

PRÊT-À-PORTER

프레타-포르테

번쩍이는 카메라, 아름다운 모델, 비평가로 붐비는 쇼.
패션 산업 전문가의 삶은 흥미롭게 들리고 실제로도 그렇지만, 대부분의 사람들은 경쟁에서 앞서는 것이 얼마나 치열한지, 또 대중의 관심을 끄는 창작물을 디자인하는 것이 얼마나 어려운 것인지를 알지 못합니다. 여러분은 전도유망한 회사의 소유주가 되어 권위있는 국제적인 쇼에 작품을 출품하면서 이런 치열한 환경에서 성공할 능력을 갖고 있다는 것을 증명해야 합니다.

“패션은 레이블에 관한 것도, 브랜드에 관한 것도 아니다.
패션은 자기 자신에서 나오는 무언가다 ”

— 칼프 로렌 —

프레타-포르테는 경제 전략 게임으로, 여러분은 패션과 스타일의 세계에서 성공하기 위해 고군분투하는 회사를 운영하게 됩니다. 게임은 12라운드를 4분기로 나누어 진행하는데, 이것은 1년 12달을 의미합니다. 패션쇼는 매 분기의 마지막 달에 개최됩니다. 여러분은 쇼를 준비하기 위해 많은 것을 준비해야 합니다. 단기 계약에 서명하고, 건물을 추가로 지어 회사를 확장하고, 효율을 높이기 위해 새로운 직원들을 고용하고 무엇보다도 흥미롭고 새로운 디자인들을 창조해야 합니다. 매 라운드마다 여러분은 직원을 위한 임금과 건물의 임대료 등 회사를 유지하는데 필요한 유지비를 지불해야 합니다. 필요한 경우 은행에서 돈을 빌리거나, 최후의 수단인 대부업체가 약간의 현금을 융통해 줄 수 있지만, 이 업계에서 성공하기를 원한다면 이런 최악의 방법들은 피하는 것이 좋습니다.

게임의 목표

여러분의 목표는 최고의 컬렉션을 패션쇼에 전시한 후 판매하여 회사를 성공으로 이끄는 것입니다. 컬렉션에 포함된 디자인 카드들은 현금으로 판매 가능합니다. 얻을 수 있는 수입과 컬렉션을 준비하는 비용 및 매 라운드마다 지불해야 하는 유지비 사이의 균형을 맞춰야 하고 패션쇼를 통해 품격을 올려야 합니다. 품격은 여러분에게 승점을 주고 그 라운드에 발표된 컬렉션의 판매 가치를 증가시켜 줍니다. 12라운드 이후에, 최종 보유 현금과 승점을 조합하여 가장 높은 수치를 가진 사람이 성공한 회사로 인정받으며 게임에서 승리합니다.

게임 구성품



게임 보드 1장



개인 보드 4장



디자인 카드 50장



계약 카드 24장



건물 카드 24장



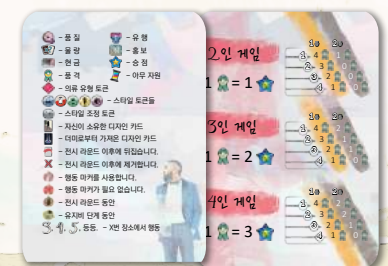
직원 카드 24장



채권 카드 10장



대출 카드 3장



참조 카드 4장

일부 구성품은 수량 제한이 없습니다.

토큰과 같은 일부 구성품은 게임 구성물에 포함된 물리적인 숫자로 제한되지 않습니다. 특정 구성물이 공용 공급처에서 소진되면 다른 대체품을 사용할 수 있습니다.

게임 구성품



패션쇼 타일 10장



품질 토큰 30개



홍보 토큰 15개



스타일 토큰 10개



의류 유형 토큰 5개



시작 플레이어 토큰 1개



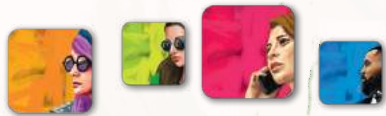
유행 토큰 19개



품격 토큰 38개



스타일 조정 토큰 4개



승점 마커 4개



턴순서보드 1개

턴순서 마커 4개

(* 기본 게임에서는 사용하지 않습니다.)

현금 토큰



26개 10개 16개 8개 8개 8개



재료 토큰 72개



목재 행동 마커 12개



유지비 마커 8개



라운드 마커 1개

규칙서 1부

스티커 1세트



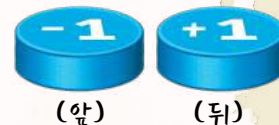
번쩍이는 카메라, 아름다운 모델들, 비평가들로 붐비는 쇼.
패션 산업 전문가의 삶은 흥미롭게 들리고 실제로도 그렇지만, 대부분의 사람들은 경쟁에서
뛰어남이 어렵지 않거나, 또 대중의 관심을 끄는 창작물을 디자인하는 것이 얼마나 어려운 것인
지 알지 못한다.

게임 준비

첫 게임을 시작하기 전에

◆ 스티커를 해당하는 나무 구성품에 부착합니다.

주의! 유지비 마커에 숫자를 부착할 때, 앞면에는 -숫자, 뒷면에는 +숫자를 붙이셔야 합니다.



준비

1 게임 보드를 테이블의 중앙에 배치합니다.

2 모든 계약 카드를 모읍니다.

◆ 최종 계약 카드를(카드 뒤에 가 그려져 있습니다.) 찾아 한 곳으로 치워 놓습니다.

◆ 남은 계약 카드를 섞어 계약 카드 더미를 준비하고, 카드 하단에 “계약이 연장되면” 표시가 적혀 있는 면 (앞면)이 위로 오도록 놓습니다. 계약 카드 더미를 **2**번 장소의 지정된 칸에 가로로 놓습니다.

◆ 계약 더미 위에서 3장의 계약 카드를 앞면이 위로 오도록 **2**번 장소를 채웁니다.

3 모든 건물 카드를 모아 **3**번 장소에 계약 카드와 같은 과정을 거칩니다. 이때, 최종 건물 카드들을 한 곳으로 치워 놓는 것을 기억하십시오. 건물 카드 하단에 “향상시키면” 표시가 적혀 있는 면이 위로 오도록 놓습니다.

4 모든 직원 카드를 모아 **4**번 장소에 계약 카드와 같은 과정을 거칩니다. 이때, 최종 직원 카드들을 한 곳으로 치워 놓는 것을 기억하십시오. 직원 카드 하단에 “훈련시키면” 표시가 적혀 있는 면이 위로 오도록 놓습니다.

5 각자 원하는 조합으로 **40**의 현금과 자신이 선택한 한 가지 색깔로 되어 있는 다음의 구성품을 가져옵니다.

◆ 개인 보드 1개

◆ 행동 마커 3개

◆ 유지비 마커 2개. **(-1)**의 가치가 적힌 마커를 유지비 트랙에 있는 “-3”칸 위에 놓습니다. (시작 직원의 비용을 포함한 값입니다.) **(-10)**의 가치가 적힌 다른 마커는 옆에 따로 두고, 앞으로 유지비가 “-9” 미만으로 내려갈 경우 사용합니다.

◆ 승점 마커 1개. 승점 트랙 위의 “0” 구역 위에 배치합니다.

6 각자 무작위로 의류 유형 토큰을 1개씩 뽑습니다. 각 토큰의 뒷면에는 디자인 카드 숫자 2개가 적혀 있으며, 그 숫자들과 일치하는 시작 카드들을 찾아 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다. 시작 카드 우측 상단에 **(S)** 표시가 있습니다. 그 뒤 각자 자신이 뽑은 의류 유형 토큰을 개인 보드에 있는 지정된 칸에 앞면으로 놓습니다.

7 남은 디자인 카드를 섞어 **5**번 장소의 지정된 칸에 뒷면으로 놓습니다. 디자인 더미 위에서 4장의 디자인 카드를 뽑아 앞면이 위로 오도록 **5**번 장소를 채웁니다.

8 라운드 마커를 “1”이라 표시된 달력 트랙의 첫 번째 칸에 배치합니다.

