



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

PRÊT-À-PORTER (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler steuern ihre eigenen Modelabels und versuchen über mehrere Modenschauen hinweg das meiste Geld zu erwirtschaften. Dabei müsst ihr die Kosten eures Unternehmens immer im Auge behalten. Am Ende gewinnt, wer das meiste Geld und die meisten Siegpunkte verdient hat.

SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4 der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Designstile:

Abend, Business, Casual, Punk und Sport. Sind unten auf den Designkarten angegeben. Wichtig für Kredite und Kollektionen.

→ Kartenfähigkeiten:

Jede Fähigkeit darf **nur 1x pro Runde** eingesetzt werden, sofern nicht anders angegeben. Alle Fähigkeiten sind optional.

→ Kleidungsart:

Jacke, Kleid, Schuhe, Hose und Hemd. Jeder Spieler ist auf 1 Kleidungsart spezialisiert (siehe Unternehmensübersicht).

→ Symbole auf Karten (siehe Seite 6):

Spielfigur benötigt;

Keine Spielfigur benötigt (wird vor Spielfiguren abgehandelt);

Während einer Modenschau (Modellsymbol);

Während einer Unterhaltsphase (Kassensymbol);

Beim Aktivieren von Ort Nr. X (Zahl).

→ Unternehmensübersicht:

Dein Spielertableau.

→ Verträge, Gebäude und Mitarbeiter:

Diese Karten sind doppelseitig. Die Vorderseite gibt dabei im unteren Bereich eine Vorschau auf die Rückseite.

SPIELABLAUF

Die **12 Spielrunden** stellen 1 Jahr dar. Entsprechend bilden jeweils 3 Runden 1 Quartal. Jedes Quartal besteht aus 2 Arbeits- und 1 Modenschaurunde.

[I] ARBEITSRUNDEN (ALLE AUSSER 3, 6, 9 & 12)

I. Planung

II. Aktionen

III. Wachstum

IV. Unterhalt

[II] MODENSCHAURUNDEN (NUR 3, 6, 9 & 12)

I. Prestige

II. Show

III. Auszeichnungen

IV. Verkauf

V. Unterhalt

ARBEITSRUNDE IM DETAIL

→ Gebt den **Startspielermarker** nach links weiter.

→ Legt alle **Karten aus der Auslage** ab und legt neue aus.

*Nicht in der **ersten Runde** und in **Modenschaurunden!***

I.I PLANUNG

Beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn legt ihr jeweils **1 Spielfigur** auf ein Einsatzfeld an den Orten 1-9 auf das jeweils **erste freie Feld von links bzw. oben**.

*Führt die Aktionen **noch nicht** aus!*

*Je nach **Spielerzahl** sind **unterschiedliche Einsatzfelder** verfügbar. **Mehrere Spielfiguren** eines Spielers pro Ort möglich.*

I.II AKTIONEN (SPIELFIGUR-SYMBOL)

Handelt die **Orte 1-9** nacheinander wie folgt ab:

01. Optional: Führt zuerst in Spielerreihenfolge all eure Aktionen auf Karten aus, die **keine Spielfigur** benötigen.

*Auch möglich, wenn **niemand** Spielfiguren an diesem Ort hat!*

*Die Vertragskarten „**Mit Immobilienmakler**“ und „**Mit Arbeitsagentur**“ benötigen zwar **keine Spielfigur**, werden aber dennoch erst **nach Schritt 2** abgehandelt.*

02. Nehmt nacheinander eure Spielfigur von links nach rechts bzw. oben nach unten zurück auf eure Unternehmensübersicht und aktiviert dabei die Aktion des Ortes.

03. Geht zum **nächsten Ort** über.

[ORT 1] BANK

→ Zähle die größte **Anzahl deiner Designs** mit demselben **Designstil**.

→ Du darfst dir bis zu dieser Zahl (x10) **Geld leihen**.

***Beispiel:** 3 Casual Karten = 10, 20 oder 30 \$.*

→ Passe deine **Unterhaltsleiste** entsprechend der Zinsen an.

*Kredite kosten Zinsen in jeder **Unterhaltsphase** (negativer Wert links auf der Karte).*

*Am Ende der nächsten Modenschau **muss** der Kredit **zurückgezahlt** werden (negativer Wert rechts auf der Karte)!*

[ORT 2] VERTRÄGE

*Die oberste Karte des Stapels ist **nicht** verfügbar!*

*Verträge liegen **links** von deiner Unternehmensübersicht.*

→ Wähle **1 der 3 Verträge** und aktiviere ihn wenn möglich.

