



Una Espansione di Louis & Stefan Malz

Rokoko il Gioielliere

Questa è un'espansione che può essere utilizzata solo con il gioco base Rokoko. Essa aggiunge varietà al gioco:

- Il Gioielliere introduce Collane ed Anelli che possono essere affittati assieme agli Abiti.
- L'Apprendista Specializzato pone delle condizioni di assunzione sfacciate ma anche dei Punti Prestigio.
- Inoltre, i tuoi dipendenti possono sostenere degli Esami e guadagnare così nuove abilità.

Componenti

1 Plancia del Gioielliere



21 Tessere Gioiello

7 x



7 x



6 x



4 x



5 Carte Esame 1 per ogni colore dei giocatori



Fronte: Esame da Sarto



Retro: Esame da Maestro Sarto

28 Carte Dipendente

Identificabili attraverso lo sfondo marrone nell'angolo in alto a destra



10 Apprendisti Specializzati

Livello 0



9 nuovi Sarti

Livello 2



9 nuovi Maestri

Livello 5



Preparazione

Segui le istruzioni di Preparazione del gioco base applicando i seguenti aggiustamenti:

- Dopo aver posto il tabellone al centro del tavolo (passo 1), piazza la **Plancia Gioielliere** a fianco del Laboratorio nell'angolo in basso a destra. Poi mescola le **24 tessere Gioiello** e piazzale in tre pile coperte a fianco della Plancia del Gioielliere.
- Quando prepari il mazzo delle carte Dipendente (passo 3), applica i seguenti cambiamenti con le carte di livello 5 e livello 2:



5 Prima di mescolare le carte di livello 5 e metterle coperte in cima al mazzo delle carte Dipendente, fai quanto segue: Prendi dalle carte di livello 5 del gioco base **due Maestri** e aggiungili alle **nuove 9 carte Maestro**. Mescola questo mazzo di 11 carte e piazzalo a faccia in giù sopra allo spazio *Esame da Maestro Sarto* della Plancia del Gioielliere.

Poi pesca due carte da questo mazzo e mescolale con le carte Apprendista e Sarto di livello 5 del gioco base. Infine piazza queste 4 carte a faccia in giù sopra al mazzo delle carte Dipendente.

2 Prima di mescolare le carte di livello 2 e metterle coperte in cima al mazzo delle carte Dipendente, fai quanto segue: Prendi dalle carte di livello 2 del gioco base **due Sarti** e aggiungili alle **nuove 9 carte Sarto**. Mescola questo mazzo di 11 carte e piazzalo a faccia in giù sopra allo spazio *Esame da Sarto* della Plancia del Gioielliere.

Poi pesca due carte da questo mazzo e mescolale con le carte Apprendista e Maestro di livello 2 del gioco base. Infine piazza queste 4 carte a faccia in giù sopra al mazzo delle carte Dipendente.



Dopo aver terminato la preparazione del gioco, continua con i seguenti punti:

- Mescola le **10 carte Apprendista Specializzato** e distribuisci 1 carta ad ogni giocatore. Rimetti le carte inutilizzate nella scatola senza guardarle.

Ogni giocatore può sempre guardare la propria carta Apprendista Specializzato ma deve tenerla **nascosta a fianco** della propria Plancia. L'Apprendista Specializzato non fa ancora parte del mazzo Dipendenti personale e può essere assunto solo in seguito se il giocatore assolve certe condizioni.

- Infine, ogni giocatore riceve la carta **Esame** del proprio colore che piazza di fronte a se, con il lato *Esame da Sarto* a faccia in su.

Come si Gioca

Il gioco si sviluppa come di solito. L'espansione, tuttavia, amplia alcune delle Fasi e delle opzioni di alcune azioni. Qui, i cambiamenti sono presentati nell'ordine nel quale essi si trovano durante la lettura del regolamento base.

Fase 1: Preparazione di un nuovo Round

Questa espansione aggiunge un punto E ai quattro passi della preparazione del round consueta del gioco base:

E) Nuove Tessere Gioiello

Riempi gli spazi Finestra della Plancia Gioiellieri con le tessere Gioiello, come segue:

1. Se c'è una tessera Gioiello rimasta dal round precedente sullo spazio più a destra (finestra oscurata), scarta tale tessera e rimettila nella scatola.
2. Se ci sono tessere Gioiello rimaste sugli altri spazi, sposta queste tessere verso destra in modo da compattarle tutte sugli ultimi spazi di destra.
3. Infine, riempi ogni spazio adesso vuoto della Plancia Gioielliere con una tessera Gioiello pescata a caso dalle pile presenti sotto alla Plancia stessa. Se le tessere non fossero sufficienti a riempire tutti gli spazi rimasti, lascia liberi gli spazi necessari all'estrema sinistra.



