

A boardgame by

Matthias Cramer,
Louis Malz,
Stefan Malz

for 2 to 5 players, aged 12 and up

Rococo

欢迎来到洛可可时代。路易十五统治着法国，举办奢华舞会成为了时下高雅与时髦的象征。各界名流锦衣华服，不落人后。最为盛大的宴会将在几周后举行，所有人都希望你可以满足他们的需求：制作一件优雅的大衣，设计一条华美的长裙，又或是为烟火表演募捐资金。很快你就意识到这不仅仅是关于你的裁制生意——而是关于筹划这个时代里最富盛名的一场舞会。现在，尽情享受吧，it's time to roc(k)！

游戏目标

在洛可可中，你经营着服装裁制的生意并且渴望提高自己的声望。在每个回合中，你打出一张雇员卡并且让他执行一个工作任务：招募一个新的雇员，制作一件衣服，或是出资装饰舞会。尽管如此，并不是每一个雇员都能胜任所有工作，所以你需要明智的选择并且领导他们。值得一提的是，每个雇员都会授予你独特的奖励。有些雇员甚至会给你带来额外的声望点数（以获得声望标记的形式体现）。

游戏在进行7轮之后结束，舞会顺利举行并且计算玩家们的最终得分。你从如下几处得到声望点数：特定的雇员奖励，租借给宾客们的衣服以及你出资完成的舞会装饰。最后，所有玩家计算他们得到的总声望点数，声望最高的玩家获得游戏的胜利。

游戏配件

42个双面服装板块，一面代表图纸，另一面代表租借。

图纸面细节介绍：

- 服装的主色调
- 制作服装所需的材料
- 服装的价值（6-28里弗）
- 服装的声望点数（2-4）

租借面细节介绍：

- 服装的声望点数（2-4）
- 身着黄色或红色长裙的女士 又或是 身着绿色或蓝色大衣的男士

注释：

- 当提到词语“服装”时，它是女士长裙和男士大衣的统称。
- 尽管有些服装上有第二种颜色，每件服装只有1个主色调（罩裙的颜色或是短上衣的颜色）。
- 服装颜色与玩家颜色无关。
- 黄色长裙和绿色大衣较为常见（每种颜色13块），红色长裙（10块）和蓝色大衣（6块）则较为罕见。

28张雇员卡



25张基础雇员卡

（每种颜色5张，卡牌的右上角标注了对应颜色）



1张双面游戏版图

（1面供2至3位玩家进行游戏，1面供4至5位玩家进行游戏）

1个起始玩家标记



16个木制蕾丝标记



16个木制丝线标记

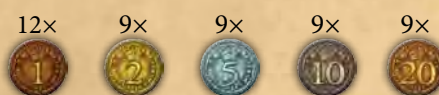


1个布制口袋



48枚钱币

（里弗，古时的法国货币单位）



48个声望点数标记



1张恩赐卡

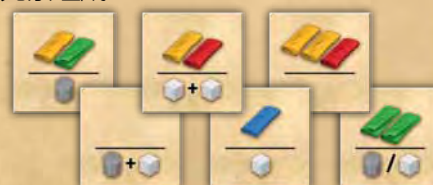


1张“最终计分”概览卡



48个资源板块，每一块由如下元素组成：

- 绿色绸缎（常见）
- 黄色绸缎（常见）
- 红色绸缎（不常见）
- 蓝色绸缎（罕见）
- 丝线
- 蕾丝



80个木制玩家标记（每种颜色16个）



5张玩家游戏板（每种颜色1张）



游戏设置

在首次游戏之前，小心的将游戏配件从材料板上取下来。

1. 将**游戏版图**置于桌面中央，对应玩家人数的那一面朝上。
版图的右下角标注了对应玩家人数：

2-3位玩家

→ 2+3

4-5位玩家

→ 4+5

“宾客如云”
奖励

2. 将**恩赐卡**放置在版图上的对应区域旁

3. 将28张**雇员卡**按照等级顺序分类（1到6）。

将六张“等级6”的卡牌洗混，正面朝下形成牌堆放置在版图的左侧



接下来，将四张“等级5”的卡牌洗混，正面朝下放在牌堆的上层。

以此类推，放置等级4，3，2的卡牌，最后将洗混的“等级1”卡牌放在牌堆的最上层。

这个牌堆被称为“公共雇员牌堆”

