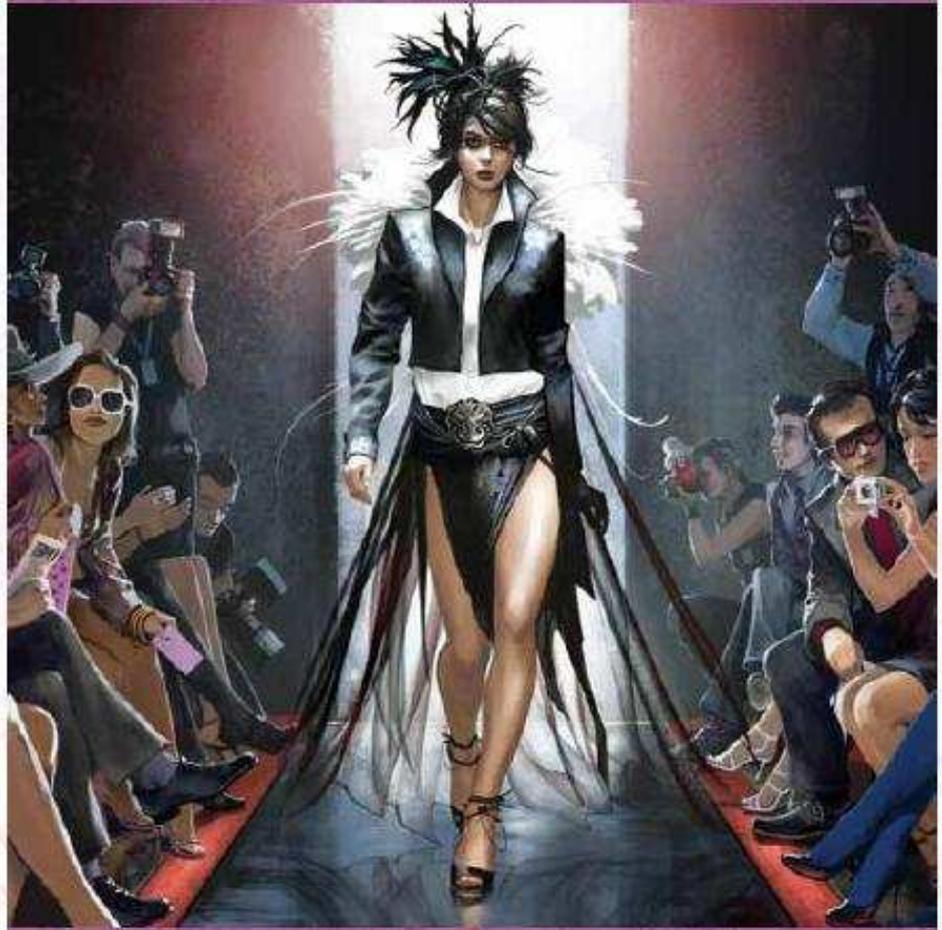


PRÊT-À-PORTER



Livret de Règles

Vue d'ensemble

Prêt-à-porter est un jeu de stratégie économique dans le monde de la mode où les joueurs dirigent des compagnies de haute couture et se concurrencent pendant les défilés de mode. La concurrence sur le marché est féroce, vous gagnez ou vous perdez, ainsi chaque joueur doit choisir très soigneusement ses actions sur le marché.

La partie est divisée en douze mois pendant lesquels chaque joueur lutte pour le succès commercial et la valorisation la plus élevée de sa compagnie en concevant des vêtements de haute couture, en présentant ses collections aux défilés de mode, en recrutant du personnel, en achetant des bâtiments, en signant des contrats et en investissant son temps et ses thunes de diverses autres manières. Des défilés de mode ont lieu quatre fois dans l'année dans différentes villes tout autour du monde. Chaque collection de joueur est évaluée en fonction de son adaptation aux tendances du marché, des relations publiques qui l'accompagnent, de la qualité et de la quantité de tous les modèles. Ces éléments sont évalués dans chaque ville où les défilés de mode ont lieu mais ils peuvent avoir un degré d'importance différent. Comme dans une concurrence sur un vrai marché, chaque joueur a peu de temps pour se préparer, il doit ainsi faire des choix sages répondant aux actions de ses adversaires tout en ajustant ses actions aux opportunités du marché.

But du jeu

Le but du jeu est de gagner le plus grand bénéfice pour votre compagnie de haute couture en un an. Ici, on appelle bénéfice le total de thunes que la compagnie possède à la fin de l'année quand tous les coûts ont été payés plus la valeur de la compagnie (réputation, clientèle etc.)

Composants



24 Cartes Bâtiments
inclus 6 cartes
finales



50 Cartes Modèles



24 Cartes Employés
inclus 6 cartes
finales



10 Cartes Crédits



24 Cartes Contrats
inclus 6 cartes
finales



3 Cartes Prêts



10 Cartes Défilés de
mode



5 Cartes Types de
Modèle



72 Cubes Tissus (en
6 couleurs
différentes)



30 Jetons Qualité



19 Jetons Tendance



15 Jetons Relations
Publiques



33 Jetons Etoile



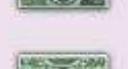
4 Jetons Ajustement
de Style de
Collection



26 Billets de 1 mille
(doré de l'autre
côté)



13 Billets de 5 mille
(doré de l'autre
côté)



33 Billets de 10
mille (doré de
l'autre côté)



19 Billets de 50
mille (doré de
l'autre côté)



13 Billets de 100
mille (-10 de l'autre
côté)



8 Jetons Coûts
d'entretien / Revenus
mensuels (en 4
couleurs différentes)



12 Pions Action (en 4
couleurs différentes)



1 Jeton Premier
Joueur



1 Jeton Calendrier

4 Cartes Aide
4 Plateaux individuels
1 Plateau principal
1 Livret de règles

Description des plateaux

Avant de commencer à jouer, la connaissance de base du plateau principal et des plateaux individuels est exigée.

Plateau principal

Le plateau principal représente le marché où des transactions sont effectuées et où apparaissent de nouveaux employés à recruter, bâtiments à acheter et contrats à signer. Les joueurs peuvent également acheter des tissus de diverses qualités pour coudre leurs modèles de vêtement, obtenir de nouveaux modèles et publier quelques informations sur la nouvelle collection à la presse ce qui affectera l'évaluation des modèles. Il y a également une possibilité d'obtenir des thunes d'une banque sous la forme d'un crédit.

1. Cases pour les pions Action
2. Case Banque
3. Cases Contrats
4. Case pour le paquet Contrats
5. Cases Bâtiments
6. Case pour le paquet Bâtiments
7. Cases Employés
8. Case pour le paquet Employés
9. Cases Modèles
10. Case pour le paquet Modèles
11. Case Calendrier
12. Case Fabricants locaux
13. Case Magasin
14. Case Import
15. Case Préparations
16. Table des multiplicateurs de profit dans une partie à 2, 3 et 4 joueurs

Les actions que les joueurs peuvent effectuer sur les différentes cases sont décrites plus loin dans le chapitre

Déroulement de la partie de ce livret de règles.



Plateau individuel – La compagnie

Chaque plateau individuel représente la compagnie de haute couture que le joueur gère. Il montre d'importantes informations sur la compagnie, comme les Coûts d'entretien / Revenus mensuels, l'emploi, la propriété de bâtiments, les contrats signés et les jetons augmentant la valeur de la collection pour le prochain défilé.



1. Case pour les jetons Etoile obtenus pendant les défilés de mode (avec une brève description de leur conversion ultérieure en thunes).
2. Le Type de Modèle dans lequel la compagnie du joueur se spécialise (chaque modèle de ce type vaut automatiquement un jeton Tendance supplémentaire pour le joueur).
3. Case pour les jetons Tendance, Relations publiques (PR) et Qualité obtenus pendant les deux mois de préparation avant le prochain défilé de mode d'autres sources que les cartes Contrats, Bâtiments et Employés.
4. Indicateur des Coûts d'entretien / Revenus mensuels actuels.
5. Case pour les employés / ouvriers non qualifiés
6. Les cartes Bâtiments possédés, Employés supplémentaires recrutés et Contrats signés sont placées à côté du plateau individuel

Employés / Contrats / Bâtiments de la Compagnie

Au début, chaque compagnie emploie trois ouvriers non qualifiés, chacun ayant un salaire de 1 mille. Ils sont donc remplacés par des spécialistes nouvellement recrutés. La carte du nouvel employé est placée sur la case de l'ouvrier non qualifié et modifie en conséquence les Coûts d'entretien. La compagnie qui ne possède pas de bâtiment ne peut engager que jusqu'à 3 employés. Chaque nouveau bâtiment acheté donne au joueur une case pour un employé supplémentaire (la carte Employé est placée sous la carte Bâtiment). Les bâtiments achetés et les contrats signés sont placés à côté du plateau individuel.