Fase 3: Effettuare le Azioni

Questa espansione influisce sulle seguenti Azioni: **Confezionare un Abito**, **Assumere un nuovo Dipendente** e **Investire in una Decorazione**. Inoltre, ci sono due azioni completamente nuove che possono essere scelte in alternativa a quelle del gioco base: l'azione **Effettuare l'Esame da Sarto** e l'azione **Effettuare l'Esame da Maestro Sarto**.





3. Confezionare un Abito

(può essere effettuata da un Maestro Sarto o da un Sarto)

L'azione **Confezionare un Abito** viene svolta come al solito. Se vendi l'Abito, tutto resta come nel gioco base. Tuttavia, se affitti l'Abito, si applicano le seguenti regole aggiuntive:

Prima di piazzare l'Abito nel Palazzo come al solito, puoi acquisire **1 tessera Gioiello** dalla Plancia del Gioielliere ed affittarlo assieme all'Abito. Tuttavia, per farlo, devi soddisfare tutte le seguenti condizioni:

1. Devi avere un dischetto Proprietà su uno spazio Decorazione della Plancia del Gioielliere (A).
2. Con un Abito da donna, puoi affittare solo una tessera Gioiello raffigurante una Collana (B).
Con un Abito da uomo, puoi affittare solo una tessera Gioiello raffigurante un Anello (C).
3. Devi pagare alla Banca l'ammontare di Monete indicato sopra allo spazio Finestra da dove hai preso la tessera Gioiello (D).

Se soddisfi tutti i requisiti indicati sopra, prendi la tessera Gioiello e piazzala a faccia in su di fronte a te. Se il colore della tessera Gioiello e il colore principale dell'Abito confezionato corrispondono (ad esempio  = ), ricevi anche 1 tessera Risorsa a caso da prendere dalla riserva generale (E).
(Come di solito, devi decidere subito se tenere la tessera come Stoffa o scartarla per prendere il Filato e/o il Merletto).



4. Assumere un nuovo Dipendente

(può essere effettuata solo da un Maestro Sarto)

Anziché assumere un Dipendente da uno spazio Assunzione del Tabellone, puoi usare questa azione, una volta a partita, per assumere l'Apprendista Specializzato che hai ricevuto ad inizio partita. Tuttavia, puoi farlo se hai assolto le sue condizioni di assunzione. Le sue condizioni sono raffigurate nella parte grigia della sezione bonus della carta. (Una panoramica delle condizioni la puoi trovare a pag. 4). Se soddisfi la condizione, aggiungi l'Apprendista Specializzato alla tua mano come al solito. Da adesso in poi, quando giochi questa carta, ricevi 3 PP.

Attenzione: La condizione di assunzione deve essere soddisfatta solo al momento dell'assunzione, dopo è ignorata.



6. Investire in una Decorazione

(può essere effettuata da un Maestro Sarto, Sarto o Apprendista)

C'è un nuovo tipo di spazio Decorazione: gli spazi Decorazione del Gioielliere.

Importante: Ogni giocatore può occupare 1 solo spazio Decorazione del Gioielliere.

Nota: Solo dopo che avrai occupato uno spazio Decorazione del Gioielliere ti sarà permesso acquisire le tessere Gioiello.



7. Effettuare l'Esame da Sarto

(può essere effettuata solo da un Apprendista)

Per effettuare l'Esame da Sarto con un Apprendista devi soddisfare le seguenti condizioni:

1. La tua carta Esame deve essere sul posto sul fronte (*Esame da Sarto*).
2. Devi aver completato tutti e 4 i Compiti dell'Esame e coperto i quattro requisiti con un dischetto Proprietà (*vedi a destra*).
3. Devi pagare 5 Monete alla Banca.

Se soddisfi tutti i requisiti, svolgi i seguenti punti:

1. Ricevi 1 Punto Prestigio.
2. Se lo desideri, usa il bonus dell'Apprendista giocato come al solito.
3. Poi rimuovi l'Apprendista dal gioco e rimettilo nella scatola.
4. Dopo, prendi il mazzo di carte sopra allo spazio Esame da Sarto e scegli un Sarto qualsiasi, da aggiungere alla tua mano.
Dopo rimetti il mazzo a faccia in giù sopra allo spazio Esame da Sarto.
5. Rimuovi i tuoi dischetti dalla carta Esame e volta la carta sul retro (*Esame da Maestro Sarto*).



