

Un jeu de
Matthias Cramer
Louis Malz
Stefan Malz
 pour 2 à 5 joueurs,
 à partir de 12 ans

Maitres Couturiers



Nous sommes en plein cœur du mouvement rococo. Louis XV règne sur la France et il est de bon ton d'organiser les bals les plus flamboyants. Tous les nobles en vue se vêtent de manteaux somptueux et de ravissantes robes afin d'éblouir les autres. À quelques semaines de l'évènement majeur du moment, tous font appel à vos services : un manteau raffiné pour monsieur, une robe époustouflante pour madame, une contribution aux magnifiques feux d'artifice... Très rapidement, vous réalisez qu'il ne s'agit pas uniquement de confectionner les plus belles tenues, vous devez également vous assurer que ce bal sera le plus mémorable de son époque. Et si vous y parvenez, votre nom marquera l'histoire à jamais. L'heure est venue de prendre en main votre destin ainsi que vos ciseaux et, de fil en aiguille, tailler votre chemin et devenir l'un des **Maitres Couturiers**!

But du jeu

Dans *Maitres Couturiers*, vous possédez une échoppe de tailleur et vous tentez de remporter le plus de points de prestige possible. À chaque tour, vous jouerez une carte *Commis* et réaliserez l'action correspondante, par exemple : engager un nouveau commis, créer une tenue de bal, ou financer un embellissement. Mais tous les employés ne sont pas forcément à la hauteur des tâches que vous leur demanderez. Vous devrez donc choisir et diriger vos subordonnés avec finesse, car chacun offre un avantage unique et particulier. Certains de ces bonus généreront d'ailleurs des points de prestige, qui vous seront dévolus sous la forme de jetons *Prestige*.

Après 7 tours de jeu, le bal se termine et l'heure du décompte final arrive. Vous gagnerez alors des points de prestige de la part de certains de vos commis, pour les tenues que vous aurez louées aux nobles dames et gentilshommes, ainsi que pour les embellissements que vous aurez financés. Tous les joueurs compteront alors leurs points de prestige et celui qui en aura le plus sera déclaré vainqueur de la partie.

Matériel

42 tuiles Tenue de bal, chacune avec une face réalisation et une face location.

La face réalisation se présente ainsi :

- la couleur principale de la tenue
- les étoffes nécessaires pour réaliser ce vêtement
- la valeur de prix de la tenue (6 à 28 Louis d'or)
- la valeur en *Prestige* de l'habit (2 à 4)



La face location se présente ainsi :

- la valeur en *Prestige* de la tenue de bal (2 à 4)
- soit une femme dans une robe **jaune** ou **rouge**
soit un homme portant une veste **verte** ou **bleue**.



Note:

- Le terme « tenue de bal » fait référence à la fois aux parures des dames, mais aussi aux costumes des gentilshommes.
- Même si certaines tenues de bal présentent une deuxième couleur, chacune n'a qu'une seule couleur principale (qui est définie par la couleur de la jupe ou de la veste).
- Les couleurs des tenues ne correspondent pas aux couleurs des joueurs.
- Les robes jaunes et les vestes vertes sont communes (13 pièces de chaque modèle) alors que les robes rouges (10 pièces) et les vestes bleues (6 pièces) sont plus rares.

28 cartes Commis



- niveau du commis (1 à 6)
- type de commis (*Maitre*, *Compagnon* ou *Apprenti*)
- bonus du commis
- valeur d'un commis qu'on délègue

25 cartes Commis de base

(5 de chaque couleur de joueur, celle-ci étant indiquée dans le coin supérieur droit de la carte)



1 plateau recto verso

(1 face pour 2/3 joueurs, 1 face pour 4/5 joueurs)

1 marqueur premier joueur



16 marqueurs Dentelle



16 marqueurs Laine



1 sac en tissu



48 Louis d'Or



48 jetons Prestige



1 carte Faveur



1 carte Résumé du décompte final



48 tuiles Ressource, chacune avec une combinaison de

- soie verte
- soie jaune
- soie rouge
- soie bleue
- laine
- dentelle



80 marqueurs de possession

(16 par couleur de joueurs)



5 plateaux personnels pour les joueurs

(1 par couleur)



Mise en place

Avant de commencer votre première partie, assurez-vous de détacher soigneusement les pièces de leur cadre.

1. Posez le **plateau** au centre de la table, avec la face correspondant au nombre de joueurs visible. Voir les chiffres indiqués dans le coin inférieur droit du plateau :

2 ou 3 joueurs → 2·3

4 ou 5 joueurs → 4·5

Bonus

«Toutes les salles de bal»

2. Placez la **carte Faveur** à côté du coin du plateau prévu à cet effet.

3. Triez les 28 cartes **Commis** par niveau (1 à 6).

Mélangez les 6 cartes de niveau 6 et placez-les en pile à côté du plateau.

Mélangez ensuite les 4 cartes de niveau 5 et

placez-les sur cette pile. Continuez de la sorte avec les cartes de niveau 4, 3 et 2 et finissez par les cartes de niveau 1 que vous aurez mélangées et placées tout en haut de la pile. Ceci est la pile générale des commis.