Préparation de la partie

Sans préparation adéquate, il est tout à fait impossible de jouer à ce jeu, ainsi lisez cette partie soigneusement avant de jouer. Suivez ces instructions puis appréciez le jeu.

1. Placez le plateau principal de manière que chacun des joueurs y ait facilement accès.
2. Préparez la réserve de cubes tissus, qualités, tendances et étoiles en dehors du plateau.
3. Retirez chaque carte avec au verso l'icône dernier trimestre des paquets Contrats, Bâtiments et Employés. Mélangez les cartes restantes en paquets et placez les trois cartes du dessus de chaque paquet le côté le plus lumineux visible (contrats non prolongés, employés pas encore formés et bâtiments pas encore développés) sur les cases correspondantes. Placez les cartes restantes en paquets dans les cases indiquées.
4. Couvrez les paquets Contrats, Bâtiments et Employés se trouvant sur le plateau avec les cartes du dernier trimestre (précédemment enlevées de ces paquets) face cachée afin que personne ne puisse voir les cartes supérieures des paquets. Les cartes du dernier trimestre de chaque paquet n'entreront en jeu que pour les deux derniers mois des préparations.
5. Après avoir mélangé le paquet Modèles, chaque joueur pioche des cartes modèles au hasard jusqu'à ce qu'il ait un total de 2 cartes modèle sans icônes bénéfice (👤) tendance, (👤) qualité ou (👤) thunes) et pas du même modèle (Boho, sport, etc.). Chaque carte modèle qui ne correspond pas aux critères (c'est-à-dire avec une icône bénéfice ou du même modèle) doit être défaussée et quand chaque joueur a 2 cartes modèles adéquates, la défausse doit être remise dans le paquet Modèles qui doit être mélangé.
6. Révélez et placez les quatre cartes du dessus du paquet Modèles dans les cases adéquates du plateau.
7. Placez le reste du paquet Modèles face cachée sur le plateau dans la case adéquate.
8. Retirez chaque carte avec au verso l'icône dernier trimestre du paquet Défilés de mode. Les autres cartes doivent être mélangées et placées aléatoirement face visible à côté du plateau en trois rangées de 1, 2 et 3 cartes chacune. La première carte représente la ville du défilé de mode de mars, les deux cartes suivantes sont les villes pour juin alors que la rangée de trois cartes représente les défilés de septembre. Dans la quatrième rangée des défilés de mode de décembre sont placées face visible les cartes du dernier trimestre.
9. Chaque joueur reçoit des billets pour une valeur totale de 40 mille.
10. Le reste des billets est placé à côté du plateau, ils constituent une banque pendant la partie.
11. Déterminez aléatoirement le premier joueur qui reçoit le jeton Premier Joueur. Si vous ne voulez pas tirer au sort, le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
12. Les joueurs choisissent les plateaux individuels avec plusieurs types de modèle en commençant par le dernier joueur et en allant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Des jetons Tendance (👤) correspondants au type choisi doivent être placés sur chaque modèle.
13. Chaque joueur prend un ensemble de 3 pions Action et 2 jetons mensuels Coûts d'entretien / Revenus dans sa couleur (les couleurs associées peuvent être choisies aléatoirement ou pas).
14. Chaque joueur place ses jetons mensuels Coûts d'entretien / Revenus sur son plateau individuel afin d'indiquer ses Coûts d'entretien. Le compteur -1 doit être mis sur la case "3" et le compteur -10 sur la case "0" (caisse) ce qui représente un coût mensuel de 3 mille.
15. Le jeton Calendrier doit être placé pour indiquer la première manche, Janvier.
16. Un espace pour la défausse doit également être prévu.

Début de la partie et jeton Premier Joueur

Le joueur détenant le jeton Premier Joueur commence la partie. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant la partie, après chaque mois de préparation, le jeton Premier Joueur est passé au prochain joueur dans le sens horaire. Pendant les mois de défilé de mode, le jeton ne change pas de main.



Cartes avec le verso montrant l'icône dernier trimestre

Déroulement de la partie

Avec les plateaux et les cartes placés aux endroits adéquats, vous pouvez commencer à jouer. Ce jeu concerne une année d'opérations de la compagnie sur le marché de la haute couture ainsi le jeu se compose de 12 manches qui représentent les mois d'une année.

Quatre d'entre eux sont des mois de défilé de mode, alors que pendant les huit autres mois, les joueurs se préparent pour les défilés. Chaque trimestre se compose de 2 mois de préparation, pendant lesquelles les joueurs exécutent diverses actions et un mois de défilé de mode, quand les collections de haute couture des joueurs sont évaluées et récompensées.

Le déroulement des phases est différent pendant les mois de préparation et les mois de défilé de mode, elles ont ainsi des descriptions séparées pour chacune d'elles dans ce livret de règles.

Phases d'un mois de préparation

Au début de chaque mois de préparation, les joueurs remplissent les cases Contrats, Bâtiments et Employés en utilisant 3 cartes du dessous des paquets respectifs se trouvant à côté d'elles. Toutes ces cartes sont placées le côté le plus lumineux visible (si vous n'êtes pas certain du côté, les employés formés, les bâtiments développés et les contrats qui N'ont PAS été prolongés donnent dans la plupart des cas de meilleurs bénéfices au propriétaire). Les cases Modèles doivent également être remplies avec 4 cartes du paquet Modèles. Si vous manquez de cartes dans le paquet, les cartes Modèles défaussées doivent être mélangées et un nouveau paquet Modèles doit être créé.

Chaque mois de préparation se compose de quatre phases :

- PHASE I – Planification des actions**
- PHASE II – Exécution des actions**
- PHASE III – Formation et développement**
- PHASE IV – Entretien : Coûts ou bénéfices**

Phase Planification des actions

Dans la phase de planification des actions, chaque joueur place à son tour un de ses pions Action sur le plateau principal pour se réserver des possibilités de signer des contrats, acheter des bâtiments, recruter des employés, acquérir des modèles, acheter des tissus, prendre un crédit ou travailler aux préparations de la collection.

Chaque joueur a trois pions Action. A partir du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur met un de ses pions Action sur une des cases disponibles du plateau. Quand chaque joueur a un pion Action sur le plateau, ce processus est répété deux fois, afin que chaque joueur ait placé ses trois pions Action sur le plateau. A chaque fois, un pion Action doit être placé sur la première case inoccupée (à partir de la gauche). Le joueur peut mettre plus d'un pion Action dans le même domaine, s'il y a encore de la place disponible là. L'ordre des pions Action sera important dans la phase Exécution des actions.

Nombre de joueurs et cases disponibles pour les pions Action

La capacité pour les pions Action dans chaque domaine du plateau est limitée et dépend du nombre de joueurs. Dans une partie à 4 joueurs, il y a 3 cases disponibles pour les pions Action dans chaque domaine du plateau. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, seulement 2 cases sont disponibles dans chaque domaine. Remarquez qu'il n'y a aucune limite pour placer des pions Action dans le domaine banque. Si un joueur veut un crédit, il aura toujours une possibilité de l'obtenir avec un pion Action.

Mois de défilé de mode

Mois de préparation

Phase Exécution des actions

Quand chaque joueur a placé ses pions Action sur le plateau, la phase Exécution des actions commence. Chaque joueur qui a placé un de ses pions Action dans une case d'un domaine spécifique du plateau peut maintenant effectuer les actions liées à ce domaine. Les actions sont effectuées dans l'ordre de placement des pions Action. Le propriétaire du premier pion Action fait son action en premier. Cette règle est inversée dans les cases préparations où le propriétaire du premier pion Action effectue son action en dernier et le joueur qui a placé son pion Action en dernier agit en premier. Cette exception a été repérée sur le plateau avec une flèche se dirigeant dans la direction opposée.

Les actions (résultant des possibilités spéciales des cartes) qui n'exigent pas le placement de pions Action sur les domaines spécifiques sont exécutées à partir du joueur qui a le jeton Premier Joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Sauf contre-indication, ces actions sont effectuées après que les actions résultant des pions Action sont terminées.

Ordre d'exécution des actions

1. Banque

- a. Le joueur peut obtenir un crédit ici.
- b. Les règles exactes pour emprunter des thunes à une banque sont discutées dans le chapitre spécifique des règles : Crédits et prêts.

2. Cases Contrats

- a. Le joueur choisit une carte Contrat parmi les cartes Contrats dans ce domaine et la place à côté de son plateau individuel.
- b. Ce contrat est actif à partir de ce moment jusqu'à la phase Entretien du prochain mois de défilé de mode.