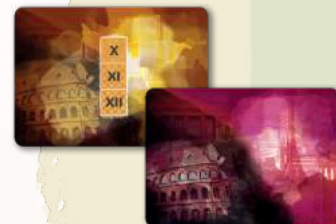
9 모든 패션쇼 타일들을 모으고, 최종 패션쇼 타일 4장을 찾아 라운드 트랙의 아래에 노란색 마지막 분기 칸에 앞면으로 순서에 상관없이 놓습니다. 그 뒤, 남은 타일들을 섞어 남아있는 각 분기의 칸에 무작위로 놓습니다. III 칸에 1개, VI 칸에 2개, IX 칸에 3개를 놓습니다.

10 2개, 1개, 1개, 을 **9**번 장소의 지정된 칸에 놓습니다.

11 남은 토큰들은 모두가 쉽게 가져올 수 있도록 게임 보드 옆에 놓습니다.

12 임의의 방법으로 시작 플레이어를 선택해서 시작 플레이어 마커를 가져옵니다.

이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다!



게임 준비



5

10

12

5

카드 소개

카드 소개

- ◆ 건물, 계약, 직원 카드들은 게임 중에 여러분을 도와줄 능력을 제공합니다.
- ◆ 대부분의 카드 능력은 라운드 마다, 한 번만 사용할 수 있습니다.
- ◆ 모든 능력의 사용 여부를 선택할 수 있습니다. 능력을 사용해야 할 의무는 없지만, 보통은 사용하는 것이 이득입니다.
- ◆ 능력 중에는 물품들을 판매하는 능력이 있습니다. 판매는 카드에 명시된 물품들을 판매하고 가치만큼, 혹은 정해진 만큼의 현금으로 보상 받는 것을 의미합니다.
- ◆ 디자인 카드는 능력을 제공하지 않지만, 현금과 품격을 얻는 데 사용됩니다.
- ◆ 모든 카드는 행동 단계 동안 얻습니다. (더 많은 내용은 9페이지를 보세요.)
- ◆ 각 빌딩, 계약, 직원 카드는 왼쪽 면에 기호가 있어 언제 어떻게 사용되는지를 알려줍니다.

- 행동 마커를 사용합니다. - 행동 마커가 필요없습니다.
 - 전시 라운드 동안 - 유지비 단계 동안
3, 4, 5, 등등. - X번 장소에서 행동

계약

계약은 무료이고 유지비도 없지만, 제한된 라운드 동안만 지속되며 **1** 능력은 시간이 지날수록 **2** 약해집니다.

새롭게 얻은 계약 카드는 개인 보드의 왼쪽에 놓습니다. 각 계약은 각 분기의 종료마다 약해집니다. 약해진다는 것은 **3** 카드가 뒤집어져 다음 분기 때 더 약한 능력을 갖거나, 혹은 이미 뒤집어진 카드의 경우 **4** 계약이 만료되어 제거됨을 의미합니다. (더 많은 내용은 19페이지를 보세요.)

참고: 분기는 3개의 라운드로 구성된 기간입니다. 1분기 (I, II, III), 2분기 (IV, V, VI), 3분기 (VII, VIII, IX), 4분기 (X, XI, XII)

건물

건물의 구매 비용은 비싸지만, **1** 능력을 제공할 뿐만 아니라 추가로 각 건물마다 새로운 직원을 고용할 수 있는 공간을 1칸 제공합니다. 건물은 **2** 구매 비용을 지불해야 할 뿐만 아니라 **3** 회사의 유지비도 증가시킵니다.

새롭게 얻은 건물은 개인 보드의 오른쪽에 놓습니다. 건물은 성장 단계에 **4** 향상될 수 있습니다. (더 많은 내용은 13페이지를 보세요.) 한번 구입한 건물은 버릴 수 없습니다.

직원

직원을 고용할 때 비용이 들지는 않지만, **1** 유지비를 증가시킵니다.

개인 보드에는 시작 직원들을 고용할 수 있는 업무 공간이 3개 그려져 있습니다. 각 업무 공간마다 **1**의 유지비가 발생합니다. 처음으로 고용하는 3명의 직원을 개인 보드 아래에 그려진 업무 공간에 덮어 놓습니다.

3명보다 많은 직원을 고용하려면, 더 많은 업무 공간이 있어야 합니다.

구입한 각 건물 카드는 직원 1명이 일할 수 있는 공간이 주어집니다. (새로 고용한 직원의 유지비는 유지비 트랙을 조정합니다.)

직원은 성장 단계에 **2** 훈련시킬 수 있습니다. (더 많은 내용은 13페이지를 보세요.)

직원을 해고하고 싶다면, 해당 직원의 현재 유지비에 2배를 퇴직금으로 지불하면 해고할 수 있습니다.

참고: 시작 업무 공간에 배치한 직원은 퇴직금을 지불하지 않고, 해고 할 수 있습니다.

디자인

디자인 카드는 각 기업의 주요 수입원입니다. 여러분은 제한된 시간과 한정된 재료로 가능한 많은 디자인 카드를 완료해야 합니다. 각자 2장의 디자인 카드를 갖고 시작하지만, 게임을 진행하며 더 많은 카드를 얻게 됩니다. 가능하면 자신이 이미 소유한 것과 같은 **1** 스타일을 모아 패션 쇼에서 더 많은 의류를 전시한 후, 판매할 수 있습니다. 또한 자신의 회사에 **2** 특화된 의류 유형을 모아 추가 보상을 받을 수 있습니다. 패션쇼 동안 자신의 디자인을 전시한 후 **3** 정해진 금액으로 판매하게 됩니다.

그러나 디자인을 완료하기 위해서 **4** 필요한 재료를 얻어야, 디자인을 전시하고 판매하는 것이 가능해집니다. 또한 어떤 카드들은 **5** 작은 보상이 있는데, 필요한 재료 아래에 표시되어 있습니다. (디자인 보상에 대한 설명은 15페이지를 보세요.)

스타일

서로 다른 스타일 5종류가 있습니다.



의류 유형

서로 다른 의류 유형 5종류가 있습니다.



개인 보드 소개

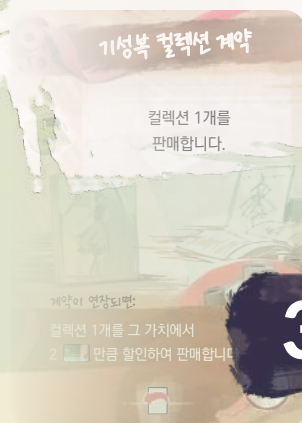
개인 보드

개인 보드와 그 주변의 공간은 자신이 경영하는 회사를 나타냅니다. 개인 보드에는 자신이 고용한 직원들과 구매한 건물들의 비용을 쉽게 알 수 있도록 유지비 트랙이 있습니다. 추가로, 직원들을 고용할 수 있는 공간 3개와 게임 중 모은 품격 토큰 및 유행, 품질, 홍보 토큰을 놓을 칸이 분리되어 있습니다.

- 1 의류 유형 토큰을 놓는 칸으로, 회사의 특화된 의류 유형을 표시합니다. 패션쇼 동안 자신의 컬렉션 중 특화된 의류 유형의 디자인 카드가 포함되어 있다면, 하나당 유행 토큰 1개를 추가로 얻습니다.
- 2 게임 중에 얻을 수 있는 품질, 유행, 홍보 토큰을 위한 칸입니다. 이 토큰들은 패션쇼 시상 항목을 두고 품격을 얻기 위한 경쟁에 사용합니다.
- 3 유지비가 줄어들거나 늘어날 때 유지비 마커를 조정할 수 있는 유지비 트랙입니다.
- 4 시작 직원을 고용할 수 있는 업무 공간 3개와 유지비입니다.



개인 보드 위쪽에 디자인 카드를 놓습니다.



개인 보드 왼쪽에 계약 카드를 놓습니다.



고용한 3번째 직원까지는 개인 보드 아래의 업무 공간에 덮어 놓고, 4번째로 고용한 직원부터는 구매한 건물 카드 아래에 놓습니다.



개인 보드 오른쪽에 건물 카드를 놓습니다.



게임 소개

게임 소개

게임의 전체 기간은 패션 산업에서의 1년을 나타냅니다.

회사들은 디자인 컬렉션을 준비해서 발표하고, 패션쇼에서 여러 분야에 걸린 상을 목표로 서로 경쟁합니다.

가능한 한 높은 가격으로 컬렉션을 판매하는 것이 좋습니다.

컬렉션의 가치는 쇼를 진행하는 동안 얻는 품격 토큰으로 결정됩니다.