I Compiti dell'Esame

Assolvi i Compiti dell'Esame automaticamente durante i turni di gioco quando effettui una azione che è richiesta dalla carta Esame.

Quando assolvi un Compito, metti subito un dischetto Proprietà sopra allo spazio raffigurante il Compito.



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Acquisizione Risorse** con un **Apprendista** per prendere una tessera Risorsa raffigurante delle pezze di Stoffa Gialla e/o Verde (*che devi tenere nella tua riserva*).



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Acquisizione Risorse** con un **Apprendista** per prendere una tessera Risorsa raffigurante delle pezze di Stoffa Rossa e/o Blu (*che devi tenere nella tua riserva*).



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Acquisizione Risorse** con un **Apprendista** per prendere una tessera Risorsa raffigurante un Filato e/o Merletto che poi deve essere scartata per prendere la Risorsa scelta.



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Investire in una Decorazione** con un **Apprendista**



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Confezionare un Abito** con un **Sarto** per confezionare un Abito da donna.



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Confezionare un Abito** con un **Sarto** per confezionare un Abito da uomo.



Questo Compito è assolto se effettui l'azione **Confezionare un Abito** con un **Maestro**

- Non puoi assolvere più di un Compito di Esame per azione. Ad esempio, se effettui l'azione Acquisizione Risorse con un Apprendista e prendi una tessera Risorsa con raffigurata una pezza di stoffa Gialla e una Rossa, devi scegliere quale Compito assolvere.
- Tuttavia, se possibile, è permesso assolvere un Compito di Esame con l'azione principale di un Dipendente e un altro Compito con la sua azione bonus (se l'azione bonus corrisponde all'azione richiesta dal Compito).
- Se termini i tuoi dischetti Proprietà, puoi usare dei segnalini alternativi per coprire i Compiti assolti sulla carta Esame (ad esempio dei dischetti di un colore non usato).



8. Effettuare l'Esame da Maestro Sarto

(può essere effettuata solo da un Sarto)

Per effettuare l'Esame da Maestro Sarto con un Sarto devi soddisfare le seguenti condizioni:

1. La tua carta Esame deve essere sul posto sul retro (*Esame da Maestro Sarto*).
2. Devi aver completato tutti e 3 i Compiti dell'Esame e coperto i tre requisiti con un dischetto Proprietà (*vedi a destra*).
3. Devi pagare 5 Monete alla Banca.

Se soddisfi tutti i requisiti, svolgi i seguenti punti:

1. Ricevi 1 Punto Prestigio.
2. Se lo desideri, usa il bonus del Sarto giocato come al solito.
3. Poi rimuovi il Sarto dal gioco e rimettilo nella scatola.
4. Dopo, prendi il mazzo di carte sopra allo spazio Esame da Maestro Sarto e scegli un Maestro qualsiasi, da aggiungere alla tua mano.
Dopo rimetti il mazzo a faccia in giù sopra allo spazio Esame da Maestro Sarto.
5. Rimuovi i tuoi dischetti dalla carta Esame e volta la carta sul fronte (*Esame da Sarto*).



È permesso effettuare i due tipi di Esame **alternatamente** quante volte desideri (i Compiti dell'Esame, tuttavia, devono essere soddisfatti ogni volta, ovviamente).

Fase 4: Raccolta Proventi

Oltre alle solite fonti per i Proventi, ogni giocatore riceve dei Proventi da ogni Gioiello che acquisisce: per ogni tessera Gioiello che possiede, un giocatore guadagna 1 Moneta dalla Banca.



Sine del Gioco

La Fine del Gioco e il Conteggio Finale sono effettuati come al solito. Tuttavia, durante il Conteggio Finale ogni giocatore adesso riceve dei Punti Prestigio per ogni Gioiello che ha acquisito: per ogni tessera Gioiello che possiede, un giocatore riceve 1 Punto Prestigio.

Panoramica delle Condizioni di Assunzione



Devi avere almeno 3 Abiti da uomo sul Tabellone.



Devi avere almeno 3 Abiti da donna sul Tabellone.



Devi avere almeno 3 Abiti sugli spazi Ospite riservati ai Maestri.