3. Cases Bâtiments

- a. Le joueur choisit une carte Bâtiment parmi les cartes Bâtiments dans ce domaine et la place à côté de son plateau individuel.
- b. Le joueur doit payer le coût d'achat du bâtiment (les thunes vont à la banque) et la carte Bâtiment est active à partir de ce moment.
- c. Chaque bâtiment a son Coût d'entretien. Après l'achat, le joueur doit ajuster son niveau de Coût d'entretien mensuel et l'indiquer avec ses jetons Coûts d'entretien / Revenus sur son plateau individuel. Le joueur doit payer le Coût d'entretien du bâtiment jusqu'à la fin de la partie (quelques contrats peuvent temporairement changer la situation).
- d. Chaque bâtiment fournit une case pour engager un employé supplémentaire.
- e. Les cartes Bâtiments actives restent en jeu jusqu'à la fin de la partie (la carte Bâtiment ne peut pas être défaussée).

4. Cases Employés

- a. Le joueur choisit une carte Employé parmi les cartes Employés dans ce domaine et la place soit en remplaçant (recouvrant) l'ouvrier non qualifié sur le plateau individuel (jusqu'à 3 employés) soit sur la partie inférieure d'un bâtiment inoccupé du joueur (si toutes les cases du plateau individuel sont déjà entièrement occupées). La carte Employé est active à partir de ce moment.
- b. Les employés produisent des Coûts d'entretien (comme leurs salaires). Après l'achat, le joueur doit ajuster le niveau de Coût d'entretien mensuel et l'indiquer avec ses jetons Coûts d'entretien / Revenus sur son plateau individuel.
- c. Chaque employé reste actif jusqu'à la fin de la partie sauf si le joueur décide de le licencier (la carte Employée est placée sur la défausse). Chaque employé peut être licencié à tout moment en payant deux fois le Coût de son entretien à la banque (cette règle ne s'applique pas aux ouvriers non qualifiés, ils sont simplement remplacés).



5.



5. Cases Modèles

- Le joueur choisit une carte Modèle parmi les cartes Modèles dans ce domaine et la place à côté de son plateau individuel.
- Si au moins un joueur a des Contrats / Bâtiments / Employés qui lui permettent de prendre des modèles au hasard, il le fait avant de choisir les modèles et prend le nombre adéquat de modèles à partir du dessus du paquet Modèles à partir du premier joueur dans ce domaine. Chaque autre joueur sans pion Action dans ce domaine mais avec des possibilités de prendre des modèles au hasard le fait après que les actions de tous les joueurs à partir des pions Action ont été effectuées. Utiliser le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur avec le jeton Premier Joueur.
- Une collection qui peut être présentée pendant les défilés de mode est composée de modèles terminés du même type.
- Un modèle est considéré comme terminé si les deux tissus qui sont indiqués sur la carte Modèle sont placés sur cette carte.

6.



6. Cases Fabricants locaux

- Pour chaque pion Action le joueur peut acheter n'importe quel nombre de cubes tissus d'un type choisi en payant le nombre de thunes adéquat à la banque. Le prix d'un cube des divers types de tissus est indiqué sur le plateau dans le domaine Fabricants locaux.
- Le joueur reçoit et place sur son plateau individuel 1 jeton Qualité pour chaque achat aux fabricants locaux (pion Action placé là) indépendamment du nombre de cubes tissus achetés dans cet achat (au moins 1 cube tissu acheté pour chaque achat). Ce jeton est défaussé à la fin du mois le plus proche avec des défilés de mode.
- Le joueur peut acheter autant de cubes tissus qu'il le souhaite, indépendamment du nombre de modèles ou de types de tissu requis pour coudre ses modèles (mais toujours 1 type de tissu pour 1 pion Action placé dans ce domaine).
- Le nombre de cubes tissus de chaque type est illimité, il n'est pas possible d'acheter tout le stock.

7.



7. Case Magasin

- Pour chaque pion Action le joueur peut acheter maximum un cube de chaque type de tissu en payant le nombre de thunes adéquat à la banque. Le prix d'un cube des divers types de tissus est indiqué sur le plateau dans le domaine Magasin.
- Le joueur reçoit et place sur son plateau individuel 2 jetons Qualité pour chaque achat du magasin (pion Action placé là) indépendamment du nombre de cubes tissus achetés dans cet achat (au moins 1 cube tissu acheté pour chaque achat). Ces jetons sont défaussés à la fin du mois le plus proche avec des défilés de mode.
- Le joueur peut acheter autant de cubes tissus qu'il le souhaite, indépendamment du nombre de modèles ou de types de tissu requis pour coudre ses modèles (mais toujours maximum 1 cube de chaque type de tissu pour 1 pion Action placé dans ce domaine).
- Le nombre de cubes tissus de chaque type est illimité, il n'est pas possible d'acheter tout le stock.

8.



8. Case Import

- Pour chaque pion Action le joueur peut acheter n'importe quel nombre de cubes tissus d'un type choisi en payant le nombre de thunes adéquat à la banque. Le prix d'un cube des divers types de tissus est indiqué sur le plateau dans le domaine Import.
- Le joueur reçoit et place sur son plateau individuel 3 jetons Qualité pour chaque achat de l'import (pion Action placé là) indépendamment du nombre de cubes tissus achetés dans cet achat (au moins 1 cube tissu acheté pour chaque achat). Ces jetons sont défaussés à la fin du mois le plus proche avec des défilés de mode.

8

c. Le joueur peut acheter autant de cubes tissus qu'il le souhaite, indépendamment du nombre de modèles ou de types de tissu requis pour coudre ses modèles (mais toujours 1 type de tissu pour 1 pion Action placé dans ce domaine).

d. Le nombre de cubes tissus de chaque type est illimité, il n'est pas possible d'acheter tout le stock.

9. Case Préparations

a. Remarque : Inversez l'ordre d'exécution des actions dans ce domaine.

b. Chaque joueur peut obtenir un des bénéfices suivants : 2 jetons Qualité, 1 jeton PR, 1 jeton Tendance ou 5 mille thunes. Les jetons sont placés sur le plateau individuel.

c. Chaque joueur a toujours le choix dans tous les bénéfices, il pourrait y avoir une situation où chaque joueur prend le même bénéfice dans ce domaine dans le même mois.

d. Les jetons acquis dans ce domaine sont défaussés à la fin du mois le plus proche avec des défilés de mode.

Phase Formation et développement

Pendant cette phase, chaque joueur peut former un de ses employés et développer un de ces bâtiments. Les joueurs décident au sujet de leurs formations et développements l'un après l'autre en commençant par le joueur avec le jeton Premier Joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le coût de formation / développement est indiqué sur chaque copie de la carte Employé / Bâtiment. Le joueur paye le montant indiqué à la banque et retourne la carte sur son côté le plus sombre. A partir de maintenant, les Coûts d'entretien sont plus élevés mais également les capacités données par cette carte sont meilleures.

Chaque joueur met à jour ses Coûts d'entretien / Revenus mensuels avec les jetons sur son plateau individuel.

Phase Entretien

Pendant la phase Entretien des mois de préparation, chaque joueur paye tous ses coûts, y compris les coûts de crédits / prêts pris (intérêts) et l'entretien des bâtiments et des employés. Chaque joueur met à jour ses Coûts d'entretien / Revenus mensuels en provenance des employés engagés, des bâtiments possédés et des crédits ou des prêts pris (les intérêts sont payables mensuellement). Il y a deux jetons utilisables par chaque joueur : -1 et -10.

*Exemple : Un coût mensuel de 7 mille sera indiqué en plaçant le compteur -10 sur la case 0 (caisse) et le jeton -1 sur la case 7. Ceci représente l'équivalent de $0 * (-10) + 7 * (-1) = -7$. De même, un coût de 21 mille sera indiqué par $2 * (-10) + 1 * (-1)$, ou le -10 sur la case 2 et le -1 sur la case 1.*

Ces coûts mensuels peuvent être réduits ou modifiés par des capacités spéciales apportées à la compagnie par certains employés, bâtiments et contrats. Il est possible qu'au lieu d'avoir des coûts, le joueur puisse avoir un revenu mensuel qui est identifié par les jetons +1 et +10 de manière analogue.

Si un joueur n'a pas suffisamment de thunes pour payer ses Coûts d'entretien, il est forcé de prendre un prêt de 20 mille d'un prêteur privé (carte Prêt). Les règles exactes pour emprunter des thunes à un prêteur privé sont discutées dans le chapitre spécifique des règles : Crédits et prêts.

Réinitialisation du plateau principal

A la fin de chaque mois de préparation, les joueurs placent toutes les cartes Bâtiments, Employés, Contrats et Modèles qui n'ont pas été pris par les joueurs du plateau principal dans la défausse (ceci ne s'applique évidemment pas aux paquets de cartes se situant dans les cases adéquates du plateau principal).

A la fin de cette phase, le jeton Calendrier doit être avancé de 1 mois.



