

PRÊT-À-PORTER

REGUŁY GRY

GRA EKONOMICZNA DLA 2-4 GRACZY

CEL GRY

Każdy z graczy wciela się w rolę właściciela firmy z branży odzieżowej. Jego celem jest zdobycie jak największego majątku. Gracze zatrudniają pracowników, poszerzają infrastrukturę oraz szyją kolekcje odzieży, które wystawiają na pokazach mody w największych miastach całego świata.

Po upływie 12 rund, które reprezentują upływ jednego roku, gracze sprawdzają, który z nich zgromadził w tym czasie największy majątek i tym samym zwyciężył grę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



24 karty Budynków



24 karty Pracowników



24 karty Kontraktów



50 kart Projektów



10 kart Pokazów



10 kart Typów Projektu



60 znaczników Surowców (w sześciu różnych kolorach)



29 znaczników Jakości



14 znaczników Trendów



12 znaczników Public Relations



35 znaczników Gwiazdek



36 banknotów o nominale 1 tys



12 banknotów o nominale 5 tys



36 banknotów o nominale 10 tys



24 banknotów o nominale 50 tys



10 znaczników kosztów utrzymania



15 Pionków Akcji



5 Plansz Gracza



1 znacznik pierwszego gracza



1 znacznik kalendarza



Plansza

Instrukcja

Uwaga! Ilość komponentów w grze przewidziana jest dla 5 graczy – wariant reguł dla 5 graczy zostanie udostępniony na stronie internetowej wydawcy.

PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

OPIS PLANSZY



- A) Miejsca na Pionki Akcji
- B) Pole Przygotowań
- C) Pole Kontraktów
- D) Miejsce na talię Kontraktów
- E) Pole Pracowników
- F) Miejsce na talię Pracowników
- G) Pole Budynków
- H) Miejsce na talię Budynków
- I) Pole Projektantów
- J) Miejsce na talię Projektów
- K) Pole kalendarza
- L) Pole Producenta lokalnego
- M) Pole Hurtowni
- N) Pole Importu
- O) Pole Banku
- P) Tabela profitów w grze na 2, 3 i 4 graczy

REWERS:

- F) Reguła Pracownika wyszkolonego

OPIS KARTY BUDYNKÓW



AWERS:

- A) Koszt zakupu Budynku
- B) Koszt Utrzymania Budynku
- C) Reguła Budynku
- D) Koszt rozbudowy Budynku
- E) Reguła Budynku rozbudowanego (podana tutaj, na awersie, tylko dla ułatwienia)

REWERS:

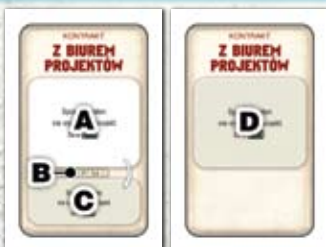
- F) Reguła Budynku rozbudowanego

OPIS KARTY PROJEKTU



- A) Dwa Surowce wymagane do wykonania Projektu – tutaj gracz będzie kładł zakupione w trakcie gry znaczniki Surowców o tych właśnie kolorach.
- B) Wartość Projektu
- C) Dodatkowy profit, jaki daje wykonany Projekt (dodatkowy żeton Jakości lub dodatkowy żeton Trendów; Uwaga: symbol banknotu nie daje żadnych profitów, zaznacza jedynie Projekty, które są bardziej opłacalne w stosunku kosztu Surowców do Wartości Projektu)
- D) Styl Projektu
- E) Typ Projektu

OPIS KARTY KONTRAKTÓW



przedłużonego

AWERS:

- A) Reguła Kontraktu
- B) Warunek przedłużenia Kontraktu na kolejny kwartał
- C) Reguła Kontraktu przedłużonego (podana tutaj, na awersie, tylko dla ułatwienia gry)

REWERS:

- D) Reguła Kontraktu

OPIS KARTY PRACOWNIKÓW



na awersie, tylko dla ułatwienia gry)

AWERS:

- A) Koszt zatrudnienia Pracownika (wynosi zawsze 0)
- B) Koszt Utrzymania Pracownika
- C) Reguła Pracownika
- D) Koszt wyszkolenia Pracownika
- E) Reguła Pracownika wyszkolonego (podana tutaj,

OPIS PLANSZY GRACZA



- A) Licznik aktualnych kosztów Utrzymania

- B) Miejsca na zatrudnionych Pracowników (tu przyłącza się karty Pracowników).

Nie zajęte przez karty Pracowników miejsca symbolizują pracowników niewykwalifikowanych o koszcie Utrzymania 1 tys. Zatrudnieni podczas rozgrywki Pracownicy zasłonią pola pracowników niewykwalifikowanych i odpowiednio zmienią koszt Utrzymania.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1) Gracze ustawiają **planszę** na środku stołu, tak by każdy z uczestników zabawy miał do niej wygodny dostęp.
- 2) Gracze ustawiają **znaczniki Surowców, Jakości, Trendów, Public Relations** oraz **Gwiazdek** obok planszy.
- 3) Każdy z graczy bierze komplet **3 Pionków Akcji** w swoim kolorze.
- 4) Każdy z graczy otrzymuje jedną **Planszę Gracza** reprezentującą jego przedsiębiorstwo. Kładzie na niej **znacznik kosztów utrzymania** w swoim kolorze (o wartości 1) na polu 3.
- 5) Z talii Budynków, Pracowników, Kontraktów oraz Pokazów należy odłożyć na bok karty, na rewersie których przedstawiono fragment kalendarza. Są to **karty finalne**, które do gry wejść jako ostatnie.
- 6) Gracze tasują **talie Budynków**, odkrywają trzy karty z tej talii i układają na planszy w polu Budynków. Pozostałe karty ustawia się w stosie na planszy w miejscu na talie Budynków.
- 7) Gracze tasują **talie Pracowników**, odkrywają trzy karty z tej talii i układają na planszy w polu Pracowników. Pozostałe karty ustawia się w stosie na planszy w miejscu na talie Pracowników.



PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

8) Gracze tasują **talie Kontraktów**, odkrywają trzy karty z tej talii i układają na planszy w polu Kontraktów. Pozostałe karty ustawia się w stosie na planszy w miejscu na talie Kontraktów.

9a) Gracze tasują **talie Projektów**, odkrywają cztery karty z tej talii i układają na planszy w polu Projektów.

9b) Każdy z graczy otrzymuje także po dwie losowe karty Projektów i kładzie je obrazkiem ku górze obok swojej Planszy Gracza. Jeśli któraś z wylosowanych tu kart posiada jakiś dodatkowy profit (dodatkowy znacznik Trendów, Jakości, czy ikona banknotów) lub jeśli obie wylosowane dla danego gracza karty posiadają ten sam Styl (Wieczorowy, Sportowy itp.) gracz musi je wtasować z powrotem i pociągnąć jeszcze raz, tak by obie karty miały różny Styl i by żadna z nich nie posiadała żadnego dodatkowego profitu.