12번의 라운드는 I부터 XII까지로 표시하고, 각 라운드는 한 달을 나타냅니다.

세 번의 라운드가 한 분기를 구성하는데, 각 분기는 두 번의 업무 라운드와 한 번의 전시 라운드로 구성됩니다.

이렇게 4분기를 진행한 후, 마지막 XII 라운드의 전시 라운드를 끝으로 게임이 종료됩니다.

업무 라운드와 전시 라운드는 다른 방식으로 진행됩니다. 라운드를 구성하는 단계도 서로 다르지만, 매 라운드를 끝낼 때 자신의 회사 유지비를 지불해야 하는 공통점이 있습니다.

업무 라운드

각 업무 라운드의 시작마다, 계약(2번), 건물(3번), 직원(4번) 및 디자인(5번) 장소를 각각의 카드 더미 상단의 새로운 카드들로 채웁니다.

그 뒤, 막바지 준비 장소(9번)를 점검하고, 빈 곳이 있다면 해당 토큰들을 다시 채웁니다.

마지막으로, 현재 라운드의 턴 순서를 갱신합니다. 시작 플레이어는 시작 플레이어 토큰을 자신의 왼쪽사람에 넘깁니다.

게임의 첫 번째 라운드에는 이 단계를 무시합니다.

각 업무 라운드는 4단계로 구분되고, 다음과 같은 순서로 진행합니다.

1. 계획 단계

- 행동 마커를 놓습니다.

2. 행동 단계

- 각 장소에서 행동을 합니다.

3. 성장 단계

- 직원을 훈련시키고, 건물을 향상 합니다.

4. 유지비 단계

- 유지비를 정산합니다.



업무 라운드

1. 계획 단계

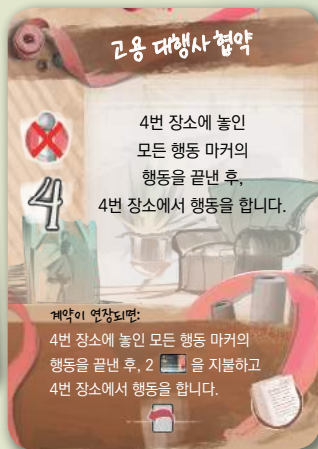
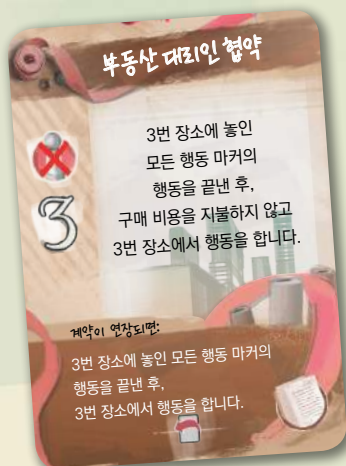
시작 플레이어부터 시작하여 순서대로 진행되며, 각자 장소 한 곳을 선택하여 자신의 행동 마커를 놓습니다.

선택한 장소의 행동을 즉시 하는 것은 아니고, 다음 단계에 할 수 있습니다. 행동 마커를 놓을 때는, 각 장소의 첫 번째인 가장 왼쪽이나 가장 위의 빈 칸에 놓아야 합니다.

참고: 2인이나 3인 게임에서, 각 장소에 놓을 수 있는 행동 마커는 2개로 제한됩니다. 4인 게임에서 이 제한은 3개까지 늘어납니다. 예외로 1번 장소는 여러 개의 행동 마커들을 놓을 수 있습니다.

각자 자신의 모든 행동 마커를 놓을 때까지 순서대로 하나씩 계속 놓습니다. 같은 사람이 같은 장소에 여러 개의 행동 마커를 놓을 수 있고, 그렇게 하면 행동 단계 동안 여러번 행동하는 것도 가능합니다.

참고: 어떤 카드의 기능은 행동 마커 제한을 무시합니다. 따라서 각 장소에는 추가 칸이 존재합니다. 누군가 특정 장소에 행동 마커 제한을 무시하는 효과를 사용하면, 각자의 행동 마커를 그 칸 옆에 한 줄로 줄 세워 놓을 수 있습니다.



2. 행동 단계

모든 행동 마커가 보드에 놓이면, 1번 장소인 은행부터 시작해 순서대로 각 장소의 행동을 왼쪽에서 오른쪽으로 또는 위에서 아래로 한 장소씩 행동을 하고, 각 행동 마커의 소유자는 장소의 기능을 사용하면서 자신의 마커를 제거합니다.



참고: 특정 장소에 자신이 행동 마커를 놓지 않았어도, 자신이 가진 카드들의 능력을 주의 깊게 확인해야 합니다. 카드 중 일부는 그 장소에 행동 마커를 놓지 않고도, 그 장소의 기능을 사용할 수 있기 때문입니다.

마커 없이 행동하기



해당 장소의 행동을 할 때, 그 장소와 연관된 [X] 능력을 가진 카드가 있다면, 모두 턴 순서대로 사용할 수 있습니다.

모든 카드의 능력을 사용한 후, 위에서 설명한 대로 그 장소에 있는 행동 마커를 사용합니다.

중요: 특별한 계약 카드가 2가지 있습니다. [X] 능력을 주는 부동산 대리인 협약과 고용 대행사 협약은 그 장소에 있는 모든 행동 마커의 행동을 끝낸 후에 실행됩니다.

업무 라운드

장소의 기능

1. 은행

이 장소에서 채권을 받습니다.

채권의 한도는 잠재적으로 다음 전시 라운드에 컬렉션이 될 수 있는, 같은 스타일의 디자인 카드들의 숫자에 따라 결정됩니다. 자신의 디자인 카드들 중에서 가장 많이 있는 스타일을 한 가지 정합니다. 그 숫자에 10을 곱한 만큼 채권을 받을 수 있습니다. 채권 가치가 30이 넘을 경우, 그 가치만큼 채권 카드들을 마음대로 조합하여 가져옵니다.

예시: 캐주얼 1장, 이브닝 드레스 1장, 스포츠 3장으로 총 5장의 디자인 카드를 갖고 있다면, 10, 20, 30의 채권 중 하나를 받을 수 있습니다.(스포츠가 3장이므로 최대 30까지 채권을 받는 것이 가능합니다. 10, 20, 30중에서 하나를 선택합니다.)



채권 카드: 얻게 되는 **1** 현금과, 각 유지비 단계 동안 지불해야 하는 **2** 이자를 나타냅니다. 유지비 트랙을 조정하는 것을 기억하십시오. 다가오는 전시 라운드의 후반에 갚아야 하는 **3** 빚을 나타냅니다.

2. 계약

이 장소에 있는 계약 중 하나를 선택해 자신의 개인 보드 왼쪽에 놓습니다. 계약의 능력은 즉시 사용할 수 있습니다. 계약 능력은 시간이 지남에 따라, 즉, 각 전시 라운드가 끝날 때마다 약해져 연장되거나 버려집니다. (연장되면 카드를 뒤집습니다.)

참고: 2번, 3번, 4번 장소의 카드 더미 제일 윗장 카드는 항상 공개됩니다. 이 카드들은 현재 라운드에는 사용이 불가능하지만, 다음 라운드를 위한 계획을 세울 수 있도록 정보를 제공합니다.



3. 건물

이 장소에 있는 건물 중 하나를 선택하고 구매 비용을 지불합니다. 자신의 개인 보드의 오른쪽에 놓은 후 유지비 트랙을 조정합니다.

건물의 능력은 즉시 사용할 수 있으며, 이 라운드에 고용한 직원을 그 건물 아래에 놓을 수 있습니다.

참고: 카드 또는 재료를 구입하거나, 카드의 기능을 사용하며 지불한 모든 현금은 공용 공급처로 되돌립니다.



채권

1번 장소인 은행을 사용하거나, 게임 효과로 사용할 경우 채권의 수령 여부를 결정합니다. 수령할 경우 선택한 가치의 채권 카드를 얻으며, 채권과 같은 양의 현금을 받습니다.

채권은 즉시 현금을 얻을 수 있지만, 각 채권은 채권 가치의 10%에 해당하는 이자를 갖고 있어, 회사의 유지비를 증가시킵니다. **10** 채권은 유지비를 **-1** 증가시키는 식입니다. 이 이자는 각 업무 라운드 및 전시 라운드의 유지비 단계마다 지불해야 합니다. 유지비 트랙을 조정하여 채권의 이자 가치를 유지비 비용에 더합니다. 추가로, 각 채권은 다가오는 전시 라운드의 유지비 단계 동안 반드시 모두 갚아야 합니다. (더 많은 내용은 19페이지를 보세요.)