Phases d'un mois de défilé de mode

Les mois de défilé de mode (mars, juin, septembre et décembre) sont sensiblement différents des mois de préparation. Pendant le mois de défilé, le plateau principal n'est pas rempli avec des cartes et le jeton Premier Joueur n'est pas passé au prochain joueur.

Chaque mois de défilé de mode se compose de cinq phases :

PHASE I – Echange des étoiles

PHASE II – Présentation des collections

PHASE III – Comparaison des éléments des collections

PHASE IV – Vente des collections

PHASE V – Entretien : Coûts ou bénéfices

Phase Echange des étoiles

Au début de ce mois, chaque joueur échange les étoiles reçues pendant le défilé de mode précédent contre des billets dorés (verso des billets dans chaque dénomination). Chaque étoile vaut 1, 2 ou 3 mille au niveau de la valeur de compagnie, selon le nombre de joueurs dans la partie :

- ◆ Dans une partie à 2 joueurs, 1 étoile vaut 1 mille.
- ◆ Dans une partie à 3 joueurs, 1 étoile vaut 2 mille.
- ◆ Dans une partie à 4 joueurs, 1 étoile vaut 3 mille.

Chaque joueur prend le nombre de thunes correct et place les billets côté doré visible près de son plateau individuel dans une pile séparée. Ces thunes restent là jusqu'à la fin de la partie et ne peuvent pas être utilisées. Ces thunes représentent la valeur du nom de la compagnie qui est construit pendant la partie et elles seront ajoutées au bilan financier du joueur à la fin de la partie.

Phase Présentation des collections

Chaque joueur choisit quelle collection il présentera aux défilés de mode ce mois-ci et il ne peut choisir que 1 collection dans un mois donné de défilé de mode. Une collection se compose de tout nombre de modèles terminés qui partagent un style commun (sports, Boho, Vintage etc.). Un modèle est considéré comme terminé si les deux tissus qui sont listés sur la carte Modèle sont placés sur cette carte. C'est le dernier moment pour que le joueur apporte des modifications au placement des tissus sur les cartes Modèles. Les modèles non terminés ne peuvent pas être inclus dans une collection.

Phase Comparaison des éléments des collections

Les collections aux défilés sont comparées sur la base des éléments suivants : Qualité , Tendances , Relations Publiques (PR)  et Quantité .

La qualité de la collection est le nombre de jetons Qualité que détient le joueur à ce moment-là (les jetons Qualité gagnés par achats de cubes tissus, préparations, cartes Employés, Bâtiments et Contrats jointes et sous la forme de bénéfices des cartes Modèles terminées incluses dans la collection).

Les tendances de la collection (qui symbolisent l'adéquation de la collection aux tendances actuelles de la mode) est le nombre de jetons Tendances que détient le joueur à ce moment-là (les jetons Tendances issus des cartes Types de Modèle, préparations, cartes Employés, Bâtiments et Contrats jointes et sous la forme de bénéfices des cartes Modèles terminées incluses dans la collection).

Les relations publiques de la collection (qui symbolisent le succès de la collection dans les médias) est le nombre de jetons PR que détient le joueur à ce moment-là (les jetons PR issus des préparations et cartes Employés, Bâtiments et Contrats jointes).

La quantité de la collection est le nombre de cartes Modèles qui constituent cette collection présentée. De tels modèles doivent être terminés et partager un style commun ou être ajustées pour s'adapter au style présenté (quelques cartes Employés, Bâtiments et Contrats permettent au joueur de changer le style des modèles). Les Jetons Qualité ou Tendance indiqués comme bénéfice sur les cartes Modèles qui ne sont pas présentées pendant les défilés de mode ne sont pas inclus dans ce compte des éléments de collections.

Villes

En fonction de l'avancement de la partie, les défilés de mode sont tenus dans une ville (en mars), deux villes (en juin), trois villes (en septembre) et quatre villes (en décembre). L'ordre des cartes Défilés de mode a été déterminé pendant la préparation de la partie.

Dans chaque ville dans un mois de défilé de mode donné, chaque joueur montre une seule et même collection. Les cartes Défilés de mode (c'est à dire les villes où les défilés de mode ont lieu) diffèrent quand aux éléments évalués (c'est-à-dire que dans une ville, la qualité est la plus importante, la tendance l'est dans une autre).

Nombre d'éléments évalués

D'ailleurs, le nombre d'éléments évalués dans des villes de mode est réduit au fur et à mesure que le jeton Calendrier s'approche de la fin de l'année. Et ainsi :

- ◆ Pendant le premier défilé de mode (en mars), chacun des quatre éléments indiqués sur la carte Défilé de mode est évalué.
- ◆ Pendant le deuxième défilé de mode (en juin), seuls les trois premiers éléments indiqués sont évalués, le quatrième est ignoré.
- ◆ Pendant le troisième défilé de mode (en septembre), seuls les deux premiers éléments indiqués sont évalués, les deux derniers sont ignorés.
- ◆ Pendant le quatrième et dernier défilé de mode (en décembre), seul le premier élément est évalué dans chaque ville (chaque carte du défilé de mode final n'inclut qu'un élément, alors que le second (entre parenthèses) n'est pris en compte qu'avec la carte journaliste).

Considérations sur les cartes Défilés de mode

Les cartes Défilés de mode sont prises en compte l'une après l'autre (1 carte en mars, 2 cartes en juin, 3 cartes en septembre et 4 cartes finales en décembre). Les joueurs évaluent l'ordre d'importance des éléments dans chaque ville. Pour chaque élément évalué dans chaque ville, les joueurs déterminent qui a gagné la 1^{ère} et la 2^{ème} place. C'est fait en lisant l'élément évalué à haute voix et en comparant le score de chaque joueur dans cet élément. Seules la 1^{ère} et la 2^{ème} place reçoivent une récompense.

Dans une situation où deux joueurs sont à égalité pour la 1^{ère} place dans un élément, ils sont traités comme si chacun d'eux avait gagné la 2^{ème} place dans cet élément. Si plus de deux joueurs sont à égalité pour la 1^{ère} place, ils gagnent tous la 3^{ème} place qui n'apporte aucune récompense. De manière analogue, une égalité de deux joueurs pour la 2^{ème} place a comme conséquence que les deux ont la 3^{ème} place.

Après avoir déterminé la 1^{ère} et la 2^{ème} place pour un élément, les joueurs reçoivent des étoiles.

La récompense pour la 1^{ère} et la 2^{ème} place pour un élément donné dépend de l'ordre des éléments sur la carte Défilé de mode considérée et du nombre de joueurs dans la partie. Elle est indiquée dans le tableau ci-dessous :

2 joueurs

	1 ^{ère} place	2 ^{ème} place
1 ^{er} élément	4 étoiles	1 étoile
2 ^{ème} élément	3 étoiles	-
3 ^{ème} élément	2 étoiles	-
4 ^{ème} élément	1 étoile	-



3 joueurs

	1 ^{ère} place	2 ^{ème} place
1 ^{er} élément	4 étoiles	2 étoiles
2 ^{ème} élément	3 étoiles	1 étoile
3 ^{ème} élément	2 étoiles	1 étoile
4 ^{ème} élément	1 étoile	-

4 joueurs

	1 ^{ère} place	2 ^{ème} place
1 ^{er} élément	4 étoiles	2 étoiles
2 ^{ème} élément	3 étoiles	2 étoiles
3 ^{ème} élément	2 étoiles	1 étoile
4 ^{ème} élément	1 étoile	-

Après avoir déterminé et récompensé la 1^{ère} et la 2^{ème} place pour un élément donné, les joueurs évaluent de la même manière les éléments suivants qui sont évalués dans ce mois de défilé de mode (comme décrit précédemment, chacun des 4 éléments en mars, 3 en juin, 2 en septembre et seulement 1 en décembre). Si la collection présentée par un joueur n'a aucun point dans un élément donné (comme 0 jeton PR quand l'élément PR est évalué), il ne peut revendiquer aucune place et ne peut pas être récompensé dans cet élément.

Phase Vente des collections

Après que les défilés de mode sont évalués, chaque joueur vend automatiquement la collection qu'il a présentée.

Pour chaque modèle de la collection, le joueur est payé le nombre de thunes indiqué sur la carte Modèle (valeur du modèle) auquel on ajoute le nombre d'étoiles gagnées pendant les défilés de mode actuels évalués valant chacune 1 mille (si un joueur a gagné 7 étoiles pendant les défilés de mode, il gagne 7 mille de plus pour chaque modèle).

