

# ROCOCO

## HOJA DE AYUDA DEL JUGADOR

### ESTRUCTRA DE LA RONDA

#### 1. Preparar una nueva ronda

- I. Devuelva la carta de favor
- II. Descarte y saque las cartas de empleados
- III. Añadir fichas de recursos
- IV. Desechar las losetas de ropaje de las dos ventanas de la derecha, deslizar las losetas hacia abajo, llenar las ventanas vacías con nuevas losetas.

#### 2. Selecciona 3 cartas de tu mazo

- I. Saca 3 cartas de acción de tu mazo a tu mano.
- II. Si no tienes al menos 3 cartas en tu mazo, coge las que te quedan y mueve tu pila de descartes para convertirla en tu mazo boca abajo. Luego, toma cualquier carta de tu mazo hasta tener en tu mano 3 cartas.



#### 3. Acciones

En orden de juego; juega una carta a tu pila de descartes:

- \* Puedes realizar/renunciar la acción principal de la carta. Y
- \* Después, puedes realizar/renunciar la acción de bonificación de la carta.



#### 4. Recibe Ingresos

- \* 5 monedas más; Bonos de fuentes para espacios de vestidos y decoración.

### ACCIONES PRINCIPALES

#### Reclamar el favor de la Reina

1. Toma el 5 Monedas y la ficha de Favor de la Reina.
2. Eres el jugador inicial de la próxima ronda.



#### Adquirir recursos

1. Elige una loseta y paga monedas según el número de la fila del loseta:
  - \* **Toma una tela** - Toma la loseta y ponla en tu suministro Ó
  - \* **Coge Hilo/Encaje** - Coge los recursos del suministro general y desecha la loseta.



#### Confecciona una ropaje

1. Elija una loseta de ropaje y pague el costo indicado arriba.
2. Descarte las fichas de tela necesarias y devuelva los recursos de hilo y encaje al suministro, entonces:
  - \* **Alquiler** - Coloca la ficha en un espacio vacío en un salón y recoge cualquier bono de espacio Ó
  - \* **Vender** - Gana las monedas que se muestran en la loseta.



#### Contratar un empleado

- \* Paga monedas en base al número de cartas en la fila y luego toma a un empleado y llévalo a tu mano.



#### Asignar un empleado

1. Gana las monedas indicadas en la parte inferior de la carta de empleado.
2. Utilice el bono de Empleado de la tarjeta.
3. Retire la tarjeta del juego.



#### Invertir en decoración

- \* Pague monedas como se indica en el espacio vacío elegido, luego coloque 1 de sus marcadores de propiedad en el espacio.



# PUNTIACIÓN FINAL DE PARTIDA

## 1. Monedas

Gana 1 PV por cada 10 monedas.



## 2. Puntos de cartas

Gana puntos por cualquier carta que proporcione puntos extra y gana 3 puntos si tienes la loseta de "La Reina".



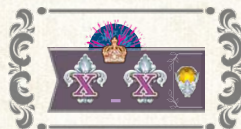
## 3. Mayorías de salones

Anota los puntos para el 1º y el 2º que tienes más vestidos en los salones (a 2 jugadores sólo el que tiene más vestidos recibe puntos). Empates resueltos por a) la mayoría de los espacios de Espacios de Maestros, b) el jugador que financió la decoración del músico. Si siguen empatados, ambos ganan puntos completos por el lugar (en este caso no habría puntos para el Segundo)



## 4. Mayoría en fuegos artificiales

El jugador que haya financiado la mayor cantidad de decoraciones de fuegos artificiales gana los puntos indicados a la izquierda. El jugador que haya financiado la segunda mayor cantidad de decoraciones, gana los puntos indicados a la derecha. Los empates se otorgan a quien haya financiado el espacio más caro.



## 5. Admira los fuegos artificiales

Cada jugador puede ahora asignar 1 de sus ropajes del Salón Real a cada decoración de fuegos artificiales del balcón que haya financiado. Mueve la loseta del vestido con tu ficha de sello del Salón Real a la decoración de fuegos artificiales financiado.



