

ROKOKO

Mise en place :

- le plateau est placé sur le côté correspondant au nb de joueurs.
- la carte de faveur (reine) est placée sur son emplacement.
- les cartes ouvrier sont mélangées par niveau et rangées de telle façon que les niveaux 6 soit en bas et les niveaux 1 en haut de la pioche.
- la pioche est placée prêt des emplacements embauche.
- les tuiles ressource sont mélangées et rangées en piles face aux lignes de l'entrepôt.
- les tuiles vêtement sont placées dans le sac noir.
- les réserves de points de prestige, de pièces, de dentelles (cubes blancs), et de fils (octogones gris) sont organisées autour du plateau.
- chaque joueur reçoit 1 plateau personnel, 5 cartes ouvrier et 16 marqueurs de propriété de la couleur de son choix + 15 livres, 1 marqueur dentelle et 1 marqueur fil.
- les 5 cartes sont empilées face cachée sous l'emplacement gauche (réserve) du plateau du joueur.
- l'emplacement à droite sert de défausse.
- le premier joueur est désigné aléatoirement.

Phase 1 - préparation du nouveau tour :

- si 1 joueur possède la carte faveur, il reçoit le jeton premier joueur.
- la carte faveur est rangée sur son emplacement.
- sinon le premier joueur ne change pas.
- les cartes ouvriers sur les espaces embauche sont retirées du jeu.
- 4 nouveaux ouvriers prennent place sur ces emplacements.
- les emplacements vides de l'entrepôt sont comblés aléatoirement.
- si toutes les piles ressource sont vides, mélanger la défausse.
- si les tuiles restantes ne suffisent pas, les emplacements restent vides.
- les tuiles vêtement présentes sur les 2 emplacements les plus à droite de l'atelier sont défaussées.
- les tuiles restantes sont décalées sur la droite.
- les emplacements vides sont remplies à partir du sac noir.

Phase 2 - sélection de 3 cartes ouvrier :

- chaque joueur constitue sa main en choisissant 3 cartes ouvrier de sa réserve.
- si la réserve ne suffit pas, prendre les cartes restantes, puis mélanger sa défausse pour reconstituer sa réserve et compléter sa main.
- si la réserve ne contient que 3 cartes, ne reconstituer sa réserve qu'au début de la prochaine phase 2.

Phase 3 - actions :

- en sens horaire et en commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur joue 1 carte ouvrier de sa main.
- cette carte lui permet de déclencher 1 action principale puis 1 éventuel bonus (symbolisé sur le bas de la carte).
- 1 maître (dé doré) peut déclencher toutes les actions.
- 1 compagnon (dé argenté) ne peut pas déclencher l'action 4.
- 1 apprenti (dé gris) ne peut pas déclencher les actions 1, 3 et 4.

Les 6 actions principales :

1. Demander la faveur de la reine :

- si la carte faveur est toujours disponible, le joueur prend la carte et reçoit 5 livres de la banque.

2. Acquérir des ressources :

- 1 ressource peut être acquise d'1 des 3 lignes de l'entrepôt.
- s'il y a 3 ou 4 tuiles sur cette ligne, payer 2 livres.
- s'il y a 2 tuiles sur cette ligne, payer 1 livre.
- s'il n'y a qu'1 tuile sur cette ligne, elle est gratuite.
- le joueur peut garder, face cachée la tuile symbolisant 1 étoffe ou +.
- ou la défausser et obtenir le nombre de dentelles et/ou de fils indiqué.

3. Créer 1 vêtement :

- choisir l'un des vêtements exposés dans l'atelier.
- payer l'éventuel coût précisé au dessus de la tuile choisie.
- défausser les étoffes, les dentelles et fils indiqués sur la tuile.