*Exemple : Le joueur A a présenté une collection de 3 modèles terminés dans le style Boho et a gagné 6 étoiles. Après les défilés de mode, il vend la collection pour : 14 + 17 + 21 (valeurs des modèles) + 3 * 6 (étoiles) = 70 mille.*

Les cartes Modèles et les jetons Tendance, PR et Qualité qui appartenaient à la collection vendue sont défaussés. Les cartes Modèles qui n'ont été ni présentées ni vendues ne sont pas défaussées et les jetons qui sont placés sur ces cartes restent en jeu. De plus, les jetons Tendance, PR et Qualité permanents qui résultent des capacités spéciales des bâtiments, employés ou contrats ne sont pas défaussés si ces cartes restent en jeu (dans la plupart des cas les cartes Contrats sont défaussées à la fin de la phase Entretien de ce mois).

Phase Entretien

Après avoir obtenu des thunes de la vente de la collection, chaque joueur paye tous ses Coûts d'entretien (ou obtient ses Revenus mensuels) comme dans la phase Entretien d'un mois de préparation.

En plus, pendant la phase Entretien des mois de défilés de mode, chaque joueur doit rembourser tous ses crédits et prêts à la banque. Les modalités sont discutées dans le chapitre spécifique des règles : Crédits et prêts.

A la fin de la phase Entretien des mois de défilés de mode, chaque contrat expire également et chaque carte Contrat est défaussée sauf si elle est prolongée d'un trimestre par l'utilisation de la carte Négociateur. La carte Contrat prolongée doit être retournée sur son côté le plus sombre. A la fin de cette phase, le jeton Calendrier doit être avancé de 1 mois.



Exemple de défilé de mode :

Dans une partie à 3 joueurs. Adam (A), Barbara (B) et Cédric (C) présentent leurs collections pendant les défilés de mode de juin.

La collection d'Adam inclut trois modèles dans le style Vintage, Barbara présente deux modèles Boho et Cédric a cousu la collection Kids avec un modèle Sports qui est changé en modèle Kids avec l'utilisation de la carte Bureau de conception (Boho/Kids).

Adam a opté pour la qualité. Il a acheté des tissus chers et sa collection a donc 6 jetons Qualité (y compris celui obtenu en présentant le modèle Vintage Pants de cette collection). Adam a abandonné le combat pour les PR et la tendance, sa collection n'a aucun jeton de ces éléments.

La collection de Barbara ne se compose que de 2 modèles avec 3 jetons Qualité, pourtant elle est dernier cri et a un bon PR, elle a 2 jetons de chacun de ces éléments.

La collection de Cédric, comme celle d'Adam, se compose de 3 modèles, mais elle a été cousue pour un peu moins cher ce qui est reflété par sa qualité (4 jetons Qualité, y compris celui obtenu en présentant le modèle Kids Blouse de cette collection). Il n'a aucun jeton Tendance, pourtant Cédric a obtenu 1 jeton PR pour cette collection avec l'action Préparations.

Les cartes Défilés de mode de Paris et Berlin ont été piochées pour le mois de juin pendant la préparation de la partie. Comme juin est le deuxième mois de défilé de mode, seuls les trois premiers éléments évalués dans ces villes sont pris en compte.

La qualité est le premier élément évalué à Paris et Adam, qui a obtenu le plus grand nombre de jetons Qualité gagne 4 étoiles pour sa 1^{ère} place. Cédric avec ses 4 jetons Qualité obtient la 2^{ème} place et 2 étoiles.

Le deuxième élément pris en compte à Paris est la tendance des collections. La meilleure ici est Barbara avec 2 jetons Tendance et elle gagne ainsi 3 étoiles. Ni Adam ni Cédric ne possèdent de jeton Tendance, ainsi leurs collections ne sont pas prises en compte en évaluant cet élément.

PR est le dernier élément pris en compte à Paris pendant ce défilé de mode. Barbara gagne encore avec ses 2 jetons PR et Cédric gagne la 2^{ème} place avec 1 jeton PR. Comme c'est le troisième élément évalué dans cette ville, leurs collections gagnent respectivement 2 et 1 étoiles.

PR est également le premier et plus important dispositif évalué à Berlin. Barbara gagne 4 étoiles pour sa 1^{ère} place et Cédric obtient 2 étoiles pour sa 2^{ème} place avec 1 PR.

Le deuxième élément évalué à Berlin est la quantité de modèles dans la collection. Comme deux joueurs (Adam et Cédric) présentent 3 modèles terminés dans leurs collections, leur égalité pour la 1^{ère} place a comme conséquence que les deux gagnent la 2^{ème} place dans cet élément, chacun d'eux obtient 1 étoile. Barbara avec 2 modèles dans sa collection obtient la 3^{ème} place et ne reçoit ainsi aucune étoile.

Le dernier élément pris en compte ce mois-ci est la qualité, Adam triomphe encore avec ses 6 jetons Qualité qui valent maintenant 2 étoiles. Cédric reçoit une étoile pour sa 2^{ème} place.

A ce moment-là, la comparaison des éléments est terminée chaque joueur compte le nombre d'étoiles qu'il a gagnées.

Pendant les défilés de mode de juin tenus à Paris et Berlin, Adam et Cédric ont gagné 7 étoiles chacun alors que Barbara est parvenue à gagner 9 étoiles. Chaque joueur a placé les jetons Etoile sur son plateau individuel.

Maintenant chaque joueur vend sa collection.

Les modèles présentés par Adam valent respectivement 22, 23 et 15 mille ce qui donne un total de 60 mille. De plus, Adam a gagné 7 étoiles pendant les défilés de mode, qui, multipliés par le nombre de modèles présentés (7×3), lui donnent 21 mille et il obtient ainsi un revenu global de 81 mille ($60+21$).

Barbara a présenté 2 modèles de valeur respectivement 21 et 14 mille, donnant un total de 35 mille. De plus, les 9 étoiles obtenues pendant les défilés de mode sont multipliées par le nombre de modèles présentés (9×2) et lui donnent 18 mille générant un résultat de 53 mille ($35+18$) comme revenu global de la vente de sa collection.

Cédric a présenté des modèles de valeur respectivement 27, 18 et 16 mille, soit un total de 61 mille. De plus, les 7 étoiles qu'il est parvenu à obtenir multipliées par le nombre de modèles de sa collection (7×3) lui donnent 21 mille et il gagne ainsi un total de 82 mille ($61+21$).

Fin de la partie

En décembre, toutes les phases doivent être effectuées normalement (y compris la phase Vente des collections et la phase Entretien). Les étoiles issues des défilés de mode de décembre doivent être échangées contre des thunes dorées (valeur du nom de la compagnie) juste après avec les mêmes règles qu'au début de chaque mois de défilés de mode.

Chaque joueur totalise ses thunes et ses thunes dorées qui ont été placées près de son plateau individuel (valeur du nom de la compagnie). De ce total, la valeur de certaines pénalités doit être soustraite.

Le résultat final montre combien chaque joueur a gagné avec sa compagnie de haute couture depuis janvier. Le joueur qui a le plus grand montant gagne la partie.

Règles spécifiques

Crédits et prêts

Dans ce jeu, les joueurs peuvent emprunter des thunes à deux sources différentes : Une banque (crédit) ou un prêteur privé (prêt). Il y a une différence significative entre les deux qui est expliquée en détail ci-dessous.

Crédit

Le pion Action placé sur la case Banque permet au joueur d'obtenir un crédit. Ce domaine est toujours disponible pour les joueurs pendant la phase Planification des actions indépendamment du nombre de joueurs dans la partie et du nombre de pions Action déjà placés sur ce domaine. Les montants disponibles de crédit du jeu sont 10, 20, 30, 40 mille et plus.

Le joueur prend les cartes Crédit de la dénomination adéquate et reçoit les thunes de la banque (respectivement 10, 20, 30, 40 mille et plus). Au moment où il prend le crédit, le joueur doit également augmenter ses Coûts d'entretien mensuels (ou diminuer ses Revenus) par le montant d'intérêts qui doit être payé à la banque sur une base mensuelle. Le taux d'intérêt de crédit est 10% de la valeur du crédit chaque mois, ce qui indique un Coût d'intérêts de 2 mille par mois pour un prêt de 20 mille.

Valeur de crédit

La valeur maximum du crédit qu'un joueur peut recevoir à un moment donné est déterminée par la taille potentielle de sa collection à coudre. Le joueur ajoute le nombre de cartes Modèles du même style (comme Evening, Vintage etc.) et des cartes Modèles qui seront modifiées pour s'adapter à ce style pendant les prochains défilés de mode par des capacités spéciales données par les Contrats, Bâtiments et Employés (il est important que le jeton Ajustement de Style de Collection ait été placé à ce moment-là sur la carte Modèle qui sera modifiée même si elle ne donne son effet que pendant les défilés) :

- ◆ Pour 1 modèle dans la collection potentielle, le joueur peut prendre 10 mille de crédit.
- ◆ Avec 2 modèles dans la collection potentielle, crédit pour un montant de 10-20 mille.
- ◆ Avec 3 modèles dans la collection potentielle, crédit pour un montant de 10-30 mille et ainsi de suite où le nombre de modèles dans la collection potentielle multiplié par 10 mille est la limite supérieure.
- ◆ Un joueur ne peut recevoir qu'un crédit par collection potentielle.