업무 라운드

4. 직원

이 장소에 있는 직원 중 하나를 선택하여, 자신의 개인 보드에 아래 그려진 업무 공간 중 하나에 덮어 놓습니다. 만약 업무 공간이 전부 채워져 있다면, 자신의 건물 중 하나의 아래에 놓습니다.

만약 새 직원이 일할 수 있는 공간이 없다면, 이전에 고용한 직원들 중 한 명을 선택해 유지비 2배에 해당하는 현금(퇴직금) 지불하고 해당 직원을 해고한 후, 새 직원을 그곳에 놓습니다. 그리고 개인 보드에 있는 유지비 트랙에 적용시킵니다. 그 직원의 능력은 즉시 사용할 수 있습니다.

새로운 직원을 위한 공간을 만들기 위해 기존 직원의 퇴직금을 지불할 현금이 없거나, 지불하고 싶지 않다면 직원을 고용할 수 없으며 그 장소의 행동을 포기해야 합니다.

5. 새로운 디자인

이 장소에 있는 공개된 디자인 중 하나를 선택하거나 더미 위에 뒤집어져 있는 디자인 카드를 선택해 자신의 개인 보드 위쪽에 앞면으로 놓습니다.

참고: 디자인 카드 더미가 비어 있어, 뒤집어져 있는 카드가 없다면, 버려진 카드 더미를 다시 섞어 새로운 디자인 카드 더미를 만들어 사용합니다.



6. 지역 제작자

한 가지 종류의 재료를 선택하고, 원하는 수만큼 구매해서 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다. 모든 토큰의 비용을 지불한 후, 구매한 양과 관계없이 품질 토큰 1개를 얻어 개인 보드의 지정된 칸에 놓습니다.



참고: 디자인에 필요한 재료를 쉽게 알아보기 위해, 디자인 카드 위에 재료를 올려 놓을 수 있습니다. 이렇게 올려 놓은 재료들은 자유롭게 이동 가능합니다. 언제든지 자신의 공급처와 디자인 카드 위의 재료를 옮길 수 있다는 사실을 기억하십시오. 재료를 사용하는 것에 대한 최종 결정은 매 전시 라운드의 쇼 단계에 할 수 있습니다. (더 많은 내용은 15페이지를 보세요.)

참고: 업무 라운드 동안 얻는 모든 품질, 유행, 홍보 토큰들은 개인 보드에 놓고 전시 라운드에 사용합니다. (더 많은 내용은 16페이지를 보세요.)



예시: “5. 새로운 디자인”의 기능

주요 행동을 하기 전에, 턴 순서대로 아이콘이 있는 카드 중 이 장소에 관련된 모든 카드를 사용합니다. 이 카드들은 왼쪽에 숫자 5가 적혀 있습니다.

애나(분홍)는 시작 플레이어이므로 처음으로 진행합니다. 디자인 대행사 카드를 사용해 1장을 받습니다. 다음 순서는 **그렉(주황)**이지만 이 장소에 해당하는 카드가 없습니다. 따라서 다음은 **매트(파랑)**의 순서이며, 디자인 대행사 카드를 사용해 1장을 받습니다.

이 장소에 관련된 모든 카드가 사용되면, 이 장소에 있는 마커 순서대로 왼쪽에서 오른쪽으로 주요 행동을 실행합니다.

그렉(주황)이 먼저 진행합니다. 앞면으로 된 디자인 카드 중 하나를 가져옵니다. 또한 마커를 놓아야 사용할 수 있는 디자이너 사무소 카드를 사용해 1장을 받습니다. 행동이 끝나면, 이 장소에서 자신의 마커를 제거합니다.

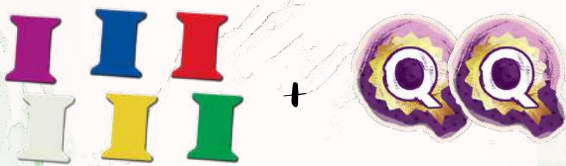
다음 순서는 **애나(분홍)**입니다. 앞면으로 된 카드를 선택하지 않고, 더미 위에서 디자인 카드를 가져오는 것을 선택합니다. 행동이 끝나고 자신의 마커를 제거합니다.

업무 라운드

장소의 기능

7. 창고

원하는 재료 종류를 선택하고, 선택한 종류의 재료를 각각 한 개씩 구매할 수 있습니다. 구매한 재료들은 자신의 개인 보드에 놓습니다. 모든 재료의 구매 비용을 지불한 후, 구매한 양과 관계없이 품질 토큰 2개를 얻어 개인 보드에 있는 지정된 칸에 놓습니다.



8. 재료 수입

한 가지 종류의 재료를 선택하고, 원하는 수만큼 구매한 후, 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다. 모든 재료들의 구매 비용을 지불한 후, 구매한 양과 관계없이 품질 토큰 3개를 얻어 개인 보드에 있는 지정된 칸에 놓습니다.



9. 막바지 준비

다음의 효과들 중 하나를 선택합니다.

- ◆ 품질 토큰 2개를 얻습니다.
- ◆ 홍보 토큰 1개를 얻습니다.
- ◆ 유행 토큰 1개를 얻습니다.
- ◆ 현금 5을 얻습니다.

선택한 토큰을 9번 장소의 지정된 칸에서 가져옵니다.

9번 장소에 올라가 있는 토큰들은 다음 업무 라운드의 시작에만 다시 보충되므로, 같은 라운드 동안 누군가 선택한 효과를 다시 선택할 수 없습니다.

주의: 간혹 실수로 행동 마커를 잘못 배치하여, 기능을 사용할 수 없거나, 사용하고 싶지 않을 수 있습니다. 그럴 땐 언제나 기능을 사용하지 않고 마커를 제거할 수 있습니다.

(예를 들어 6번, 7번, 8번 장소에서 재료를 하나도 구입하지 못했다면, 어떤 품질 토큰도 얻지 못합니다.)

참고: 자신의 카드 효과의 해결 여부를 선택할 수 있습니다. 원하지 않는다면 그 효과를 해결할 필요가 없습니다.

참고: 6번, 7번, 8번 장소를 모두가 동시에 진행하여 게임을 빠르게 진행할 수 있습니다. 이 장소들의 턴 순서와 행동 토큰의 순서와 상관이 없습니다. 누군가 특정 종류의 재료 토큰을 모두 소진했다면, 아무 대체품이나 사용합니다. 각 재료의 공급에 제한이 없음을 의미합니다.

추가로, 일부 게임 효과는 특정 장소의 재료 가격을 낮출 수 있지만, 어떤 재료의 가격도 1보다 낮아질 수는 없습니다.

모든 장소의 행동이 마무리 되면 행동 단계는 종료됩니다.

업무 라운드

3. 성장 단계

턴 순서대로, 각자 자신의 직원 중 한 명을 훈련시키고, 자신의 건물들 중 한 채를 향상시킬 수 있습니다. 두 행동 중 원하는 행동 하나만 할 수도 있습니다.

각 카드의 아래쪽에는 훈련 및 향상 항목이 있으며, 필요한 비용과 효과의 설명이 적혀 있습니다. 자신의 카드들 중 일부를 훈련 및 향상시키기로 결정했다면 다음의 과정을 진행합니다.

- ◆ 훈련 및 향상에 필요한 비용을 지불합니다.
- ◆ 카드를 뒷면으로 뒤집습니다.
- ◆ 즉시 유지비 트랙을 조정합니다.

각 카드는 단 한 번만 훈련 및 향상시킬 수 있습니다. 건물의 향상은 그 아래에 배치된 직원에게 어떤 영향도 주지 않습니다.



예시: 훈련 및 향상시키는 방법

그렉(주황)은 자신의 회계사를 훈련시키기로 합니다. **1** 훈련 비용으로 **2** 을 지불하고, 숙련된 회계사 면이 위로 오도록 뒤집은 다음, 유지비 트랙에서 **2** 유지비 마커를 7에서 8로 옮깁니다.

그리고 디자이너 사무소를 향상시키기로 결심합니다. **3** 향상 비용으로 **3** 을 지불하고, 거대 디자인 사무소 면이 위로 오도록 뒤집은 다음, 유지비 트랙의 **4** 유지비 마커를 8에서 9로 옮깁니다.

