



Rokoko Ékszerdoboz

Ez az Ékszerdoboz kiegészítő csak a **Rokoko** játékkal együtt játszható, és több változást hoz a játékmenetben:

- Az ékszerész dívatba hozza a nyakláncokat és gyűrűket, amiket a ruháitokhoz bérelhettek.
- A specializált tanoncok alkalmazási feltételei elég nehezek, de cserébe presztízspontokat adnak.
- Valamint az alkalmazottaid vizsgát tehetnek, és így teljesen új képességekhez juthatnak.

A játék elemei

1 ékszerészasztal



24 ékszerlapka

7x



7x



6x



4x



5 vizsgakártya (1 minden játékos színében)



eleje: Segédvizsga

háta: Mestervizsga

28 alkalmazottkártya

(a jobb felső sarokban barna háttérrel megjelölve)



10 specializált tanonc
(0-s szintű)



9 új segéd
(2-es szintű)



9 új mester
(5-ös szintű)



Előkészületek

Az alapjáték előkészületei leírást kövessék a következő módosításokkal:

- Miután az asztal közepére tették a játéktáblát (1. lépés), tegyék az **Ékszerészasztalt** a műhely mellé, a játéktábla jobb alsó feléhez. Ez után keverjék meg a **24 ékszerlapkát** és tegyék több képpel lefelé fordított pakliba az ékszerészasztal alá.
- Amikor elkészítik az általános alkalmazottpaklit (3. lépés), a következő változtatásokat tegyék meg az 5-ös, és a 2-es szintű lapoknál:



5

Mielőtt megkevernének az 5-ös szintű kártyákat, és képpel lefelé az alkalmazottpakli tetejére tennének, a következőt tegyék: Vegyék ki a normál 5-ös szintű alkalmazottak közül a **két mestert**, és tegyék azokat a **9 új mesterhez**. Keverjék meg ezt a 11 mesterkártyát, és képpel lefelé tegyék egy pakliba az ékszerészasztal **mestervizsga mezője** fölé.

Ez után húzzatok két kártyát ebből a pakliból, és **képpel lefelé** keverjék össze őket a normál 5-ös szintű segéddel és tanonccal. Végül ezt a 4 kártyát tegyék 5-ös szintű kártyaként az általános alkalmazottpakli tetejére.

2

Mielőtt megkevernének az 2-es szintű kártyákat, és képpel lefelé az alkalmazottpakli tetejére tennének, a következőt tegyék: Vegyék ki a normál 2-es szintű alkalmazottak közül a **két segédet**, és tegyék azokat a **9 új segédhez**. Keverjék meg ezt a 11 segédkártyát, és képpel lefelé tegyék egy pakliba az ékszerészasztal **segédvizsga mezője** fölé.

Ez után húzzatok két kártyát ebből a pakliból, és **képpel lefelé** keverjék össze őket a normál 2-es szintű tanonccal és mesterrel. Végül ezt a 4 kártyát tegyék 2-es szintű kártyaként az általános alkalmazottpakli tetejére.



Miután az alapjáték teljes előkészületi részével végeztetek, hajtsátok végre a következő lépéseket:

- Keverjék meg a **10 specializált tanoncot**, és minden játékosnak képpel lefelé osszátok **1 tanoncot**. Anélkül, hogy megnéznék őket, tegyék vissza a megmaradt specializált tanoncokat a dobozba. Minden játékos bármikor megnézheti a saját specializált tanoncát, de képpel lefelé a saját játékosasztalja **mellett** kell tárolja. A specializált tanonc még **nem** része a játékos alkalmazottpaklijának, és csak később lehet alkalmazni majd, ha a játékos teljesít bizonyos feltételeket.
- Végezetül minden játékos megkapja a színének megfelelő **vizsgakártyát**, amit előlapjával felfelé (segédvizsga) maga elé tesz.



A játék menete

A játékot ugyanúgy kell játszani, mint rendszeren. A kiegészítő azonban néhány fázist kibővíti, és néhány akciót megváltoztat, és új akció lehetőséget is ad. A továbbiakban a változásokat mutatjuk be az alapjáték szabálykönyvének sorrendjében.

1. fázis: Az új forduló előkészítése

A kiegészítő az általános 4 előkészülethez hozzáad egy újabb (E) lépést:

E) Új ékszerlapkák

Töltsétek fel az ékszerasztábla ablakmezőit képpel felfelé tett ékszerlapkával a következőképpen:

1. Ha van az előző fordulóból maradt ékszerlapka a jobb szélső (sötét) ablakmezőn, akkor dobjátok ezt a lapkát, kerüljön vissza a dobozba.
2. Ha van megmaradt ékszerlapka a többi ablakmezőn, akkor ezeket addig mozgassátok jobbra, míg a jobb oldal teljesen feltöltődik.
3. Végezetül töltsétek fel az ékszerasztábla üres ablakmezőt az ékszerasztábla alatt lévő pakliból véletlenszerűen húzott ékszerlapkával. Ha a lapkával nem sikerül minden ablakmezőt feltölteni, akkor a bal szélső ablakmezőket hagyjátok üresen.