Avant de rembourser le crédit, le joueur est obligé de verser les intérêts (10% de la valeur du crédit) à la banque chaque mois. Cette règle s'applique également le mois où le crédit a été pris et le mois des défilés de mode. De plus, le crédit doit être remboursé à la banque juste après que le joueur a obtenu des thunes de la vente de sa collection pendant le prochain mois de défilés de mode (et seulement à ce moment-là).

Exemple : Un joueur a emprunté 30 mille à une banque pendant le premier mois de préparation, ainsi il doit payer 3 mille de plus comme Coûts d'entretien (intérêts) ce mois-ci et le mois prochain. Pendant le mois de défilés de mode, il paye 3 mille (des intérêts) plus 30 mille (valeur du crédit) à la banque

Prêt

Si le joueur ne peut pas payer les Coûts d'entretien exigés pendant une phase d'entretien, il reçoit automatiquement un prêt forcé d'un prêteur privé pour un montant de 20 mille (une carte Prêt). Ce remboursement de prêt est identique à celui du crédit, sauf que dans le mois de défilés de mode, le joueur doit rembourser le montant du prêt plus 8 mille (total 28 mille pour chaque prêt), car les prêts sont plus chers que les crédits. De plus, le joueur ne doit pas oublier le paiement des intérêts ce mois-ci.

	Crédit	Prêt
Quand le prendre ?	Phase Exécution des actions : Banque	Phase Entretien
Montant emprunté	10, 20, 30, 40 et plus	20 mille
Montant à rembourser	Montant emprunté +10% du montant emprunté (intérêts) mensuellement	Montant emprunt + 8 mille +10% du montant emprunté (intérêts) mensuellement

Pénalités

Si le joueur ne peut pas rembourser ses crédits / prêts dans la phase Entretien du mois de défilé de mode, il reçoit une pénalité de valeur -10 mille à la fin de la partie. Pour le symboliser, le joueur place une carte Prêt près de son plateau individuel, là où les thunes dorées sont conservées. La pénalité n'enlève pas l'obligation qu'a le joueur de payer des intérêts et de rembourser le montant des crédits / prêts le mois de défilé de mode suivant de manière normale. Les pénalités sont données séparément à chaque crédit / prêt impayé.

Si le joueur ne rembourse pas tous ses crédits / prêts le dernier mois de la partie après la vente de la collection, il reçoit une pénalité finale sous la forme d'une valeur négative de crédits / prêts impayés.

Cartes

En haut de chaque carte se trouve un symbole indiquant si la carte est un Contrat, un Bâtiment ou un Employé. Le nom de la carte est indiqué dessous.

Les capacités spéciales données par la carte pendant la partie sont décrites au milieu de la carte. Ces symboles sont décrits sur les cartes aide séparées.

Voici ci-dessous des informations sur le moment où les diverses cartes sont actives. Si l'icône décrit :

-  Mannequin - La carte est active pendant les défilés de mode
-  Caisse enregistreuse - La carte est active pendant la phase Entretien
-  Pion - La carte peut être activée pendant la phase Exécution d'actions. Le numéro de l'action est indiqué à droite du symbole pion. La carte avec le symbole pion n'est activée que si un joueur met son pion Action dans le domaine adéquat (le même numéro) sur le plateau principal. Chaque pion dans ce domaine active la carte.
-  Pion barré - La carte est activée pendant la phase Exécution d'actions. Le numéro de l'action est indiqué à droite du symbole pion barré. La carte avec le symbole pion barré est active indépendamment de la présence ou de l'absence d'un pion Action du joueur dans ce domaine spécifique.
-  Point d'exclamation - La carte est activée juste après son achat / extension. La carte ne fonctionne qu'une fois avec ses capacités au moment de son activation.
-  Mois XII - La carte est activée à la fin de la partie, après le dernier défilé de mode, quand le résultat est indiqué.





Coût

Le Coût d'entretien de chaque carte Employé et Bâtiment est indiqué en haut à droite (1). Ce nombre de thunes doit être payé chaque mois pour la possession de la carte. Chaque carte Bâtiment a un coût d'achat additionnel en haut à gauche de la carte (2). Ce nombre de thunes doit être payé à la banque au moment de l'achat du bâtiment.

Amélioration

Chaque carte Employé et Bâtiment qui peut être formé / développé a le prix de la formation / du développement en bas de la carte (3). Ce nombre de thunes doit être payé à la banque pendant la phase Formation et développement si le joueur décide de former / développer cette carte. Les cartes Contrats, Bâtiments et Employés finales ont un symbole spécial de fin de partie à cet endroit (4).

Entrée des cartes finales

Les cartes finales ne sont mises en jeu que pendant les mois spécifiques du verso (les cartes Contrats, Bâtiments et Employés finales sont mises en jeu en octobre et novembre, les cartes Défilés de mode finales en décembre). Les cartes Bâtiments finales ne peuvent pas être développées, les cartes finales Employés ne peuvent pas être formées et les cartes finales Contrats ne peuvent pas être prolongées. Ces cartes n'ont pas les règles des bâtiments développés / employés formés / contrats prolongés sur leurs versos.

Licenciement d'un employé

Chaque joueur peut licencier chacun de ses employés (les cartes Employés sont placées sur la défausse) à tout moment pendant la partie en payant deux fois son Coût d'entretien à la banque (cette règle ne s'applique pas aux ouvriers non qualifiés, ils sont simplement remplacés).

Règles pour les autres cartes

Un joueur peut avoir n'importe quel nombre de cartes identiques (c'est-à-dire modèles) en sa possession.

En cas de conflit, les règles sur les cartes ont toujours priorité sur les règles générales et les précédents. Rappelez-vous également que les endroits où les joueurs vont présenter aux défilés de mode sont indiqués d'abord puis les étoiles sont attribuées (c'est importante en cas de conflits entre les capacités des cartes).

Description des règles des cartes

Les symboles des cartes sont expliqués sur la carte d'aide séparée afin de faciliter la partie. Il y a ci-dessous une explication détaillée des cartes Contrats / Bâtiments / Employés. Si vous avez un doute sur le fonctionnement d'une carte, regardez ici.

Note du traducteur : J'ai utilisé le fichier Pret-a-Porter_Cards_1.2 au lieu des règles d'origine. Les cartes sont classées par ordre alphabétique anglais.

Contrats

For Berets production [Pour la production de bérets]

Base : Le joueur peut vendre jusqu'à 3 cubes tissus pour 7 mille chacun.

Prolongé : Le joueur peut vendre jusqu'à 3 cubes tissus pour 5 mille chacun.

For Ready-to-Wear Collection preparation [Pour la préparation de la collection Prêt-à-porter]

Base : Le joueur peut vendre une collection additionnelle sans aucun bénéfice supplémentaire des étoiles.

Prolongé : Le joueur peut vendre une collection

additionnelle sans aucun bénéfice supplémentaire des étoiles pour un prix total diminué de 3 mille.

For TV appearances [Pour les apparitions à la TV]

Base : Le joueur gagne 4 étoiles additionnelles (mettez ces jetons sur la carte) même s'il n'a exposé aucune modèle terminé pendant les défilés de mode.

Prolongé : Le joueur gagne 2 étoiles additionnelles même s'il n'a exposé aucun modèle terminé pendant les défilés de mode.

With Construction Company [Avec l'entreprise de construction]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur peut obtenir gratuitement un bâtiment parmi les cartes Bâtiments laissées sur le plateau après que tous les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Bâtiments et développer gratuitement un bâtiment pendant chaque phase Formation et développement.

Prolongé : Sans dépenser d'action, le joueur peut obtenir gratuitement un bâtiment parmi les cartes Bâtiments laissées sur le plateau après que tous les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Bâtiments.

With Design Agency [Avec l'agence de conception]

Base : Le joueur peut prendre une carte

Modèle sans dépenser d'action parmi les cartes Modèle laissées sur le plateau ou dans la défausse après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles.

Prolongé : Le pion Action du joueur est exigé pour acquérir une carte Modèle parmi les cartes Modèle laissées sur le plateau ou dans la défausse après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles.

With Design Company [Avec l'entreprise de conception]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur obtient deux modèles au hasard après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles.

Prolongé : Sans dépenser d'action, le joueur obtient un modèle au hasard.

With Designs Office [Avec le bureau de conception]

Base : Pendant la phase Entretien d'un mois de préparation, le joueur peut vendre un de ses modèles non terminés pour 8 mille le premier mois du trimestre et pour 15 mille le deuxième mois.

Prolongé : Pendant la phase Entretien d'un mois de préparation, le joueur peut vendre un de ses modèles non terminés pour 10 mille.