그렉(주황)은 자신의 모델도 훈련시키고 싶지만, 이번 순서에서는 더 이상 할 수 없습니다. 한 번의 성장 단계동안 여러 명의 직원을 훈련시키거나, 여러 채의 건물을 향상시킬 수 없습니다.

예시: 유지비를 지불하는 방법

우선, 그렉(주황)은 자신의 유지비 능력이 있는 카드들을 사용할 수 있습니다. 자신의 **1** 숙련된 회계사 카드를 사용하여 **7** 을 얻습니다. 그 뒤에 **4** **2** 에 해당하는 유지비용을 지불해야 합니다. 그렉(주황)은 **8** 밖에 없기 때문에 대출을 받아야만 합니다. 대출 카드를 받고, **20** 을 받은 뒤 유지비용을 9에서 11로 증가시킵니다. (모든 대출은 **2** 의 유지비용을 갖습니다.) 유지비 트랙에서 11을 표시하기 위해서 자신의 마커 **10** 과 마커 **1** 을 1에 배치합니다. 마침내 그렉(주황)은 유지비용을 지불할 수 있습니다. **11** 을 지불합니다.

4. 유지비 단계

유지비 단계가 종료될 때, 각자의 개인 보드에 있는 유지비 트랙에서 표시된 만큼 유지비를 지불해야 합니다. 유지비 단계에 영향을 주는 어떤 카드의 능력이나 게임 효과들은, 유지비를 지불하기 전에 사용됩니다.

예를 들어, 훈련되지 않은 회계사는 **5** 을 벌여 주는데, 이 현금을 유지비로 지불할 수 있습니다.

참고: 게임 초반에 회계사들을 고용하면, 유지비를 흑자로 운영하는 것이 가능합니다. 이 경우 유지비용을 조정할 때 **1** 짜리 유지비 마커의 뒷면을 사용하거나, 아주 드문 경우 유지비용이 9를 초과할 경우, 같은 방법으로 **10** 짜리 유지비 마커의 뒷면을 사용합니다.

참고: 건물을 얻고 향상시킬 때, 직원을 고용하고 훈련시킬 때, 채권이나 대출을 받을 때마다 자신의 유지비 트랙을 조정해야 합니다. 언제든지 자신의 모든 카드들의 유지비용을 확인하여, 유지비용을 다시 계산할 수 있습니다.

만약 유지비용을 제대로 지불할 수 없을 경우, 강제로 대출을 받아야 합니다.



대출

행동 단계 동안 여분의 재료나 카드를 구매하고 싶다고 대출을 받을 수 없습니다. 대출은 오직 유지비용을 지불할 수 없을 때에만 가능합니다.

대출은 채권과 비슷한 방법으로 이루어집니다. 대출 카드와 같은 여분의 현금을 얻고 그들의 유지비용을 대출 가치의 10%에 해당하는 이자만큼 즉시 증가시켜야 합니다. 새로운 유지비는 대출이 승인된 그 라운드에 바로 적용됩니다. 대출과 채권의 차이점은 대출의 크기가 유동적이지 않다는 것입니다. 대출은 항상 **20** 의 가치를 가집니다. 드물게 **20** 으로도 유지비를 지불하는데 충분하지 않을 경우, 그 배수가 되기도 합니다. 또한 대출은 다음 전시 라운드의 유지비 단계 동안에, 대출 카드 하나마다 **28** 을 지불하여 갚아야 합니다. (더 많은 내용은 19페이지를 보세요.)



각자의 유지비를 지불한 다음, 게임 보드에 남아있는 모든 카드를 버려 정리합니다. 이 카드들을 게임보드 옆에 4개로 분리된 버려진 카드 더미들에(계약, 건물, 직원, 디자인) 놓습니다. 달력 마커를 트랙에서 한 칸 아래로 옮긴 후, 새로운 라운드를 시작합니다. 새 라운드가 업무 라운드(I, II, IV, V, VII, X, XI 라운드)일지 혹은 전시 라운드(III, VI, IX, XII 라운드)일지는 게임 보드를 참고하시면 알 수 있습니다.

전시 라운드

전시 라운드

게임이 진행되는 동안 네 번의 전시 라운드가 있으며, 대부분의 경우 이때 지난 두 번의 업무 라운드 동안 투자했던 현금을 모두 되돌려 받습니다.

전시 라운드 동안에는 게임 보드를 다시 보충하지 않습니다. 이때 시작 플레이어 마커의 소유자는 다음 업무 라운드가 시작될 때까지 바뀌지 않는다는 것을 명심하십시오.

각 전시 라운드는 5개의 서로 다른 단계들로 나뉘며, 다음 순서대로 진행됩니다.

1. 품격 교환 단계

-  을 점수로 교환합니다.

2. 쇼 단계

- 컬렉션을 발표합니다.

3. 시상 단계

- 패션쇼에서 시상합니다.

4. 판매 단계

- 디자인 카드를 판매합니다.

5. 유지비 단계

- 유지비를 정산합니다.

1. 품격 교환 단계

매 전시 라운드가 시작될 때마다, 이전 전시 라운드에서 얻었던 모든 품격 토큰을 교환합니다(보통은 패션쇼에서 상을 받으며 얻을 수 있습니다.)



첫 번째 전시 라운드에는 어떤 품격 토큰도 교환하지 않으며, 이 단계를 건너킵니다.

품격 토큰들을 승점으로 교환합니다. 게임을 하는 인원 수에 따라 각 품격 토큰으로 얻는 승점이 결정됩니다.

◆ 2인 게임: 각  마다 1승점

◆ 3인 게임: 각  마다 2승점

◆ 4인 게임: 각  마다 3승점

게임 보드 가장자리를 따라 그려진 승점 트랙에서 자신의 승점 마커를 조정합니다.



전시 라운드

2. 쇼 단계

순서대로, 각자 패션쇼 동안 어떤 컬렉션을 전시할지 결정합니다. 컬렉션은 사업 정장 혹은 캐주얼처럼 같은 스타일을 갖는 카드들로 구성됩니다. 카드에 표시된 요구 재료들을 가지고 있어, 완성할 수 있는 디자인 카드들만 컬렉션이 될 수 있습니다.



예시: 이브닝 드레스 카드 3장으로 구성된 컬렉션

각자 자신이 선택한 컬렉션을 앞으로 빼서, 이번 라운드 동안 전시할 컬렉션을 모두가 볼 수 있도록 합니다. 컬렉션에 포함된 모든 디자인 카드 위에 각 카드에 사용할 정해진 재료들을 놓아서, 그 카드들이 완료된 것임을 표시합니다.

디자인 카드 보상 - 일부 디자인 카드는 왼쪽 아래에 보상이 표시되어 있으며, 그 카드가 컬렉션에 포함될 때에만 보상을 얻습니다. 얻은 보상은 개인 보드 위에 놓습니다. 그 보상은 1개나 1개입니다. 그리고 를 추가로 보상 받기도 합니다.

추가로, 자신의 컬렉션에 포함된 각 디자인 중 개인 보드에 있는 자신의 의류 유형 토큰과 일치하는 디자인은 1개의 유형 토큰을 얻게 해줍니다. 일치하는 디자인 카드를 컬렉션에 포함시켰을 때 유형 토큰을 얻으며, 디자인이 의류 유형 토큰과 일치하면서 동시에 보상이 표시되어 있을 경우, 단일 디자인 하나로 2개의 유형 토큰을 얻는 것이 가능합니다.

3. 시상 단계

시상 단계 동안, 각 패션쇼의 1개 이상의 항목에 대해 품격 토큰의 형태로 된 상을 수상합니다.

다음 4개의 시상 항목이 있습니다.

- ◆ 품질 - 품질 토큰의 수
- ◆ 유행 - 유행 토큰의 수
- ◆ 홍보 - 홍보 토큰의 수
- ◆ 물량 - 컬렉션에 포함된 디자인 카드의 수



2개의 항목만 있는 마지막 분기 타일들을 제외하고, 다른 패션쇼 타일은 4가지 시상 항목이 위에서 아래 순서로 그려져 있습니다.

지금껏 몇 라운드인가에 따라서, 각기 다른 수의 패션쇼가 시상되며, 수상 항목도 다르게 판정됩니다. 현재 전시 라운드의 공간에 그려진 줄과 연결되어 있는 패션쇼 타일과 해당되는 항목만 판정되고 시상됩니다.