4. Mélangez toutes les **tuiles Ressource** et placez-les en diverses piles, face cachée, à côté du coin entrepôt.

5. Mélangez toutes les **tuiles Tenue de bal** dans le sac en tissu. Déposez ensuite le sac à proximité du plateau de jeu.



Note:

- Les marqueurs de possession, les marqueurs *Laine* et *Dentelle*, les Louis d'or et les jetons *Prestige* sont illimités. Ainsi, si vous deviez être à court de marqueurs pendant la partie, veuillez utiliser un autre élément en remplacement des pièces manquantes.
- À chaque fois qu'un joueur gagne des points de prestige, il prend le montant qui lui revient et il le place face caché devant lui, de sorte que son score demeure secret jusqu'à la fin de la partie.
- Vous ne pouvez pas cacher votre argent.



10. Déterminez le premier joueur et remettez-lui le marqueur premier joueur.



9. Ensuite, donnez à chaque joueur son capital de départ, qu'il placera à côté de son plateau personnel :

- 15 Louis d'Or
- 1 unité de dentelle
- 1 unité de laine

8. Placez la réserve générale de marqueurs d'unités de **laine** et de **dentelle**, à proximité du plateau de jeu.

7. Placez les **Louis d'or** à côté du plateau de jeu, ils forment la banque. Placez les **jetons Prestige** à côté de la banque.

6. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments correspondants à sa couleur :

- 1 plateau personnel
- 5 cartes **Commis** de base qui sont placées face cachée sous la partie gauche du plateau personnel de chaque joueur
- 16 marqueurs de possession



Au début de la partie, les cartes de chaque joueur forment sa **réserve de commis**, face cachée (qui correspond au bord gauche du plateau personnel).

Au début de chaque tour de jeu, il choisit sa **main de cartes** parmi celles de sa réserve. Une fois qu'il a joué une carte de sa main, elle va dans sa **défausse**, face visible (qui correspond au bord droit du plateau personnel).

Sa réserve de commis, sa main de cartes et sa pile **défausse** composent son **deck**.

Déroulement du jeu

Maîtres Couturiers se joue en 7 tours de jeu.

Chaque tour est divisé en 4 phases.

- Phase 1: Préparation d'un nouveau tour
- Phase 2: Choisissez 3 cartes pour former votre main
- Phase 3: Effectuer vos actions
- Phase 4: Touchez votre revenu

Après le 7^e tour (au cours duquel la réserve générale de commis est vidée), le jeu se termine et on procède au décompte final.

Phase 1: Préparation d'un nouveau tour

A) Carte *Faveur* > premier joueur (pas utilisée lors du 1^{er} tour)

Si un joueur a acquis la carte *Faveur* lors du tour précédent, il reçoit le marqueur premier joueur et remet la carte *Faveur* à sa place, à côté du plateau de jeu (si aucun joueur n'acquiert la carte *Faveur* durant un tour, lors du tour suivant le premier joueur reste le même).



B) 4 nouvelles cartes *Commis*

1. Si, à côté de la zone de recrutement du plateau de jeu, il y a des cartes *Commis* face visible qui restent du tour précédent, veillez à les enlever avant de reprendre le cours du tour.
2. Révélez ensuite les 4 prochaines cartes *Commis* de la pioche *Commis* et placez-les à côté de la zone de recrutement du plateau de jeu.

Note: Au cours des tours 1 à 6, le plus haut niveau révélé indique aussi le tour auquel vous vous trouvez.

Au tour 7, la pioche *Commis* sera vidée puisque les 4 dernières cartes auront été révélées.



C) Nouvelles tuiles *Ressource*

Remplissez chaque espace vide des 3 étages de l'entrepôt avec une ressource face visible, piochée au hasard depuis les piles de ressources. S'il reste des ressources des tours précédents, elles restent à leur place.

Si toutes les piles de ressources sont épuisées, mélangez les tuiles *Ressource* défaussées et formez de nouvelles piles de ressources (si ces nouvelles piles se révélaient insuffisantes pour remplir les espaces vides de l'entrepôt, remplissez ce que vous pouvez et laissez le reste vide).



D) Nouvelles tuiles *Tenue de bal*

Recouvrez les fenêtres de l'atelier de couture avec des tuiles *Tenue de bal* (chaque tuile est placée face visible telle que piochée) de la manière suivante, en respectant l'ordre ci-dessous :

1. S'il reste des tuiles *Tenue de bal* du tour précédent sur les deux fenêtres non éclairées du bout de la rangée (marquées d'un Ⓚ), défaussez-les dans la défausse des tuiles *Tenue de bal*.
2. S'il reste des tuiles *Tenue de bal* sur n'importe quelle autre fenêtre, déplacez ces tuiles vers la droite, dans l'ordre, jusqu'à remplir les fenêtres les plus à droite de la rangée (y compris les 2 fenêtres obscures).
3. Finalement, recouvrez chaque fenêtre vide de l'atelier de couture avec une tuile *Tenue de bal* piochée au hasard dans le sac jusqu'à ce que toutes les fenêtres soient couvertes. Assurez-vous de poser ces tuiles avec la bonne face visible (représentée par la tenue et les ressources nécessaires). Si le sac est vide, reprenez les tuiles de la défausse des tenues de bal et mélangez-les de nouveau dans le sac (si toutefois, ces nouvelles tuiles ne devaient pas suffire à couvrir les fenêtres vides, recouvrez-en autant que vous pouvez en partant de la droite et laissez le reste vide).