9c) Pozostałe karty Projektów ustawia się w stosie na planszy w miejscu na talie Projektów rewersami do góry.

10a) Każdy z graczy otrzymuje **banknoty** o wartości 40 tys.

10b) Resztę banknotów kładzie obok planszy – będą one stanowiły **Bank** podczas gry.

11) Gracze tasują **talie Pokazów** i losowo układają karty Pokazów obok planszy awersami do góry w następujący sposób: najpierw jedna karta, która określa miasto pierwszych pokazów (w marcu), pod nią dwie kolejne karty, określające dwa miasta drugich pokazów (w czerwcu), poniżej kolejne trzy karty, określające miasta trzecich pokazów (we wrześniu). Poniżej kładzie się cztery finalne karty Pokazów (odłożone wcześniej na bok, w punkcie 5 przygotowań do gry), określające miasta czwartych pokazów (w grudniu).

12) Na polu **kalendarza** należy położyć znacznik kalendarza tak, by wskazywał rundę pierwszą, czyli Styczeń.

13) Każdy z graczy wybiera 1 **kartę Typu Projektu**. Gracze wybierają karty Typu w kolejności odwrotnej niż kolejność graczy w pierwszej rundzie (patrz: Rozpoczęcie gry).

14) Należy przygotować także miejsce na **stos kart użytych**.

ROZPOCZĘCIE GRY

Grę zaczyna najmłodszy gracz i otrzymuje on znacznik pierwszego gracza. Kolejność działań graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

W trakcie gry co rundę znacznik pierwszego gracza będzie przechodził na kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 12 rund, które reprezentują kolejne miesiące roku. Cztery z nich to miesiące wystawowe, osiem pozostałych to miesiące poświęcone przygotowaniom do wystaw. Przebieg faz jest różny dla miesiąca wystawowego oraz dla miesiąca przygotowań, dlatego został opisany w osobnych rozdziałach.

RUNDA 1 – STYCZEŃ (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 2 – LUTY (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 3 – MARZEC (MIESIĄC WYSTAWOWY)

RUNDA 4 – KWIECIEŃ (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 5 – MAJ (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 6 – CZERWIEC (MIESIĄC WYSTAWOWY)

RUNDA 7 – LIPIEC (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 8 – SIERPIEŃ (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 9 – WRZESIEŃ (MIESIĄC WYSTAWOWY)

RUNDA 10 – PAŹDZIERNIK (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 11 – LISTOPAD (MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ)

RUNDA 12 – GRUDZIEŃ (MIESIĄC WYSTAWOWY I ZAKOŃCZENIE GRY)

PRZEBIEG FAZ – MIESIĄC PRZYGOTOWAŃ

Każdy miesiąc przygotowań podzielony jest na cztery fazy:

- FAZA I - WYKONYWANIE AKCJI
- FAZA II - ROZPATRYWANIE AKCJI
- FAZA III – SZKOLENIA I ROZBUDOWA
- FAZA IV - UTRZYMANIE

UZUPEŁNIANIE PLANSZY

Na początku każdego miesiąca przygotowani gracze uzupełniają kartami pola Budynków, Pracowników, Kontraktów i Projektów, używając kart z wierzchu leżących na tych polach talii.

Jeśli zabraknie kart w talii Projektów, należy przetasować wszystkie karty Projektów ze stosu kart użytych i utworzyć z nich na nowo talię Projektów.

FAZA I - WYKONYWANIE AKCJI

W Fazie I gracze wystawiają na planszę swoje Pionki Akcji, rezerwując sobie w ten sposób możliwość dobierania kart (kupowania Budynków, zatrudniania Pracowników, zawierania Kontraktów lub pozyskiwania Projektów), kupowania Surowców, zaciągania kredytów itd.

Każdy z graczy dysponuje trzema Pionkami Akcji. Począwszy od pierwszego gracza, każdy z graczy ustawia jeden swój Pionek Akcji na jednym z pól na planszy w miejscach na Pionki Akcji. Gdy wszyscy ustawili po jednym swoim Pionku Akcji, procedurę powtarza się, tak, by każdy z graczy ustawił wszystkie swoje trzy Pionki Akcji na planszy.

***Przykład:** Wojtek ustawia swój pionek w polu Pracowników, następnie Krzysiek ustawia swój pionek w polu Hurtowni, Ania ustawia swój pionek w polu Projektantów. Rozpoczyna się druga kolejka ustawiania pionków - Wojtek ustawia swój pionek w Hurtowni, po nim Krzysiek na polu Importu, a następnie Ania w polu Kontraktów. Nadschodzi ostatnia kolejka rozmieszczania pionków – Wojtek ustawia swój pionek w polu Pracowników, Krzysiek w polu Kontraktów, a Ania w polu Producenta lokalnego. Faza Wykonywania Akcji została zakończona.*

IŁOŚĆ GRACZY A IŁOŚĆ DOSTĘPNYCH PÓL NA PIONKI AKCJI

Ilość miejsc na Pionki Akcji w każdym polu na planszy jest ograniczona i zależy od ilości graczy:



- w grze na 4 graczy dostępne są 3 miejsca na Pionki Akcji na każdym z pól planszy;

- w grze na 3 i 2 graczy dostępne są tylko 2 z 4 miejsc na Pionki Akcji na każdym z pól planszy.

INFRASTRUKTURA JEST PODWÓJNIE CENNA!

W trakcie gry będziesz rozwijał swoje przedsiębiorstwo poprzez budowanie kolejnych budynków. W ten sposób zwiększasz infrastrukturę przedsiębiorstwa. Lokacje nie tylko przyniosą ci określone możliwości (np. w Sklepie firmowym możesz sprzedawać produkty), lecz także wliczają się do majątku przedsiębiorstwa na koniec gry! Twoje budynki to część twojego majątku. Warto w nie inwestować!