4. 洗混所有的**资源板块**，将它们正面朝下分成若干公共堆，放置在版图上仓库区域的旁边。

5. 将所有**服装板块**放进布袋中并将它们洗混。接着将布袋放置在版图旁边。



注释：

- 玩家标记，丝线标记，蕾丝标记，钱币以及声望点数标记视作无限。如果其中任何一种标记在游戏过程中被耗尽，请用一些其他的物品替代表示。
- 在任何时候，当你获得声望点数时，从公共区拿取相应数目的标记，正面朝下放置在你面前。直到游戏结束时你的声望点数都是不公开的。
- 你的钱币是公开的。

10. 最后，随机决定一个起始玩家，他获得**起始玩家标记**。



9. 给予每个玩家起始资产，放置在玩家游戏板的旁边：

- 15 里弗
- 1个蕾丝标记
- 1个丝线标记

8. 将**丝线标记**和**蕾丝标记**整理好放在版图旁边形成公共区



7. 将**钱币**放置在版图旁边，形成银行。

将**声望点数**标记放在银行旁边。



6. 每位玩家选择一种颜色并且获得对应的配件：

- 1张**玩家游戏板**



- 5张**基础雇员卡**，将它们正面朝下放置在玩家游戏板的左下方。



- 16个**玩家标记**



在游戏开始时，每位玩家的基础雇员卡正面朝下放置在他的“**雇员补充区**”（位于玩家游戏板的左下方）。
在每一轮开始时，玩家从雇员补充区中抓取**手牌**。一旦玩家打出一张手牌，这张牌立即正面朝上进入“**弃牌堆**”（位于玩家游戏板的右下方）。
玩家的雇员补充区，手牌和弃牌堆共同组成玩家的“**雇员牌库**”。

游戏流程

洛可可 将会进行7轮。

每轮包含4个阶段。

阶段1：准备新一轮

阶段2：选取三张手牌

阶段3：执行主要行动

阶段4：获得相应收入

7轮之后（即公共雇员牌堆耗尽时），游戏结束并且进行最终计分。

阶段1：准备新一轮

A) 恩赐卡 > 起始玩家

(第一轮忽略此行动)

如果一个玩家在上一轮里获得了恩赐卡，他获得起始玩家标记并且将恩赐卡放回版图旁的相应位置。(如果在上一轮里没有玩家获得恩赐卡，那么起始玩家不变。)



B) 4张新的雇员卡

1. 如果在游戏版图的招募区域旁边，有上一轮遗留下来的若干正面朝上的雇员卡，首先从游戏中移除这些卡牌。
2. 接着从公共雇员牌堆里翻出4张新的雇员卡，正面朝上放置在游戏版图的招募区域旁。

注释：在第1-6轮中，翻出卡牌右上角显示的最高的等级数字代表了当前是第几轮。
在第7轮中，当翻出4张新的雇员卡后，公共雇员牌堆将被清空。



C) 新的资源板块

从任意资源板块公共堆里随机抽取板块，然后填补游戏版图上3层仓库的空缺位置，正面朝上放置。

如果仓库里有前一轮遗留下来的资源板块，它们继续留在原位。

如果所有的板块公共堆都耗尽了，那么将游戏中弃掉的资源板块洗牌，正面朝下形成新的公共堆。(如果这些新的公共堆仍然无法填补仓库的空缺位置，那么这些位置保持空缺状态。)



D) 新的服装板块

遵循如下规则，向版图上画有窗户的区域（即工坊区域）填补服装板块：

1. 如果在最右边的两个窗户区域（颜色较深并且以④标注），有前一轮遗留下来的服装板块，先将它们弃至弃牌堆。
2. 如果在其他的窗户区域，有遗留的任意数量的服装板块，将它们一齐向右边移动，直到最右边对应数量的窗户区域被填满。
3. 最后，从布袋里随机拿取新的服装板块，填补剩下的空的窗户区域。确保所有弃掉的服装板块图纸面朝上。
如果布袋是空的，那么将所有弃掉的服装板块放进布袋里并且洗牌。(如果此时布袋里的服装板块仍然无法填满所有的窗户区域，那么这些空缺的区域保持空缺状态。)