Phase 2: Choisissez 3 cartes et formez votre main

Tous les joueurs choisissent simultanément et secrètement 3 cartes *Commis* parmi toutes les cartes de leur réserve de commis (la pile face cachée sous le bord gauche de leur plateau personnel).

Prenez vos 3 cartes en main et reposez le reste des cartes face cachée sous le bord gauche de votre plateau personnel.

À partir du deuxième tour de jeu, procédez de la sorte :

Si vous avez **moins de 3** cartes dans votre réserve de commis, prenez d'abord toutes les cartes disponibles en main. Créez ensuite une nouvelle pioche à partir de votre défausse de cartes *Commis* (les cartes placées face visible sous le bord droit de votre plateau personnel) en prenant toutes les cartes qui composent la défausse et en les posant face cachée sous le bord gauche de votre plateau personnel. Enfin, choisissez parmi votre nouvelle réserve de commis autant de cartes que nécessaire pour compléter votre main à 3 cartes.

S'il vous reste exactement 3 cartes dans votre réserve personnelle de commis, vous n'aurez pas d'autre choix que de prendre ces cartes-là pour former votre main.

Important : dans ce cas-là, ne créez pas de nouvelle réserve de commis tout de suite, attendez plutôt le début de la Phase 2 du prochain tour de jeu.

Exemple (deuxième tour et suivants) :

José choisit 3 cartes de sa réserve de commis.

Puisqu'il n'a que 2 cartes restantes en réserve, il prend les 2.



Il prend ensuite sa défausse de commis, la retourne face cachée et la pose sous le bord gauche de son plateau personnel pour former sa nouvelle réserve de commis.



Il peut ensuite choisir n'importe quelle carte de sa nouvelle réserve comme 3^e carte pour compléter sa main.



Phase 3: Effectuez vos actions

Commencez par le joueur ayant le marqueur premier joueur et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur jouant à son tour 1 - et **1 seule** - carte de sa main. Avec la carte jouée, il peut effectuer 1 action principale. De plus, la carte jouée peut accorder un bonus. Aussitôt que tous les joueurs n'ont plus aucune carte en main, cette phase se termine.

Lorsque votre tour arrive et que vous jouez une carte, le niveau du commis joué définira quelles actions, parmi les 6 possibles, vous pourrez effectuer :



Maitre
(dé à coudre d'or)



peut effectuer
chacune des 6 actions
sans exception



Compagnon
(dé à coudre d'argent)



ne peut pas effectuer
l'action « Engager un
nouveau commis »



Apprenti
(dé à coudre en métal)



ne peut pas effectuer
les actions

- « Revendiquer la faveur de la Reine »
- « Créer une tenue de bal »
- « Engager un nouveau commis »

Après avoir effectué votre action principale (et uniquement après), vous pouvez utiliser le **bonus** propre au commis, décrit dans la section inférieure de la carte. Néanmoins, rappelez-vous que vous pouvez toujours choisir de renoncer à effectuer l'action principale ou le bonus. À la fin de votre tour, placez la carte *Commis* face visible sous le bord droit de votre plateau personnel, dans votre pile de défausse de commis. C'est alors le tour du joueur suivant.



Note:

- Les cartes *Commis* de base « *Maitre* » n'ont pas de bonus.
- Les 4 cartes *Commis* « *Apprenti* » de niveau 6 présentent une couronne et une section bonus à fond rouge. Vous ne pouvez pas utiliser le bonus d'une telle carte pendant le jeu, car il ne prend effet que lors du décompte final.



Pour une description détaillée de tous les bonus, voir en page 8.

Les 6 actions principales :



1. Revendiquer la faveur de la Reine

(peut être effectuée avec un *Maitre* ou un *Compagnon*)

Si la carte *Faveur* se trouve toujours à côté de son emplacement sur le plateau de jeu, vous pouvez la prendre et la placer devant vous. Vous gagnez immédiatement 5 Louis d'or de la banque.

De plus, vous devenez le premier joueur du **prochain tour de jeu** (cette action ne peut être effectuée que par un seul joueur à chaque tour, peu importe si ce dernier est déjà le premier joueur ou non). Lors de la **prochaine phase** de préparation du nouveau tour, la carte retourne à son emplacement.

À la fin de la partie, celui qui possède cette carte reçoit 3 points de prestige.



2. Acquérir des ressources

(peut être effectuée avec un *Maitre*, un *Compagnon* ou un *Apprenti*)

Vous pouvez acquérir 1 tuile *Ressource* de n'importe quel étage de l'entrepôt. Pour obtenir la tuile, vous devrez payer des Louis d'or en fonction du nombre de tuiles toujours présentes à l'étage concerné.