- ◆ 라운드 III - 1개의 패션쇼에서 모든 항목을 전부 시상합니다.
- ◆ 라운드 VI - 2개의 패션쇼에서 위의 세 가지 항목만 시상합니다.
- ◆ 라운드 IX - 3개의 패션쇼에서 위의 두 가지 항목만 시상합니다.
- ◆ 라운드 XII - 4개의 패션쇼에서 위의 한 가지 항목만 시상합니다.

참고: 일부 능력은 자신의 디자인 카드에 표시된 스타일을 변경할 수 있도록 해줍니다. 컬렉션을 발표할 때, 디자인 카드의 스타일을 결정해야 합니다. 이 경우 완료된 디자인 카드 중 하나를 선택하여 인쇄되어 있는 스타일 그림 위에 다른 스타일의 토큰이나 스타일 조정 토큰을 배치한 뒤 컬렉션에 포함시킵니다. 스타일 조정 토큰은 자동으로 디자인 카드의 스타일을 컬렉션과 일치하도록 바꾸며, 다시 말하면 그 디자인 카드가 어떤 컬렉션에도 포함될 수 있음을 의미합니다.



전시 라운드

시상 항목

시상 단계에서 수상을 하면, 모아두었던 토큰과 발표한 컬렉션의 카드 수를 더해 품격 토큰을 받을 수 있습니다. 이때 필요한 토큰은 3종류로 품질, 유행, 홍보 토큰입니다.

각 토큰을 얻기 위해 다양한 방법은 아래와 같이 있습니다.

컬렉션에 사용된 재료의 품질

품질 토큰은 다음과 같은 방법으로 얻을 수 있습니다.



- ◆ 6번, 7번, 8번 장소에서 재료를 구매한 경우
- ◆ 품질 보상이 있는 디자인 카드를 컬렉션에 포함시킨 경우
- ◆ 다양한 카드의 기능을 사용한 경우 (계약, 건물, 직원)
- ◆ 9번 장소에서 얻는 경우.

참고: 업무 라운드를 진행하면서 얻는 품질 토큰들은, 이번 분기에 구입한 재료를 이용해 컬렉션의 디자인을 완성하는데 사용했는지 여부와 관계없이 시상에 반영됩니다.

발표한 컬렉션이 현재 유행에서 차지하는 위치

유행 토큰은 다음과 같은 방법으로 얻을 수 있습니다.



- ◆ 유행 보상이 있는 디자인 카드를 컬렉션에 포함시킨 경우
- ◆ 자신의 의류 유형 토큰과 일치하는 디자인 카드를 컬렉션에 포함시킨 경우
- ◆ 다양한 카드의 기능을 사용한 경우 (계약, 건물, 직원)
- ◆ 9번 장소에서 얻은 경우

효과적인 매체 발표

홍보 토큰은 다음과 같은 방법으로 얻을 수 있습니다.



- ◆ 다양한 카드들의 효과를 통한 경우 (계약, 건물, 직원.)
- ◆ 9번 장소에서 얻은 경우

시상 단계 전까지 얻은 토큰들은 전시 라운드에 열리는 모든 패션쇼에서 시상에 반영됩니다.

재료 구매를 하면서 얻은 품질 토큰도 해당 재료들을 사용했는지 여부와 상관없이 시상에 반영됩니다. 그리고, 디자인 카드에 보상으로 표시된 토큰이나 자신의 회사에 특화된 의류 유형과 일치하는 디자인 카드를 통해 얻은 토큰은, 해당 디자인 카드를 컬렉션의 일부로 발표했을 때 받을 수 있습니다.

위부터 아래로 나열된 각 시상 항목에서 받을 수 있는 품격 토큰의(👤) 수는, 게임을 하는 인원수에 따라 결정됩니다. 1등과 2등을 할 경우에 얻게 되는데, 받을 수 있는 품격 토큰의 수는 이 규칙서와 개인 참조 카드에 나와 있습니다.

2인 게임!

- ◆ 첫 번째 항목: 1등은 품격 토큰 (👤)4개를 얻고, 2등은 1개를 얻습니다.
- ◆ 두 번째 항목: 1등만 품격 토큰 3개를 얻습니다.
- ◆ 세 번째 항목: 1등만 품격 토큰 2개를 얻습니다.
- ◆ 네 번째 항목: 1등만 품격 토큰 1개를 얻습니다.

3인 게임!

- ◆ 첫 번째 항목: 1등은 품격 토큰 4개를 얻고, 2등은 2개를 얻습니다.
- ◆ 두 번째 항목: 1등은 품격 토큰 3개를 얻고, 2등은 1개를 얻습니다.
- ◆ 세 번째 항목: 1등은 품격 토큰 2개를 얻고, 2등은 1개를 얻습니다.
- ◆ 네 번째 항목: 1등만 토큰 1개를 얻습니다.

4인 게임!

- ◆ 첫 번째 항목: 1등은 품격 토큰 4개를 얻고, 2등은 2개를 얻습니다.
- ◆ 두 번째 항목: 1등은 품격 토큰 3개를 얻고, 2등은 2개를 얻습니다.
- ◆ 세 번째 항목: 1등은 품격 토큰 2개를 얻고, 2등은 1개를 얻습니다.
- ◆ 네 번째 항목: 1등만 품격 토큰 1개를 얻습니다.

시상 항목을 판정할 때는, 한 장 이상의 디자인 카드를 포함한 컬렉션을 전시해야 하고, 해당 항목의 토큰을 최소한 한 개 이상 보유해야 합니다.

예를 들어 2인 게임에서 첫 번째 판정 항목이 품질일 경우:

한 명이 품질 토큰 3개를 갖고 있습니다.

다른 한 명은 품질 토큰을 갖고 있지 않습니다.

이때 시상 자격은 1개 이상의 품질 토큰이 있어야 합니다. 따라서 3개를 가진 사람이 1등을 차지해 품격 토큰 4개를 받지만, 토큰이 없는 사람은 순서상으로는 2등이지만 품격 토큰을 받을 수 없습니다.

전시 라운드

여러분은 시상 항목의 특성마다 1등이나 2등이 되기 위한 경쟁을 합니다. 패션쇼가 열리는 도시에서 패션쇼 타일의 가장 위에 있는 것이 가장 중요한 특성이고, 아래쪽에 있는 것이 가장 덜 중요한 특성입니다. 따라서 각 특성을 차례대로 확인하여, 자신의 순위를 확인할 수 있습니다.

동점

2명이 동점으로 1등인 경우, 두 사람 모두 2등이 되며 다른 사람들은 한 등수 아래로 밀려납니다.

3명이 동점으로 1등인 경우, 3명 모두가 3등이 되며 아무도 품격 토큰을 얻지 못합니다.

2명이 동점으로 2등인 경우에도 같은 일이 발생하여, 두 사람 모두 3등이 되고 어떤 상도 수상하지 못합니다.

라운드 VI

동시에 두 도시에서 패션쇼가 열립니다. 2개의 패션쇼 타일이 있으며, 각 패션쇼 타일에서 3개의 특성만 시상합니다. 마지막 특성은 무시합니다.

여러분은 하나의 컬렉션만 전시하지만, 모든 기능 토큰들은 2개의 패션쇼에서 동시에 평가합니다.

예를 들어 품질 항목이 두 패션쇼에서 모두 평가될 경우, 두 곳 모두에서 같은 등수를 얻을 수 있습니다. 하지만 품질이 패션쇼 타일 위에 나열된 순서에 따라, 서로 다른 수의 품격 토큰을 얻게 됩니다.

라운드 IX

동시에 세 도시에서 3개의 패션쇼가 열리지만, 각 패션쇼 타일에서 2개의 특성만 판정하며, 총 6개를 시상합니다. 각 타일의 아래에 있는 2개의 특성은 무시합니다.

라운드 XII

동시에 네 도시에서 4개의 패션쇼가 열리지만, 각 패션쇼 타일의 가장 위에 특성 1개씩만 시상합니다.

참고 1: 자신이 얻은 모든 품격 토큰을 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다.

참고 2: 누군가 언론인 직원을 사용하면 각 타일의 아래에 있는 특성 중 하나를 추가로 시상합니다.