3. fázis: Akciók végrehajtása

A kiegészítő a következő akciókra van hatással: "Ruhakészítés", "Új alkalmazott felvétele" és "Dekoráció finanszírozása". Valamint van két teljesen új fő akció is, amiket ugyanúgy lehet választani, mint a többi fő akciót: A "Segédvizsga lerakása" akció és a "Mestervizsga lerakása" akció.





3. Ruhakészítés

(mesterrel vagy segéddel hajtható végre)

Egy ruha elkészítése úgy zajlik, mint szokott. Ha a játékos eladja a ruhát, akkor minden marad ahogy volt. Azonban ha a játékos kikölcsönzi a ruhát, akkor a következő plusz szabályok lépnek életbe: **Mielőtt** a játékos a megszokott módon valamelyik terembe tenné a ruhát, lehetősége van **1 ékszerlapkát** szerezni az ékszerasztábla egyik ablakmezőjéről, és azt a ruhával együtt tudja kikölcsönözni. Azonban ehhez a játékosnak a következő feltételeknek kell megfelelnie:

1. A játékosnak kell legyen egy tulajdonjelzője az ékszerasztábla (A) dekorációmezőjén. (lásd a "Dekoráció finanszírozása" akciót.)
2. Hölgyek ruhája esetén a játékos csak nyakláncot ábrázoló (B) ékszerlapkát kölcsönözhet ki. Férfiak ruhája esetén a játékos csak gyűrűt ábrázoló (C) ékszerlapkát kölcsönözhet ki.
3. A játékosnak be kell fizetnie a bankba az adott ékszerlapka ablakmezője felett megadott összeget (D). Ha a játékos a fentebbi összes feltételnek megfelel, elveszi az ékszerlapkát, és képpel felfelé maga elé teszi.



Ha az ékszerlapka színe, és az elkészített ruha fő színe megegyezik (például  = ), akkor szerez még 1 képpel lefelé fordított nyersanyaglapkát is valamelyik nyersanyagpakliból (E).

(Mint máskor is, azonnal el kell döntenie a játékosnak, hogy megtartja-e a lapkát, mintselymet, vagy eldobja a fonálért és/vagy csipkéért.)



4. Új alkalmazott felvétele

(csak mesterrel hajtható végre)

A játéktábla munkelő-felvételi mezőiről való alkalmazott felvétel helyett a játékos ezt az akciót a játék során egyszer arra is használhatja, hogy a játék elején neki osztott specializált tanoncot alkalmazzon. Azonban ezt csak akkor teheti meg, ha akkor épp teljesíti az alkalmazás feltételét. Ez a feltétel a kártya bónuszmezőjének bal oldali, szürke részén látható. (A 4. oldalon található egy áttekintő a lehetséges feltételekről.) Ha a játékos teljesíti a feltételeket, akkor a tanoncot a kezébe veheti a szokásos módon. Innentől kezdve, ha kijátssza ezt a segédet, 3 presztízspontot szerez alkalmazottbónuszként.

Figyelem: Az alkalmazási feltételnek **csak** a felvétel pillanatában kell teljesülnie, a későbbiekben már nem érdekes.



6. Dekoráció finanszírozása

(mesterrel, segéddel vagy tanonccal hajtható végre)

Van egy új típusú dekorációs mező: Az ékszerész dekorációs mező.

Fontos: Minden játékos csak legfeljebb egy ékszerész dekorációs mezőt foglalhat el.

Megjegyzés: A játékos csak akkor szerezhet ékszerlapkát, ha már elfoglalt egy ékszerész dekorációs mezőt.





7. Segédvizsga lerakása

(csak tanonccal hajtható végre)

Ahhoz, hogy egy tanonccal lerakhassa a segédvizsgát, a játékosnak a következő feltételeknek kell eleget tennie:

1. A vizsgakártyájának képpel felfelé (segédvizsga) kell előtte lennie.
2. A játékos mind a 4 vizsgafeladatának teljesítettnek kell lennie, és mindegyiken egy tulajdonjelzőjének kell lennie (lásd jobbra).
3. Be kell fizetnie 5 livre-t a bankba.