FAZA II - ROZPATRYWANIE AKCJI

Gdy wszyscy gracze umieścili swoje Pionki Akcji na planszy, następuje faza Rozpatrywania Akcji. Każde pole na planszy opatrzone jest cyfrą. Oznacza ona kolejność Rozpatrywania Akcji:

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA AKCJI

- 1) **BANK.** Gracz może tutaj zaciągnąć kredyt (patrz: Kredyty).
- 2) **KONTRAKTY.** Gracz wybiera jedną z odkrytych kart Kontraktów, kładzie ją obok swojej Planszy Gracza – Kontrakt staje się aktywny. Karty Kontraktu pozostają w grze tylko do końca danego kwartału.
- 3) **PRACOWNICY.** Gracz wybiera jedną z odkrytych kart Pracowników, przyłącza ją do swojej Planszy Gracza w jednym z trzech miejsc na Pracowników, o ile miejsce to nie jest już zajęte – Pracownik staje się aktywny. Karty Pracowników pozostają w grze do końca rozgrywki, chyba że gracz zdecyduje się zwolnić danego Pracownika. Gracz może zwolnić Pracownika (odrzuć jego kartę) w dowolnym momencie, musi jednak zapłacić za to dwukrotny koszt Utrzymania tego Pracownika.
- 4) **BUDYNKI.** Gracz wybiera jedną z odkrytych kart Budyneków, opłaca koszt zakupu Budynku (banknoty trafiają do Banku) i kładzie ją obok swojej Planszy Gracza – Budynek staje się aktywny. Każda karta Budynku daje graczowi jedno dodatkowe miejsce na przyłączenie Pracownika. Karty Budyneków pozostają w grze do końca rozgrywki.
- 5) **PROJEKTANCI.** Gracz wybiera jedną z odkrytych kart Projektów i kładzie ją obok swojej Planszy Gracza. Projekt będzie uznany za wykonany, gdy gracz położy na nim dwa wyszczególnione na karcie tego Projektu Surowce. Projekty wykonane, posiadające ten sam Styl, utworzą Kolekcję, którą gracz wystawi podczas Pokazów.
- 6) **PRODUCENT LOKALNY.** Gracz kupuje dowolną ilość jednego wybranego rodzaju Surowca, płacąc za to odpowiednią sumę (ceny za 1 Surowiec danego rodzaju wyszczególnione są na planszy, banknoty trafiają do Banku). Za każdy zakup u Producenta lokalnego gracz otrzymuje 1 znacznik Jakości bez względu na ilość jednorazowo zakupionych Surowców.
- 7) **HURTOWNIA.** Gracz kupuje po 1 Surowcu z dowolnych rodzajów Surowców, płacąc za to odpowiednią sumę. Za każdy zakup w Hurtowni gracz otrzymuje 2 znaczniki Jakości bez względu na ilość jednorazowo zakupionych Surowców.
- 8) **IMPORT.** Gracz kupuje dowolną ilość jednego wybranego rodzaju Surowca, płacąc za to odpowiednią sumę. Za każdy zakup z Importu gracz otrzymuje 3 znaczniki Jakości bez względu na ilość jednorazowo zakupionych Surowców.
- 9) **PRZYGOTOWANIA.** Gracz pobiera jeden z następujących profitów: 2 znaczniki Jakości lub 1 znacznik PR lub 1 znacznik Trendów lub banknot o wartości 5 tys. Znaczniki Jakości, PR lub Trendów pobrane w polu Przygotowań odrzucane są z gry na koniec najbliższego miesiąca wystawowego.

Jeśli w danym polu planszy znajduje się kilka Pionków Akcji, Rozpatrywanie Akcji przebiega według kolejności, w jakiej zostały one ustawione przez graczy. Jako pierwszy wybiera kartę (lub kupuje Surowce) gracz, który jako pierwszy położył tam swój Pionek Akcji, po nim gracz, który postawił pionek jako drugi itd. Uwaga: Pionki Akcji należy stawiać w kolejności od lewej do prawej (lub od góry do dołu w przypadku pola Projektantów, zaś na polach Producenta lokalnego, Hurtowni i Importu – najpierw w górnym, potem w dolnym rzędzie).

Każdy z Pionków Akcji pozwala na wykonanie jednej Akcji w danym polu planszy. Np. jeśli gracz postawił dwa swoje Pionki Akcji w polu Projektantów, będzie mógł wziąć łącznie dwie karty Projektu.

Znaczniki Jakości, które gracz otrzymuje podczas zakupu Surowców w polach Producenta lokalnego, Hurtowni lub Importu, nie są w żaden sposób związane z zakupionymi znacznikami Surowców (tzn. gracz przydziela je automatycznie do wykonywanej Kolekcji bez względu na to, czy w ogóle użyje zakupionych wraz z nimi Surowców).

Zakupione Surowce gracz kładzie od razu w odpowiednich miejscach na kartach wykonywanych Projektów – jednak aż do momentu wystawienia wykonanej Kolekcji może w dowolny sposób przemieszczać je pomiędzy swoimi Projektami.

W grze występują karty, które obniżają cenę zakupu Surowców, jednak bez względu na to cena Surowca nigdy nie może spaść poniżej ceny 1 tys.

Jeśli reguła danej karty daje profit w postaci znacznika Jakości, Trendów lub PR, należy jednorazowo położyć na tej karcie odpowiedni znacznik – będzie on wliczany do każdej Kolekcji gracza dopóty, dopóki karta będzie uczestniczyć w grze.

PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

Reguły kart Budyneków, Pracowników i Kontraktów, jeśli nie napisano inaczej, brane są pod uwagę zawsze w tym momencie gry, w którym rozpatrywana jest związana z tą regułą faza, czynność lub Akcja. Na przykład Agencja projektowa pozwalająca na dociągnięcie jednego Projektu, działa w fazie Rozpatrywania Akcji (czyli w fazie, w której możliwe jest dobieranie Projektów dzięki Pionkom Akcji), zaś Kontrakt z firmą wynajmującą biura, obniżający koszty Utrzymania Budyneków, działa w fazie Utrzymania.

Uwaga! Jeśli gracz posiada kilka takich samych kart (np. dwa Biura projektowe lub dwóch Księgowych), każda z tych kart działa niezależnie od siebie (czyli dwa Biura projektowe pozwalają na pociągnięcie dwóch kart w ciemno, zaś dwóch Księgowych obniży koszt Utrzymania łącznie o 8 tys).

Uwaga! Karta działająca na akcję Pionka Akcji (np. Biuro projektowe) może zadziałać na kilka Pionków Akcji gracza w tej samej rundzie (np. jeśli gracz postawił 2 swoje Pionki Akcji w polu Projektantów, obydwa Pionki Akcji skorzystają z reguły Biura projektowego).

Uwaga! Zawsze gdy reguła mówi, by gracz wziął 1 kartę oraz 1 kartę "w ciemno", wtedy kartę "w ciemno" należy wziąć jako pierwszą.

KARTY TYPU PROJEKTU

Na początku gry każdy z graczy wybrał jedną kartę Typu Projektu (Bluzka, Kurtka, Spódnica, Sukienka lub Kurtka), oznaczającą specjalizację gracza. Karty te w trakcie gry zapewniają Kolekcji gracza dodatkowy profit: każdy Projekt należący do wystawianej Kolekcji, który posiada Typ zgodny z kartą Typu Projektu gracza otrzymuje dodatkowo 1 znacznik Trendów (należy je natychmiast położyć na tę kartę Projektu).



Karty Typu Projektu

Przykład: Jan wybrał na początku gry kartę Typu Projektu "Bluzka". Na Pokazie prezentuje Kolekcję składającą się z 1 karty Spodni, 2 karty Bluzek i 1 karty Kurtki. Za dwie karty Bluzek otrzymuje on dodatkowo 2 znaczniki Trendy do tej Kolekcji.