*Verträge werden mit jeder Modenschau **schwächer**, bis sie **verschwinden**.*

*Siehe **I.IV Unterhalt (Arbeitsrunden im Detail)**
Siehe **II.V Unterhalt (Modenschaurunden im Detail)***

[ORT 3] GEBÄUDE

*Die oberste Karte des Stapels ist **nicht** verfügbar!*

*Gebäude liegen **rechts** von deiner Unternehmensübersicht.*

→ Wähle **1 der 3 Gebäude** und aktiviere es wenn möglich.

→ Passe die **Unterhaltsleiste** entsprechend an.

*Jedes Gebäude bietet Platz für **1 Mitarbeiter**.*

*Siehe **I.II [Ort 4] Mitarbeiter (Arbeitsrunden im Detail)**
Siehe **I.IV Unterhalt (Arbeitsrunden im Detail)**
Siehe **II.V Unterhalt (Modenschaurunden im Detail)***

[ORT 4] MITARBEITER

*Die oberste Karte des Stapels ist **nicht** verfügbar!*

*Mitarbeiter liegen **unter** deiner Unternehmensübersicht.*

→ Wähle **1 der 3 Mitarbeiter** und lege ihn an. Du musst den Mitarbeiter auf einem Startmitarbeiter oder unter einem Gebäude platzieren und wenn möglich sofort aktivieren.

*Jedes Gebäude bietet Platz für **1 Mitarbeiter!***

Kein Arbeitsplatz mehr vorhanden?** Du musst einen Mitarbeiter entlassen. Zahle die doppelten Unterhaltskosten des Mitarbeiters als Abfindung. **Nicht bei Startmitarbeitern!

→ Passe die **Unterhaltsleiste** entsprechend an.

[ORT 5] NEUE DESIGNS

*Die oberste Karte des Stapels ist **ebenfalls** verfügbar!*

*Designs liegen **über** deiner Unternehmensübersicht.*

→ Ziehe 1 Karte vom **Deck**/nimm 1 Karte aus der **Auslage**.

[ORT 6] REGIONALE HERSTELLER

→ Kaufe eine beliebige **Materialfarbe** in gewünschter Menge.

→ Erhalte **1 Qualitätsmarker**.

[ORT 7] WARENLAGER

→ Wähle **Materialfarben** und kaufe jeweils **nur 1 Stück**.

→ Erhalte **2 Qualitätsmarker**.

[ORT 8] IMPORT

→ Kaufe eine beliebige **Materialfarbe** in gewünschter Menge.

→ Erhalte **3 Qualitätsmarker**.

[ORT 9] VORBEREITUNG IN LETZTER MINUTE

Wähle **1 Effekt** und führe ihn aus:

→ Erhalte **2 Qualitätsmarker**.

→ Erhalte **1 PR-Marker**.

→ Erhalte **1 Trendmarker**.

→ Erhalte **5\$**.

I.III WACHSTUM

Jeder Spieler darf in Zugreihenfolge genau **1 Mitarbeiter und/oder 1 Gebäude** aufwerten.

→ Zahle die **abgebildeten Kosten** (unten links).

→ Drehe die Karte auf die **Rückseite**.

→ Passe deine **Unterhaltsleiste** falls nötig an.

I.IV UNTERHALT (KASSENSYMBOL)

→ Aktiviere alle **Fähigkeiten** der Unterhaltsphase.

→ Zahle die Kosten, die deine **Unterhaltsleiste** anzeigt.

→ Bewegt den **Kalendermarker** weiter.

*Kannst Du den Unterhalt nicht zahlen, musst Du ein **Darlehen aufnehmen** (rote Kredite)!*

DARLEHEN

Du darfst nur dann ein Darlehen nehmen, wenn Du in der **Unterhaltsphase** nicht zahlen kannst. Die Höhe eines Darlehens beläuft sich immer auf **20\$**.

Nach der nächsten Modenschau muss das Darlehen zurückgezahlt werden (negativer Wert rechts auf der Karte)!

MODENSCHAURUNDE IM DETAIL

In Modenschaurunden wird der Startspielermarker **nicht** weitergegeben!

II.I PRESTIGE

Nicht während der ersten Modenschau!

Tausche deine gesamten **Prestigemarken** gegen Siegpunkte:

→ 2/3/4 Spieler = 1/2/3 SP pro Prestigepunkt

II.II SHOW (MODELSYMBOL)

Stellt in Spielerreihenfolge eine **Kollektion** zusammen:

- Aktiviert **Karteneffekte** mit **Modelsymbol**.
- Wähle beliebig viele Designkarten **desselben Designstils**.
- Stelle diese Designs her, indem Du das **benötigte Material** auf die Karten legst.
- **Bonus**: Manche Designkarten geben **1 Qualitäts-** bzw. **1 Trendmarker**, sofern die Karte **Teil deiner Kollektion** ist.