Ha ezek teljesülnek, akkor a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Szerez 1 presztízspontot.
2. Ha szeretné, akkor használhatja a kijátszott tanonc alkalmazottbónuszát, mint rendszeren.
3. Ez után a tanonc kikerül a játékból.
4. Majd vegye el a teljes paklit a segédvizsgamezőről, és válasszon egy tetszőleges segédet a pakliból.
A választott segédet vegye a kezébe, és a paklit képpel lefelé tegye vissza a segédvizsgamezőre.
5. Vegye le a jelzőit a vizsgafeladatokról, és a vizsgakártyáját fordítsa meg a másik oldalára (mestervizsga legyen felül).



A vizsgafeladatok

A játékos bármelyik köre alatt automatikusan teljesít egy vizsgafeladatot, amikor végrehajt egy, a vizsgakártyán szereplő akciót.

Ha végrehajtja az adott feladatot, akkor azonnal le kell takarni az adott mezőt egy tulajdonjelzőjével.



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajt egy **Nyersanyagszerzés** akciót egy tanonccal, amivel olyan nyersanyaglapkát szerez, amin sárga és/vagy zöld selyembála látható (és amit selyemként megtart).



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajt egy nyersanyagszerzés-akciót egy tanonccal, amivel olyan nyersanyaglapkát szerez, amin piros és/vagy kék selyembála látható (és amit selyemként megtart).



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajt egy nyersanyagszerzés-akciót egy tanonccal, amivel olyan nyersanyaglapkát szerez, amin fonál és/vagy csipke van, és amit eldob, hogy megkapja a megfelelő fa elemet/elemeket.



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajtja a "Dekoráció finanszírozása" akciót egy tanonccal.



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajtja a ruhakészítés-akciót egy segéddel, és női ruhát készít.



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajtja a ruhakészítés-akciót egy segéddel, és férfi ruhát készít.



Ez a feladat akkor teljesül, ha a játékos végrehajtja a ruhakészítés-akciót egy mesterrel.

→ A játékos minden akcióval csak egy vizsgafeladatot teljesíthet. (Például ha végrehajt egy nyersanyagszerzés-akciót egy tanonccal, és olyan nyersanyaglapkát szerez, amin sárga és piros selyembála is van, akkor a játékosnak választania kell, hogy melyik feladatot takarja le.)

→ Azonban azt megteheti a játékos, hogy egy feladatot az alkalmazott fő akciójával teljesít, és egy másik feladatot a bónuszakcióval (feltéve, hogy a bónuszakció pontosan megegyezik az akciósávon látható akcióval).



→ Ha elfogy a játékos tulajdonjelzője, akkor használhat más elemet az elkészült vizsgafeladat jelölésére (például egy nem használt szín tulajdonjelzőjét).



8. Mestervizsga lerakása

(csak segéddel hajtható végre)

Ahhoz, hogy egy segéddel lerakhassa a mestervizsgát, a játékosnak a következő feltételeknek kell eleget tennie:

1. A vizsgakártyájának a hátlapjával felfelé kell előtte lennie (mestervizsga).
2. A játékos mind a 3 vizsgafeladatának teljesítettnek kell lennie, és mindegyiken egy tulajdonjelzőjének kell lennie (lásd jobbra).
3. Be kell fizetnie 5 livre-t a bankba.

Ha ezek teljesülnek, akkor a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Szerez 1 presztízspontot.
2. Ha szeretné, akkor használhatja a kijátszott segéd alkalmazottbónuszát, mint rendszeren.
3. Ez után a segéd kikerül a játékból.
4. Majd vegye el a teljes paklit a mestervizsgamezőről, és válasszon egy tetszőleges mestert a pakliból.
A választott mestert vegye a kezébe, és a paklit képpel lefelé tegye vissza a mestervizsgamezőre.
5. Vegye le a jelzőit a vizsgafeladatokról, és a vizsgakártyáját fordítsa meg a másik oldalára (segédvizsga legyen felül).



A játékos a két vizsgatípust **felváltva** annyiszor hajthatja végre, amennyiszor szeretné (természetesen a vizsgafeladatokat mindannyiszor teljesen teljesítenie kell).

4. fázis: Bevételek begyűjtése

A szokásos bevételi forrásokon kívül, minden játékos az összes kikölcsönzött ékszere miatt is bevételhez jut:

Minden, a tulajdonában lévő ékszerlapkáért 1 livre-t kap a játékos a bankból.



A játék vége



A játék vége és a végső értékelés a szokásos módon zajlik. Azonban a végső értékeléskor minden játékos a kikölcsönzött ékszereiért is kap presztízspontot: **Minden, a tulajdonában lévő ékszerlapkáért 1 presztízspontot** kap a játékos.

