PRÊT-À-PORTER

Blitzlichtgewitter, wunderschöne Models und Shows voller Kritiker. Das Leben in der Modebranche klingt aufregend – und das ist es auch –, aber die meisten Menschen können sich nicht vorstellen, wie hart der Wettbewerb werden kann und wie schwierig es ist, neue Kreationen zu entwerfen, die das Publikum umwerfen. Als Inhaber eines aufstrebenden Unternehmens wollt ihr eure Werke bei den prestigeträchtigsten internationalen Shows präsentieren und beweisen, dass ihr das Zeug zum Erfolg in diesem erbarmungslosen Umfeld habt.

„Bei Mode geht es nicht unbedingt um Labels. Es geht nicht um Marken. Es geht um etwas, dass aus deinem Innersten kommt.“ — Ralph Lauren

Prêt-à-Porter ist ein wirtschaftliches Strategiespiel, in dem ihr ein Unternehmen leitet und versucht, in der Welt der Mode und des Stils erfolgreich zu sein. Das Spiel läuft über ein Jahr, bestehend aus 12 Runden (Monate), in 4 Quartale unterteilt. Modenschauen finden im letzten Monat eines jeden Quartals statt. Ihr müsst zahlreiche Dinge tun, um euch darauf vorzubereiten: Verträge unterzeichnen, euren Unternehmenssitz mit zusätzlichen Gebäuden erweitern, neue Mitarbeiter für mehr Effizienz einstellen und vor allem für aufregende, neue Designs sorgen. Es ist nicht so einfach, wie es klingt. In jeder Runde müsst ihr die Unterhaltskosten eurer Unternehmen bezahlen: die Gehälter der Mitarbeiter und die Miete für eure Gebäude. Banken und Kreditgeber können euch ein wenig Geld leihen, aber ihr solltet diese verzweifelten Maßnahmen möglichst vermeiden, wenn ihr es in dieser Branche schaffen wollt.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel besteht darin, eurem Unternehmen zum Wohlstand zu verhelfen, indem ihr die besten Kollektionen auf Modenschauen präsentiert und diese danach gewinnbringend verkauft. Designkarten deiner Kollektion besitzen einen Verkaufswert. Ihr müsst nach jeder Runde mit eurem Einkommen die Kosten eures Unternehmens decken. Durch Modenschauen erhaltet ihr Prestige (Siegpunkte) und erhöht dadurch den Wert eurer Kollektion, die ihr diese Runde präsentiert habt. Nach 12 Runden gewinnt, wer die höchste Summe an Bargeld und Siegpunkten besitzt und somit das erfolgreichste Unternehmen geschaffen hat.

Spielmaterial

1 Spielfeld

4 Unternehmensübersichten

50 Designkarten

24 Vertragskarten

24 Gebäudekarten

24 Mitarbeiterkarten

10 Kreditkarten

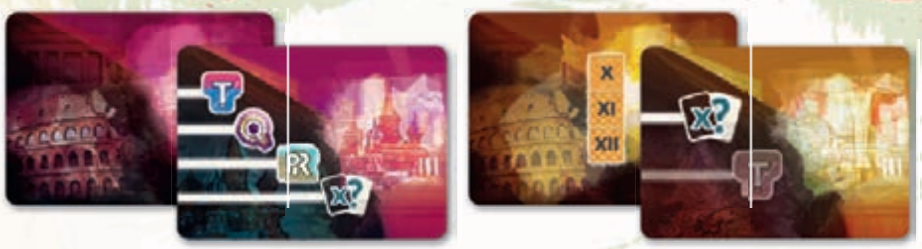
3 Darlehenskarten

4 Übersichtskarten

Unbegrenzte Vorräte

Alle Marker und Teile sind in ihrer Anzahl nicht begrenzt. Wenn eine Komponente nicht mehr im Vorrat verfügbar ist, dürft ihr einen beliebigen Ersatz verwenden.

Spielmaterial



10 Modenschauplättchen

30 Qualitätsmarker

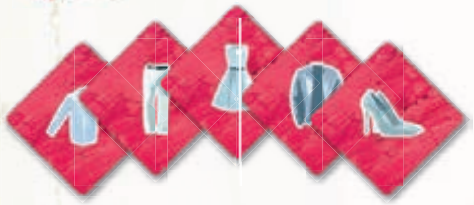
19 Trendmarker

15 PR-Marker

38 Prestigemarker

10 Designstilmarker

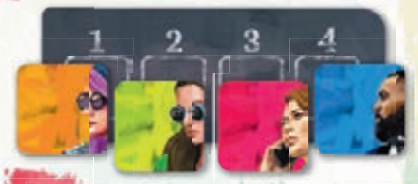
4 Anpassungmarker



5 Kleidungsartmarker

4 Siegpunktemarker (SP)

1 Startmarker

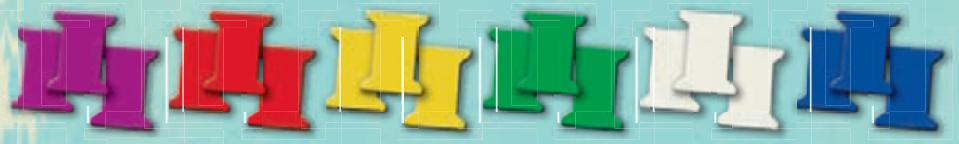


1 Zugreihenfolgeplättchen

4 Zugreihenfolgemarker

Geldmarker

26 **10** **16** **8** **8** **8**



72 Hölzerne Materialteile mit Aufklebern

12 Hölzerne Spielfiguren mit Aufklebern

-1 VORDERSEITE
+1 RÜCKSEITE

8 Unterhaltsmarker mit Aufklebern

1 Kalendermarker mit Aufklebern

1 Spielanleitung

SPIELAUFBAU

1. Legt das Spielfeld in die Tischmitte.
2. Nehmt alle Vertragskarten:

- Sucht die Finalen Vertragskarten (mit dem Letzten Quartal auf der Rückseite) und legt diese beiseite.
- Mischt die verbleibenden Vertragskarten und bildet damit das Vertragskartendeck. Die Seite mit der Aufschrift „Verlängern“ muss dabei nach oben zeigen. Legt die Karten waagerecht auf das dafür vorgesehene Feld: Ort Nr. 2.
- Legt die 3 obersten Karten des Decks auf die entsprechenden Felder des Ortes.

3. Nehmt alle Gebäudekarten und befolgt die gleichen Schritte wie bei den Vertragskarten für Ort Nr. 3. Denkt auch daran, die Finalen Gebäudekarten zur Seite zu legen. Die Seite mit der Aufschrift „Erweitern zu“ muss dabei nach oben zeigen.
4. Nehmt alle Mitarbeiterkarten und befolgt die gleichen Schritte wie bei den Vertragskarten für Ort Nr. 4. Denkt auch daran, die Finalen Mitarbeiterkarten beiseite zu legen. Die Seite mit der Aufschrift „Fortbildung zu“ muss dabei oben liegen.
5. Alle erhalten 40 Geld in beliebiger Kombination und die folgenden Teile der jeweiligen gewählten Farbe:

- 1 Unternehmensübersicht
- 3 Spielfiguren
- 2 Unterhaltsmarker. Legt den Marker mit dem Wert -1 auf das Feld „–3“ der Unterhaltsleiste (dies sind die Kosten für die Startmitarbeiter). Der andere Marker mit dem Wert 10 wird vorerst beiseite gelegt – er wird verwendet, wenn die Unterhaltskosten über 9/unter –9 fallen.
- 1 Siegpunktemarker. Legt ihn auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.

6. Alle ziehen zufällig 1 Kleidungsartmarker. Auf der Rückseite jedes Markers befinden sich zwei Designkartennummern – sucht nach diesen Startkarten und legt sie neben eure Unternehmensübersicht. Danach legen alle ihren Kleidungsartmarker offen auf das dafür vorgesehene Feld auf der Unternehmensübersicht.
7. Mischt die restlichen Designkarten und legt sie verdeckt auf das vorgesehene Feld: Ort Nr. 5. Legt die obersten 4 Karten des Designkartendecks offen darauf aus.
8. Legt den Kalendermarker auf das erste Feld der Kalenderleiste, das mit „I“ markiert ist.

9. Nehmt alle Modenschauplättchen und sucht die 4 Plättchen für das Letzte Quartal. Legt diese in beliebiger Reihenfolge offen jeweils auf das gelbe Feld des Letzten Quartals am unteren Teil der Kalenderleiste. Mischt danach die verbleibenden Plättchen und legt sie zufällig auf die restlichen Felder jedes Quartals (ein einzelnes Plättchen für das Feld III, 2 Plättchen für das Feld VI und 3 Plättchen für das Feld IX).
10. Legt 2 , 1 , 1 und 5 Marker auf die dafür vorgesehenen Felder von Ort Nr. 9.
11. Legt alle übrigen Marker neben das Spielfeld, sodass alle gut darauf zugreifen können.
12. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnen soll. Diese Person erhält den Startmarker.