KREDYTY I POŻYCZKI

KREDYTY

Pionek Akcji postawiony na planszy w polu Banku pozwala graczowi na zaciągnięcie kredytu. Dostępne w grze wysokości kredytów to 10, 20, 30 lub 40 tys.

MAKSYMALNA WYSOKOŚĆ KREDYTU, jaką gracz może w danym momencie otrzymać określana jest przez potencjalną wielkość wykonywanej przez niego Kolekcji – gracz sumuje liczbę kart Projektów w tym samym Stylu, jakie posiada (kolekcja Wieczorowa, Dziecięca itd.):



przy 4 lub więcej posiadanych Projektach w tym samym Stylu gracz może otrzymać kredyt o wysokości 10-40 tys;



przy 3 Projektach – kredyt o wysokości 10-30 tys;



przy 2 Projektach – kredyt o wysokości 10-20 tys;



przy 1 Projekcie – kredyt o wysokości 10 tys.

PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

Podczas określania maksymalnej kwoty kredytu brane są pod uwagę reguły kart, pozwalające modyfikować wielkość Kolekcji (np. przez zmianę Stylu Projektu na inny dzięki karcie Biuro Projektowe, albo przez dołączenie nie pasującego do Kolekcji Projektu w innym Stylu dzięki karcie Modelka – Gwiazda).

Na jedną Kolekcję gracz może otrzymać tylko jeden kredyt.

SPŁATA KREDYTU: Gracz ma obowiązek w każdym miesiącu posiadania kredytu oddać do Banku 10% wartości zaciągniętego kredytu (np. 2 tys z kredytu 20 tys, a 3 tys z kredytu 30 tys). Dotyczy to także miesiąca, w którym kredyt zaciągnął, a także miesiąca wystawowego.

Całość kredytu (a także 10% odsetek) należy spłacić w najbliższym miesiącu wystawowym (i tylko w miesiącu wystawowym), natychmiast po zainkasowaniu pieniędzy ze sprzedaży wystawionej Kolekcji.

POŻYCZKI

Jeśli w fazie Utrzymania gracz nie jest w stanie zapłacić wymaganej kwoty Utrzymania, otrzymuje automatycznie przymusową pożyczkę od **prywatnego pożyczkodawcy** w wysokości 20 tys. Pożyczka ta spłacana jest identycznie jak kredyty, z tą różnicą, że w miesiącu wystawowym za każde 20 tys pożyczki gracz musi oddać: 20 tys (a także 10% odsetek z tych 20 tys.) oraz dodatkowo jeszcze 8 tys.



- karta pożyczki

KARY

Jeśli w miesiącu wystawowym gracz nie jest w stanie spłacić zaciągniętego kredytu / pożyczki, otrzymuje karę – wkłada pod swoją Planszę Gracza 1 kartę Prywatnego pożyczkodawcy – na koniec gry karta ta oznaczać będzie ujemne 10 tys. Mimo otrzymania kary gracz w dalszym ciągu musi w normalny sposób spłacać comiesięczne 10% i w kolejnym miesiącu wystawowym ponownie spróbować spłacić całość. Kary dotyczą każdej niespłaconej karty kredytu / pożyczki.

Jeśli gracz nie zdoła do końca gry spłacić zaciągniętych kredytów / pożyczek, otrzymuje karę w postaci ujemnej wartości nie spłaconych kredytów / pożyczek.

FAZA III – SZKOLENIA I ROZBUDOWA

Każdy z graczy może w jednym miesiącu wyszkolić jednego swojego Pracownika oraz rozbudować jeden ze swoich Budynków. Koszt wyszkolenia oraz koszt rozbudowy podany jest na każdej karcie Pracownika / Budynku. Gracz płaci wymaganą kwotę do Banku i odwraca kartę drugą stroną. Od tej pory koszty Utrzymania danej karty będą wyższe, lecz zdolność tej karty będzie lepsza.



Koszt wyszkolenia Pracownika



Koszt rozbudowy Budynku

PRACOWNICY TO ODPOWIEDZIALNOŚĆ!

W trakcie gry będziesz zatrudniał określonych pracowników. Zwiększając kadre będziesz zatrudniał ludzi o konkretnych umiejętnościach. Pracownicy wniosą do twojej firmy określone umiejętności. To zysk, to nowe, wspaniałe możliwości! Bądź jednak rozważny. Jeśli zatrudnisz pracownika, który nie pasuje do twojej firmy, który nie współdziała z twoją strategią, będziesz ponosił koszty i nie będziesz miał z tego żadnych korzyści w działalności firmy. Zatrudniaj ludzi zgodnie z potrzebami!

DODATKOWE WYJAŚNIENIA REGUŁ WYBRANYCH KART

W grze bierze udział kilka kart o bardziej skomplikowanym działaniu. Dodatkowe wyjaśnienia reguł tych kart opisano poniżej.

BUDYNKI:

Baza transportowa – pozwala przesuwać swoje Pionki Akcji przed Pionki Akcji innych graczy w ramach tego samego pola planszy.

Dom inwestycyjny – w fazie Utrzymania (zarówno w miesiącach przygotowań, jak i miesiącach wystawowych) gracz może zapłacić odpowiednią ilość pieniędzy i otrzymać ich odpowiednio więcej, jednak otrzymane pieniądze musi włożyć pod Planszę Gracza – będą one użyte jedynie na samym końcu gry, podczas obliczania majątku gracza.

Dom inwestycyjny (rozbudowany) – jeśli gracz zapłacił 2 tys. by zapewnić sobie dodatkową Gwiazdkę na najbliższym Pokazie, kładzie znacznik Gwiazdki na karcie Domu inwestycyjnego. Zakupu dodatkowej Gwiazdki można dokonać w każdym miesiącu przygotowań.

Park maszynowy (rozbudowany) – przy remisie na I miejscu gracz zdobywa I miejsce, zaś remisujący z nim gracz zajmuje miejsce II. Przy remisie na II miejscu gracz zdobywa II miejsce, zaś remisujący z nim gracz spada na miejsce III.

Sala bankietowa (rozbudowana) – tak jak w przypadku Parku maszynowego.

Kłopot firmowy – w przypadku nieparzystej liczby Gwiazdek, połowę należy zaokrąglić w dół. Karta działa w każdym miesiącu (tak przygotowań, jak i wystawowym).

Szkola projektantów (rozbudowana) – tak jak w przypadku Parku maszynowego.

Szwalia – bez względu na liczbę miast w danym miesiącu wystawowym i bez względu na liczbę zwycięstw (zajęcie I miejsca) w Cechach, nie można uzyskać w jednym miesiącu wystawowym więcej niż 18 tys. dzięki jednej Szwalni.