With Employment Agency [Avec l'agence de l'emploi]

Base : Le joueur peut prendre une carte Employé sans dépenser d'action parmi les cartes Employés laissées sur le plateau ou dans la défausse après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Employés.

Prolongé : Le pion Action du joueur est exigé pour acquérir une carte Employé des sources mentionnées ci-dessus.

With Freelance Designer [Avec le concepteur indépendant]

Base : Le joueur peut choisir un Type de Modèle (et prendre la carte Type de Modèle *vert clair*) et, à partir de ce moment-là, chaque modèle du joueur de ce type obtient un jeton Tendance supplémentaire (mettez ces jetons sur chaque carte Modèle) tant que ce contrat est actif (quand le contrat expire, retirez ces jetons de ces cartes Modèles).

Prolongé : Le joueur peut obtenir des capacités de cette carte au maximum un jeton Tendance à placer sur un modèle unique correspondant au Type de Modèle choisi.

With Modeling Agency [Avec l'agence de mannequins]

Base : Le joueur obtient 2 jetons PR (mettez ces jetons sur la carte).

Prolongé : Le joueur obtient 1 jeton PR.

With Office Renters [Avec le bureau des locataires]

Base : Le joueur ne paye aucun Coût d'entretien pour ses bâtiments (ajustez les Coûts d'entretien / Revenus mensuels en fonction).

Prolongé : comme ci-dessus.

With Quality Consultant [Avec le consultant qualité]

Base : Le joueur obtient 3 jetons Qualité (mettez ces jetons sur la carte).

Prolongé : Le joueur obtient 2 jetons Qualité.

With Real Estate Agent [Avec l'agent immobilier]

Base : Le joueur peut prendre une carte Bâtiment sans dépenser d'action parmi les cartes Bâtiments laissées sur le plateau ou dans la défausse après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Bâtiments.

Prolongé : Le pion Action du joueur est exigé pour acquérir une carte Bâtiment parmi les cartes Bâtiment laissées sur le plateau ou dans la défausse après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Bâtiments.

With Trends Analyst [Avec l'analyste de tendances]

Base : Le joueur obtient 2 jetons Tendance (mettez ces jetons sur la carte).

Prolongé : Le joueur obtient 1 jeton Tendance.

With Sales Representative [Avec le représentant de commerce]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur peut acheter des cubes tissus des fabricants locaux (n'importe quel nombre de 1 couleur) à un prix diminué de 2 mille par cube. Le joueur n'obtient aucun jeton Qualité pour cet achat. Cette réduction ne peut pas être combinée avec d'autres réductions et le prix final d'un cube ne peut pas être inférieur à mille.

Prolongé : Comme ci-dessus mais le prix des cubes n'est plus réduit.

Contrats finaux

For Furniture Store Interior Design [Pour l'architecte d'intérieur des magasins de meubles]

Base : Le joueur gagne 3 mille en octobre et 9 mille en novembre comme revenu supplémentaire (modifiez en conséquence les Coûts d'entretien / Revenus sur le plateau individuel).

With Audit Company [Avec la compagnie d'audit]

Base : Le joueur peut "vendre" une carte Employé pour 2 mille et/ou une carte Bâtiment pour 4 mille.

With Cooperating Agency [Avec l'agence de coopération]

Base : Le joueur peut défausser n'importe quel nombre de ses cartes Modèles et piocher le même nombre de cartes Modèles au hasard après que tous les autres joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles.

With PR agency [Avec l'agence de relations publiques]

Base : Le joueur gagne une étoile additionnelle pour chaque 2^{ème} et 3^{ème} place qu'il obtient pendant les défilés de mode.

With Ready-to-Wear Chain Stores [Avec les magasins de prêt-à-porter]

Base : Le joueur peut vendre jusqu'à 2 modèles non terminés 5 mille chacun en octobre et jusqu'à 4 modèles non terminés 5 mille chacun en novembre.

With Telecom Operator [Avec l'opérateur de télécommunications]

Base : Le joueur peut placer son pion Action même s'il n'y a aucune case libre pour le pion Action (placez le pion dans la 4^{ème} case du domaine).

Bâtiments

Banquet hall [Hall de banquet]

Base : Le joueur obtient 1 jeton PR de manière permanente (mettez ce jeton sur la carte).

Développé : Le joueur obtient 2 jetons PR de manière permanente et gagne les égalités des éléments PR.

Credit house [Maison de crédit]

Base : Le joueur obtient immédiatement 20 mille et met 10 mille de pénalité (carte Prêt) près du plateau individuel sur la pile de billets dorés.

Développé : Le joueur peut répéter l'action.

Design Agency [Agence de conception]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur peut piocher une carte Modèle au hasard après que les joueurs ont effectué leurs actions dans le domaine Modèles.

Développé : Le joueur peut également vendre un de ses modèles non terminés pour 7 mille pendant chaque phase Entretien.

Design bureau (style names) [Bureau de conception (noms de styles)]

Base : Le joueur prend une carte Modèle au hasard *avant* de choisir un modèle dans le domaine Modèles.

Développé : Le joueur peut également ajuster un modèle pour le faire correspondre à un des styles indiqués sur la carte (mettez un jeton Ajustement de Style de Collection sur ce modèle). Le joueur doit prendre une décision finale sur le modèle à changer au début du mois de défilé de mode).

Designers school [Ecole de concepteurs]

Base : Le joueur obtient 1 jeton Tendance de manière permanente (mettez ce jeton sur la carte).

Développé : Le joueur obtient 2 jetons Tendance de manière permanente et gagne les égalités des éléments Tendance.

Investment house [Maison d'investissement]

Base : Pendant chaque phase Entretien de mois de préparation et de mois de défilé de mode, le joueur peut choisir de payer un montant (5/10/15 mille) et les investir afin d'obtenir 8/17/25 mille à la fin de la partie (mettez ces billets le côté doré face visible près du plateau individuel).

Développé : Le joueur peut également payer 2 mille à chaque fois pour obtenir 1 étoile supplémentaire pendant les prochains défilés de mode (mettez ces jetons Etoile sur la carte)

Machine facilities [Équipements de machine]

Base : Le joueur obtient 2 jetons Qualité de manière permanente (mettez ces jetons sur la carte).

Développé : Le joueur obtient 3 jetons Qualité de manière permanente et gagne les égalités des éléments Qualité.

Preparation section [Section de préparation]

Base : Payez 3 mille pour effectuer une action unique dans le domaine Préparations au début du mois de défilé de mode.

Développé : Comme ci-dessus mais le joueur n'a pas à payer pour cette action.

Retail Outlet [Débouché pour les ventes au détail]

Base : Le joueur gagne autant de thunes que le nombre d'étoiles en sa possession (1 étoile = 1 mille) comme revenu supplémentaire avec un maximum de 6 mille. (Modifiez en conséquence les Coûts d'entretien / Revenus sur le plateau individuel).

Développé : Le joueur gagne 1 mille plus autant de thunes que le nombre d'étoiles en sa possession avec un maximum 10 mille.

Transportation Base [Base de transport]

Base : Après que tous les pions Action ont été placés, le joueur peut échanger jusqu'à 2 de ses pions Action avec leurs voisins dans le même domaine. L'échange est fait dans l'ordre de placement des pions Action.

Développé : Le joueur peut échanger ses pions Actions ou placer son pion Action même s'il n'y a aucune case libre pour le pion Action (dans la 4^{ème} case du domaine).

Bâtiments finaux

Fashion Show organizing agency [Agence d'organisation des défilés de mode]

Base : Dans la phase Entretien des deux derniers mois de préparation, si le joueur avec cette agence domine dans au moins un élément (comme si un défilé de mode avait lieu en ce moment et que le joueur avait la 1^{ère} place dans au moins un élément), il gagne des étoiles : Respectivement 2 en octobre et 3 en novembre (les étoiles doivent être mises sur cette carte).

La domination dans chaque élément est déterminée en comparant les éléments à ce moment-là (la quantité est déterminée par le nombre de modèles qui sont cousus dans une collection).

Real Estate Agency [Agence immobilière]

Base : A la fin de la partie le joueur gagne 4 mille pour chaque bâtiment en sa possession (y compris celui-ci).

Newspaper's Office [Bureau du journal]

Base : Pour chaque 1^{ère} place (non partagée) pendant les défilés de mode, le joueur reçoit trois étoiles supplémentaires.

Sewing Factory [Usine de couture]

Base : Pour chaque 1^{ère} place (non partagée) pendant les défilés de mode, le joueur reçoit 18 mille.

Storehouses [Dépôts de stockage]

Base : Le joueur peut acheter des cubes tissus (n'importe quel nombre d'une couleur) sans dépenser d'action chez les fabricants locaux. Le joueur gagne 1 jeton Qualité pour cet achat.