Ihr seid nun bereit, das Spiel zu beginnen!

Spielaufbau

Kartenübersicht

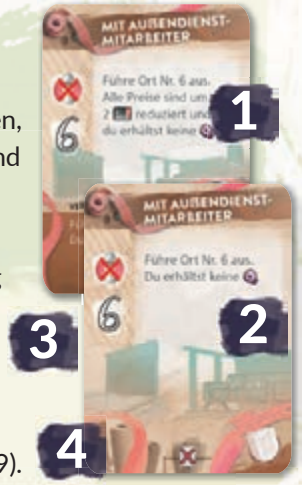
Kartenübersicht

- Gebäude, Verträge und Mitarbeiter unterstützen euch mit ihren Fähigkeiten im Spiel.
- Jede Fähigkeit darf nur einmal in jeder Runde aktiviert werden, außer wenn anders angegeben.
- Sofortige Fähigkeiten werden nur einmal aktiviert: wenn ihr die Karte erwerbt oder sobald die Karte umgedreht wird.
- Alle Fähigkeiten sind optional. Ihr müsst sie nicht aktivieren.
- Einige Fähigkeiten erlauben es euch, verschiedene Gegenstände zu verkaufen. Verkaufen bedeutet hierbei, den entsprechenden Gegenstand abzuwerfen und entweder seinen Wert oder einen bestimmten Geldbetrag zu erhalten.
- Designs haben keine Fähigkeiten, gewähren aber Geld und Prestige.
- Sämtliche Karten erhaltet ihr während der Aktionsphase (siehe Seite 9).
- Alle Gebäude, Verträge und Mitarbeiter haben ein Symbol auf der linken Seite der Karte, das euch anzeigt, wann und wie ihr sie aktiviert.
  - – Spielfigur benutzen
  - – Keine Spielfigur benötigt
  - – Während einer Modenschau
  - – Während einer Unterhaltsphase
  - 3, 4, 5, etc. – Beim Nutzen von Ort Nr. X

VERTRÄGE

Verträge sind kostenlos und haben keine Unterhaltskosten, sie sind nur für eine begrenzte Anzahl an Runden aktiv und ihre Fähigkeiten (1) werden mit der Zeit schwächer (2).

Neu erworbene Vertragskarten sollten links neben die Unternehmensübersicht gelegt werden. Jeder Vertrag verschlechtert sich zum Ende eines jeden Quartals – was bedeutet, dass die Karte entweder umgedreht wird (3) und im nächsten Quartal eine schwächere Fähigkeit hat ODER, falls sie bereits umgedreht wurde, der Vertrag ausläuft und abgeworfen wird (4) (siehe mehr auf Seite 19).



Anmerkung: Ein Quartal ist ein Zeitraum, der mehrere Runden umfasst: I, II und III; IV, V und VI; VII, VIII und IX; X, XI und XII.

GEBÄUDE

Gebäude sind teuer, aber zusätzlich zu seiner Fähigkeit (1) bietet jedes Gebäude einen zusätzlichen Platz für einen neuen Mitarbeiter.

Ihr müsst die Anschaffungskosten (2) bezahlen und eure Unterhaltskosten (3) erhöhen. Neu erworbene Gebäude sollten rechts neben die Unternehmensübersicht gelegt werden. Gebäude dürfen in der Wachstumsphase (siehe mehr auf Seite 13) erweitert werden (4). Ihr dürft eure Gebäude nicht beliebig abwerfen.

MITARBEITER

Mitarbeiter haben keine Einstellungskosten, erhöhen jedoch eure Unterhaltskosten (1). Auf jeder Unternehmensübersicht sind 3 Startmitarbeiter aufgedruckt. Sie haben Unterhaltskosten von 1. Die ersten 3 von euch eingestellten Mitarbeiter werden so auf die Unternehmensübersicht gelegt, dass die Startmitarbeiter abgedeckt werden. Die Unterhaltskosten des neuen Mitarbeiters ersetzen die Unterhaltskosten des abgedeckten Startmitarbeiters.

Wenn ihr mehr als 3 Mitarbeiter einstellt, benötigt ihr weitere Arbeitsplätze; jedes Gebäude stellt einen Arbeitsplatz bereit (und die Unterhaltskosten müssen entsprechend angepasst werden).

Mitarbeiter können in der Wachstumsphase (siehe mehr auf Seite 13) auf Fortbildung geschickt werden (2).

Ihr könnt einen Mitarbeiter jederzeit entfernen, wenn ihr eine Abfindung bezahlt, die dem Doppelten der aktuellen Unterhaltskosten des Mitarbeiters entspricht.

Anmerkung: Startmitarbeitern muss keine Abfindung gezahlt werden.

DESIGNS

Designkarten sind die Haupteinnahmequelle für jedes Unternehmen, und ihr solltet so viele wie möglich davon innerhalb der begrenzten Zeit und mit den knappen Ressourcen fertigstellen. Ihr beginnt mit 2 Designs und versucht, mehr zu erwerben; im Idealfall entweder im gleichen Stil (1), den ihr bereits besitzt (wodurch ihr während einer Modenschau mehr Kleidung verkaufen könnt) oder mit dem Kleidungsart (2), auf den sich euer Unternehmen spezialisiert hat. Auf den Modenschauen präsentiert ihr eure Entwürfe und verkauft diese anschließend für den angegebenen Betrag (3).

Um das Design produzieren zu können, müsst ihr jedoch beide erforderlichen Materialien (4) erwerben. Einige Karten gewähren ebenfalls einen kleinen Bonus, der unter den erforderlichen Materialien (5) angezeigt wird (mehr zu den Designkartenboni auf Seite 15).

Designstile

Es gibt 5 unterschiedliche Designstile:

Abend, Business, Casual, Punk und Sport.

Kleidungsarten

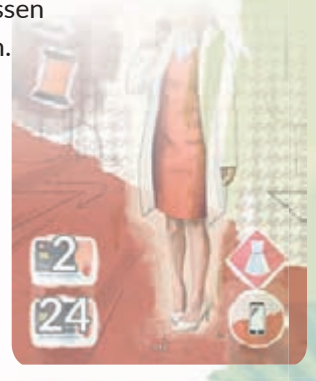
Es gibt ebenfalls 5 unterschiedliche Kleidungsarten:

Jacke, Kleid, Schuhe, Hose und Hemd.

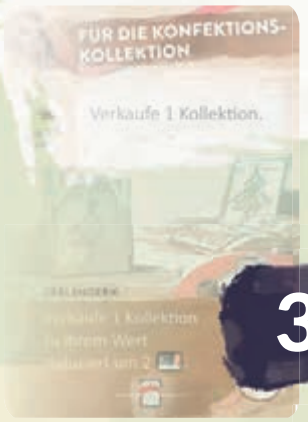
Die Unternehmensübersicht

Die Unternehmensübersicht und der umliegende Bereich repräsentieren das von euch verwaltete Unternehmen. Darauf abgebildet ist eine Unterhaltsleiste, mit der ihr die Kosten jedes Mitarbeiters und gekauften Gebäudes überwachen könnt. Darüber hinaus gibt es 3 Bereiche für Mitarbeiter sowie einen separaten Bereich für Prestigemarker und verschiedene Marker, die vor der kommenden Modenschau erworben wurden.

1. Ein Feld für einen Kleidungsartmarker, der die Art der Kleidung angibt, auf die sich euer Unternehmen spezialisiert hat. Ihr erhaltet 1 zusätzlichen Trendmarker für jedes Design dieser Art von Kleidung, das ihr für eine Modenschau in eure Kollektion aufnehmt.
2. Ein Bereich für Qualitäts-, Trend- und PR-Marker, die ihr während des Spiels von einer beliebigen Quelle erhalten habt. Ihr kämpft bei Modenschauen um die höchste Gesamtzahl für eine Auszeichnung, um Prestige zu erhalten.
3. Eine Unterhaltsleiste, die ihr mit dem Unterhaltsmarker anpassen könnt, wenn sich eure Unterhaltskosten senken oder erhöhen.
4. 3 Startmitarbeiter mit ihren Unterhaltskosten.



Legt die Designkarten über eurer Unternehmensübersicht ab.



Legt die Vertragskarten links neben eurer Unternehmensübersicht ab.

Legt eure Mitarbeiterkarten unter eurer Unternehmensübersicht ab.
Legt die Mitarbeiterkarten ab dem 4. Mitarbeiter unter eure Gebäudekarten.

Legt die Gebäudekarten rechts neben eurer Unternehmensübersicht ab.