- S'il y a 3 ou 4 tuiles à cet étage, payez 2 Louis d'or à la banque.
- S'il y a 2 tuiles, payez 1 Louis d'or à la banque.
- Si la tuile est la dernière de l'étage, vous pouvez l'acquérir gratuitement. (voir le pictogramme sur le fronton du bâtiment)

Après avoir obtenu la tuile, vous devez immédiatement décider :

- a) Soit de poser la tuile inversée - la tête en bas - devant vous (vous pourrez ensuite utiliser la/les balle(s) de **soie** indiquée(s)

OU

- b) Soit de défausser la tuile dans la défausse des tuiles *Ressource* pour obtenir immédiatement de la réserve générale la quantité de **laine** ou de **dentelle** indiquée sur la partie inférieure de la tuile.

Note: Le signe + entre les marqueurs *Dentelle* et la soie indiqués sur une tuile signifie qu'on les gagne l'un + l'autre; une barre oblique (/) indique qu'on choisit entre l'un ou l'autre.

Vos tuiles *Ressource* sont gardées face cachée devant vous. Néanmoins, si quelqu'un le demandait, vous devrez dire combien de tuiles vous possédez. Les marqueurs *Dentelle* et *Laine* de chaque joueur sont conservés à la vue de tous les joueurs. S'il n'y a plus de tuile disponible dans aucun des étages de l'entrepôt, l'action « Acquérir des ressources » n'est plus possible.



Exemple :

José joue un *Apprenti* et veut acquérir la tuile *Ressource* avec 2 balles de soie verte de l'entrepôt.

Comme il y a encore 3 tuiles *Ressource* à cet étage de l'entrepôt, il paye 2 Louis d'or à la banque pour prendre la tuile.

Il doit désormais décider si :

- a) Il pose la tuile tête en bas devant lui (il pourra ensuite l'utiliser pour sa valeur de 2 balles de soie verte) ou si
b) il défausse la tuile pour gagner soit 1 marqueur *Dentelle* soit un marqueur *Laine* de la réserve générale.

Il décide finalement de garder la soie et pose la tuile devant lui.



3. Créer une tenue de bal

(peut être effectuée avec un Maître ou un Compagnon)

Vous pouvez fabriquer une des tenues de bal présentes dans l'atelier de couture. Pour ce faire, payez le coût indiqué sur le haut de la tuile à la banque (de 0 à 8 Louis d'or). Livrez ensuite les ressources nécessaires à la production indiquées sur la tuile : balle(s) de soie + marqueur(s) Dentelle et/ou Laine.

Vous pouvez donner diverses tuiles Ressource pour arriver au total de balles de soie demandé. Cependant, toute balle de soie surnuméraire sur les tuiles utilisées est perdue. Défaussez les tuiles Ressource utilisées dans la défausse des ressources. Certaines tenues de bal présentent aussi un dé à coudre d'or. Vous ne pouvez réaliser ces chefs-d'œuvre que par le biais d'un Maître.

Important: Les tuiles Ressource têtes en bas devant vous ne peuvent servir que pour la soie. Toute laine ou dentelle requise(s) devra retourner à la réserve générale sous forme de marqueurs en bois.

Après avoir payé l'argent et les ressources indiquées, prenez la tuile Tenue de bal sur la fenêtre et choisissez immédiatement entre :

- a) louer la tenue à un noble invité au bal
- OU
- b) vendre la tenue pour sa valeur pécuniaire

a) Louer la tenue

Retournez la tuile sur sa face louée et placez-la sur n'importe quelle place d'hôte libre d'une des 5 salles de bal du plateau (jamais sur un des emplacements de la terrasse).

Les beaux emplacements au milieu de chaque salle de bal sont réservés aux hôtes de marque, ceux des maîtres. Vous ne pouvez placer des tuiles Tenue de bal sur ces emplacements que si vous les avez créées avec un Maître (peu importe si cette tuile présente un dé à coudre sur sa face réalisation).

Après avoir placé la tuile à une place d'hôte convenable, placez un de vos marqueurs de possession sur le haut de la tuile. Les points de prestige indiqués seront donnés à la fin de la partie.

Si une place d'hôte sur laquelle vous déposez votre tuile indique une récompense, vous récupérez cette récompense tout de suite :

- Gagnez autant de Louis d'or de la banque qu'indiqué sur la pièce.
- Gagnez 1 unité de laine de la réserve générale.
- Gagnez 1 unité de dentelle de la réserve générale.

Si possible, gagnez 1 tuile Ressource de n'importe quel étage de l'entrepôt gratuitement. Vous devez décider immédiatement si vous préférez garder sa valeur en soie ou la défausser pour récupérer de la laine et/ou de la dentelle.

b) Vendre la tenue de bal

Gagnez immédiatement autant de Louis d'or de la banque que le nombre indiqué dans le coin inférieur gauche de la tuile. Défaussez ensuite la tenue dans la pile de défausse des tenues de bal.

S'il n'y a plus de tuile Tenue de bal dans l'atelier, vous ne pouvez faire l'action « Créer une tenue de bal ». Si vous faites une tenue et qu'il n'y a plus d'hôte convenable pour celle-ci, vous devez vendre la tenue.

Exemple :

Pour faire la robe jaune, José joue un Maître (car il y a un dé à coudre d'or sur la tuile).

Il remet d'abord 4 Louis d'or à la banque.

Puis il remet

1 marqueur

Dentelle

et 3 balles

de soie

jaune

(la balle rouge est perdue).