2\$ als Bonus bedeuten, dass die Marge durch günstigere Materialien erhöht ist. Du bekommst sie **nicht zusätzl. ausgezahlt!**

→ Erhalte **1 Trendmarker** pro Karte deiner Kollektion, die dem **Kleidungstyp** auf deiner Unternehmensübersicht entspricht.

II.III AUSZEICHNUNGEN

Jedes **Modenschauplättchen** zeigt jede der **4 Kategorien** in unterschiedlicher Priorität. Die Striche auf dem Spielbrett geben an, welche dieser Kategorien pro Show gewertet werden:

- 1. Show (Runde 3)**: Alle Kategorien von 1 Plättchen.
- 2. Show (Runde 6)**: Die obersten 3 Kategorien von 2 Plättchen.
- 3. Show (Runde 9)**: Die obersten 2 Kategorien von 3 Plättchen.
- 4. Show (Runde 12)**: Die oberste Kategorie von 4 Plättchen.

DIE KATEGORIEN

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

AUSZEICHNUNGEN ERHALTEN

Alle Marker, die Du seit der letzten Modenschau erhalten hast, werden nun eingesetzt.

Je nach **Showplättchen** werden andere Kategorien bewertet und mit **Prestigemarken** belohnt. Diese werden später (abhängig von der Spielerzahl) in **Siegpunkte** umgewandelt.

Es wird die **Mehrheit der Marker/Karten** bewertet. Unabhängig von der Spielerzahl werden **nur der 1. und 2. Platz** belohnt. Die **Spielhilfeskarte** zeigt eine Übersicht der Punkte.

Um am **Wettbewerb um eine Auszeichnung** teilzunehmen, musst Du folgende **Anforderungen** erfüllen:

- Deine Kollektion aus mindestens **1 Designkarte** bestehen.
- Du musst mindestens **1 Marker** der entsprechenden **Kategorie** besitzen.

MEHRERE SHOWPLÄTTCHEN (SHOW 2-4)

Ab der 2. Modenschau gibt es **mehrere Showplättchen**. Diese repräsentieren unterschiedliche Shows in verschiedenen Städten, die **gleichzeitig** stattfinden. **Deine Kollektion wird in allen Städten präsentiert**, Du musst dich nicht für eine Show entscheiden. Ebenso wird deine Kollektion für **alle Showplättchen** bewertet.

Die **Anzahl der bewerteten Kategorien** nimmt mit steigender Anzahl der gleichzeitig stattfindenden Shows ab.

BELOHNUNGEN (NACH SPIELERANZAHL)

Diese Liste zeigt die **Belohnungen** für den **1. und 2. Platz** je nach Spieleranzahl. Du findest sie auch auf den Spielhilfeskarten.

X. Kategorie: Belohnung für Platz 1 / Belohnung für Platz 2.

2 SPIELER

- **1. Kategorie**: 4 Prestige / 1 Prestige.
- **2. Kategorie**: 3 Prestige / 0 Prestige.
- **3. Kategorie**: 2 Prestige / 0 Prestige.
- **4. Kategorie**: 1 Prestige / 0 Prestige.

3 SPIELER

- **1. Kategorie**: 4 Prestige / 2 Prestige.
- **2. Kategorie**: 3 Prestige / 1 Prestige.
- **3. Kategorie**: 2 Prestige / 1 Prestige.
- **4. Kategorie**: 1 Prestige / 0 Prestige.

4 SPIELER

- **1. Kategorie**: 4 Prestige / 2 Prestige.
- **2. Kategorie**: 3 Prestige / 2 Prestige.
- **3. Kategorie**: 2 Prestige / 1 Prestige.
- **4. Kategorie**: 1 Prestige / 0 Prestige.

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

→ **Gleichstand von 2 Spielern um Platz 1**:

Beide erhalten die Belohnung für Platz 2. Platz 2 erhält **keine** Belohnung.

→ **Gleichstand von 3-4 Spielern um Platz 1**:

Kein Spieler erhält Prestige, da alle den 3. Platz belegen.

→ **Gleichstand von 2-4 Spielern Platz 2**:

Kein **beteiligter** Spieler erhält Prestige (= 3. Platz).

II.IV VERKAUF

→ **Prestigeeffekte**:

Multipliziere die erhaltenen Prestigemarken mit der Anzahl der Karten in deiner Kollektion. Erhalte den errechneten Betrag.

Beispiel: 4 Marker x 2 Karten = 8\$.