Spielübersicht

SPIEL-ÜBERSICHT

Ein Spiel gewährt euch Einblick über ein Jahr in der Modebranche, in welchem eure Unternehmen miteinander konkurrieren, indem sie ihre Designs präsentieren und auf Modenschauen verschiedene Preise gewinnen. Alle versuchen, ihre Kollektionen zum höchstmöglichen Preis zu verkaufen und ihren Wert mit jedem Prestigemarker, der während der Modenschauen gewonnen wird, zu erhöhen.

Ein Spiel wird über 12 Runden (I bis XII) gespielt, die jeweils einen Monat darstellen. Jeweils 3 Runden ergeben ein Quartal, wobei jedes Quartal aus zwei Arbeitsrunden besteht, denen eine Modenschau folgt. Dieser Zyklus wird viermal wiederholt und endet mit einer Modenschau in der letzten Runde (XII).

Beide Rundenarten, Arbeitsrunde und Modenschau, werden unterschiedlich gespielt und haben unterschiedliche Phasen. Ihr solltet jedoch immer bedenken, dass ihr am Ende jeder Runde die Unterhaltskosten eures Unternehmens bezahlen müsst.

ARBEITSRUNDE

Zu Beginn jeder Arbeitsrunde füllt ihr die folgenden Orte mit Karten vom entsprechenden Kartenstapel auf: Verträge (Nr. 2), Gebäude (Nr. 3), Mitarbeiter (Nr. 4) und Designs (Nr. 5).

Als nächstes überprüft ihr die Vorbereitungen in letzter Minute (Ort Nr. 9) auf fehlende Marker und füllt diese gegebenenfalls auf.

Passt schließlich die Spielreihenfolge an die aktuelle Runde an. Der Startmarker wird nach links an die nächste Person weitergegeben. **Ignoriert diesen Schritt während der ersten Runde des Spiels und während jeder Modenschau.**

Jede Arbeitsrunde ist in 4 verschiedene Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Planungsphase
2. Aktionsphase
3. Wachstumsphase
4. Unterhaltsphase

Arbeitsrunde

1. Planungsphase

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker und in fortlaufender Reihenfolge legt ihr 1 eurer Spielfiguren auf einen Ort eurer Wahl. Ihr aktiviert diese Orte nicht sofort, dies geschieht erst in der nächsten Phase. Legt die Spielfiguren immer auf das erste freie Feld (ganz links oder ganz oben) jedes Ortes.

Anmerkung: In einem Spiel zu zweit oder zu dritt ist die Anzahl der Felder für Spielfiguren auf 2 pro Ort begrenzt. In einem Spiel zu viert wird dieses Begrenzung auf 3 erhöht. Ort Nr. 1 kann immer eine beliebige Anzahl an Spielfiguren aufnehmen.

Setzt eure weiteren Spielfiguren nacheinander ein, bis alle Figuren platziert sind. Es ist möglich, dass mehr als eine Spielfigur von der gleichen Person am selben Ort platziert wird und diesen Ort während der Aktionsphase mehr als einmal aktiviert.

Anmerkung: Einige Fähigkeiten erlauben es, die Spielfigurenbegrenzung zu ignorieren, und jeder Ort besitzt zusätzliche Felder, um dies zu berücksichtigen. Wenn mehr als eine Person diese Fähigkeit an einem bestimmten Ort einsetzt, werden die Spielfiguren in einer Linie neben das Feld gelegt, sodass die Reihenfolge erkennbar bleibt.

2. Aktionsphase

Sobald alle Spielfiguren auf dem Spielfeld platziert sind, aktiviert ihr die einzelnen Orte, beginnend mit der Bank (Nr. 1), und danach in aufsteigender Reihenfolge. Beginnend mit der jeweils ersten Spielfigur führt die jeweilige Person die Fähigkeit des Ortes aus und entfernt danach die Spielfigur wieder vom Spielfeld.

Anmerkung: Selbst wenn sich an einem Ort keine Spielfiguren befinden, sollten alle die Fähigkeiten ihrer Karten sorgfältig prüfen, da einige von ihnen den Effekt des Ortes nutzen, auch wenn sich an diesem Ort keine Spielfigur befindet.

Aktionen ohne Spielfiguren

Beim Nutzen eines Ortes aktivieren zuerst alle in der vorgegebenen Reihenfolge die Fähigkeiten ihrer Karten, die diesen Ort betreffen. Sobald alle diese Fähigkeiten ausgeführt wurden, werden die am Ort vorhandenen Spielfiguren wie oben beschrieben abgehandelt.

WICHTIG: Es gibt 2 Vertragskarten – „Mit Immobilienmakler“ und „Mit Arbeitsagentur“ – mit Fähigkeiten, die erst abgehandelt werden, NACHDEM die Spielfiguren des entsprechenden Ortes abgehandelt wurden.

Arbeitsrunde

Orte nutzen

1. BANK

Hier erhältst du einen Kredit. Die Höhe des Kredits hängt von der Anzahl der Designkarten desselben Stils ab (die möglicherweise eure Kollektion in der nächsten Modenschau bilden). Du zählst die Karten mit den Stil, welcher unter deinen Designkarten am stärksten vertreten ist. Du darfst BIS ZU dieser Zahl einen Kredit in Höhe dieser Zahl multipliziert mit 10 erhalten. Für eine Gutschrift über 30 darfst du eine entsprechende Kombination von Kreditkarten nehmen.

Beispiel: Veronika besitzt 5 Designkarten mit den folgenden Stilen: 1 Casual, 1 Abend und 3 Sport. Sie könnte einen Kredit über 10, 20 oder 30 erhalten.

Kreditkarte: (1) Der Betrag des erhaltenen Kredits und die Zinsen, die du während jeder Unterhaltsphase zahlen musst. Denke daran, die Unterhaltsleiste anzupassen. (2) Der Betrag, den du am Ende der nächsten Modenschau zurückzahlen musst.

2. VERTRÄGE

An diesem Ort wählst du aus den verfügbaren Verträgen einen aus und legst ihn links neben deine Unternehmensübersicht. Die Fähigkeit des Vertrags kann gegebenenfalls sofort aktiviert werden. Vertragsfähigkeiten werden mit der Zeit schwächer – am Ende jeder Modenschau werden sie entweder verlängert (auf die andere Seite gedreht) oder abgeworfen (siehe Seite 19).

Anmerkung: Die obersten Karten der Stapel an den Orten Nr. 2, 3 und 4 sind immer sichtbar. Diese Karten sind in der aktuellen Runde nicht verfügbar, aber ihr erhaltet Informationen, mit denen ihr die nächste Runde planen könnt.

3. GEBÄUDE

An diesem Ort wählst du aus den verfügbaren Gebäuden eines aus und legst es rechts neben deine Unternehmensübersicht. Passe danach deine Unterhaltsleiste entsprechend an.
Die Fähigkeit des Gebäudes kann gegebenenfalls sofort aktiviert werden und ein Mitarbeiter, den du während dieser Runde einstellst, darf dort platziert werden.

Anmerkung: Das gesamte Geld, das du für Karten, Materialien oder andere Spieleffekte zahlst, wird zurück in den Vorrat gelegt.

Kredite

Du kannst dich dazu entscheiden, einen Kredit aufzunehmen, wenn du den Ort Nr. 1 (Bank) benutzt oder es dir durch einen Spieleffekt erlaubt wird. Nimm dir dann die Kreditkarte in entsprechender Höhe und den gleichen Betrag an Geld.

Kredite helfen dabei, immer genügend Geld zu besitzen. Jeder Kredit kostet jedoch Zinsen, welche die Unterhaltskosten um 10% des Kreditbetrages erhöhen (ein Kredit in Höhe von 10 erhöht die Unterhaltskosten um 1 etc.). Die Zinsen müssen in den Unterhaltsphasen der Arbeitsrunden und Modenschauen bezahlt werden. Füge die Kreditkosten hinzu, indem du die Unterhaltskosten auf deiner Unterhaltsleiste entsprechend anpasst. Jeder Kredit MUSS während der Unterhaltsphase der nächsten Modenschau komplett zurückgezahlt werden (siehe Seite 19).

4. MITARBEITER

An diesem Ort wählst du aus den verfügbaren Mitarbeitern einen aus und legst ihn über einen deiner Startmitarbeiter oder, falls alle Startmitarbeiter schon ersetzt worden sind, unter eines deiner Gebäude. Wenn für den neuen Mitarbeiter kein freier Platz vorhanden ist, musst du 1 der zuvor eingestellten Mitarbeiter entlassen und eine Abfindung zahlen, die dem doppelten seiner aktuellen Unterhaltskosten entspricht. Passe danach die Unterhaltskosten auf deiner Unterhaltsleiste an. Die Fähigkeit des Mitarbeiters darf gegebenenfalls sofort aktiviert werden. Wenn du dir den neuen Mitarbeiter oder die Abfindung nicht leisten kannst, darfst du keinen neuen Mitarbeiter einstellen und musst die Aktion verwerfen.