4. Engager un nouveau commis

(peut être effectuée avec un Maître uniquement)

Vous pouvez acquérir une carte Commis parmi les cartes présentées à côté de l'espace des commis du plateau de jeu. Pour obtenir cette carte, vous devez payer un nombre de Louis d'or qui varie selon le nombre de cartes présentes dans la zone de recrutement :

- S'il y a 4 cartes, payez 5 Louis d'or à la banque.
- S'il y a 3 cartes, payez 3 Louis d'or à la banque.
- S'il y a 2 cartes, payez 1 Louis d'or à la banque.
- Si la carte est la dernière, vous l'obtenez gratuitement.

Après avoir payé, prenez le commis choisi et placez la carte dans votre main. Cela signifie que vous aurez l'occasion de la jouer plus tard dans ce même tour de jeu (ainsi, les joueurs peuvent avoir un nombre d'action différents à jouer au cours d'un même tour).

S'il n'y a plus de carte Commis dans la zone de recrutement, vous ne pouvez faire l'action « Engager un nouveau commis ».

Exemple:



José joue un Maître et désire acquérir un Compagnon parmi ceux qui sont présentés. Puisqu'il y a encore 3 cartes présentes, il devra payer 3 Louis à la banque. Il ajoutera ensuite le Compagnon qu'il vient d'engager à sa main.



5. Déléguer un de vos commis

(peut être effectuée avec un Maître, un Compagnon ou un Apprenti)

Retirez la carte Commis du jeu définitivement. Votre commis est en quelque sorte envoyé à la cour du Roi pour une commande spéciale.

Pour cela, vous obtenez de la banque une somme de Louis d'or correspondant à l'attelage au bas de la carte commis :

- 10 Louis d'or pour un Maître
- 7 Louis d'or pour un Compagnon
- 4 Louis d'or pour un Apprenti

Important: après avoir empoché votre argent, vous pouvez encore utiliser le **bonus de votre carte Commis**. Après cela, remettez la carte dans la boîte, elle n'interviendra plus durant la partie. **TRÈS IMPORTANT :** vous pouvez déléguer des commis de votre couleur aussi bien que des commis engagés par la suite. Cependant, vous n'êtes pas autorisés à déléguer des commis si vous n'avez que 4 cartes dans votre deck (cette limitation s'applique pour cette action principale ainsi qu'à tout bonus de commis similaire).

Les Maîtres étant d'une importance capitale, nous vous recommandons vivement de ne jamais déléguer le dernier Maître de votre deck commis.



6. Financer un embellissement

(peut être effectuée avec un Maître, un Compagnon ou un Apprenti)

Faire des dons pour embellir le bal vous donnera des points de prestige à la fin de la partie ou augmentera votre revenu lors de la phase « Toucher votre revenu ».

Vous pouvez financer 1 embellissement en plaçant 1 de vos marqueurs de possession sur une place d'embellissement libre du plateau de jeu (feux d'artifice, musique, statues et fontaine). Pour ce faire, payez à la banque le montant de Louis d'or indiqué à l'endroit choisi. Tout point de prestige spécifié à côté de l'endroit choisi sera comptabilisé à la fin de la partie.

Vous pouvez occuper autant d'emplacements d'embellissement que vous le souhaitez pendant la partie.

Il y a une exception pour la fontaine. Les emplacements de la fontaine sont divisés en :



- 1 rang supérieur (la fontaine supérieure)
- 1 rang inférieur (le bassin)

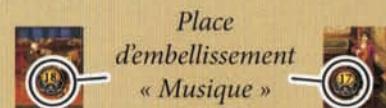
Vous ne pouvez pas occuper plus d'1 emplacement d'embellissement par rang.

Exemple:

José paie 10 Louis d'or à la banque et place un marqueur de possession sur cet emplacement d'embellissement.



Place d'embellissement « Feux d'artifice »



Place d'embellissement « Musique »



Place d'embellissement « Statue »



Place d'embellissement « Fontaine »

Le bonus « Toutes les salles de bal »

Dès que vous êtes présent dans les 5 salles de bal en même temps, placez immédiatement 1 de vos marqueurs de possession sur la place libre la plus gratifiante de l'échelle du bonus. Vous êtes présent dans toutes les salles si vous avez au moins 1 de vos marqueurs de possession sur une tenue de bal ou un embellissement de musique dans chacune des salles (aucun joueur ne peut occuper plus d'une place sur le bonus « Toutes les salles de bal »).



Phase 4: Touchez votre revenu

Lorsque tous les joueurs ont vidé leur main de cartes et qu'il ne leur en reste aucune à jouer, la phase « Effectuez vos actions » prend fin et tous les joueurs touchent leur revenu.

Chaque joueur reçoit un revenu de base de 5 Louis d'or.



Les joueurs qui ont des marqueurs de possession sur des emplacements de la fontaine reçoivent en plus :

- Chaque marqueur de possession dans le rang supérieur de la fontaine octroie à son propriétaire un montant équivalent au nombre d'emplacements d'embellissement occupés par des marqueurs de possession à sa couleur sur le plateau de jeu (les marqueurs sur la fontaine sont inclus, par contre les marqueurs sur le bonus « Toutes les salles de bal » sont exclus).
- Chaque marqueur de possession dans le rang inférieur de la fontaine octroie à son propriétaire un montant équivalent au nombre de tenues de bal placées sur le plateau de jeu (qui ont donc un marqueur de possession à la couleur de ce joueur).