Si tiene menos ropajes en el Salón Real que las decoraciones de fuegos artificiales financiadas, cualquier espacio que quede vacío será ignorado. Si tiene más ropajes en el Salón Real que los decoraciones de fuegos artificiales financiados, puede elegir cuál de sus vestidos mover allí. Los ropajes adicionales permanecerán en el Salón Real.



## 6. Estatuas

Por cada ficha de sello en la decoración de una estatua, recibes 2 puntos por cada grupo de vestidos de color diferente en el tablero hasta 4. Esto significa que puedes ganar un máximo de 8 puntos por estatua.

## 7. Puntuación de fichas de sello

Anota PV por todas las fichas de sello en vestidos, decoraciones y el bono de todos los salones empezando por el jugador inicial. Para las fichas de sello en el despliegue de fuegos artificiales, multiplica los puntos de prestigio de cada vestido por el multiplicador de decoración de los fuegos artificiales (x2 o x3).



# REGLAS DEL JOYERO

## CONFIGURACIÓN

1. Coloca el tablero de Joyería a la derecha del tablero de Juego.
2. Luego coloca las 24 fichas de Joyería en la bolsa de Joyería y mézclalas bien.
3. Cada jugador coloca 1 de sus fichas de Marca en el área de inicio del examen de oficial.
4. Cuando prepares la pila general de Empleados (paso 3 de la configuración), haz los siguientes cambios con las fichas de Nivel V y Nivel II:

### Tarjetas de empleados del nivel V:

Quita los 2 Maestros del juego base de cartas de empleados de nivel V y añádelos a los 9 nuevos Maestros de la expansión del joyero. Baraje estas 11 cartas de Maestro y colóquelas como un mazo boca abajo junto al área de examen de Maestro del tablero de joyero.

Luego, saque 2 cartas de esta pila y barajelas boca abajo con el resto del juego base Aprendiz y Oficial de Nivel V. Estas 4 cartas se colocan ahora boca abajo en la parte superior del mazo general de Empleados como las cartas de Nivel V.

### Tarjetas de empleo de nivel II:

Repite el proceso anterior para las cartas de Maestro, pero esta vez usa las cartas de Nivel II y cartas de Oficial de las cartas del juego base de Nivel II.

5. Baraja los 10 **Aprendices Especiales** y reparte 1 Aprendiz boca abajo a cada jugador. Devuelve el exceso de Aprendices Especiales a la caja sin mirarlos.

## CAMBIOS EN LA FASE 1

Si hay una loseta de joyería de la ronda anterior que queda en el espacio de joyería más a la derecha, devuélvelo a la caja. Desplaza todos los demás azulejos de joyería restantes a la derecha lo más lejos posible para llenar los espacios vacíos. Finalmente, rellena cada espacio vacío que quede a la izquierda con una ficha de joyería extraída al azar de la bolsa de joyas..

## CAMBIOS EN LA FASE 4

Además de los ingresos habituales, cada jugador gana 1 moneda del banco por cada ficha de joyería que poseas.

## CAMBIOS EN EL FINAL DEL JUEGO

Cada jugador gana 1 Punto de Prestigio por cada ficha de joyería que posea.

## NUEVAS ACCIONES Y CAMBIOS

### Confeccionar un ropaje

Antes de colocar un ropaje, puede adquirir 1 azulejo de joyería con los siguientes requisitos::

1. Debe tener una ficha de sello en un espacio de Decoración en el tablero de la Joyería.
2. Con un vestido de mujer, sólo puedes seleccionar un collar. Con un vestido de caballero, sólo puedes seleccionar un anillo.
3. Debes pagar al banco la cantidad de monedas que aparece bajo el espacio de Joyería para esa ficha de joya.