5. NEUE DESIGNS

An diesem Ort wählst du aus den verfügbaren Designs eines aus und legst es offen über deine Unternehmensübersicht.

Anmerkung: Wenn das Designkartendeck aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und bilde damit ein neues Designkartendeck.

6. REGIONALER HERSTELLER

Wähle eine Materialart (Farbe) aus und kaufe eine beliebige Anzahl. Lege die Teile neben deine Unternehmensübersicht. Nachdem du die Materialien bezahlt hast, erhältst du 1 Qualitätsmarker (unabhängig von der gekauften Menge), den du auf das vorgesehene Feld deiner Unternehmensübersicht legst.

Anmerkung: Um einen einfacheren Überblick über die Designs und benötigten Materialien zu erhalten, kannst du die zur Fertigstellung benötigten Materialien auf deinen Designkarten platzieren. Beachte jedoch, dass dies nicht unbedingt erforderlich ist und du deine Materialien frei zwischen deinen Designs und deinem Vorrat verschieben kannst. Die endgültige Entscheidung zur Verwendung eines Materials wird in der Showphase jeder Modenschau getroffen (siehe Seite 15).

Anmerkung: Lege alle Marker, die du während der Arbeitsrunden erhältst (Qualität, Trend und PR), auf deine Unternehmensübersicht. Diese werden bei der nächsten Modenschau benötigt (siehe Seite 16).

Beispiel: 5. Neue Designs

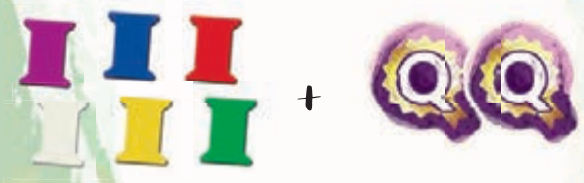
Vor dem Nutzen der Ortsaktionen seid ihr in der Zugreihenfolge dran, die Kartenaktionen zu diesem Ort auszuführen (diese Karten besitzen auf der linken Seite die Nummer 5). Anna (Pink) besitzt den Startmarker. Sie aktiviert ihre Karte Designstudio, um 1 zu ziehen. Danach ist Greg (Orange) an der Reihe. Er besitzt jedoch keine Karte für diesen Ort. Matt (Blau) ist als letzter an der Reihe. Er aktiviert die Karte Designstudio, um 1 zu ziehen.

Nachdem alle mit dem Ort verknüpften Karten ausgeführt wurden, ist es an der Zeit, die Ortsaktion in der Reihenfolge der Spielfiguren auszuführen (von links nach rechts). Greg (Orange) beginnt. Er wählt eine der aufgedeckten Designkarten. Er aktiviert auch die Fähigkeit seiner Karte Designerbüro (für die eine Spielfigur benötigt wird), um 1 zu ziehen. Danach entfernt er seine Spielfigur vom Spielfeld. Die nächste Spielfigur gehört Anna (Pink). Anstatt eine ausliegende Karte zu wählen, entschließt sich Anna, eine Designkarte vom Deck zu ziehen. Nachdem sie ihre Aktion beendet hat, nimmt sie ihre Spielfigur vom Spielfeld.

Orte nutzen

7. WARENLAGER

Du darfst jede beliebige Materialart auswählen und von jeder ausgewählten Materialart ein einzelnes Stück kaufen. Lege die gekauften Materialien neben deine Unternehmensübersicht. Nach dem Bezahlen erhältst du zusätzlich 2 Qualitätsmarker (unabhängig von der Anzahl der gekauften Materialien), die du auf das vorgesehene Feld deiner Unternehmensübersicht legst.



8. IMPORT

Du darfst jede beliebige Materialart auswählen und eine beliebige Anzahl davon kaufen. Lege die gekauften Materialien neben deine Unternehmensübersicht. Nach dem Bezahlen erhältst du zusätzlich 3 Qualitätsmarker (unabhängig von der Anzahl der gekauften Materialien), die du auf das vorgesehene Feld deiner Unternehmensübersicht legst.

9. VORBEREITUNGEN IN LETZTER MINUTE

Wähle 1 der folgenden Effekte und führe ihn aus:

- Erhalte 2 Qualitätsmarker.
- Erhalte 1 PR-Marker.
- Erhalte 1 Trendmarker.
- Erhalte 5 Geld.

Nimm dir die Marker von dem entsprechenden Feld von Ort Nr. 9. Dieser Ort wird zu Beginn der nächsten Arbeitsrunde wieder aufgefüllt, sodass in derselben Runde kein Effekt zweimal gewählt werden kann.

Anmerkung: Ihr könnt die Orte 6, 7 und 8 gleichzeitig ausführen, um das Spiel zu beschleunigen. Die Reihenfolge der Orte und Aktionsmarker spielt normalerweise keine Rolle. Wenn sich keine Marker mehr im Vorrat befinden, benutzt einen beliebigen anderen Ersatz dafür – der Vorrat an Materialien ist unbegrenzt. Einige Effekte senken den Preis für Materialien an bestimmten Orten. Der Preis für ein Material kann dabei niemals unter 1 fallen.

Anmerkung: Manchmal kann es vorkommen, dass du bei deinen Berechnungen einen Fehler machst und deine Spielfigur auf einen Ort legst, deren Effekt du nicht mehr nutzen kannst oder willst. Du darfst deine Spielfigur jederzeit von einem Ort entfernen, ohne den Effekt des Ortes auszuführen (du erhältst allerdings keine Qualitätsmarker von den Orten 6, 7 und 8, wenn du nicht mindestens 1 Material dort kaufst).

Anmerkung: Du darfst dich immer entscheiden, ob du einen deiner Karteneffekte ausführen willst oder nicht.

Die Aktionsphase endet, nachdem alle Orte ausgeführt wurden.

3. Wachstumsphase

In Zugreihenfolge darfst du 1 deiner Mitarbeiter fortbilden und/oder 1 Gebäude erweitern. Unten auf jeder Karte befindet sich ein Fortbildungs- bzw. Erweiterungsabschnitt mit den entsprechenden Kosten. Wenn du dich dazu entschließt, einen Mitarbeiter fortzubilden oder ein Gebäude zu erweitern, führe die folgenden Schritte aus:

- Zahle die abgebildeten Kosten.
- Drehe die Karte auf ihre Rückseite.
- Passe die Unterhaltsleiste an.

Jede Karte kann nur einmal gedreht werden. Ein erweitertes Gebäude hat keinen Einfluss auf einen darin befindlichen Mitarbeiter.

Beispiel: Fortbildung und Erweiterung

Matt (Rot) entscheidet sich dazu, seine Buchhalterin fortzubilden. Er bezahlt die Kosten (1) in Höhe von 2 und dreht die Karte auf die Seite Erfahrene Buchhalterin. Danach passt er den Unterhalt auf der Unterhaltsleiste an, indem er den Marker von 7 auf 8 bewegt (2).

Danach will er noch sein Designerbüro erweitern. Er zahlt die Kosten (3) in Höhe von 3 und dreht die Karte auf die Rückseite (3). Danach passt er erneut den Unterhalt an, indem er den Marker von 8 auf 9 bewegt (4).

Matt würde gerne noch sein Model fortbilden, doch leider darf er in seinem Zug nur 1 Mitarbeiter fortbilden und 1 Gebäude erweitern.

Beispiel: 4. Unterhaltsphase

Zuerst darf Matt (Rot) seine Karten mit Unterhaltsfähigkeiten aktivieren. Er benutzt die Fähigkeit der Karte Erfahrene Buchhalterin (1), um 7 zu erhalten. Danach bezahlt er die Unterhaltskosten in Höhe von 9 (4). Matt besitzt nur 8 , daher muss er ein Darlehen aufnehmen. Er nimmt eine Darlehenskarte, 20 und erhöht seine Unterhaltskosten von 9 auf 11 (jedes Darlehen verursacht Unterhaltskosten in Höhe von 2). Um Unterhaltskosten von 11 anzuzeigen, legt er seinen -1 Marker und seinen -10 Marker auf die 1. Nun bezahlt Matt seine Unterhaltskosten in Höhe von 11 .

4. Unterhaltsphase

Diese Phase führst du gleichzeitig mit allen anderen aus. Am Ende dieser Phase musst du die Unterhaltskosten bezahlen, die auf deiner Unterhaltsleiste angezeigt werden.

Alle Kartenfähigkeiten und Spieleffekte, die während der Unterhaltsphase aktiviert werden dürfen, werden vor dem Bezahlen der Unterhaltskosten ausgeführt. Du erhältst zum Beispiel durch eine Buchhalterin 5 , die du zum Bezahlen der Unterhaltskosten benutzen darfst.