Après cela, un nouveau tour de jeu commence avec la phase 1 : « Préparation d'un nouveau tour ».

Exemple:

Alice touche le revenu de base de 5 Louis d'or (elle n'a aucun marqueur sur la fontaine)

Mathilde obtient la somme de 8 Louis d'or (5 + 3). Son marqueur du rang inférieur de la fontaine lui offre 3 Louis supplémentaires (pour les 3 tenues qu'elle a placées sur le plateau).

José touche un revenu de 9 Louis d'or (5 + 3 + 1). Son marqueur du rang supérieur de la fontaine lui ajoute 3 Louis supplémentaires (car il a financé 3 embellissements) et son marqueur du rang inférieur de la fontaine lui ajoute 1 Louis (pour 1 robe placée sur le plateau).



Fin de la partie

La partie se termine après la phase « Touchez votre revenu » du 7^e tour de jeu (au cours duquel la réserve de commis s'est vidée). Après cela, le bal se termine et on procède au décompte final (le symbole représentant le décompte final est la couronne).



Pour vous assurer de bien compter les points dans le bon ordre, utilisez la carte Résumé du décompte final.

1. Commencez par obtenir 1 point de prestige par tranche de 10 Louis d'or que vous avez en bourse (gardez une trace si vous remettez tout en banque, en cas d'égalité).

2. Ensuite, comptez tous les bonus des cartes de commis engagés qui présentent une couronne et un bonus sur fond rouge (voir page 8 pour plus de détails). Si un joueur possède la carte *Faveur*, il reçoit 3 points de prestige.



3. Comptez enfin les différentes sections du plateau de jeu dans l'ordre suivant :

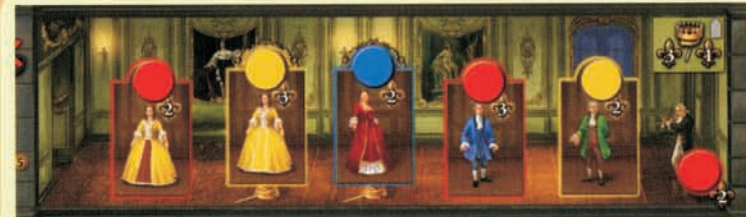
A) Majorité dans chacune des salles de bal

Dans chacune des salles de bal, les 2 joueurs avec le plus de tenues dans la salle reçoivent des points de prestige. Le nombre de points de prestige est indiqué dans la case colorée dans le coin supérieur droit de chaque salle de bal. Le joueur avec le plus de tenues placées gagne le nombre de points à gauche de la barre oblique et le 2^e joueur avec le grand nombre de tenues gagne le nombre de points à droite de la barre oblique.



Une égalité se résout en faveur du joueur qui a le plus grand nombre de tenues dans les places d'hôtes de marque de cette salle de bal. S'il y a toujours égalité, l'avantage ira à celui qui a placé son marqueur de possession dans l'emplacement d'embellissement de musique de cette salle de bal. Et si aucun des joueurs n'est celui-là, alors les joueurs à égalité gagnent tous le nombre indiqué à gauche de la barre oblique. Dans une telle situation, tout joueur en deuxième position, derrière les premiers à égalité, n'aurait évidemment pas de points dans cette salle de bal.

Règle spéciale pour 2 joueurs : dans chacune des 5 salles de bal, seul le joueur avec le plus grand nombre de tenues placées gagne des points de prestige. Les points de prestige pour le deuxième joueur ne sont pas attribués.



Exemple:

Mathilde gagne 3 points de prestige.

Alice gagne 1 point de prestige.

Même si *Mathilde* et *Alice* sont à égalité, *Mathilde* emporte la majorité, car elle possède plus de tenues placées dans les emplacements d'hôte de marque (1) que *Alice* (0).

B) Majorité dans les feux d'artifice

En fonction du nombre de joueurs, celui qui a la majorité des marqueurs de possession dans les emplacements d'embellissement des feux d'artifice reçoit 7 ou 6 points de prestige (selon le côté du plateau sur lequel la partie s'est jouée). Le deuxième joueur avec le plus grand nombre de marqueurs de possession gagne 3 ou 2 points de prestige (toujours selon le côté du plateau). En cas d'égalité, celui qui l'emporte est celui qui occupe l'emplacement d'embellissement de feux d'artifice le plus cher (l'espace le plus à droite de la rangée).



Règle spéciale pour 2 joueurs : seul le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs de possession placés gagne des points de prestige. Les points de prestige pour le deuxième joueur ne sont pas attribués.



Exemple:

Alice gagne 6 points de prestige.

José gagne 2 points de prestige (puisque'il occupe un emplacement d'embellissement pour les feux d'artifice plus coûteux que *Mathilde*).

C) Spectacle des feux d'artifice depuis la terrasse

Pour chaque emplacement d'embellissement de feux d'artifice qui a votre marqueur de possession, vous pouvez déplacer 1 de vos tenues de bal de la salle de bal royale (la salle sous la terrasse).