Toma la loseta de la joyería y colócala boca arriba delante de ti. Si el color de la ficha y el color principal de la prenda coinciden, también gana 1 ficha de Recurso sacada al azar de la bolsa.

### Contrata a un nuevo empleado

Puedes usar esta acción una vez en la partida para contratar al Aprendiz especial que te fue entregado. Sólo puedes hacerlo si actualmente cumples sus condiciones de contratación (representadas en la parte izquierda de la mitad inferior de la carta; ver página 16 de las reglas).

### Completar un examen

Para completar un examen, debes jugar la carta apropiada (Aprendiz u Oficial) y cumplir con los siguientes requisitos:

1. Debes tener una ficha de sello en el área de inicio del examen.
2. Debes haber completado cada una de las tareas apropiadas en el Tablero de Joyería..

*Nota: Durante el juego, inmediatamente coloque un símbolo de sello en estas tareas cuando las completes. Cada examen debe ser completado antes de que puedas comenzar el otro. Sólo puedes completar las tareas del examen cuando tengas tu ficha de sello en el área de inicio.*

3. Debe pagar 5 monedas al banco para completar el examen.

Cuando haya completado estas tareas, realice lo siguiente::

1. Gane 1 punto de prestigio.
2. Utiliza el Bono de Empleado de tu Empleado jugado y luego retira al Empleado jugado del juego.
3. Toma el mazo entero, elige 1 Empleado y añádelo a tu mano. Luego devuelve el mazo.
4. Retira las 4 fichas de sello de los espacios de la tarea y devuélvelas a tu reserva. Si este era un examen de Oficial, mueve tu ficha de sello del área de inicio de Oficial al área de inicio del examen de Maestro. Si se trataba de un examen de Maestro, mueve tu ficha de sello al área de inicio de Oficial.

# PRENDAS ADICIONALES

## VESTIDOS DE FIESTA

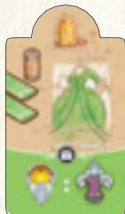
Inmediatamente gana 2 Puntos de Prestigio por cada juego de 1 vestido de dama y 1 levita de caballero que tengas en el Tablero de Juego (sin importar sus colores y donde hayan sido colocados).



Inmediatamente gana 1 Punto de Prestigio por cada uno de tus vestidos de dama azules en el tablero de juego.



Inmediatamente gana 1 Punto de Prestigio por cada una de sus fichas de sello en Decoraciones (sin incluir el Bono de Todos los Salones).



Inmediatamente gana 1 Punto de Prestigio por cada uno de tus levita de caballero rosa del tablero de juego.



## LA SASTRERÍA EXPERTA

Cuando coloque este vestido, obtendrá el Favor de la Reina (si está disponible) y el 5 monedas (siempre).



Cuando coloque este vestido, puede delegar a cualquier empleado de su personal. Ganas las monedas, pero no el Bono en la mitad inferior de esa carta.



Cuando coloques este vestido, obtienes cualquier ficha de Recursos que se muestre en los cajones de fichas de Recursos de forma gratuita. Debes guardarla para los rollos de seda o descartarla para cualquier Hilo y/o Encaje como es habitual.



**CON EXP. JOYEROS.** Cuando coloques este ropaje y tengas un fichas de sello en un espacio de Decoración en el tablero de Joyeros, ganarás 1 Joya de CUALQUIER color del despliegue de Joyas de forma gratuita. Si las joyas coinciden con el color de la prenda, obtienes 1 ficha de recurso extraída al azar de la bolsa. (Como de costumbre, deséchelo para Hilo y/o Encaje o manténgalo escondido en su estante de fichas de Recursos para la seda).



Cuando coloque o venda esta prenda, gane 14 monedas. Si se alquila, esta prenda cuenta como representación en un salón y cuenta para la mayoría de área, pero no proporciona ningún punto de prestigio.



**CON EXP. JOYEROS.** Cuando coloques esta prenda, gana 2 puntos de prestigio si también adquieres joyas que coincidan con el color de esta prenda.