Anmerkung: Es ist möglich, dass du positive Unterhaltskosten hast. Drehe in diesem Fall den Marker mit „1“ auf seiner Rückseite. In den seltenen Fällen, in denen du positive Unterhaltskosten über 9 hast, drehe ebenfalls den Marker mit „10“ auf der Rückseite und benutze ihn dafür.

Anmerkung: Du solltest immer sofort deine Unterhaltskosten anpassen, wenn du ein Gebäude kaufst oder erweiterst, einen Mitarbeiter einstellst oder fortbildest, oder wenn du einen Kredit bzw. ein Darlehen aufnimmst oder abbezahlst. Du kannst jederzeit anhand deiner Karten und Marker nachprüfen, ob der Unterhaltsmarker auf dem richtigen Feld liegt.

Wenn du deinen Unterhalt nicht bezahlen kannst, musst du ein Darlehen aufnehmen.

Darlehen

Du darfst ein Darlehen nur aufnehmen, wenn du deine Unterhaltskosten nicht bezahlen kannst. Du darfst kein Darlehen aufnehmen, um zusätzliche Materialien oder Karten während der Aktionsphase zu kaufen.

Ein Darlehen wird wie ein Kredit behandelt. Du erhältst aus dem Darlehen Geld und musst 10% des Darlehens als Zinsen zu deinen Unterhaltskosten hinzufügen (ab der Runde, in der du das Darlehen aufnimmst). Ein Darlehen ist jedoch nicht flexibel – die Höhe beträgt immer 20 ((oder ein Vielfaches davon, wenn du mehr als ein Darlehen aufnehmen musst). Darlehen müssen in der Unterhaltsphase der nächsten Modenschau abbezahlt werden. Du musst für jedes aufgenommene Darlehen 28 bezahlen (siehe Seite 19).

Nachdem alle ihre Unterhaltskosten bezahlt haben, wird das Spielfeld aufgeräumt. Werft alle verbleibenden Karten ab. Legt diese Karten auf 4 Ablagestapel (Verträge, Gebäude, Mitarbeiter und Designs) neben das Spielfeld und bewegt den Kalendermarker ein Feld weiter. Danach beginnt eine neue Runde. Schaut auf dem Spielfeld nach, ob eine Arbeitsrunde (Runden I, II, IV, V, VII, VIII, X, XI) oder eine Modenschau (Runden III, VI, IX, XII) stattfindet.

MODENSCHAU

Es finden 4 Modenschauen statt. In diesen Runden verdient ihr (meistens) Geld, um die Kosten der beiden Arbeitsrunden davor zu decken. Beachtet, dass das Spielfeld während einer Modenschau nicht neu aufgefüllt wird und der Startmarker nicht wechselt, bis die nächste Arbeitsrunde beginnt.

Jede Modenschau ist in 5 Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Prestigephase
2. Showphase
3. Auszeichnungsphase
4. Verkaufsphase
5. Unterhaltsphase

1. Prestigephase

In dieser Phase tauschst du deine Prestigemarker ein, die du bei der letzten Modenschau erhalten hast (vor allem durch erhaltene Auszeichnungen).

Bei der ersten Modenschau kann daher niemand Marker eintauschen und diese Phase wird übersprungen.

Du tauschst Prestigemarker gegen Siegpunkte ein. Die Anzahl der Siegpunkte, die du erhältst, hängt von den teilnehmenden Personen ab:

- 2-Personen-Spiel: 1 SP pro
- 3-Personen-Spiel: 2 SP pro
- 4-Personen-Spiel: 3 SP pro

Passe deinen SP-Marker auf der Siegpunkteleiste entsprechend an.

2. Showphase

Führe diese Phase in Zugreihenfolge aus. Hier entscheidest du dich für eine deiner Kollektionen, die du präsentieren willst. Eine Kollektion besteht aus einer beliebigen Anzahl Designkarten mit dem gleichen Stil (wie Business oder Casual) und darf **nur** aus Karten bestehen, die du herstellen kannst (du benötigst die erforderlichen Materialien).

Beispiel: Eine Kollektion bestehend aus 3 Karten (Designstil Abend).

Lege deine Kollektion für alle sichtbar vor dir aus. Lege die benötigten Materialien auf die entsprechenden Karten deiner Kollektion, um anzuzeigen, dass diese Designs hergestellt wurden.

Designkartenbonus – Bei einigen Designkarten erhältst du einen Bonus (angezeigt unter den benötigten Materialien). Du erhältst diesen Bonus (die Marker werden auf deine Unternehmensübersicht gelegt) nur, wenn die Karte Teil deiner Kollektion ist. Der Bonus kann aus 1 Qualitätsmarker oder 1 Trendmarker bestehen. Ein auf der Karte bedeutet, dass die Designkarte verglichen mit den Materialkosten eine höhere Gewinnspanne aufweist.

Du erhältst zusätzlich 1 Trendmarker für jede Designkarte in deiner Kollektion, die dem Kleidungstyp auf deiner Unternehmensübersicht entspricht. Lege die Marker auf das vorgesehene Feld deiner Unternehmensübersicht. Es ist möglich, 2 Trendmarker durch 1 Designkarte zu erhalten, wenn die Karte mit dem Kleidungstyp übereinstimmt und du einen entsprechenden Bonus erhältst.

Anmerkung: Einige Fähigkeiten erlauben es dir, den Stil deiner Designkarten zu ändern. Diese Änderungen musst du sofort beim Auslegen deiner Kollektion anzeigen, indem du einen entsprechenden Designstilmarker oder Anpassungsmarker verwendest und damit das aufgedruckte Symbol überdeckst. Ein Anpassungsmarker ändert automatisch den Stil einer Designkarte zu einem passenden Stil. Das bedeutet, dass eine Designkarte mit einem Anpassungsmarker immer ein passendes Teil einer Kollektion ist.

OK

3. Auszeichnungsphase

Während der Auszeichnungsphase versuchst du, Auszeichnungen in einer oder mehreren Kategorien der Modenschau zu gewinnen (in Form von Prestigemarkern).

Es gibt 4 Kategorien:

- Qualität – Die Anzahl der Qualitätsmarker.
- Trend – Die Anzahl der Trendmarker.
- PR – Die Anzahl der PR-Marker.
- Quantität – Die Anzahl der Designkarten der Kollektion.

Auf den Modenschauplättchen werden alle 4 Kategorien in unterschiedlichen Reihenfolgen angezeigt (mit Ausnahme der Marker des Letzten Quartals, die nur 2 Kategorien anzeigen). Je nachdem, in welcher Runde die Modenschau stattfindet, wird eine unterschiedliche Anzahl an Auszeichnungen verliehen.

- Runde III – werte alle Kategorien des Modenschauplättchens
- Runde VI – werte die obersten 3 Kategorien der 2 Modenschauplättchen
- Runde IX – werte die obersten 2 Kategorien der 3 Modenschauplättchen
- Runde XII – werte die oberste Kategorie der 4 Modenschauplättchen

Auszeichnungen

Zusätzlich zu den Designkarten deiner Kollektion existieren noch 3 Arten von Markern, die dir beim Gewinnen der Auszeichnungen helfen: Qualität, Trend und PR.

Alle Marker, die du bis zu dieser Phase erhalten hast, werden in allen Shows der Modenschau eingesetzt. Erhältst du zum Beispiel beim Kauf von Material einen Qualitätsmarker, selbst wenn du mit dem Material kein Design erstellst, wird der Marker dennoch berücksichtigt.

Es gibt unterschiedliche Wege, die Marker zu erhalten, die im Folgenden aufgeführt sind:

MATERIALQUALITÄT DER KOLLEKTION

Qualitätsmarker erhältst du durch:

- den Kauf von Materialien an den Orten Nr. 6, Nr. 7 und Nr. 8.
- Designkarten in deiner Kollektion mit einem Qualitätsbonus.
- Effekte von Karten (Verträge, Gebäude und Mitarbeiter).
- Ort Nr. 9.

Anmerkung: Qualitätsmarker, die du in den Arbeitsrunden erhalten hast, werden bei jeder Show berücksichtigt, unabhängig davon, ob die Materialien für die Designs der aktuellen Kollektion benutzt wurden.

AKTUELLE TRENDS

Trendmarker erhältst du durch:

- Designkarten in deiner Kollektion mit einem Trendbonus.
- Designkarten in deiner Kollektion, die der Kleidungsart auf deiner Unternehmensübersicht entsprechen.
- Effekte von Karten (Verträge, Gebäude und Mitarbeiter).
- Ort Nr. 9.

ERFOLGREICHE MEDIENPRÄSENTATION

PR-Marker erhältst du durch:

- Effekte von Karten (Verträge, Gebäude und Mitarbeiter).
- Ort Nr. 9.