Déplacez simplement la tuile sur un des emplacements d'hôte situés à gauche des emplacements d'embellissement de feux d'artifice que vous occupez. Si vous avez moins de tenues dans la salle de bal royale que vos marqueurs de possession dans les feux d'artifice, les emplacements d'hôte supplémentaires sur la terrasse resteront vides. Si vous avez plus de tenues de bal dans la salle royale que vous n'avez de marqueurs de possession sur la terrasse, vous devrez choisir lesquelles envoyer voir les feux d'artifice sur la terrasse. Les tenues supplémentaires resteront dans la salle de bal royale.



D) Statues

Si vous avez un marqueur de possession sur un emplacement d'embellissement de statue, recevez des points de prestige pour 1 ensemble de tenues de couleurs différentes (jaune, verte, bleue et rouge) sur le plateau de jeu. Chaque couleur vous donne 2 points de prestige (de sorte que vous pouvez marquer jusqu'à 8 points de prestige au maximum). Si vous occupez plus d'un emplacement d'embellissement de statue, vous marquez de nouveau des points, mais pour 1 nouvel ensemble de tenues de couleurs différentes (aucune tenue n'est comptabilisée dans plusieurs ensembles à la fois).

Exemple:

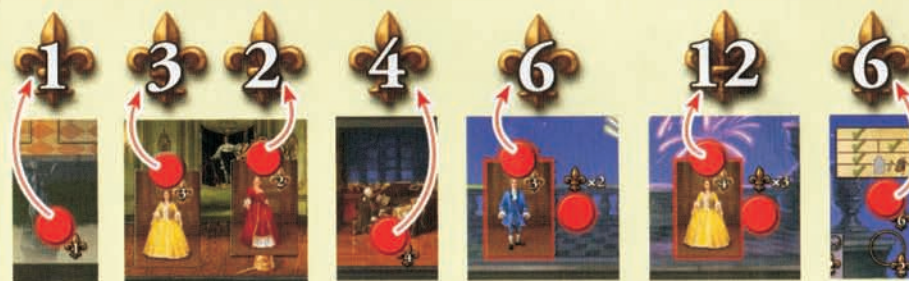
José a placé 2 marqueurs de possession sur les statues. Sur le plateau, il a 7 tenues de bal. Il a 1 ensemble de tenues aux 4 couleurs, qui lui donnent 8 points de prestige.

Pour son second embellissement de statue, il ne peut pas se resservir des tenues déjà comptabilisées. Puisqu'il n'a qu'un ensemble de tenues de 2 couleurs différentes, il reçoit 4 points de prestige pour celles-ci.



E) Décompte des marqueurs de possession

Enfin, ajoutez les points de prestige correspondant aux tenues de bal, aux emplacements d'embellissement et au bonus « Toutes les salles de bal ». Pour ce faire, commencez par l'actuel premier joueur et enlevez ses marqueurs de possession du plateau de jeu au fur et à mesure que vous les comptez. La plupart des marqueurs de possession indiquent une valeur de points de prestige dans le coin inférieur droit. Ajoutez ces points au fur et à mesure que vous retirez les marqueurs. Lorsque vous retirez ceux des tenues sur la terrasse, multipliez la valeur des points de prestige obtenus par le multiplicateur à sa droite (x2 ou x3). Après que tous ses marqueurs aient été retirés du plateau de jeu, le joueur a donc la somme de ses points de prestige. Répétez la procédure de décompte final pour le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le joueur avec le plus de points de prestige après le décompte final l'emporte. En cas d'égalité, celui des joueurs à égalité qui a le plus d'argent l'emporte.

