, po raz kolejny musisz ponieść ryzyko i zrobić coś naprawdę dużego. Inaczej prawdopodobnie zatoniesz w zalewie innych świeżynek. W późniejszym okresie twoje ryzyko zaprocentuje, gdy wszystkie młode talenty będą pchać się do twojej firmy drzwiami i oknami, próbując dodać swoje nazwisko do kolekcji twojej firmy i wzbogacić ją swoimi pomysłami. Jednak nie będzie to koniec twoich zmagania, wciąż będziesz musiał walczyć o utrzymanie swojej pozycji na rynku!

MARKA, Z KTÓRĄ TRZEBA SIĘ LICZYĆ

Kiedy rozpatrujecie krok Efektu Prestiżu podczas fazy Sprzedaży pierwszej rundy Wystaw (III), każdy gracz dodatkowo otrzymuje ilość Gotówki równą ilości pozyskanego Prestiżu.

POZYSKUJĄC NOWE TALENTY

Kiedy rozpatrujecie fazę Nagród podczas drugiej rundy Wystaw (VI), każdy gracz może wziąć 1 kartę Pracownika ze stosu kart odrzuconych, za każdą Kategorię, w której zajął 1. miejsce (wybierajcie ich zgodnie z kolejnością tury; wciąż musicie zapewnić dla nich miejsce do pracy).

UTRZYMANIE POPULARNOŚCI MARKI


Kiedy rozpatrujecie fazę Nagród podczas trzeciej rundy Wystaw (IX), każdy gracz otrzymuje 1 dodatkowy za każdą Kategorię, w której zajął 1. miejsce.

Tydzień mody w Essen

Podczas gry z „Tygodniem mody w Essen” zastosuj się do poniższych zmian w regułach:


SPADEK JAKOŚCI

Od jakiegoś czasu dochodzą do Ciebie niepokojące wieści o spadającej jakości materiałów zamawianych od zagranicznego dostawcy.

Podczas każdej fazy Akcji:
Nie otrzymujesz żadnych , gdy korzystasz z Lokacji nr 7 (Magazyn).

ŁAKNAĆ UNIKALNOŚCI



W tym biznesie nie ma miejsca na kogokolwiek, kto mógłby otrzymać podobną krytykę do innych. Musisz wymyślić tak charakterystyczne stroje, aby nikt nie był w stanie ich porównywać do jakichkolwiek innych.

Podczas każdej fazy Nagród:
W przypadku remisu pomiędzy graczami (w dowolnej Kategorii), żaden z nich nie otrzymuje żadnego .


PONADCZASOWE WZORY

To twój popisowy wzór, który nigdy nie wyjdzie z mody! Twój fani zawsze wyczekują jego przeróbki w najnowszej kolekcji.

W III, VI, IX rundzie, podczas Sprzedaży Kolekcji:

Tuż po otrzymaniu Gotówki za Sprzedaż Projektów, możesz zachować 1 kartę Projektu z wystawianej Kolekcji (wciąż odrzucając leżące na niej znaczniki Materiałów). Staje się ona **Ponadczasowym Projektem** na czas następnego Wystaw - położy na niej  oraz 2  (podczas każdej Sprzedaży Kolekcji możesz wybrać inny Ponadczasowy Projekt).

W VI, IX i XII rundzie, podczas fazy Pokazów:

Jeżeli twoja Kolekcja jest w takim samym Stylu, co **Ponadczasowy Projekt**, otrzymujesz leżące na nim 2 , kładąc je obok swojej planszy. W przeciwnym wypadku odrzuć je do zasobów wspólnych.