Die Anzahl an Prestigemarkern (🎖), die du für jede Auszeichnungskategorie (von oben nach unten) für den 1. oder 2. Platz erhältst, hängt von der Personenzahl im Spiel ab.

2-PERSONEN-SPIEL:

- Erste Kategorie: Der 1. Platz erhält 4 Prestigemarker (🎖) und der 2. Platz erhält 1 Prestigemarker.
- Zweite Kategorie: Nur der 1. Platz erhält 3 Prestigemarker.
- Dritte Kategorie: Nur der 1. Platz erhält 2 Prestigemarker.
- Vierte Kategorie: Nur der 1. Platz erhält 1 Prestigemarker.

3-PERSONEN-SPIEL:

- Erste Kategorie: Der 1. Platz erhält 4 Prestigemarker und der 2. Platz erhält 2 Prestigemarker.
- Zweite Kategorie: Der 1. Platz erhält 3 Prestigemarker und der 2. Platz erhält 1 Prestigemarker.
- Dritte Kategorie: Der 1. Platz erhält 2 Prestigemarker und der 2. Platz erhält 1 Prestigemarker.
- Vierte Kategorie: Nur der 1. Platz erhält 1 Prestigemarker.

4-PERSONEN-SPIEL:

- Erste Kategorie: Der 1. Platz erhält 4 Prestigemarker und der 2. Platz erhält 2 Prestigemarker.
- Zweite Kategorie: Der 1. Platz erhält 3 Prestigemarker und der 2. Platz erhält 2 Prestigemarker.
- Dritte Kategorie: Der 1. Platz erhält 2 Prestigemarker und der 2. Platz erhält 1 Prestigemarker.
- Vierte Kategorie: Nur der 1. Platz erhält 1 Prestigemarker.

Um eine Auszeichnung zu erhalten, muss deine Kollektion aus mindestens 1 Designkarte bestehen und du musst mindestens 1 Punkt in der entsprechenden Kategorie besitzen. Besitzt im Spiel zu zweit zum Beispiel eine Person für eine Auszeichnung 3 Marker, die andere Person keinen, wird nur der 1. Platz vergeben.

Handelt zuerst die Platzierung einer Auszeichnung ab, bevor ihr die nächste Auszeichnung auswertet, beginnend mit der ersten (obersten) Auszeichnung.

GLEICHSTAND

Bei einem Gleichstand zweier Personen um den 1. Platz erhalten beide die Marker des 2. Platzes und der 2. Platz erhält keine Marker. Bei einem Gleichstand von mehr als 2 Personen um den 1. Platz sowie einem Gleichstand um den 2. Platz erhält niemand einen Marker, da alle als drittplatziert gewertet werden.

Runde VI

Es gibt 2 Modenschauplättchen und beide Städte halten zeitgleich eine Modenschau ab, doch nur 6 Auszeichnungen werden insgesamt vergeben – die jeweils ersten 3 jedes Plättchens. Die jeweils letzte Auszeichnung wird ignoriert. Du musst weiterhin nur eine Kollektion präsentieren, die zeitgleich in beiden Städten gezeigt wird. Wenn also die Qualität in beiden Städten ausgezeichnet wird, belegst du in beiden Städten den gleichen Platz, erhältst jedoch je nach Reihenfolge der Auszeichnungen unterschiedlich viele Prestigemarker.

Runde IX

Es gibt 3 Modenschauplättchen und alle 3 Städte halten zeitgleich eine Modenschau ab, es werden jedoch weiterhin nur 6 Auszeichnungen vergeben – die jeweils ersten 2 jedes Plättchens. Die jeweils letzten 2 Auszeichnungen werden ignoriert.

Runde XII

Es gibt 4 Modenschauplättchen und alle 4 Städte halten zeitgleich eine Modenschau ab, es wird jedoch jeweils nur die oberste Auszeichnung vergeben (die unteren Auszeichnungen werden nur vergeben, wenn jemand den Mitarbeiter Journalist besitzt).

Anmerkung 1: Lege alle Prestigemarker, die du erhältst, neben deine Unternehmensübersicht.

Anmerkung 2: Alle Modenschauen und ihre Auszeichnungen sind von Spielbeginn an sichtbar. Schaue dir daher genau an, in welcher Runde welche Auszeichnungen vergeben werden. Mit diesem Wissen kannst du Designkarten für die Modenschau aufheben, bei der sie dir den größten Nutzen bringen.

4. Verkaufsphase

Nachdem alle Auszeichnungen vergeben wurden, ist es an der Zeit, deine präsentierte Kollektion zu verkaufen. Dies geschieht in 3 Schritten:

1. PRESTIGEEFFEKTE

Für dein Prestige erhältst du zunächst einen Bonus: Multipliziere die Anzahl der Karten deiner Kollektion mit den erhaltenen Prestigemarkern. Du erhältst diesen Betrag. Besteht deine Kollektion zum Beispiel aus 2 Casual Stilkarten und du hast 4 Prestigemarker erhalten, erhältst du 8 .

2. KOLLEKTIONSVERKAUF

Zusätzlich erhältst du den Betrag, der auf den Designkarten deiner Kollektion aufgedruckt ist.
Wirf danach die Karten und die darauf befindlichen Materialien ab (lege die Materialien zurück in den Vorrat).

3. MARKER ABLEGEN

Lege danach alle deine Qualitäts-, Trend- und PR-Marker von deiner Unternehmensübersicht zurück in den Vorrat. Diese Marker werden nur während der Modenschau berücksichtigt, in der du sie erhalten hast.

Beispiel einer zweiten Modenschau

1. Prestigephase

Alle werden gegen Siegpunkte getauscht und in den Vorrat zurückgelegt. Matt (Blau) legt 5 zurück und erhält dafür 10 SP. Anna (Pink) legt 6 zurück und erhält 12 SP und Greg (Orange) legt 3 zurück und erhält 6 SP (1 ist beim Spiel zu dritt 2 SP wert, wie auf Seite 14 beschrieben). Alle versetzen ihren Marker auf der Siegpunkteleiste entsprechend.

2. Showphase

Alle wählen in Zugreihenfolge ihre Designkarten für die Kollektion der Modenschau. Anna (Pink) wählt 2 ihrer Designkarten mit dem gleichen Stil aus und legt die benötigten Materialien darauf. Da eine Designkarte die Kleidungsart besitzt, auf die sich ihr Unternehmen spezialisiert hat, erhält sie 1 (2).

Matt (Blau) besitzt 3 Designkarten. Alle haben einen unterschiedlichen Stil. Er wählt 1 Karte mit dem Stil für seine Kollektion aus. Zusätzlich aktiviert er die Fähigkeit der Karte Großes Designerbüro, mit der er den Stil einer Karte von zu ändern darf. Er legt 1 auf eine Designkarte (3) und fügt sie der Kollektion hinzu (6). Matt erhält 1 von seiner Designkarte (4) und 1 durch seine Karte Model (5).

Greg (Orange) besitzt 2 Designkarten mit dem gleichen Stil, jedoch besitzt er nicht alle benötigten Materialien, um beide Karten benutzen zu können (6). Daher wählt er nur eine Karte für die Modenschau aus.

3. Auszeichnungsphase

Alle benutzen die gleiche Kollektion für beide Shows. Da es die 2. Modenschau ist, werden nur die ersten 3 Kategorien jedes Modenschauplättchens ausgezeichnet.

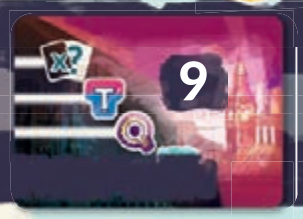
Anna (Pink) und Matt (Blau) haben einen Gleichstand um den 1. Platz bei der Anzahl, daher erhalten beide die für den 2. Platz. Greg erhält als 3. keine in dieser Kategorie.

Matt (Blau) besitzt die meisten Marker, daher erhält er 2 in London und 3 in Moskau. Anna (Pink) und Greg (Orange) haben einen Gleichstand bei den Markern um den 2. Platz, daher erhalten sie keine .

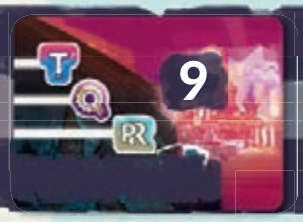
Greg (Orange) besitzt die meisten Marker. Er erhält daher 3 in London und 4 in Moskau. Matt (Blau) ist Zweiter und erhält 1 in London und 2 in Moskau.

Matt (Blau) besitzt die meisten und gewinnt 2 in Moskau. Er erhält keine in London, da diese Kategorie dort nicht ausgezeichnet wird. Weder Anna noch Greg besitzen Marker und erhalten daher keine in dieser Kategorie.