PRACOWNICY:

Dziennikarz – gracz może, lecz nie musi uwzględniać dodatkowej, nie ocenianej normalnie Cechy.

Dziennikarz (wyszkolony) – o tym, która Cecha przyniesie dodatkowe 2 Gwiazdki w przypadku jej wygrania, gracz decyduje dopiero w trakcie porównywania Cech podczas Pokazów. Inaczej mówiąc, gracz otrzymuje 2 dodatkowe Gwiazdki w przypadku wygrania jakiegokolwiek Cechy podczas Pokazów.

Młody projektant – wartość Trendów Kolekcji spada o 2 tylko wtedy, gdy Młody projektant zmieni Styl któregoś z Projektów Kolekcji.

Modelka – twarz firmy – na początku miesiąca wystawowego, podczas wymiany Gwiazdek (zdobytych na poprzednich Pokazach) na pieniądze, połowa wymienionych Gwiazdek trafia jako premia do puli Gwiazdek zdobytych przez gracza w aktualnym miesiącu wystawowym. W przypadku nieparzystej liczby Gwiazdek, połowę należy zaokrąglić w dół.

Negocjator – Kontrakt zostaje przedłużony w miesiącu wystawowym w momencie odrzucania Kontraktów. Kartę Kontraktu należy odwrócić na drugą stronę. Przedłużonego Kontraktu nie można ponownie przedłużyć.

Rzecznik prasowy – dotyczy remisu zarówno na I, jak i na II miejscu.

Specjalista – aby zaznaczyć Typ Projektu wybrany dla Specjalisty, gracz bierze dodatkową kartę Typu Projektu.

KONTRAKTY:

Na remont biur – ten Kontrakt wyjątkowo nie wygasa w miesiącu wystawowym.

Na wykonanie beretów – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Utrzymania.

Na wykonanie spotu reklamowego – na początku miesiąca wystawowego, podczas wymiany Gwiazdek (zdobytych na poprzednich Pokazach) na pieniądze, połowa wymienionych Gwiazdek trafia jako premia do puli Gwiazdek zdobytych przez gracza w aktualnym miesiącu wystawowym. W przypadku nieparzystej liczby Gwiazdek, połowę należy zaokrąglić w dół.

Na występy w TV – ten Kontrakt wyjątkowo nie wygasa w miesiącu wystawowym.

Na wystrój salonu meblowego – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Utrzymania.

Z agencją modelek – Kontrakt ten daje graczowi opisany profit tylko jeden raz, nie zaś co miesiąc.

Z agencją projektową – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Utrzymania.

Z analitykiem trendów – Kontrakt ten daje graczowi opisany profit tylko jeden raz, nie zaś co miesiąc.

Z biurem projektów – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Utrzymania.

Z firmą budowlaną – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Rozpatrywania Akcji (zakup Budyńku) oraz w fazie Szkolenia i Rozbudowy (rozbudowa Budyńku). Gracz może rozbudować Budynek właśnie zakupiony albo inny, zakupiony już wcześniej.

Z firmą projektową – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Rozpatrywania Akcji.

Z firmą wynajmującą biura – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Utrzymania.

Z hurtownikiem – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Rozpatrywania Akcji.

Z importerem – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Rozpatrywania Akcji.

Z konsultantem jakością – Kontrakt ten daje graczowi opisany profit tylko jeden raz, nie zaś co miesiąc.

Z małym producentem – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Rozpatrywania Akcji.

Z nowym graczem w branży – z Kontraktu można skorzystać w każdym miesiącu przygotowań, w fazie Utrzymania.

Z projektantem – aby zaznaczyć Typ Projektu wybrany dla projektanta, gracz bierze dodatkową kartę Typu Projektu.

FAZA IV - UTRZYMANIE

Ostatnią fazą rundy jest faza Utrzymania. Gracze muszą opłacić koszty utrzymania swojej firmy. Każdy z graczy sumuje wartość podaną w prawym górnym rogu każdej z posiadanych kart Pracowników (a także nie zakrytych kartami Pracowników miejsc na Planszy Gracza) oraz Budynków. Sumę pieniędzy przekazuje do Banku.

Jeśli gracz nie jest w stanie opłacić Utrzymania swoich Pracowników i Budynków, automatycznie zaciąga przymusową pożyczkę od Prywatnego pożyczkodawcy (patrz: Kredyty i pożyczki).

Dla ułatwienia gracz powinien zaznaczać sobie aktualny koszt Utrzymania Pracowników i Budynków na swojej Planszy Gracza – służą do tego znaczniki o nominale 1 (jedności) i 10 (dziesiątki) tysięcy.



Koszt Utrzymania Pracownika



Koszt Utrzymania Budynku

Uwaga! W grze występują karty pozwalające na pozyskiwanie dodatkowych dochodów w fazie Utrzymania (np. ze sprzedaży Projektów itd.). To, w którym momencie fazy Utrzymania gracz opłaca swoich Pracowników i Budynki, zależy od gracza. Może on np. najpierw pozyskać dodatkowe dochody dzięki umożliwiającej to karcie, następnie zapłacić comiesięczne koszty Utrzymania, a następnie użyć innej z kart pozwalającej na pozyskanie dodatkowych dochodów w fazie Utrzymania.

CZYSZCZENIE PLANSZY

Na zakończenie każdego miesiąca przygotowani gracze zdejmują z planszy wszystkie wyłożone, niewzięte przez nikogo karty Budynków, Pracowników, Kontraktów i Projektów (oczywiście nie dotyczy to talii kart leżących w miejscach na talie Budynków, Pracowników, Kontraktów i Projektów) i odrzucają je na stos kart użytych.

Następnie należy przesunąć znacznik Kalendarza o 1 miesiąc naprzód.



ANALIZUJ KOSZTY UTRZYMANIA FIRMY W SKALI ROKU!

W trakcie gry twoja firma będzie się rozwijać. Będziesz zdobywał nowe budynki i pracowników – każdy z Budynków w grze oraz każdy z Pracowników w grze ma swój koszt utrzymania. W każdym miesiącu będziesz musiał ponieść wszystkie koszty utrzymania. Pilnuj kosztów. Planuj ostrożnie rozwój firmy. Analizuj, czy na pewno stać cię na zatrudnienie kolejnego pracownika. Drobne 2 tysiące pensji w skali roku zamieni się w 20 tysięcy. Pamiętaj o tym – koszty ponoszone są w każdym miesiącu!