阶段2：选择三张手牌

每位玩家同时秘密的从自己的**雇员补充区的所有卡牌里**选择3张雇员牌（玩家游戏板左下方正面朝下的牌堆）。

将选取的3张卡牌作为手牌，接着将雇员补充区中剩下的牌正面朝下放回原位。

从**第二轮**开始，考虑如下情况：

如果你的雇员补充区中剩下不到3张牌，首先将剩下的所有卡牌作为手牌。接着，将你的整个弃牌堆（玩家游戏板右下方正面朝上的牌堆）移至左边，正面朝下放置形成新的雇员补充区。最后，从新的雇员补充区里挑选适量的卡牌，从而将你的手牌补充至3张。

如果你的雇员补充区里刚好剩下3张牌，直接将他们作为手牌。

重要：在这种情况下，不使用弃牌堆形成新的雇员补充区。在下一轮的阶段2里再执行此行动。

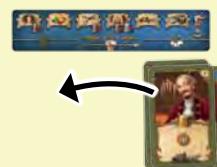
案例（第二轮开始）：

麦克必须从雇员补充区里选取3张手牌。

由于他的雇员补充区里只剩下2张牌，他必须选取他们作为手牌。



接下来他将自己的弃牌堆整个翻面，形成新的雇员补充区，放在玩家游戏板的左下方。



然后他可以从新的雇员补充区里挑选任意一张牌作为他的第三张手牌。



阶段3：执行主要行动

从起始玩家开始，按顺时针顺序，每位玩家在本回合中**必须**打出1张**手牌**（只要他有手牌就必须打出）。根据打出的卡牌，玩家可以执行1个**主要行动**。此外，打出的卡牌可能会带来额外奖励。当所有玩家都没有手牌时，此阶段结束。

玩家在本回合可以执行的主要行动（共6种），取决于玩家打出的卡牌上的**雇员属性**：

大师
(符号：金制顶针)



可以执行6个主要行动中的任意一个

熟手
(符号：银制顶针)



无法执行“招募雇员”行动

学徒
(符号：黄铜顶针)



无法执行

- “皇后恩赐”行动
- “制作服装”行动
- 招募雇员”行动

当（且仅当）你执行了你的主要行动以后，你可以按照打出的雇员卡下半部分的描述执行**雇员奖励**。当然，你可以选择不执行主要行动和/或奖励。
在你的当前回合结束的时候，将打出的雇员卡正面朝上置于弃牌堆（玩家游戏面板右下方）。接着轮到下一个玩家行动。



注释：

- 基础雇员卡中的“大师”没有奖励。
- “等级6”的“学徒”卡牌上有皇冠标记并且以红色为背景。你无法在游戏过程中使用这些卡牌上显示的奖励。这些奖励只在最终计时时有效。



对于所有奖励的详细解释，请参考第8页。

6种主要行动分别是：

1. 女皇恩赐

(可通过大师或熟手执行)

如果恩赐卡仍然在游戏版图上恩赐区域的旁边，拿取它并且放置在你面前。接着立刻从银行获得5里弗。

同时，你成为下一轮的起始玩家。
(这个行动在每轮内只能被1位玩家执行，不管这位玩家是否是当前的起始玩家。)

在游戏结束时，如果你拥有恩赐卡，你获得3点声望点数。



2. 获取资源

(可以通过大师，熟手或学徒执行)

你可以从3层仓库区域的任意一层获得**1**个资源板块。这样做的话，你需要根据当前**楼层**里的板块数量支付相应的钱币。

- 如果在这一层里有3到4个板块，支付2里弗到银行。
- 如果在这一层里有2个板块，支付1里弗到银行。
- 如果这一层里只有1个板块，那么你免费得到它。

在你购买资源板块以后，你必须立即决定：

a) 将这个板块正面朝下放置在你面前（允许你使用板块上描绘的绸缎）

OR

b) 将这个板块正面朝上弃置弃牌堆，从公共区获得对应数量的丝线标记或蕾丝标志。（标注在板块的分隔线下方）



注释：板块上描绘的资源标记之间的“+”号代表你可以同时获得这些资源，“/”代表你可以选择其中的一个。

- 资源板块正面朝下整理好放在你的面前。但是，当有玩家提出要求时，你必须声明你所拥有的板块数量。
- 玩家的丝线标记和蕾丝标记必须保持公开。
- 如果在仓库区域没有剩下任何资源板块，那么你无法执行“获取资源”行动。