→ **Kollektionsverkauf**:

Erhalte die Summe der Beträge auf den Karten der Kollektion. Lege Karten und Materialien deiner Kollektion anschließend ab.

2\$ als Bonus bedeuten, dass die Marge durch günstigere Materialien erhöht ist. Du bekommst sie **nicht zusätzl. ausgezahlt!**

→ **Marker ablegen**:

Lege alle Qualitäts-, Trend- und PR-Marker ab.

II.V UNTERHALT (KASSENSYMBOL)

→ Aktiviere alle **Fähigkeiten** der Unterhaltsphase.

→ Zahle die Kosten, die deine **Unterhaltsleiste** anzeigt.

→ Zahle deine **Kredite** und **Darlehen** zurück.

→ Drehe deine **Verträge auf die Rückseite**. Verträge, die bereits umgedreht waren, werden nun **abgelegt**.

→ Bewegt den **Kalendermarker** weiter.

Kannst Du den Unterhalt nicht zahlen, musst Du ein **Darlehen aufnehmen (rote Kredite)**!

DARLEHEN

Du darfst nur dann ein Darlehen nehmen, wenn Du in der **Unterhaltsphase** nicht zahlen kannst. Die Höhe eines Darlehens beläuft sich auf **20\$**. Musst Du ein Darlehen aufnehmen, um ein bestehendes **Darlehen abzulösen**, so erhältst Du **nur 18\$**.

SPIELLENDE

Verwendet für die **letzten 3 Spielrunden** die beiseitegelegten Karten für das letzte Quartal. Diese Karten können nicht aufgewertet werden. Mit der nächsten Modenschau endet die Partie.

ENDWERTUNG

→ Führt nach der letzten Modenschau eine **letzte Prestigephase** durch.

→ **Du kannst Kredite und Darlehen nicht zurückzahlen!** Du gehst bankrott und scheidest aus dem Spiel aus.

→ Addiere dein **Bargeld** und deine **Siegpunkte**. Wer die **höchste Summe** hat, gewinnt.

Gleichstandsbrecher: Die meisten SP, danach wird der Sieg geteilt.

VARIANTE: VARIABLE SPIELERREIHENFOLGE

→ Verwendet das **Tableau** und die **Reihenfolgeplättchen** statt dem **Startspielermarker**.

→ **Runde 1**: Bestimmt einen **zufälligen Startspieler** und legt die **Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn** fest.

→ **Runde 2**: Die Zugreihenfolge wird **umgedreht**.

→ **Runde 3**: **Keine Veränderung** (Modenschaurunde).

→ **Runde 4**: **Aufsteigend** nach erreichter Punktzahl (\$+SP).

→ **Runde 5**: Die Zugreihenfolge wird **umgedreht**.

→ **Runde 6**: **Keine Veränderung** (Modenschaurunde).

→ **Runde 7**: **Aufsteigend** nach erreichter Punktzahl (\$+SP).

→ **Runde 8**: Die Zugreihenfolge wird **umgedreht**.

→ **Runde 9**: **Keine Veränderung** (Modenschaurunde).

→ **Runde 10**: **Aufsteigend** nach erreichter Punktzahl (\$+SP).

→ **Runde 11**: Die Zugreihenfolge wird **umgedreht**.

→ **Runde 12**: **Keine Veränderung** (Modenschaurunde).

TIPPS

WIE ERHALTE ICH QUALITÄTSMARKER?

- **Kauf** von Materialien (Orte 6, 7 & 8).
- Designkarten deiner **Kollektion** mit **Qualitätsbonus**.
- **Effekte** von Karten (Verträge, Gebäude & Mitarbeiter).
- **Vorbereitung in letzter Minute** (Ort 9).

Qualitätsmarker, die Du in deinen Arbeitsrunden erhalten hast, werden bei folgenden Show berücksichtigt - egal ob Du die Materialien für deine aktuelle Kollektion verwendest.

WIE ERHALTE ICH TRENDMARKER?

- Designkarten deiner **Kollektion** mit **Trendbonus**.
- Designkarten deiner **Kollektion**, die der **Kleidungsart** auf deiner Unternehmensübersicht entsprechen.
- **Effekte** von Karten (Verträge, Gebäude & Mitarbeiter).
- **Vorbereitung in letzter Minute** (Ort 9).

WIE ERHALTE ICH PR-MARKER?

- **Effekte** von Karten (Verträge, Gebäude & Mitarbeiter).
- **Vorbereitung in letzter Minute** (Ort 9).

SHOWS

→ Alle Showplättchen sind von Beginn an sichtbar. Schau dir genau an, in welcher Runde welche Auszeichnungen vergeben werden.