- 1 étoffe présente en excès sur les tuiles utilisées est perdue.
- seul 1 maître peut créer 1 tuile vêtement sur laquelle figure 1 dé doré.
- le joueur peut ensuite louer ce vêtement en plaçant la tuile face marron et l'1 de ses marqueurs, sur 1 emplacement libre d'1 des 5 salles du château (**jamais sur la terrasse**).
- les emplacements « prestige » au milieu de chaque salle ne peuvent être occupés que par des tuiles réalisées par 1 maître, quelque soit cette tuile (dé doré ou pas).
- certaines cases rapportent des bonus (livres, dentelles etc).
- au lieu de louer, il peut vendre le vêtement pour gagner la valeur en livres indiquée sur la face beige de la tuile avant de la défausser.

4. Embaucher un nouvel ouvrier :

- le coût d'embauche est égal au nombre de cartes encore disponibles sur les emplacements embauche.
- le joueur paie ce montant, et met la carte dans sa main (peut être jouée pendant ce tour).

5. Se séparer d'un ouvrier :

- le joueur retire du jeu l'une de ses cartes.
- il reçoit 10 livres pour 1 maître, 7 pour 1 compagnon et 4 pour 1 apprenti, et peut **utiliser le bonus** de cette carte une dernière fois.
- les joueurs doivent toujours posséder au moins 4 cartes ouvrier.

6. Financer une décoration :

- le joueur place 1 jeton propriété sur un emplacement décoration libre après avoir payé son coût à la banque.
- 1 joueur ne peut occuper qu'1 emplacement par ligne sur la fontaine.

Bonus :

- dès qu'1 joueur est présent dans les 5 salles du plateau (au moins 1 jeton sur un vêtement ou 1 décoration), il place l'un de ses marqueurs sur la case la plus rentable de la piste bonus « toutes les salles ».

Phase 4 - revenus (les joueurs n'ont plus de carte à jouer) :

- les joueurs reçoivent 5 livres.
- 1 marqueur sur la ligne haute de la fontaine rapporte autant de livres qu'il y a de marqueurs du joueur sur la fontaine et sur les emplacements décoration du plateau (**jeton bonus « toutes les salles » exclu**).
- 1 marqueur sur la ligne basse de la fontaine rapporte autant de livres qu'il y a de marqueurs du joueur sur les vêtements du plateau.

Fin du jeu :

- à la fin de la phase 4 du 7^{ème} tour (pile de cartes ouvrier épuisée).

Décompte final :

1. Chaque « 10 livres » rapporte 1 point de prestige.
2. Chaque carte ouvrier avec 1 couronne rapporte des pts, et la carte faveur rapporte 3 pts.

Plateau :

- A. Le joueur qui a réalisé le + de vêtements dans 1 salle reçoit la valeur de gauche de cette salle. Le 2^{ème} joueur reçoit la 2^{nde} valeur.
 - les égalités sont départagées grâce aux tuiles placées sur les cases prestiges, puis en faveur du joueur présent sur la décoration du musicien.
 - si l'égalité persiste, les ex-æquo reçoivent la valeur de gauche, et aucune autre valeur n'est gagnée.
 - B. Le joueur avec le + de marqueurs sur la terrasse gagne la valeur de gauche appliquée, le 2^{ème} joueur reçoit la valeur de droite.
 - en cas d'égalité, le joueur qui s'est placé sur l'emplacement le plus coûteux l'emporte.
 - C. Chaque propriétaire d'un marqueur sur la terrasse peut déplacer ses tuiles vêtement de la salle du roi vers ses emplacements de la terrasse.
 - D. Chaque marqueur sur 1 statue rapporte des pts de prestige pour 1 groupe (1, 2, 3 ou 4 tuiles) vêtement de couleur différente (jaune, vert, rouge et bleu).
 - chaque tuile rapporte 2 pts.
 - 1 statue ne peut être rattachée qu'à 1 seul groupe (pour 2 groupes, il faut posséder 2 statues).
 - E. Chaque marqueur de propriété rapporte sa valeur de pts de prestige.
 - ne pas oublier les multiplicateurs de points de la terrasse.
- Le joueur qui possède le plus de pts remporte la partie.