Az alkalmazás feltételeinek áttekintése



Legalább 3 férfi ruhád kell legyen a játéktáblán.

Legalább 3 női ruhád kell legyen a játéktáblán.

Legalább 3 ruhád kell legyen mester vendégmezőn.

Legalább 30 livre pénzed kell legyen.

Legalább 3 ékszerlapkád kell legyen.

Legalább 3 **különböző** típusú dekorációs mezőn kell legyen tulajdonjelződ (például: 1 × muzsikus, 1 × tűzijáték, 1 × ékszerész).

Legalább 4 képpel lefelé fordított nyersanyaglapka, valamint 2 fonáljelző és 2 csipkejelző kell legyen előtted.

Legalább 5 presztízsponttal kell rendelkezni jelző formában. (Bizonyoságul fordítsd meg, majd vissza őket.)

Legalább 1 mestervizsgádnak kell letéve lennie.

Mind az 5 teremben jelen kell lenned (azaz legalább egy jelződ kell legyen vagy 1 ruhán vagy 1 muzsikuson).



Az új Segéd bónuszok áttekintése

Válassz egy alkalmazottat a képpel lefelé lévő alkalmazott-talonodból, és tedd a dobópaklidra. Ez után azonnal megkapod ennek az alkalmazottnak a bónuszát.

Másold le valamelyik ellenfeled dobópaklija legfelső lapjának **alkalmazottbónuszát**. (Használd az ellenfeled alkalmazottbónuszát, mint ha te játszotad volna ki azt a lapot).

1 livre-t kapsz a banktól minden teremért ahol jelen vagy (azaz ahol legalább 1 jelződ van vagy egy ruhán vagy egy muzsikuson).

4 = 6 Attól függően kapsz pénzt a banktól, hogy mennyi kártya van összesen az alkalmazottpaklidban:
5 = 5
6 = 4
7+ = 2
4 kártya = 6 livre, 5 kártya = 5 livre, 6 kártya = 4 livre, 7 vagy több kártya = 2 livre.

3 livre-t kapsz a banktól minden második, a dekorációs mezőkön lévő tulajdonjelzőért.

Hajts végre 1 plusz ruhakészítés akciót (a fő akciótól függetlenül). Az adott ruhát **kell** adnod. Azonban nem csak a ruhán látható pénzüsszeget kapod meg, hanem még 1 presztízspontot is. Ezzel az akcióval nem készíthetsz mesterruhát.

Válasz 1 termet. 1 presztízspontot kapsz az adott teremben lévő minden ruhapárodért.

3 livre-t kapsz a banktól minden gyűrűpárodért.

1 presztízspontot kapsz minden harmadik ékszerlapkádért.



Az új mesterbónuszok áttekintése

Válassz 1 termet. 2 livre-t kapsz a banktól az adott teremben lévő minden ruhádért.

1 presztízspontot kapsz minden, 1 sárga és 1 piros ruhából álló párodért, ami a játéktáblán van (nem számít, hogy a játéktábla melyik részén vannak).

3 livre-t kapsz a banktól a mester vendégmezőkön lévő minden 2. ruhád után.

3 livre-t kapsz a banktól minden ékszerlapka-párodért.

5 livre-t kapsz a banktól, ha nincs kék férfi ruhád a játéktáblán.
4 livre-t kapsz a banktól, ha nincs piros női ruhád a játéktáblán.
9 livre-t kapsz a banktól, ha sem kék férfi ruhád, sem piros női ruhád nincs a játéktáblán.

Bónusz a játék végén: 6 presztízspontot kapsz minden teljes ékszerlapka készletért. A teljes készlet 1 sárga nyakláncot, 1 piros nyakláncot, 1 zöld és 1 kék gyűrűt tartalmaz.

Bónusz a játék végén: 3 presztízspontot kapsz minden nyakláncpárodért.

Bónusz a játék végén: 1 presztízspontot kapsz a dekorációs mezőkön lévő minden tulajdonjelzőért.

Bónusz a játék végén: 3 presztízspontot kapsz az alkalmazottpaklidban lévő minden tanoncpárodért.

Stáblista

Szerzők: Louis and Stefan Malz | Illusztrátor: Michael Menzel | Szabályfüzet: Viktor Kobilke

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg

All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg | www.pegasus.de



Köszönetet szeretnénk mondani minden játékesztelőnek, külön kiemelve Anke Binnewies-t, Silke Hahn-t és Timo Weil-t. Külön köszönet jár Oliver Westphalnak a vizsgaötletért, Anja Malznak és Matthias Cramernak.