참고 3: 모든 패션쇼와 시상할 특성은 첫 번째 라운드부터 공개됩니다. 따라서 각 라운드마다 어떤 특성이 가장 중요한지 파악하고, 이 정보를 전략적으로 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 수상을 노리는 패션쇼에서 필요한 특성과 관련된 디자인 카드를 모으는 것입니다.

4. 판매 단계

이번 달에 열린 패션쇼의 시상을 완료하였다면, 이제 발표한 컬렉션을 판매할 시간입니다. 이 단계는 다음의 세 과정을 걸쳐 진행됩니다.

1. 품격 효과

각자가 얻은 품격 토큰으로 추가 현금을 얻습니다.

현재 컬렉션에 포함된 카드 수와 자신이 모은 품격 토큰의 수를 곱한 만큼 현금을 받습니다.

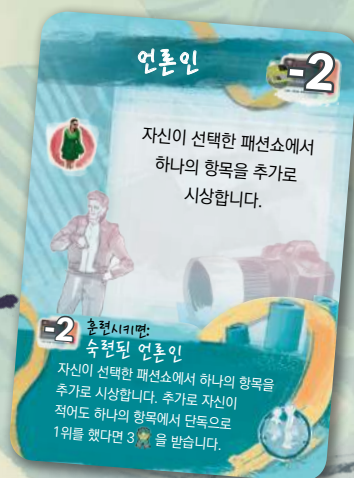
예를 들어, 누군가 캐주얼 카드 2장으로 구성된 컬렉션을 발표하고, 품격 토큰 4개를 얻었다면, 카드 수와 토큰 수를 곱하여 **8**을 받습니다.

2. 컬렉션 판매

추가로 자신의 컬렉션을 구성하는 모든 디자인 카드에 표시된 만큼의 현금을 받습니다. 그리고 디자인 카드와 컬렉션을 구성하는 디자인을 완성하기 위해 사용한 재료들을 함께 버립니다.

3. 토큰 버리기

자신의 개인 보드에 있는 모든 품질, 유행, 홍보 토큰을 버립니다.



두 번째 전시 라운드의 예시



1. 품격 교환 단계

이전 전시 라운드 동안 얻은 **1** 모든 토큰을 버리고 승점을 얻습니다. **매트(파랑)**는 **5**개를 버리고 10점을 얻습니다. **애나(분홍)**는 **6**개를 버리고 12점을 얻고, **그렉(주황)**은 **3**개를 버리고 6점을 얻습니다. (3인 게임이므로 **1**개당 2점을 얻습니다. 인원수에 따른 승점은 14페이지에 나와있습니다.)
각자 얻은 점수만큼 승점 트랙에서 자신의 승점 마커를 전진시킵니다.

2. 쇼 단계

각자 패션쇼에서 전시할 디자인 카드들을 선택합니다. 카드 선택은 턴 순서대로 진행됩니다.

애나(분홍)는 같은 스타일인 **3** 카드 2장을 선택했습니다. 필요한 재료도 모두 모았습니다. 디자인 카드 중 한 장은, 자신의 회사가 **2** 특화된 의류 유형과 **4** 같으므로 **T** 1개를 받습니다.

매트(파랑)는 디자인 카드 3장을 가지고 있지만, 모두 다른 스타일입니다. **3** 디자인 카드 1장을 자신의 컬렉션으로 결정했습니다. 그리고 **3** 거대 디자이너 사무소 카드를 사용하여, 다른 카드에 있는 **3**를 **4**로 변경했습니다. **3** 토큰을 **3** 디자인 카드 위에 놓고, 그 디자인을 컬렉션에 포함시켰습니다. 추가로 **4** 디자인 카드 중 하나에서 **Q**를 얻고, **5** 자신의 모델 카드에서 **R** 1개를 얻습니다.

그렉(주황)은 같은 스타일의 디자인 카드 2장을 갖고 있지만, 디자인을 완료하기 위해 필요한 모든 재료를 갖고 있지 않습니다. 그래서 **6** 하나의 디자인 카드만 선택합니다.

3. 시상 단계

두 개의 쇼에서 같은 컬렉션을 전시합니다. 두 번째 전시 라운드가기 때문에, 각 패션 쇼 타일에서 위에 3가지 항목들만 시상할 것입니다.

- 7** **애나(분홍)**와 **매트(파랑)**는 디자인 카드 수 항목의 1등을 두고 동점이므로, 각각 2등에 해당하는 **3**을 받습니다. **그렉(주황)**은 3등이므로 이 항목에서 **3**을 받지 못 합니다.
- 8** **그렉(주황)**은 가장 많은 **T** 토큰을 갖고 있으므로, 런던에서 **3**개와 모스크바에서 **4**개를 받습니다. **매트(파랑)**는 2등이므로 런던에서 **1**개와 모스크바에서 **2**개를 받습니다.
- 9** **매트(파랑)**는 가장 많은 **Q** 토큰을 갖고 있으므로, 런던에서 **2**개를 받고 모스크바에서 **3**개를 받습니다. 2등을 두고 경쟁하는 **애나(분홍)**와 **그렉(주황)**은 같은 수의 **Q** 토큰을 갖고 있기 때문에 모두 **3**을 받지 못 합니다.
- 10** **매트(파랑)**가 가장 많은 **R** 토큰을 갖고 있으므로 모스크바에서 **2**개를 받지만, 런던에서는 **R** 특성이 시상되지 않으므로 어떤 **3**도 받지 못 합니다. **애나(분홍)**와 **그렉(주황)** **R**이 없기 때문에 이 항목에서 어떤 **3**도 받지 못 합니다.

품격 토큰 받기

런던

* 공동 1등이므로 2등 보상을 받습니다.

7	X? (3 4개, 3 2개) 3 은 3 2개*
8	T (3 3개, 3 1개) 3 은 3 3개, 3 은 3 1개
9	Q (3 2개, 3 1개) 3 은 3 2개, 3 은 3 0개**

모스크바

** 공동 2등이므로 아무 보상도 받지 못합니다.

8	T (3 4개, 3 2개) 3 은 3 4개, 3 은 3 2개
9	Q (3 3개, 3 1개) 3 은 3 3개, 3 은 3 0개
10	R (3 2개, 3 1개) 3 은 3 2개***

*** 단독 1등입니다.

4. 판매 단계

- 1) 품격 효과
애나(분홍)는 **4**을 얻습니다. (**3** 2개와 자신의 컬렉션 카드 2장을 곁한 값)
그렉(주황)은 **7**을 얻습니다. (**3** 7개와 자신의 컬렉션 카드 1장을 곁한 값)
매트(파랑)는 **24**을 얻습니다. (**3** 12개와 자신의 컬렉션 카드 2장을 곁한 값)

- 2) 컬렉션 판매
애나(분홍)는 자신의 컬렉션에 있는 디자인 카드들을 팔아 **41**을 얻습니다.
매트(파랑)는 자신의 컬렉션에 있는 디자인 카드들을 팔아 **45**을 얻습니다.
그렉(주황)은 자신의 컬렉션에 있는 디자인 카드들을 팔아 **17**을 얻습니다.
자신의 컬렉션을 구성하는 모든 디자인 카드들과 그 카드들을 준비하는데 사용한 모든 재료들을 버립니다.

- 3) 토큰들 버리기
모두가 모든 **Q**, **T**, **R** 토큰들을 버립니다. **3** 토큰만을 간직합니다.

5. 유지비 단계

업무 라운드의 유지비 단계와 같이, 회사를 운영하기 위한 유지비용을 지불해야 합니다. 비용을 지불하기 전에 자신의 카드 능력을 사용할 수 있습니다.

지불이 끝난 뒤에, 각자 채권과 대출받았던 금액을 갚아야 합니다.

참고: 대출 금액과 갚는 금액은 다릅니다. 예를 들어, **20**을 대출받았으면 **28**을 갚아야 합니다.

만약 비용을 지불할 수 없다면, 부족한 비용을 갚기 위해 다시 새로운 대출을 받아야만 합니다. 이렇게 대출을 받을 때는 보통의 경우와 달리 **20**이 아닌 **18**을 받습니다. 방금 지불한 유지비용에 새로운 대출의 이자가 반영되었기 때문입니다. 전시 라운드 동안 받게 된 대출은 다음 전시 라운드의 후반에 갚아야 합니다. 기존에 있었던 빚을 갚은 후, 자신의 유지비 트랙을 조정합니다.