Devi avere almeno 30 Monete.



Devi avere almeno 3 tessere Gioiello.



Devi aver piazzato i dischetti Proprietà su almeno 3 differenti tipi di spazi Decorazione (ad esempio: 1 × *Musici*, 1 × *Fuochi d'Artificio*, 1 × *Gioielliere*).



Devi avere almeno 4 tessere Risorsa a faccia in giù più 2 segnalini Merletto e 2 segnalini Filato.



Devi avere almeno 5 Punti Prestigio in forma di segnalini. (Devi provarlo consentendo la verifica dei segnalini).



Devi avere fatto l'Esame da Maestro almeno una volta.



Devi essere presente in ognuna delle 5 Sale (cioè avere un dischetto Proprietà in ogni Sala).



Scegli un Dipendente dal tuo mazzo e piazzalo a faccia in su nella tua pila di scarti. Poi usa immediatamente il suo bonus.



Copia il **bonus** del Dipendente che si trova in cima alla pila degli scarti di un avversario (usa il bonus come se tu avessi giocato quella carta).



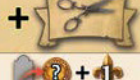
Ricevi 1 Moneta dalla Banca per ogni Sala del Palazzo nella quale sei presente con i tuoi dischetti Proprietà.



Ricevi dalla Banca un ammontare di Monete in base al numero di carte presenti nel tuo mazzo Dipendenti:
 4 = 6
 5 = 5
 6 = 4
 7+ = 2
 4 carte = 6 Monete, 5 carte = 5 Monete, 6 carte = 4 Monete, 7 o più carte = 2 Monete.



Ricevi 3 Monete dalla Banca per ogni 2 tuoi dischetti Proprietà posti sugli spazi Decorazione.



Effettua 1 azione aggiuntiva Confezionare un Abito (a prescindere dalla tua azione principale). Devi vendere questo Abito. Tuttavia, oltre alle Monete indicate sull'Abito ricevi anche 1 Punto Prestigio. Non puoi confezionare un Abito "da Maestro" con questa azione.



Scegli 1 Sala. Ricevi 1 PP per ogni 2 tuoi Abiti presenti nella Sala scelta.



Ricevi 3 Monete dalla Banca per ogni 2 tessere Gioiello "Anello" possedute.



Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni 3 tessere Gioiello che possiedi.

Panoramica dei Bonus dei nuovi Maestri



Scegli 1 Sala. Ricevi 2 Monete dalla Banca per ogni tuo Abito presente nella Sala scelta.



Ricevi 1 Punto Prestigio per ogni coppia composta da 1 Abito Giallo e 1 Rosso che hai sul Tabellone (a prescindere dalla Sala nella quale si trovano gli Abiti).



Ricevi 3 Monete dalla Banca per ogni 2 Abiti presenti sugli spazi Ospite riservati agli Abiti dei Maestri.



Ricevi 3 Monete dalla Banca per ogni 2 tessere Gioiello che possiedi.



Ricevi 5 Monete dalla Banca se non hai Abiti da uomo blu sul Tabellone.
 Ricevi 4 Monete dalla Banca se non hai Abiti da donna rossi sul Tabellone.
 Ricevi 9 Monete dalla Banca se non hai ne Abiti da uomo blu ne Abiti da donna rossi sul tabellone.



Bonus a fine gioco:
 Ricevi 6 PP per ogni set completo posseduto di tessere Gioiello composto da:
 1 Collana gialla, 1 Collana rossa,
 1 Anello verde, 1 Anello blu.



Bonus a fine gioco:
 Ricevi 3 PP per ogni 2 tessere Gioiello del tipo Collana che possiedi.



Bonus a fine gioco:
 Ricevi 1 PP per ogni tuo dischetto Proprietà posto su uno spazio Decorazione.



Bonus a fine gioco:
 Ricevi 3 PP per ogni 2 Apprendisti posseduti nel tuo Mazzo Dipendenti.

Crediti

Autori: Louis e Stefan Malz | **Illustrazioni:** Michael Menzel | **Regolamento e Layout:** Viktor Kobilke

Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri

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

Tutti i diritti riservati. | www.eggertspiele.de

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



Vogliamo ringraziare tutti i playtester, e specialmente Anke Binnewies, Silke Hahn e Timo Weil.
 Un ringraziamento speciale a Oliver Westphal per l'idea dell'esame, ed Anja Malz e Matthias Cramer.