案例：

麦克打出一张学徒卡牌并且想要获得仓库中绘有2匹绿色绸缎的资源板块。因为在这层仓库中仍然有3个板块，他支付2里弗到银行，接着他获得这个板块。

现在他必须决定：

- a) 将这个板块正面朝下放在他面前（允许他使用板块上的2匹绿色绸缎）**或者**
- b) 弃掉这个板块，从公共区获得1个丝线标记**或是**1个蕾丝标记。

他决定留着绸缎使用，于是将这个资源板块正面朝下放在了自己的面前。



3. 制作服装

(可以通过大师或熟手执行)

你可以制作展示在工坊区域中的一件服装。
制作时，首先向银行支付服装板块上方显示的钱币（1到8里弗）。接着，支付服装板块上标注的相应数目的材料：

相应颜色的绸缎+丝线/蕾丝。

你可以消耗多个资源板块从而支付所需的材料。这些板块上的绸缎会被立刻消耗。即便其中有些绸缎并不是制作服装所需的，它们也会被消耗。
将消耗的资源板块正面向上弃至弃牌堆。

有一些服装板块上标注有金制顶针的图案。
只有大师能制作这些服装。

重要：玩家面前正面朝下摆放的资源板块只能作为绸缎使用。支付制作需求的丝线或者蕾丝必须将相应的木制标记弃至公共区。

在你支付了相应的钱币和资源之后，从工坊区域拿取这个服装板块，然后立即决定：

- a) 将这件服装租借给舞会中的宾客
- 或是
- b) 出售这件服装

a) 将这件服装租借给舞会中的宾客：

将这个服装板块翻到**租借面**，放置在游戏版图上5个大厅里任意1个大厅中的**空缺宾客区域**（不可以放在露台的虚线区域中）。

每个大厅中央有两个装饰精致的宾客区域，这些是“大师宾客区”。
只有当你的服装是由大师制作的时候（服装板块的图纸面有相应的金制顶针），你才能把服装板块放在这些区域里。

当你放置了服装板块以后，将你的1个玩家标记放置在这个服装板块的上方。在游戏结束时你可以获得该服装板块上所标注的声望点数。

如果宾客区域（你所放置板块的那个区域）上注有**额外奖励**，你立即获得这些奖励：

- 从银行获得相应数量的里弗。
- 从公共区获得1个丝线标记。
- 从公共区获得1个蕾丝标记。

如果可能的话，从仓库的**任意一层**里免费获得1个资源板块。你必须立即决定保留这个板块用作绸缎，或是弃除从而获得相应的丝线或蕾丝。

b) 出售这件服装

根据服装板块左下角显示的数字，立即从银行立即获得对应数量的里弗。
然后弃掉这个服装板块。

- 如果工坊里已经没有剩余的服装板块，你无法执行“制作服装”行动。
- 如果你制作了一件服装，但是在任何大厅里都没有合适的宾客区域可以放置这个板块，你必须出售它。

案例：

为了制作黄色长裙，**麦克**打出一张大牌（因为金制顶针表明这件服装只能由大师制作）。

首先他支付4里弗到银行。

接着他消耗1个蕾丝标记和3匹绸缎（红色绸缎被浪费）。



4. 招募雇员

(只能通过大师执行)

你可以招募1张放置在游戏版图招募区旁边的雇员卡。如果你要这样做，你必须根据当前招募区旁展示的卡牌数量支付相应的费用：

- 如果招募区旁有4张卡牌，支付5里弗到银行。
- 如果招募区旁有3张卡牌，支付3里弗到银行。
- 如果招募区旁有2张卡牌，支付1里弗到银行。
- 如果招募区旁只有1张卡牌，那么你免费获得它。

在支付完招募费用以后，你将招募的卡牌**加入手牌**中。这意味着在本轮之后的回合里你可以打出这张牌。（如此一来每位玩家在一轮当中可能会有不同的回合数。）

→ 如果招募区旁没有展示的雇员卡，你无法执行“招募雇员”行动。

案例：



麦克打出一张大牌，并且想要招募版图旁边展示的熟手卡牌。因为招募区旁一共展示了3张雇员卡，他支付3里弗到银行。接着他将招募的熟手卡牌加入手牌。



5. 指派雇员

(可以通过大师，熟手或学徒执行)