PRZEBIEG FAZ – MIESIĄC WYSTAWOWY

Każdy miesiąc wystawowy podzielony jest na cztery fazy:

FAZA I – WYSTAWIANIE KOLEKCJI

FAZA II – PORÓWNANIE CECH

FAZA III – SPRZEDAŻ KOLEKCJI

FAZA IV – UTRZYMANIE

WYMIANA GWIAZDEK NA PIENIĄDZE

Na początku miesiąca wystawowego gracze wymieniają wszystkie posiadane znaczki Gwiazdek (uzyskane podczas poprzedniego pokazu) na pieniądze. Każdy znaczek Gwiazdki wart jest 1, 2 lub 3 tys, zależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

- w grze na 2 graczy 1 Gwiazdka warta jest 1 tys;
- w grze na 3 graczy 1 Gwiazdka warta jest 2 tys;
- w grze na 4 graczy 1 Gwiazdka warta jest 3 tys;

Banknoty uzyskane z wymiany Gwiazdek gracze wkładają pod swoją Planszę Gracza – nie można z nich już korzystać podczas gry. Banknoty te liczyć się będą jedynie na koniec gry, podczas obliczania łącznego majątku gracza.

FAZA I – WYSTAWIANIE KOLEKCJI

Każdy z graczy ustala, którą Kolekcję będzie wystawiał na Pokazach w tym miesiącu. Każdy z graczy może wystawić tylko jedną Kolekcję w danym miesiącu wystawowym.

Kolekcja może składać się z dowolnej ilości wykonanych Projektów, które łączy wspólny Styl (Wieczorowy, Sportowy, Boho, Vintage, Dziecięcy). Wykonany Projekt to taki, na którym leżą obydwu wymagane Surowce. Nie wykonane Projekty nie mogą być wliczane do Kolekcji.

FAZA II – PORÓWNANIE CECH

CECHY KOLEKCJI

Na Pokazach Kolekcji oceniane są pod względem następujących Cech: Jakość, Trendy, PR, Ilość.

JAKOŚĆ KOLEKCJI to suma wszystkich znaczników Jakości, jakimi dysponuje gracz w danym momencie (znaczniki Jakości pochodzące z zakupu Surowców, z profitów niektórych kart Projektów, a także z niektórych kart Pracowników, Budynków i Kontraktów, itd.).

TRENDY KOLEKCJI (które w grze symbolizują dopasowanie Kolekcji do aktualnych trendów mody) to suma wszystkich znaczników Trendów, jakimi dysponuje gracz w danym momencie (pochodzące np. z kart Typów Projektów, z profitów niektórych kart Projektów, z niektórych kart Pracowników, Budynków i Kontraktów itd.).

PR KOLEKCJI (które w grze symbolizują medialny sukces Kolekcji) to suma wszystkich znaczników PR, jakimi dysponuje gracz w danym momencie (pochodzące np. z niektórych kart Pracowników, Budynków i Kontraktów itd.).

ILOŚĆ w odniesieniu do Kolekcji to liczba wszystkich Projektów należących do wystawianej Kolekcji (czyli po pierwsze – wykonanych, po drugie – posiadających wspólny Styl).

Uwaga! Do Kolekcji nie zaliczają się znaczki Jakości ani Trendów, które są profitami z Projektów nie należących do tej Kolekcji (nie wykonanych lub nie pasujących do niej Stylem).

PRZYCHÓD A ZYSK TO DWIE RÓŻNE SPRAWY!

Gdy twoja kolekcja przyniesie ci 25 tysięcy przychodu to nie oznacza, że to twój zysk! Musiałeś kupić surowce! Przez dwa miesiące przygotowań do wystawy oraz w miesiącu wystawy musiałeś ponosić koszty utrzymania firmy! Gdy policzysz to, szybko okaże się, że z tych 25 tysięcy przychodu czysty zysk to niewielka część tej sumy. Bądź tego świadom planując kolejne inwestycje!

PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

POKAZY

W ciągu całej gry Pokazy odbywają się czterokrotnie: w marcu, w czerwcu, we wrześniu oraz w grudniu.

Pierwszy Pokaz (w marcu) odbywa się w jednym mieście, drugi (w czerwcu) w dwóch miastach, trzeci (we wrześniu) w trzech, a czwarty (w grudniu) w czterech – układ miast na kolejnych Pokazach odpowiada ułożonym na początku gry kartom Pokazów.



Przykład ułożenia kart Pokazów

W każdym miesiącu w danym miesiącu wystawowym gracz prezentują tę samą Kolekcję.

Poszczególne karty Pokazów (czyli różne miasta, w jakich odbywa się Pokaz) posiadają różną kolejność ocenianych Cech (w jednym mieście liczyć się będzie przede wszystkim Jakość, w innym np. PR, a w jeszcze innym Trendy).

Ponadto z każdym kolejnym miesiącem wystawowym zmniejsza się liczba branych pod uwagę Cech, wypisanych na Kartach Pokazów. I tak kolejno:

- podczas **pierwszego pokazu, w marcu**, liczą się wszystkie **cztery Cechy** wypisane na danej Karcie Pokazu;
- podczas **drugiego pokazu, w czerwcu** liczą się tylko **trzy pierwsze Cechy** wypisane na danej Karcie Pokazu, a czwarta jest ignorowana
- podczas **trzeciego pokazu, we wrześniu**, liczą się tylko **dwie pierwsze Cechy**, zaś dwie ostatnie są ignorowane,
- podczas **czwartego i ostatniego pokazu, w grudniu**, liczy się **tylko pierwsza z Cech** (jako że są to finalne karty Pokazów, zawierają tylko jedną Cechę, zaś druga w nawiasie tylko na wypadek działania karty Dziennikarza).

Gracze biorą kolejno każdą z kart Pokazów danego miesiąca (w pierwszym Pokazie to 1 karta, w drugim 2, w trzecim 3, a w ostatnim 4 karty) i następnie sprawdzają, jakie Cechy i jak wysoko są w tym miesiącu oceniane. Gracze czytają pierwszą z Cech, następnie sprawdzają, która z Kolekcji graczy posiada największy wynik w tej Cesze oraz która z Kolekcji jest w tej Cesze na drugim miejscu. Pozostałe miejsca nie są brane pod uwagę.

Po sprawdzeniu i wyłonieniu dwóch pierwszych miejsc w danej Cesze oraz po przyznaniu za to nagrody w postaci odpowiedniej liczby Gwiazdek, gracze sprawdzają w ten sam sposób kolejną Cechę (tak jak opisano wcześniej, w marcu sprawdzane są wszystkie 4 wypisane na karcie Pokazu Cechy, w czerwcu tylko trzy z nich, we wrześniu tylko 2, a w grudniu tylko 1). Jeśli gracz nie posiada ani jednego punktu w danej Cesze, nie może zająć drugiego miejsca (ani oczywiście miejsca 1).