PRESTIGE ERHALTEN



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



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

* Gleichstand um den 1. Platz
** Gleichstand um den 2. Platz
*** Einzige Person mit Prestige

4. Verkaufsphase

1) Prestigeeffekte

Anna (Pink) erhält 4 (2 multipliziert mit 2 Karten in ihrer Kollektion).

Matt (Blau) erhält 24 (12 multipliziert mit 2 Karten in seiner Kollektion).

Greg (Orange) erhält 7 (7 multipliziert mit 1 Karte in seiner Kollektion).

2) Kollektionsverkauf

Anna (Pink) erhält 41 für die Designkarten in ihrer Kollektion.

Matt (Blau) erhält 43 für die Designkarten in seiner Kollektion.

Greg (Orange) erhält 17 für die Designkarten in seiner Kollektion.

Alle vorgeführten Designkarten und die dafür benutzten Materialien der Kollektion werden danach abgelegt.

3) Marker abwerfen

Alle drei werfen ihre gesamten , und Marker ab. Sie behalten ihre Marker bis zur nächsten Prestigephase einer Modenschau.

5. Unterhaltsphase

Genauso wie in den Unterhaltsphasen der Arbeitsrunden müssen auch bei einer Modenschau Unterhaltskosten bezahlt werden. Kartenfähigkeiten dürfen davor wie gewohnt eingesetzt werden.

Nachdem die Kosten bezahlt wurden, müsst ihr eure Kredite und/oder Darlehen tilgen, indem ihr den entsprechenden Betrag bezahlt. Ist dies nicht möglich, müsst ihr ein neues Darlehen aufnehmen. Allerdings erhaltet ihr nur 18 statt 20, da die Zinsen der vorherigen Unterhaltsphase abgezogen wurden. Darlehen, die während einer Modenschau aufgenommen wurden, müssen am Ende der nächsten Modenschau abbezahlt werden. Nachdem die Schulden getilgt wurden, passen alle ihre Unterhaltsleiste an.

Am Ende der Unterhaltsphase einer Modenschau werden alle Verträge erneuert, indem die Karten auf die Rückseite gedreht werden und alle Verträge, die bereits gedreht wurden, abgeworfen werden.

Beispiel einer Unterhaltsphase während einer Modenschau

Die Unterhaltsphase während einer Modenschau wird ähnlich wie bei einer normalen Arbeitsrunde durchgeführt, nur dass Kredite und Darlehen abbezahlt werden müssen. Matt (Blau) setzt seine Erfahrene Buchhalterin ein, um 7 zu erhalten. Danach zahlt er 11 an Unterhaltskosten. Jetzt muss er noch 28 zum Abbezahlen seines Kredits ausgeben. Er legt den Kredit ab und passt seine Unterhaltsleiste von 11 auf 9 an.

Letztes Quartal (Runden X-XII)

X
XI
XII

Nach der dritten Modenschau (Runde IX) beginnt das Letzte Quartal, in dem du versuchst, dein Einkommen zu maximieren und so viel Geld wie möglich zu erhalten.

Nehmt die zur Seite gelegten Karten für das letzte Quartal, mischt die Karten separat nach Orten sortiert und legt die Karten auf die entsprechenden Orte Nr. 2, 3 und 4.

Die Karten werden offen ausgelegt. Danach beginnt eine neue Arbeitsrunde. Angestellte und Gebäude des letzten Quartals können nicht Fortgebildet oder Erweitert werden und Verträge werden nicht schwächer, da die nächste Modenschau das Spielende einleitet. Nach dem Quartal findet die **Endwertung** statt (siehe mehr auf Seite 20).

Transparentes Spiel und offene Informationen

Bei Prêt-à-Porter gibt es keine versteckten Informationen. Du darfst jederzeit nachfragen, wie viel Geld eine Person besitzt oder wie viele Trendmarker diese bei der Kollektion erhalten könnte. Nenne jederzeit das bestmögliche Ergebnis, das du erreichen kannst, wenn du danach gefragt wirst, inklusive deiner Designkartenboni, Kartenfähigkeiten und zusätzlichen Markern für übereinstimmende Kleidungsarten. Natürlich gibt es auch Ausnahmen – du musst niemanden darüber informieren, dass du zum Beispiel Ort Nr. 9 aktivieren willst oder welche Aktion du mit deiner Spielfigur ausführen wirst. Jedoch sollten alle Informationen, die deine Unternehmensübersicht und Ablage betreffen, jederzeit für alle sichtbar sein.

Wir empfehlen daher, dass alle Informationen immer einsehbar sind und die Marker so platziert werden, dass es nicht zu Verwirrungen kommt, indem du zum Beispiel Trend- und Qualitätsmarker auf Designkarten legst, die mit deinem Kleidungsartmarker oder Qualitätsbonus übereinstimmen. Lege die Marker nur auf deine Unternehmensübersicht, wenn du die Designkarten in der aktuellen Modenschau einsetzt. Mit den Markern auf den Karten können alle sofort sehen, welche Karten für eine bestimmte Auszeichnung gewertet werden können und ihre Strategie entsprechend anpassen.

5. Unterhaltsphase

Genauso wie in den Unterhaltsphasen der Arbeitsrunden müssen auch bei einer Modenschau Unterhaltskosten bezahlt werden. Kartenfähigkeiten dürfen davor wie gewohnt eingesetzt werden.

Nachdem die Kosten bezahlt wurden, müsst ihr eure Kredite und/oder Darlehen tilgen, indem ihr den entsprechenden Betrag bezahlt. Ist dies nicht möglich, müsst ihr ein neues Darlehen aufnehmen. Allerdings erhaltet ihr nur 18 statt 20, da die Zinsen der vorherigen Unterhaltsphase abgezogen wurden. Darlehen, die während einer Modenschau aufgenommen wurden, müssen am Ende der nächsten Modenschau abbezahlt werden. Nachdem die Schulden getilgt wurden, passen alle ihre Unterhaltsleiste an.

Am Ende der Unterhaltsphase einer Modenschau werden alle Verträge erneuert, indem die Karten auf die Rückseite gedreht werden und alle Verträge, die bereits gedreht wurden, abgeworfen werden.

Beispiel einer Unterhaltsphase während einer Modenschau

Die Unterhaltsphase während einer Modenschau wird ähnlich wie bei einer normalen Arbeitsrunde durchgeführt, nur dass Kredite und Darlehen abbezahlt werden müssen. Matt (Blau) setzt seine Erfahrene Buchhalterin ein, um 7 zu erhalten. Danach zahlt er 11 an Unterhaltskosten. Jetzt muss er noch 28 zum Abbezahlen seines Kredits ausgeben. Er legt den Kredit ab und passt seine Unterhaltsleiste von 11 auf 9 an.

Letztes Quartal (Runden X-XII)

X
XI
XII

Nach der dritten Modenschau (Runde IX) beginnt das Letzte Quartal, in dem du versuchst, dein Einkommen zu maximieren und so viel Geld wie möglich zu erhalten.

Nehmt die zur Seite gelegten Karten für das letzte Quartal, mischt die Karten separat nach Orten sortiert und legt die Karten auf die entsprechenden Orte Nr. 2, 3 und 4.

Die Karten werden offen ausgelegt. Danach beginnt eine neue Arbeitsrunde. Angestellte und Gebäude des letzten Quartals können nicht Fortgebildet oder Erweitert werden und Verträge werden nicht schwächer, da die nächste Modenschau das Spielende einleitet. Nach dem Quartal findet die **Endwertung** statt (siehe mehr auf Seite 20).

Transparentes Spiel und offene Informationen

Bei Prêt-à-Porter gibt es keine versteckten Informationen. Du darfst jederzeit nachfragen, wie viel Geld eine Person besitzt oder wie viele Trendmarker diese bei der Kollektion erhalten könnte. Nenne jederzeit das bestmögliche Ergebnis, das du erreichen kannst, wenn du danach gefragt wirst, inklusive deiner Designkartenboni, Kartenfähigkeiten und zusätzlichen Markern für übereinstimmende Kleidungsarten. Natürlich gibt es auch Ausnahmen – du musst niemanden darüber informieren, dass du zum Beispiel Ort Nr. 9 aktivieren willst oder welche Aktion du mit deiner Spielfigur ausführen wirst. Jedoch sollten alle Informationen, die deine Unternehmensübersicht und Ablage betreffen, jederzeit für alle sichtbar sein.

Wir empfehlen daher, dass alle Informationen immer einsehbar sind und die Marker so platziert werden, dass es nicht zu Verwirrungen kommt, indem du zum Beispiel Trend- und Qualitätsmarker auf Designkarten legst, die mit deinem Kleidungsartmarker oder Qualitätsbonus übereinstimmen. Lege die Marker nur auf deine Unternehmensübersicht, wenn du die Designkarten in der aktuellen Modenschau einsetzt. Mit den Markern auf den Karten können alle sofort sehen, welche Karten für eine bestimmte Auszeichnung gewertet werden können und ihre Strategie entsprechend anpassen.