你的雇员被你指派到王宫去工作。
将这张雇员卡从游戏中完全移除。

如果你这样做，按照雇员卡下方马车上显示的数字，从银行获得相应的里弗：

- 指派大师获得10里弗
- 指派熟手获得7里弗
- 指派学徒获得4里弗



重要：在获得钱币之后，你还可以使用卡牌上显示的**雇员奖励**。之后从游戏中移除这张卡牌(放回游戏盒中)。

非常重要：你可以指派你的基础雇员或是招募的雇员。但是，如果你的雇员牌库（雇员补充区+手牌+弃牌堆）中只剩下**4张雇员卡**，那么你**无法**再指派雇员。这条限制不仅对于这个主要行动，对于雇员卡的奖励也同样有效（参照第8页）。
由于大师卡牌非常重要，我们强烈建议你至少留一张大师卡牌在你的雇员牌库中。



6. 出资装饰

(可以通过大师，熟手或学徒执行)

出资装饰舞会可以在游戏结束时给你带来声望点数，或是在“获得相应收入”阶段给你带来额外的收入。

你可以将1个玩家标记放置在游戏版图上空缺的装饰区域（烟火，乐师，雕塑，喷泉）来代表你出资装饰1处。如果你要这样做，按照你选择的区域上所标注的金额，支付给银行相应的里弗。在游戏结束的时候，相应玩家得到装饰区域旁所显示的声望点数作为奖励。

在游戏中，你可以投资占据的装饰区域没有限制。



但是，在装饰喷泉时**存在限制**。喷泉由双层组成：

- 上层
- 下层

你在每层**只能**占据1个装饰区域。

案例：

麦克向银行支付10里弗，接着在这个装饰区放置一枚自己的玩家标记。



烟火装饰区域



乐师装饰区域



雕塑装饰区域



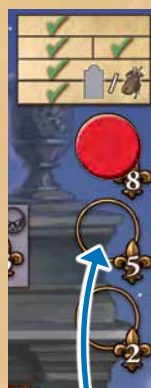
喷泉装饰区域

“宾客如云”奖励

当在1个大厅里，至少有1个你自己的玩家标记放置在服装板块或是乐师装饰区域中时，你视为在这个大厅中出席。

当你在5个大厅里都出席的时候，你可以立即放置1个玩家标记到“宾客如云”奖励区域的空缺位置中。

(每位玩家最多只能在“宾客如云”奖励区域占据1个空缺。)



阶段4：获得相应收入

当所有玩家都用尽手牌时，“执行主要行动”阶段结束，所有玩家获得他们对应的收入。

每位玩家获得**5里弗**的基础收入。

在**喷泉装饰区域**有玩家标记的玩家获得**额外收入**：

- 在喷泉装饰区域的上层，每个玩家标记给对应玩家带来**等同于此玩家在游戏版图上占据的装饰区域数量的里弗**。（包括喷泉装饰区域，但不包括“宾客如云”奖励区域。）
- 在喷泉装饰区域的下层，每个玩家标记给对应玩家带来**等同于此玩家在游戏版图上放置的服装板块的数量的里弗**。（服装板块上不同颜色的玩家标记标注了其归属。）

接下来，新一轮从阶段1：“准备新一轮”开始。

案例：

乔治获得5里弗的基础收入。（他在喷泉装饰区域没有标记。）

伊娃获得8里弗的收入（5+3）。她在喷泉装饰区域下层的标记为她带来额外的3里弗（她在游戏版图上有3个服装板块）。

麦克获得9里弗的收入（5+3+1）。他在喷泉装饰区域上层的标记为他带来额外的3里弗（因为他在游戏版图上装饰了3处），他在下层的标记为他带来1里弗（他在游戏版图上有1个服装板块）。



游戏结束

游戏在**第7轮**的“获得收入”阶段后结束（即公共雇员牌堆被耗尽的一轮）。

之后，舞会之夜终于来临，进行**最终计分**。（皇冠符号代表最终计分的项目。）

为了确保你按照正确的顺序进行最终计分，你可以参考“最终计分”概览卡。

1. 首先，计算你剩下的里弗。每10个里弗你获得1个声望点数。（尽量不要先放回银行，在平局情况下里弗数将作为重要参照。）
2. 接着根据你雇员牌库中有皇冠符号和红色背景的雇员卡，获得对应的额外奖励（对于所有奖励的详细解释，请参考第8页）。

如果一位玩家在游戏结束时拥有恩赐卡，他获得3个声望点数。



3. 然后根据游戏版图的不同区域，按照如下顺序结算：

A) 5个大厅中的服装数量优势

在5个大厅中，每一个大厅里，租借的服装数量最多和第二多的玩家获得声望点数。每个大厅右上角的彩色方框里显示了声望点数的数额：租借服装数量最多的玩家，获得等同于斜杠左边数目的声望点数；租借服装数量第二多的玩家，获得等同于斜杠右边数目的声望点数。