전시 라운드의 유지비 단계가 종료되면, 이전 분기에 얻었던 모든 계약 카드들을 뒤집고, 이전 전시 라운드에 뒤집었던 계약 카드들은 버려야 합니다.

전시 라운드 동안 유지비 해결의 예시

전시 라운드의 유지비 단계는 업무 라운드의 유지비 단계와 비슷하지만, 전시 라운드의 유지비 단계에서는 모든 대출과 채권을 갚아야 합니다.

매트(파랑)는 자신이 고용한 숙련된 회계사 카드를 사용하여 **7**을 얻고 회사의 유지비로 **11**을 지불합니다. 그 다음에는 빌렸던 대출을 갚기 위해 **28**을 되갚고, 대출 카드를 버리면서 유지비 트랙의 유지비용을 11에서 9로 조정합니다.



마지막 분기 (라운드 X - XII)

세 번째 전시 라운드(IX)가 끝나면, 마지막 분기로 접어들습니다. 마지막 분기 동안 자신의 수입을 극대화하고 가능한 많은 현금을 얻기 위해 노력합니다.

게임 준비 동안 치워 두었던 모든 최종 카드들(뒷면에 마지막 분기가 표시된 모든 카드) 지정된 **2**번, **3**번, **4**번 장소에 놓습니다.

최종 계약 카드들은 내용이 보이게 앞면이 위로 오도록 놓습니다. 이제 다음 업무 라운드를 이어 나갑니다.

다음 전시 라운드가 마지막 전시 라운드이기 때문에, 최종 직원 카드 및 최종 건물 카드들은 훈련시키거나 향상시킬 수 없으며, 최종 계약 카드들은 약해지지 않습니다. 마지막 전시 라운드가 끝나면, 최종 점수를 계산합니다.

투명한 게임 진행과 정보 공개하기

프레타 포르테는 게임이 진행되는 동안에는 숨겨진 정보가 없습니다. 게임 중 언제든지 상대방이 얼마나 많은 현금을 갖고 있는지, 혹은 컬렉션으로 얼마나 많은 유행 토큰을 얻을 수 있는지 물어볼 수 있습니다.

여러분은 다른 사람들에게 게임의 현재 단계에서 계산할 수 있는, 가능한 한 높은 결과를 알려주어야 합니다. 이 결과에는 디자인 카드 보상, 카드 능력 및 각자의 의류 유형 토큰과 일치하는 디자인 카드로 받을 수 있는 토큰들이 포함됩니다. 물론 예외는 있습니다. 9번 장소를(막바지 준비) 진행할지의 여부나 혹은 자신의 행동 마커가 이미 놓인 곳을 다시 선택할지는 다른 사람들에게 알릴 필요가 없습니다. 하지만 이런 예외를 제외하고, 현재 상황에서 개인 보드와 그 주변을 포함한 모든 정보들을 공개해야 합니다.

게임을 더 재미있게 즐길 수 있도록 다음과 같은 방법을 추천 드립니다. 패션쇼에 사용하는 디자인 카드 위에 토큰을 올려 놓으면, 모두가 쉽게 확인할 수 있습니다. 예를 들어, 자신의 의류 유형과 일치하거나, 품질 보상이 있는 디자인 카드에 유행 토큰과 품질 토큰을 놓는 것입니다. 쇼 단계 동안, 이 디자인들을 컬렉션에 추가하기로 했다면, 카드에 올려 두었던 토큰들을 자신의 개인 보드로 옮기세요. 카드들 위에 있던 여러 토큰들을 처리하는 동안, 각자 어떤 특성을 두고 경쟁을 할지 말지, 혹은 다른 특성에 집중해야 할지를 결정하는데 도움이 될 수 있습니다.

최종 점수

최종 점수

마지막 라운드(XII)가 종료되면, 자신의 현금과 승점을 계산하기 전에 최종 품격 교환 단계를 한 번 더 수행합니다. 다시 말하면 마지막 라운드 동안 얻은 품격 토큰들은 일반적인 비율대로 승점으로 교환합니다.

이 시점에서 누군가 갚지 못한 대출이 있고, 갚을 여력이 없다면 회사는 파산하며, 그 사람은 최종 점수 계산에 참여할 수 없습니다.

마지막으로, 각자 자신의 모든 현금과 승점을 더하여 최종 점수를 집계합니다. 여기서 가장 높은 값을 지닌 사람이 게임에서 승리합니다!

동점이 발생할 경우, 승점 트랙에서 더 많은 승점을 가진 사람이 승리합니다.
그 회사가 가장 품격 있는 회사입니다!

게임 디자인: Ignacy Trzewiczek

아트워크: Kwanchai Moriya, Mateusz Kopacz, Maciej Janik

그래픽 디자인: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

프로덕션 매니저: Grzegorz Polewka

프로젝트 매니저: Rafał Szyma

규칙: Matt Dembek, Vincent Salzillo, Grzegorz Polewka, Yves Tourigny

Kirdy, Joanna, Ben, Tony, Luke - 규칙서를 만드는 것을 도와줘서 고맙습니다.

한국어 번역: 김용빈 감수: 송동혁

All rights reserved. PORTAL GAMES의 허가 없이 게임 규칙서, 게임 구성품들 혹은 삽화들을 무단으로 인쇄하거나 출판하는 행위는 금지됩니다.



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.



© 2019 DiceTree Games with Brain Star

숙련자를 위한 변형 규칙

변형 규칙에서는 각자의 성과에 의해 턴 순서가 결정됩니다.

게임 준비에서 턴 순서 보드를 게임 보드 옆에 놓습니다. 그리고 각자의 색깔에 해당하는 턴 순서 마커를 받습니다.

첫 라운드의 시작하기 전에 턴 순서를 결정됩니다. 기본 게임과의 차이점은 시작 플레이어 마커를 사용하지 않고, 각자의 턴 순서 마커를 턴 순서 보드에 놓는다는 점입니다. (예를 들면 처음으로 게임을 하는 사람이 “1” 칸에 놓고, 두 번째로 하는 사람이 “2” 칸에 놓는 식입니다.) 임의의 방법으로 턴 순서를 결정합니다.

II 라운드에서, 턴 순서는 뒤집어지는데, 시작 플레이어가 끝으로 가고, 두 번째 플레이어가 끝에서 두 번째로 가며 같은 방식으로 순서가 바뀝니다. 그에 따라 턴 순서 마커를 갱신합니다. 전시 라운드 III, VI, IX, XII 에서는 턴 순서가 변경되지 않습니다. (일반 게임의 진행 방법과 동일합니다.)

라운드 IV, VII, X에서(시상 이후 첫 업무 라운드), 각자 얻은 성과에 따라 순서가 결정됩니다. 승점과 현금을 합쳐 가장 낮은 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 다른 사람들도 각자의 점수에 따라 순서를 정합니다. 그러므로 가장 높은 점수를 가진 사람이 이 라운드에 가장 마지막으로 행동을 하게 됩니다. 각자의 턴 순서 마커를 순서에 맞게 갱신합니다.

V, VIII, XI 라운드에(시상 이후 두 번째 업무 라운드) 순서는 다시 한 번 뒤집어지며, 시작 플레이어가 마지막이 되고, 두 번째가 끝에서 두 번째가 되는 식으로 변경됩니다. 순서 트랙을 이에 따라 갱신합니다.

참고: 전시 라운드들 동안에는 순서가 바뀌지 않으므로 이 단계를 무시합니다.

숙련자를 위한 변형규칙에서 턴 순서를 결정하는 예시

VII 라운드를 시작합니다. 각자 자신의 승점과 현금을 더합니다. **애나(분홍)**는 총 35를 갖고 있습니다. 가장 적은 점수이므로 시작 플레이어가 되었습니다.

그렉(주황)은 총 48을 갖고 있습니다. 두 번째가 되었습니다.

매트(파랑)는 총 70을 갖고 있습니다. 세 번째가 되었습니다.

1 각자의 순서 마커들을 턴 순서 보드 위의 적합한 칸에 배치합니다.

2 VIII 라운드의 시작에 순서가 뒤집어집니다. **애나(분홍)**가 세 번째가 되고, **그렉(주황)**은 두 번째, **매트(파랑)**는 시작 플레이어가 될 것입니다.

IX 라운드는 전시 라운드이기 때문에 순서가 바뀌지 않습니다.

1



2