Nagroda za zajęcie pierwszego oraz drugiego miejsca w danej Cesze zależy od ilości graczy oraz tego, czy daną Cechę wypisano na karcie Pokazu jako pierwszą, drugą, trzecią, czy czwartą. Opisuje to następująca tabela:

GRA NA 2 GRACZY:

	PIERWSZE MIEJSCE	DRUGIE MIEJSCE
PIERWSZA CECHA	4 Gwiazdki	1 Gwiazdka
DRUGA CECHA	3 Gwiazdki	-
TRZECIA CECHA	2 Gwiazdki	-
CZWARTA CECHA	1 Gwiazdka	-

PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

GRA NA 3 GRACZY:

PIERWSZA CECHA
DRUGA CECHA
TRZECIA CECHA
CZWARTA CECHA

PIERWSZE MIEJSCE
4 Gwiazdki
3 Gwiazdki
2 Gwiazdki
1 Gwiazdka

DRUGIE MIEJSCE
2 Gwiazdki
1 Gwiazdka
1 Gwiazdka
-

GRA NA 4 GRACZY:

PIERWSZA CECHA
DRUGA CECHA
TRZECIA CECHA
CZWARTA CECHA

PIERWSZE MIEJSCE
4 Gwiazdki
3 Gwiazdki
2 Gwiazdki
1 Gwiazdka

DRUGIE MIEJSCE
2 Gwiazdki
2 Gwiazdki
1 Gwiazdka
-

Skrót tej tabeli znajduje się na planszy.

REMIS W DANEJ CESZE: Zawsze, gdy gracze remisują w danej Cesze na pierwszym miejscu, traktowani są tak jakby każdy z nich zdobył drugie miejsce w tej Cesze. Natomiast remis kilku graczy w danej Cesze na drugim miejscu oznacza miejsce trzecie dla każdego z nich, czyli po prostu brak nagrody.

FAZA III – SPRZEDAŻ KOLEKCJI

Następnie gracze automatycznie sprzedają swoje Kolekcje. Gracze uzyskają za każdy Projekt z wystawionej Kolekcji kwotę podaną na karcie tego Projektu (czyli jego Wartość) zwiększoną o ilość Gwiazdek zdobytych na odbywających się właśnie Pokazach.

Projekty ze sprzedanej Kolekcji oraz należące do niej znaczniki Trendów, PR i Jakości są odrzucane.

Projekty nie należące do wystawianej i sprzedanej Kolekcji, a także stałe znaczniki Trendów, PR i Jakości wynikające z kart Budynków i Pracowników nie są odrzucane.



Przykład: Wojtek wystawił Bluzkę Boho oraz Sukienkę Boho, a także zdobył 5 Gwiazdek. Bluzkę sprzedaje za 14 tys + 5 tys = 19 tys, zaś Sukienkę za 26 tys + 5 tys = 31 tys.

KREDYT TO NIE POŻYCZKA!

W trakcie gry będziesz mógł zdobyć kredyt na swoją kolekcję. Kredyt nie jest jednak pożyczką! By go otrzymać będziesz musiał spełnić określone warunki – poświęcić akcję i pokazać Projekt, który chcesz zrealizować! Wysokość kredytu jest bezpośrednio związana z Projektem, jaki przedstawiś w banku – staraj się więc gromadzić Projekty, by zaprezentować się w banku jako wiarygodny przedsiębiorca z dobrym planem działania.

PRZYKŁAD POKAZÓW

W grze na 2 graczy, podczas drugich Pokazów (w czerwcu) Wojtek i Krzysiek wystawiają swoje Kolekcje. Wylosowane dwa miasta Pokazów czerwcowych to Warszawa i Paryż.

Wojtek wystawia Kolekcję złożoną z 3 Projektów w Stylu Wieczorowym, zaś Krzysiek wystawia Kolekcję złożoną z 2 Projektów w Stylu Sportowym. Kolekcja Wojtka posiada 2 punkty Trendy oraz 3 punkty Jakości, zaś Kolekcja Krzyska posiada 3 punkty Jakości oraz 1 punkt PR (na potrzeby przykładu nie wnikamy w to, jak gracze uzyskali te punkty – mogą one pochodzić z zakupu Surowców, z działania kart Pracowników, Budynków, Kontraktów itd.).

**dwie karty Pokazów
wylosowane na czerwiec**



Gracze kolejno sprawdzają karty Pokazów. Jako że są to drugie Pokazy (czerwiec), brane są pod uwagę tylko trzy pierwsze z czterech wypisanych na kartach Pokazów Cech.

1) WARSZAWA:

Na początek gracze biorą kartę Pokazów w Warszawie. Kolejno sprawdzają swoje wyniki w wypisanych na tej karcie Cechach.

1) Pierwsza, najwyżej punktowana w Warszawie Cecha to PR.

Kolekcja Wojtka = 0 PR. Kolekcja Krzyska = 1 PR. W Czesze PR wygrywa Krzysiek, zajmując tym samym I miejsce. Jako że Kolekcja Wojtka nie posiada żadnego punktu PR, nie może on uzyskać nawet II miejsca.

Za zdobycie I miejsca w pierwszej ocenianej Czesze Pokazów **Krzysiek zdobywa 4 Gwiazdki**. Wojtek nie zdobywa za to żadnej Gwiazdki.

2) Druga Cecha oceniana w Warszawie to Trendy.

Kolekcja Wojtka = 2 Trendy. Kolekcja Krzyska = 0 Trendów. W Czesze Trendy wygrywa Wojtek, zajmując I miejsce. Krzysiek nie zajmuje II miejsca, bo nie posiada ani jednego punktu Trendów.

Za zdobycie I miejsca w drugiej ocenianej Czesze Pokazów **Wojtek zdobywa 3 Gwiazdki**. Krzysiek nie zdobywa żadnej Gwiazdki.

3) Trzecia Cecha oceniana w Warszawie to Ilość.

Kolekcja Wojtka = 3 Projekty. Kolekcja Krzyska = 2 Projekty. W Czesze Ilość wygrywa Wojtek, zajmując I miejsce. Krzysiek zajmuje II miejsce.

MARKA FIRMY TO TWÓJ WIELKI MAJĄTEK!

W trakcie gry będziesz zdobywał gwiazdki, które reprezentują prestiż, sławę, markę twojej firmy. Marka firmy nie tylko wlicza się do majątku przedsiębiorstwa na koniec gry, ale i pozwala – nawet w trakcie gry – na uzyskiwanie określonych zysków – bo przecież przedsiębiorstwa z lepszą marką mają wyższy poziom sprzedaży. Dbaj o markę. Wygrywaj pokazy, walcz o gwiazdki. Twoja marka to twoja najmocniejsza strona.

PRÊT-À-PORTER - REGUŁY GRY

Za zdobycie I miejsca w trzeciej ocenianej Ceszce Pokazów **Wojtek zdobywa 2 Gwiazdki**. Za zdobycie II miejsca w trzeciej ocenianej Ceszce Pokazów Krzysiek nie zdobywa żadnych Gwiazdek.

II) PARYŻ:

Następnie gracze biorą kartę Pokazów w Paryżu i w identyczny sposób kolejno sprawdzają swoje wyniki w wypisanych na tej karcie Cechach.