平时时，在当前大厅里占据最多“大师宾客区域”的玩家胜出（视为服装最多）。如果仍然是平局，在当前大厅里占据乐师装饰区域的玩家胜出（视为服装最多）。如果没有满足条件的玩家，那么两位平局的玩家都获得斜杠左边数目的声望点数。（后续玩家无法再从这个大厅里获得声望点数。）

2人游戏特殊规则：在5个大厅中，每一个大厅里，只有服装最多的玩家获得声望点数。服装第二多的玩家不获得任何奖励。



案例：

伊娃获得3个声望点数。

乔治获得1个声望点数。

尽管伊娃和乔治在租借的服装数量上持平，但是伊娃占据的“大师宾客区域”（1个）比乔治（0个）更多，所以伊娃胜出。

B) 烟火装饰区的数量优势

根据游戏玩家的数量，在烟火装饰区域有最多玩家标记的玩家，获得7或者6个声望点数；玩家标记第二多的玩家，获得3或者2个声望点数。平局时，占据的烟火装饰区域价值更高的玩家胜出（越靠右边价值越高）。



2人游戏特殊规则：只有在烟火装饰区域玩家标记最多的玩家可以获得声望点数。玩家标记第二多的玩家不获得任何奖励。



案例：

乔治获得6个声望点数。

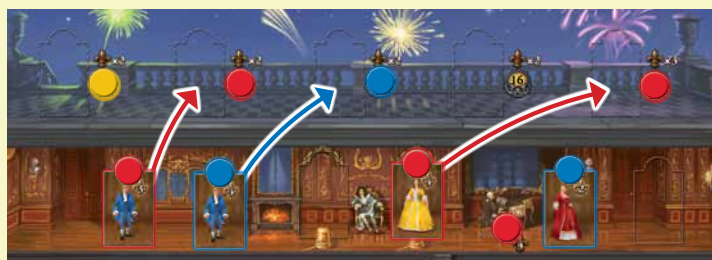
麦克获得2个声望点数。（虽然他和伊娃都只占据了一个区域，但是麦克占据的区域价值更高。）

C) 在露台观赏烟火

在烟花装饰区域，你每有1个玩家标记，就可以邀请1位在王储大厅（露台下方的大厅）里，身穿你制作的服装的宾客到露台上观赏烟花。直接将你的服装板块移动到露台上用虚线描绘的宾客区域里。

如果你在王储大厅中的服装数量少于你在露台上的玩家标记数量，则多余出来的宾客区域保持空缺；

如果你在王储大厅中的服装数量多于你在露台上的玩家标记数量，你必须选择放置哪个或哪些服装板块到露台。剩余的服装板块保留在王储大厅里。



D) 雕塑

在雕塑装饰区域，你每有1个玩家标记，就可以根据你游戏版图上1组不同颜色的服装（黄色，绿色，红色，蓝色）获得声望点数。

每一种主色调给你带来2个声望点数（所以最多你可以获得8个声望点数）。

重要：如果你在雕塑装饰区域有多于1个玩家标记，你必须为每个标记计算不同的服装组合（任何一件服装都无法被重复计算）。

案例：

麦克在雕塑装饰区域总共有2个玩家标记。在游戏版图上，他一共有7件服装。他有1组4个色调的服装组合，这为他带来8个声望点数。对于他在雕塑装饰区域里的第2个玩家标记，他无法再使用上述4个服装计分。由于他的另1组服装组合里只有2种色调的服装，他获得4个声望点数。



E) 玩家标记计分

最后，计算服装，装饰区域，和“宾客如云”奖励得分。首先从起始玩家开始，逐一从游戏版图上移除他的玩家标记。大部分玩家标记的右下角方位会显示其获得的声望点数。在移除玩家标记的过程中将这些数值相加。当从露台区域移除玩家标记时，将对应服装的声望点数乘以玩家标记上方显示的数值（ $\times 2$ 或者 $\times 3$ ）。当一位玩家的所有标记都被移除时，他获得等同于这些数值总数的声望点数。按顺时针重复这个过程为每位玩家计分。