ENDWERTUNG

Nachdem ihr die letzte Runde (XII) beendet habt, wird vor dem Zählen eures Geldes und eurer Siegpunkte eine letzte Prestigephase durchgeführt, bei der ihr die erhaltenen Prestigepunkte in Siegpunkte eintauschen könnt.

Wenn ein Kredit zu diesem Zeitpunkt nicht zurückgezahlt werden kann, geht euer Unternehmen bankrott und wird nicht bei der Endwertung berücksichtigt.

Addiert euer Geld und eure Siegpunkte für die Endwertung zusammen: Wer die höchste Summe besitzt, gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl der Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste der beiden am Gleichstand Beteiligten. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten die Platzierung.

AUTOR: Ignacy Trzewiczek
ILLUSTRATIONEN: Kwanchai Moriya, Mateusz Kopacz, Maciej Janik
GRAFIKDESIGN: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma
PRODUKTIONSLEITER: Grzegorz Polewka
PROJEKTLEITER: Rafał Szyma
REGELN: Matt Dembek, Vincent Salzillo, Grzegorz Polewka, Yves Tourigny
ÜBERSETZUNG & LEKTORAT DE: Board Game Circus

© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Polen
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und Veröffentlichung von Spielregeln, Spielkomponenten oder Abbildungen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt zusammengestellt.
Wenn dieser Ausgabe jedoch etwas fehlt, entschuldigen wir uns. Bitte kontaktieren Sie uns über unser Kundendienstformular auf unserer Website:
https://portalgames.pl/en/customer-service/
portalgamesus.com/pages/contact-us

Kirdy, Joanna, Ben, Tony – danke, dass ihr uns mit den Regeln geholfen habt.

Fortgeschrittenenvariante

In dieser Variante hängt die Zugreihenfolge von euren Leistungen ab. Während der Spielvorbereitung wird die Zugreihenfolgeleiste neben das Spielfeld gelegt und alle erhalten einen Zugreihenfolgemarker in ihrer Farbe. In Runde I wird die Zugreihenfolge beim Spielaufbau festgelegt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass alle ihre Zugreihenfolgemarker auf die Zugreihenfolgeleiste legen, anstatt den Startmarker zu verwenden.

In Runde II wird die Zugreihenfolge umgekehrt, die erste Person wird zur Letzten, die zweite Person zur Vorletzten etc. Aktualisiert die Zugreihenfolgeleiste entsprechend. In den Ausstellungsrunden III, VI, IX, XII ändert sich die Zugreihenfolge nicht (ähnlich wie in der regulären Variante).

In den Runden IV, VII und X (die ersten Arbeitsrunden nach den Modenschauen) hängt die Reihenfolge der Züge von den Erfolgen ab. Wer die niedrigste Punktzahl hat, die sich aus der Summe von Siegpunkten und Geld ergibt, beginnt den nächsten Zug. Die anderen führen ihren Zug in aufsteigender Reihenfolge ihrer Punkte ab. Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, führt somit zuletzt seine Aktionen aus. Aktualisiert die Zugreihenfolgemarker auf der Zugreihenfolgeleiste entsprechend.

In den Runden V, VIII und XI (die zweiten Arbeitsrunden nach den Modenschauen) wird die Reihenfolge der Züge erneut umgekehrt, die erste Person wird zur letzten, die zweite zur Vorletzten etc. Aktualisiert die Zugreihenfolgeleiste entsprechend.

Anmerkung: Die Zugreihenfolge ändert sich während einer Modenschau nicht.

Beispiel zur Bestimmung der Zugreihenfolge in der Fortgeschrittenenvariante

Runde VII beginnt. Siegpunkte und Geld werden addiert.

Anna (Pink) besitzt 35 Punkte. Sie beginnt die Züge.

Greg (Orange) besitzt 48 Punkte. Er ist als zweiter an der Reihe.

Matt (Blau) besitzt 70 Punkte. Er darf als letzter seine Züge ausführen.

Die Zugreihenfolgemarker werden auf die entsprechenden Felder der Zugreihenfolgeleiste gelegt.

Zu Beginn der Runde VIII wird die Zugreihenfolge umgedreht. Anna (Pink) beginnt als letztes, Greg (Orange) als zweiter und Matt (Blau) beginnt die Züge.

In Runde IX ändert sich die Zugreihenfolge nicht, da dort eine Modenschau stattfindet.

ENDWERTUNG

Nachdem ihr die letzte Runde (XII) beendet habt, wird vor dem Zählen eures Geldes und eurer Siegpunkte eine letzte Prestigephase durchgeführt, bei der ihr die erhaltenen Prestigepunkte in Siegpunkte eintauschen könnt.

Wenn ein Kredit zu diesem Zeitpunkt nicht zurückgezahlt werden kann, geht euer Unternehmen bankrott und wird nicht bei der Endwertung berücksichtigt.

Addiert euer Geld und eure Siegpunkte für die Endwertung zusammen: Wer die höchste Summe besitzt, gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl der Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste der beiden am Gleichstand Beteiligten. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten die Platzierung.

AUTOR: Ignacy Trzewiczek
ILLUSTRATIONEN: Kwanchai Moriya, Mateusz Kopacz, Maciej Janik
GRAFIKDESIGN: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma
PRODUKTIONSLEITER: Grzegorz Polewka
PROJEKTLEITER: Rafał Szyma
REGELN: Matt Dembek, Vincent Salzillo, Grzegorz Polewka, Yves Tourigny
ÜBERSETZUNG & LEKTORAT DE: Board Game Circus

© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Polen
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und Veröffentlichung von Spielregeln, Spielkomponenten oder Abbildungen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt zusammengestellt.
Wenn dieser Ausgabe jedoch etwas fehlt, entschuldigen wir uns. Bitte kontaktieren Sie uns über unser Kundendienstformular auf unserer Website:
https://portalgames.pl/en/customer-service/
portalgamesus.com/pages/contact-us

Kirdy, Joanna, Ben, Tony – danke, dass ihr uns mit den Regeln geholfen habt.

Fortgeschrittenenvariante

In dieser Variante hängt die Zugreihenfolge von euren Leistungen ab. Während der Spielvorbereitung wird die Zugreihenfolgeleiste neben das Spielfeld gelegt und alle erhalten einen Zugreihenfolgemarker in ihrer Farbe. In Runde I wird die Zugreihenfolge beim Spielaufbau festgelegt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass alle ihre Zugreihenfolgemarker auf die Zugreihenfolgeleiste legen, anstatt den Startmarker zu verwenden.

In Runde II wird die Zugreihenfolge umgekehrt, die erste Person wird zur Letzten, die zweite Person zur Vorletzten etc. Aktualisiert die Zugreihenfolgeleiste entsprechend. In den Ausstellungsrunden III, VI, IX, XII ändert sich die Zugreihenfolge nicht (ähnlich wie in der regulären Variante).

In den Runden IV, VII und X (die ersten Arbeitsrunden nach den Modenschauen) hängt die Reihenfolge der Züge von den Erfolgen ab. Wer die niedrigste Punktzahl hat, die sich aus der Summe von Siegpunkten und Geld ergibt, beginnt den nächsten Zug. Die anderen führen ihren Zug in aufsteigender Reihenfolge ihrer Punkte ab. Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, führt somit zuletzt seine Aktionen aus. Aktualisiert die Zugreihenfolgemarker auf der Zugreihenfolgeleiste entsprechend.

In den Runden V, VIII und XI (die zweiten Arbeitsrunden nach den Modenschauen) wird die Reihenfolge der Züge erneut umgekehrt, die erste Person wird zur letzten, die zweite zur Vorletzten etc. Aktualisiert die Zugreihenfolgeleiste entsprechend.

Anmerkung: Die Zugreihenfolge ändert sich während einer Modenschau nicht.

Beispiel zur Bestimmung der Zugreihenfolge in der Fortgeschrittenenvariante

Runde VII beginnt. Siegpunkte und Geld werden addiert.

Anna (Pink) besitzt 35 Punkte. Sie beginnt die Züge.

Greg (Orange) besitzt 48 Punkte. Er ist als zweiter an der Reihe.

Matt (Blau) besitzt 70 Punkte. Er darf als letzter seine Züge ausführen.

Die Zugreihenfolgemarker werden auf die entsprechenden Felder der Zugreihenfolgeleiste gelegt.

Zu Beginn der Runde VIII wird die Zugreihenfolge umgedreht. Anna (Pink) beginnt als letztes, Greg (Orange) als zweiter und Matt (Blau) beginnt die Züge.

In Runde IX ändert sich die Zugreihenfolge nicht, da dort eine Modenschau stattfindet.