1) Pierwsza, najwyższej punktowana w Paryżu Cecha to Jakość.

Kolekcja Wojtka = 3 Jakości. Kolekcja Krzyska = 3 Jakości. W Ceszce Jakość Krzysiek i Wojtek remisują na I miejscu, co oznacza, że obaj spadają na miejsce II.

Za zdobycie II miejsca w pierwszej ocenianej Ceszce Pokazów **obaj zdobywają po 1 Gwiazdce**.

2) Druga Cecha oceniana w Paryżu to Trendy.

Kolekcja Wojtka = 2 Trendy. Kolekcja Krzyska = 0 Trendów. W Ceszce Trendy wygrywa Wojtek, zajmując I miejsce. Krzysiek nie zdobywa II miejsca, ponieważ nie posiada ani jednego punktu Trendów.

Za zdobycie I miejsca w drugiej ocenianej Ceszce Pokazów **Wojtek zdobywa 3 Gwiazdki**. Krzysiek nie zdobywa żadnych Gwiazdek.

3) Trzecia Cecha oceniana w Paryżu to PR.

Kolekcja Wojtka = 0 PR. Kolekcja Krzyska = 1 PR. W Ceszce PR wygrywa Krzysiek, zajmując I miejsce. Wojtek nie zdobywa II miejsca, ponieważ nie posiada żadnego punktu PR.

Za zdobycie I miejsca w trzeciej ocenianej Ceszce Pokazów **Krzysiek zdobywa 2 Gwiazdki**. Wojtek nie zdobywa żadnych Gwiazdek.

PODSUMOWANIE ZDOBYTYCH GWIAZDEK

Łącznie na Pokazach czerwcowych, które odbyły się w Warszawie oraz w Paryżu, **Wojtek zdobył 9 Gwiazdek**, a **Krzysiek 7 Gwiazdek**.

SPRZEDAŻ KOLEKCJI

Następnie obaj gracze sprzedają wystawiane Kolekcje.

Wojtek sprzedaje Kolekcję składającą się z trzech Projektów o wartości odpowiednio: 22 tys, 18 tys, 24 tys, czyli łącznie 64 tys. Do tego dodatkowo zarabia kwotę równą ilości zdobytych na Pokazach Gwiazdek (9) razy Ilość wystawionych Projektów (3). $9 \times 3 = 27$ tys. Suma zarobiona przez Wojtka na czerwcowych Pokazach to $64 + 27 = 91$ tys.

Krzysiek sprzedaje Kolekcję składającą się z dwóch Projektów o wartości odpowiednio: 21 tys, 21 tys, czyli łącznie 42 tys. Do tego dodatkowo zarabia kwotę równą ilości zdobytych na Pokazach Gwiazdek (7) razy Ilość wystawionych Projektów (2). $7 \times 2 = 14$ tys. Suma zarobiona przez Krzyska na czerwcowych Pokazach to $42 + 14 = 56$ tys.

FAZA IV – UTRZYMANIE

Po zainkasowaniu wpływów ze sprzedaży Kolekcji, gracze odpłacają Utrzymanie tak jak w miesiącach przygotowani.

W Fazie IV gracze muszą także spłacić zaciągnięte kredyty (patrz: Kredyty i pożyczki).

WYGASANIE KONTRAKTÓW

Na koniec miesiąca wystawowego wygasają wszystkie Kontrakty (chyba że zostaną przedłużone dzięki karcie Negocjatora).

Następnie należy przesunąć znacznik Kalendarza o 1 miesiąc naprzód.

SZKOLENIE PRACOWNIKÓW I ROZBUDOWA BUDYNKÓW TO INWESTYCJA W FIRME!

W trakcie gry będziesz mógł wysłać swoich Pracowników na szkolenia oraz rozbudowywać swoje Budynki. Jest to związane z kosztami szkolenia (rozbudowy) oraz jest to także związane z większymi kosztami utrzymania (wyższa pensja, większy czynsz) ale zarazem zwiększa umiejętności i możliwości wyszkolonych Pracowników i rozbudowanych Budynków. Inwestuj w kadry i budynki – to zawsze się opłaca!

KARTY FINALNE

Karty finalne wprowadzane są do gry dopiero w miesiącach wyszczególnionych na ich rewersie (karty finalne Budynków, Pracowników i Kontraktów wchodzi do gry w październiku i listopadzie, zaś karty finalne Pokazów – w grudniu).

Finalnych Budynków nie można rozbudowywać, finalnych Pracowników nie można szkolić, zaś finalnych Kontraktów nie można przedłużać – karty te nie posiadają rewersu z odpowiednią regułą rozbudowanego Budynku / wyszkolonego Pracownika / przedłużonego Kontraktu.

Finalne karty Pokazów posiadają tylko jedną Cechę (oraz drugą w nawiasie – na wypadek, gdyby w rozgrywce brała udział karta Dziennikarza).

KONIEC GRY

Po ostatniej, grudniowej wystawie następuje moment podsumowania gry. Każdy z graczy sprawdza swój majątek:

- 1) Sumuje się ilość posiadanej gotówki (łącznie z banknotami, które zostały w trakcie gry włożone pod Planszę Gracza);
- 2) Posiadane Gwiazdki zamieniane są na pieniądze tak jak na początku każdego miesiąca wystawowego;
- 3) Każdy posiadany Budynek zamieniany jest na pieniądze – gracz otrzymuje równowartość aktualnego kosztu Utrzymania każdego ze swoich Budynków.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największy majątek.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

INSTRUKCJA: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

PROJEKT GRAFICZNY GRY: Michał Oracz

ILUSTRACJA NA PUDEŁKU: Tomasz Jędruszek

ILUSTRACJA PLANSZY: Dariusz Zabrocki

ILUSTRACJE NA KARTACH PROJEKTÓW: Monika Szeja

ILUSTRACJE NA KARTACH POKAZÓW: Mariusz Gandzel

PROJEKT BANKNOTÓW: Adam Hammudeh

WYDAWCA:



Wydawnictwo Portal

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl

e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

NBP

Narodowy Bank Polski

Gra dofinansowana ze środków Narodowego Banku Polskiego

Podziękowania za olbrzymi wkład w grę dla:

Cnidius, Merry, Tycjan, Monia, Neurocide, Mst, Asiok, Sheva, całej rzeszy testerów, m.in. Browarion, Monga, Łukasz, Korzeń, Bogas, Cysarz, Allchemik, Ryu, Ozy, Tiamat i wielu innych osób, którzy pomogli podczas pracy nad grą. Podziękowania szczególnie dla Jacka Nowaka za inspirację do stworzenia gry o modzie oraz Marcina Staniewiczza i Jana Małka za iskrę, od której narodził się ten niezwykły projekt.

Prêt-à-porter © 2010 Wydawnictwo Portal. All Rights Reserved.