Warehouse [Entrepôt]

Base : Le joueur peut acheter des tissus sans dépenser d'action (maximum 1 de chaque type) dans l'entrepôt pour un prix diminué de 2 mille. Le coût n'est pourtant jamais inférieur à 1 mille pour 1 tissu. Le joueur n'obtient aucun jeton Qualité pour cet achat.

Employés

Accountant [Comptable]

Base : Le joueur gagne 5 mille de revenu supplémentaire (modifiez en conséquence les Coûts d'entretien / Revenus mensuels sur le plateau individuel).

Formé : Le joueur gagne 7 mille de revenu supplémentaire.

Creative Designer [Concepteur créatif]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur pioche une carte Modèle au hasard après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles.

Formé : Sans dépenser d'action, le joueur pioche deux cartes Modèles au hasard après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles. Le joueur défausse l'une des deux cartes Modèle et garde l'autre.





Credit Advisor [Conseiller en crédit]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur peut prendre un crédit dont le montant dépend du trimestre : 5 mille dans le premier trimestre, 10 dans le deuxième, 15 dans le troisième et 20 dans le quatrième (indépendamment du nombre de modèles dans sa collection potentielle). Le joueur n'a pas à payer d'intérêts sur ce crédit.

Formé : Les montants de crédit disponibles au joueur dans les conditions ci-dessus deviennent : 10 mille dans le premier trimestre, 20 dans le deuxième, 30 dans le troisième et 40 dans le quatrième.

Freelance Designer [Concepteur indépendant]

Base : Le joueur peut ajuster un modèle pour le faire correspondre à n'importe quel autre style en plaçant un jeton Ajustement de Style de Collection sur ce modèle. Le joueur doit prendre une décision finale sur le modèle à changer au début du mois de défilé de mode, mais le joueur diminue son score de Tendances lors du défilé de mode de 2.

Formé : Le joueur peut ajuster un modèle pour le faire correspondre à n'importe quel autre style sans pénalité.

Journalist [Journaliste]

Base : Dans une ville au choix du joueur pendant le mois de défilé de mode, un élément additionnel (celui suivant immédiatement le dernier élément évalué) est également évalué. Remarque : Le journaliste ne peut pas être utilisé pendant le défilé de mode du mois de mars (car les quatre éléments sont évalués).

Formé : Comme ci-dessus mais le joueur gagne également 3 étoiles supplémentaires pour au moins une 1^{ère} place pendant le défilé de mode.

Model (Model) [Mannequin]

Base : Le joueur gagne 1 jeton PR de manière permanente (mettez ce jeton sur la carte tant que cet employé est employé).

Formé : Le joueur gagne 2 jetons PR.

Model : Face of the Company [Mannequin : Visage de la compagnie]

Base : Le joueur gagne 2 étoiles supplémentaires (mettez ces jetons sur la carte).

Formé : Le joueur gagne 4 étoiles supplémentaires.

Model : Superstar [Mannequin : Superstar]

Base : Le joueur peut ajuster un modèle pour le faire correspondre à n'importe quel autre style. Mettez un jeton Ajustement de Style de Collection sur ce modèle. Le joueur doit prendre une décision finale sur le modèle à changer au début du mois de défilé de mode. Le joueur diminue son score de Qualité lors du défilé de mode de 3.

Formé : Le joueur peut ajuster un modèle pour le faire correspondre à n'importe quel autre style sans pénalité.

Negotiator [Négotiateur]

Base : Le joueur peut prolonger un contrat une fois pour une période de trois mois. Retourner la carte Contrat à la fin du mois de défilé de mode.

Formé : Le joueur peut prolonger jusqu'à deux contrats pour une période de trois mois. Retourner les cartes Contrat à la fin du mois de défilé de mode).

Sales Representative [Représentant de commerce]

Base : Le joueur peut acheter des cubes tissus des fabricants locaux (n'importe quel nombre de 1 couleur) au prix indiqué. Le joueur n'obtient aucun jeton Qualité pour cet achat.

Formé : Comme ci-dessus mais le joueur peut acheter chaque cube tissu à un prix diminué de 3 mille par cube (minimum 1 mille chacun). Cette réduction ne peut pas être combinée avec d'autres réductions.

Talented Designer [Concepteur doué]

Base : Le joueur gagne 1 jeton Tendances de manière permanente. Mettez ce jeton sur la carte tant que cet employé est employé.

Formé : Le joueur gagne 2 jetons Tendances.

Spokesman [Porte-parole]

Base : Le joueur gagne 2 étoiles supplémentaires pour chaque égalité pour la 1^{ère} et/ou la 2^{ème} place dans laquelle il est pendant un défilé de mode.

Formé : Comme ci-dessus et, en cas d'égalité dans un élément quelconque (maximum un), le joueur gagne.

Employés finaux

Makeup Artist [Artiste de maquillage]

Base : Chaque mannequin employé donne au joueur un jeton Tendances supplémentaire. Mettez le bon nombre de jetons Tendances sur cette carte.

Market Analyst [Analyste de marché]

Base : Le joueur peut regarder les 6 cartes du dessus du paquet Modèles et les arranger dans l'ordre de son choix avant que les joueurs exécutent leurs actions sur le domaine Modèles.

New Designer [Nouveau concepteur]

Base : Sans dépenser d'action, le joueur peut piocher deux modèles au hasard après que les joueurs ont effectué leurs actions sur le domaine Modèles.

Sales Agent [Commercial]

Base : Le joueur peut échanger ses pions Actions avec ses voisins après que tous les pions Action ont été placés ou placer ses pions Actions même s'il n'y a aucune case libre pour le pion Action. Au moment de recruter cet employé, le pion Action du joueur placé dans le domaine Employés peut être placé quelque part ailleurs ou échangé avec un autre pion Action. Les tours suivants, l'échange est fait après que tous les joueurs ont placé leurs pions Action et dans l'ordre de placement des pions Action.

Trader [Commerçant]

Base : Le joueur peut vendre une collection supplémentaire non présentée pendant les défilés de mode mais sans bénéfices supplémentaires d'étoiles

Young Designer [Jeune concepteur]

Base : Le joueur peut ajuster un modèle pour le faire correspondre à n'importe quel autre style. Mettez un jeton Ajustement de Style de Collection sur ce modèle. Le joueur doit prendre une décision finale sur le modèle à changer au début du mois de défilé de mode. Le joueur diminue son score de Tendances de 2.



Où obtenir :

Qualité	<ul style="list-style-type: none">> En achetant des tissus des fabricants locaux (1), du magasin (2) et de l'import(3)> Domaine Préparations (2)> Modèles avec l'icône Qualité dans la collection terminée (1 pour chaque modèle avec un tel icône)> Des capacités des cartes (Contrats, Bâtiments et Employés) en possession du joueur
Tendances	<ul style="list-style-type: none">> Domaine Préparations (1)> Modèles avec l'icône Tendance dans la collection terminée (1 pour chaque modèle avec un tel icône)> Pour chaque modèle dans la collection terminée qui est du même type que le type du plateau individuel (par exemple chaque pantalon dans la collection à présenter sur les défilés de mode si le plateau individuel montre le pantalon)> Des capacités des cartes (Contrats, Bâtiments et Employés) en possession du joueur
PR	<ul style="list-style-type: none">> Domaine Préparations (1)> Des capacités des cartes (Contrats, Bâtiments et Employés) en possession du joueur
Quantité	<ul style="list-style-type: none">> Domaine Modèles (1)> Des capacités des cartes (Contrats, Bâtiments et Employés) en possession du joueur qui permettent au joueur de piocher des modèles au hasard ou plus de modèles sur le domaine Modèles <p>Remarque : Seuls les modèles terminés (cousus avec les 2 tissus appropriés) comptent !</p>

Crédits

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek avec Rafał Szczepkowski et Piotr Haraszczak

MANUEL : Magdalena Zachara, Szymon Zachara

GRAPHISMES BOITE : Tomasz Jędruszek

CONCEPTION BOITE : Michał Oracz, Maciej Szpakowski

GRAPHISMES : Monika Szeja, Mariusz Gandzel, Dariusz Zabrocki

CONCEPTION CARTES ET TUILES : Michał Oracz, Maciej Szpakowski

CONCEPTION MANUEL : Rafał Szyma

TRADUCTION EN FRANÇAIS : Didier Duchon



EDITEUR : Portal Publishing
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.portalpublishing.eu, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

REMERCIEMENTS :

Mes remerciements spéciaux à Mst, Tollis, Arti, Zachi, Ryu, Sheva et Merry.

Je voudrais remercier tous les testeurs et personnes qui ont contribué à l'état actuel du jeu : Tycjan, Moniq, Asiok, Browarion, Monga, Korzeń, Bogas, Cysorz, Yann Wenz. Remerciements spéciaux à Jacel Nowak pour l'inspiration.