Résumé des divers bonus des commis

		Gagnez 1 unité de laine ou 1 unité de dentelle en payant 1 Louis d'or	Effectuez une nouvelle fois l'action « Acquérir des ressources » (quelle que soit votre action principale)	Gagnez 2 Louis d'or de la banque	
Gagnez 1 Louis d'or de la banque	Mandatez 1 commis de votre choix depuis votre deck. Utilisez le bonus de ce commis une dernière fois (vous ne recevez pas d'argent pour l'avoir mandaté).	Gagnez 1 tuile Ressource face cachée d'une des piles de ressources en payant 1 Louis d'or. Comme d'habitude, vous pouvez garder la tuile en tant que soie ou la défausser immédiatement contre de la laine ou de la dentelle.	Effectuez une nouvelle fois l'action « Acquérir des ressources » (quelle que soit votre action principale)	Gagnez 1 tuile Ressource face cachée d'une des piles de ressources gratuitement. Comme d'habitude, vous pouvez garder la tuile en tant que soie ou la défausser immédiatement contre de la laine ou de la dentelle.	Gagnez 1 unité de laine OU de dentelle gratuitement.
Gagnez 1 Louis d'or de la banque pour chacune de vos robes jaunes sur le plateau. Gagnez 2 Louis d'or pour chacune de vos robes rouges sur le plateau.	Effectuez une nouvelle fois l'action « Créer une tenue de bal » (quelle que soit votre action principale). Si vous créez une tenue requérant des balles de soie jaune ou verte, vous pouvez dépenser 1 balle de moins que nécessaire (jaune ou verte bien sûr). Vous ne pourrez pas créer de robe de maître () avec cette action.	Mandatez 1 commis de votre choix depuis votre deck. Gagnez de la banque un montant équivalent au type de commis : 8 Louis pour un Maître, 5 pour un Compagnon et 2 pour un Apprenti (vous ne pouvez pas utiliser le bonus de ce commis).	Gagnez 1 point de prestige par tranche de 2 marqueurs de possession sur des emplacements d'embellissements (le bonus « Toutes les salles de bal » non inclus).		
Gagnez 1 point de prestige pour chacun de vos marqueurs de possession sur des emplacements d'embellissements (le bonus « Toutes les salles de bal » non inclus).	Gagnez 1 point de prestige par tranche de 3 de vos tenues de bal sur le plateau.	Effectuez une nouvelle fois l'action « Financer un embellissement » (quelle que soit votre action principale) et payez 5 Louis d'or de moins que ce que la case d'embellissement indique.	Gagnez un certain nombre de Louis d'or de la banque en fonction du nombre de cartes que comprend votre deck : 5/6 = 2 7/8 = 6 9/10 = 10 11+ = 14	Gagnez un certain nombre de Louis d'or de la banque en fonction du nombre de cartes que comprend votre deck : pour 5 ou 6 cartes = 1 Louis d'or; pour 7 ou 8 cartes = 3 Louis; pour 9 ou 10 cartes = 5 Louis; pour 11 cartes ou plus = 7 Louis.	
Gagnez un certain nombre de Louis d'or de la banque en fonction du nombre de cartes que comprend votre deck : pour 5 ou 6 cartes = 1 Louis d'or; pour 7 ou 8 cartes = 3 Louis; pour 9 ou 10 cartes = 5 Louis; pour 11 cartes ou plus = 7 Louis.	Effectuez une nouvelle fois l'action « Créer une tenue de bal » (quelle que soit votre action principale). Si vous créez une tenue requérant des balles de soie rouge, vous pouvez dépenser 2 balles de moins que nécessaire. Vous ne pourrez pas créer de tenue de maître () avec cette action.	Gagnez 2 Louis d'or de la banque pour chacune de vos tenues de bal vertes sur le plateau. Gagnez 1 point de prestige pour chacune de vos tenues de bal bleues sur le plateau.	Gagnez 1 point de prestige par tranche de 4 Louis d'or que vous payez à la banque (pas de limite de montant).		
Gagnez 1 Louis d'or de la banque pour chacune de vos tenues de bal sur le plateau.	Gagnez 1 point de prestige par tranche de 2 marqueurs de possession à vos couleurs sur des emplacements d'embellissements (le bonus « Toutes les salles de bal » non inclus).	Gagnez 1 point de prestige par tranche de 2 de vos tenues de bal sur le plateau.	Défaussez autant de tuiles Ressource que vous le souhaitez et gagnez des points de prestige pour les balles de soie : 1 point de prestige pour chaque balle de soie bleue, 1 point de prestige pour chaque balle de soie rouge et 1 point de prestige pour chaque duo de balles de soie verte et/ou jaune.		
Gagnez 1 point de prestige par tranche de 3 Louis d'or que vous payez à la banque (pas de limite de montant).	Effectuez une nouvelle fois l'action « Financer un embellissement » (quelle que soit votre action principale) et payez 10 Louis d'or de moins que ce que la case d'embellissement indique.	Bonus de fin de partie : Gagnez un certain nombre de points de prestige en fonction du nombre de cartes que comprend votre deck : pour 5 ou 6 cartes = 2 points de prestige; pour 7 ou 8 cartes = 5 points de prestige; pour 9 ou 10 cartes = 8 points de prestige; pour 11 cartes ou plus = 11 points de prestige.	Bonus de fin de partie : Gagnez 3 points de prestige pour chaque paire de ressources composées d'1 laine et d'1 dentelle que vous rendez à la réserve générale.	Bonus de fin de partie : Gagnez 3 points de prestige par tranche de 2 tenues de bal dans les emplacements d'hôte de marque.	
		Bonus de fin de partie : Gagnez 2 points de prestige pour chaque duo composé d'1 robe de dame et d'1 veste de gentilhomme que vous avez placé sur le plateau (peu important leurs couleurs et les emplacements sur lesquels ils se trouvent).			

Note générale : 1 Louis avec un chiffre blanc signifie : Gagnez le nombre indiqué de la banque.

1 Louis avec un chiffre noir signifie : Payez le nombre indiqué à la banque.

Crédits

Auteurs : Matthias Cramer, Stefan Malz, Louis Malz | **Illustrations :** Michael Menzel

Règles et mise en page : Alfred Viktor Schulz et l'Équipe Filosofia

Copyright : © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hambourg, Allemagne
Tous droits réservés.

Version française © 2013 Filosofia Éditions Inc. 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canada
info@filosofiagames.com | www.filosofiagames.com

Filosofia tient à remercier José Chaves pour son aide magistrale.



Nous tenons à remercier tous les joueurs-testeurs, particulièrement : Anke Binnewies, Dennis Egbers, Oliver Westphal, Andy Butz, Regina et Andreas Molter, Hedwig et Wolfgang Heidenheim, Antje et Michael Lauxmann, Ralph Bruhn, Wolfgang Panning, et le groupe de jeu d'Ulrich Flaskampf. Et un grand coup de chapeau à Susanne Cramer et Anja Malz.