在最终计分后，获得声望点数最多的玩家获得游戏的胜利。平局时，剩余钱币最多的玩家获得游戏的胜利。

雇员额外奖励概览

	-没有奖励-	-没有奖励-	支付1里弗, 获得1个细线或1个蕾丝	额外执行一次“获得资源”行动 (与主要行动不冲突)	从银行获得2里弗
1	从银行获得1里弗	指派你雇员牌库中的一位雇员使用一次该雇员的额外奖励 (你不获得指派金钱)	支付1里弗, 从任意1个资源板块堆里获得1块正面朝下的资源板块。以绸缎形式保留或立即弃除以换取丝线/蕾丝	额外执行一次“获得资源”行动 (与主要行动不冲突)	免费从任意1个资源板块堆里获得1块正面朝下的资源板块。以绸缎形式保留或立即弃除以换取丝线/蕾丝
2	你在游戏版图上每有一件黄色服装, 你就从银行获得1元; 每有一件红色服装, 你就从银行获得2元	额外执行一次“制作服装”行动 (与主要行动不冲突); 如果你制作了需要绿色或黄色绸缎的服装, 你可以少消耗一匹绸缎 (绿色或黄色)。此行动对需要大师制作的服装无效。	指派你雇员牌库中的一位雇员。根据雇员属性, 从银行获得里弗: 大师=8, 熟手=5, 学徒=2 (你无法使用该雇员的额外奖励)	在所有装饰区域, 你每有2个玩家标记, 你就获得1个声望点数。(不包括“宾客云来”奖励)	
3	你在游戏版图上每有3件服装, 你就获得1个声望点数。	额外执行一次“出资装饰”行动 (与主要行动不冲突) 你此次行动可以少支付5里弗	根据你雇员牌库中卡牌的总数, 从银行获得相应的里弗: 5-6张卡牌=2里弗; 7-8张卡牌=6里弗; 9-10张卡牌=10里弗; 11张卡牌或以上=14里弗		
4	根据你雇员牌库中卡牌的总数, 从银行获得相应的里弗: 5-6张卡牌=1里弗; 7-8张卡牌=3里弗; 9-10张卡牌=5里弗; 11张卡牌或以上=7里弗	额外执行一次“制作服装”行动 (与主要行动不冲突); 如果你制作了需要红色绸缎的服装, 你可以少消耗两匹红色绸缎。此行动对需要大师制作的服装无效。	你在游戏版图上每有一件绿色服装, 你就从银行获得2里弗; 每有一件蓝色服装, 你就获得1个声望点数	你每支付4里弗到银行, 就获得1个声望点数。(无限制)	
5	你在游戏版图上每有1件服装, 你就获得1里弗	你在所有装饰区域, 你每有2个玩家标记, 你就获得1个声望点数。(不包括“宾客云来”奖励)	你在游戏版图上每有2件服装, 你就获得1里弗	弃除任意数量的资源板块, 并根据上面标注的绸缎颜色获得声望点数: 每匹蓝色绸缎价值1声望点数, 每匹红色绸缎价值1声望点数, 任意两匹绸缎组合 (绿色和/或黄色) 价值1声望点数。	
6	你每支付3里弗到银行, 就获得1个声望点数。(无限制)	额外执行一次“出资装饰”行动 (与主要行动不冲突) 你此次行动可以少支付10里弗	游戏结束时的额外奖励: 根据你雇员牌库中卡牌的总数, 从银行获得相应的里弗: 5-6张卡牌=2里弗; 7-8张卡牌=5里弗; 9-10张卡牌=8里弗; 11张卡牌或以上=11里弗	游戏结束时的额外奖励: 你每向公共区返还1个丝线标记和1个蕾丝标记, 你就获得3个声望点数	游戏结束时的额外奖励: 你在游戏版图上每有1件男士服装和1件女士服装, 你就获得2个声望点数 (不考虑颜色和服装放置地点)

注释:

印有白色数字的钱币符号表示: 从银行获得相应数量的里弗

印有黑色数字的钱币符号表示: 向银行支付相应数量的里弗

翻译by 菠萝殿

Credits

Authors: Matthias Cramer, Louis Malz, Stefan Malz | Illustrations: Michael Menzel
Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz | Rule book revision: Neil Crowley

Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.



www.eagle-gryphon.com

感谢所有在翻译过程中给予我支持的朋友

本规则书仅供桌游爱好者研究使用或随英文游戏附赠, 请勿用作其他商业行为, 或直接盗取本人翻译和制作成果作为他用。