



Eine Erweiterung von Louis & Stefan Malz

# Rokoko Schmuckkästchen

Dieses Schmuckkästchen ist nur zusammen mit dem Grundspiel Rokoko spielbar und macht das Spiel noch abwechslungsreicher:

- Mit dem Juwelier kommen Colliers und Ringe ins Spiel, die ihr zusammen mit euren geschneiderten Kleidern verleihen könnt.
- Die spezialisierten Lehrlinge stellen frecherweise Bedingungen, bevor sie sich einstellen lassen, bringen dann aber ordentlich Ansehenspunkte.
- Außerdem können eure Arbeiter nun Gesellen- und Meisterprüfungen ablegen und somit ganz neue Fähigkeiten erlangen.

## Spielmaterial

1 Juwelierplan



24 Schmuckplättchen

7x



7x



6x



4x



5 Prüfungskarten (je 1 pro Spielerfarbe)



Vorderseite:  
Gesellenprüfung

Rückseite:  
Meisterprüfung

28 Arbeiterkarten

(erkennbar an der bräunlichen Stufenunterlegung oben rechts)



10 spezialisierte Lehrlinge  
(Stufe 0)



9 neue Gesellen  
(Stufe 2)



9 neue Meister  
(Stufe 5)



## Spielvorbereitung

Folgt den Anweisungen auf Seite 2 der Spielanleitung des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Nachdem ihr in Schritt 1 den Spielplan ausgelegt habt, legt den **Juwelierplan** unten rechts daneben. Dann mischt die **24 Schmuckplättchen** und bildet mehrere verdeckte Stapel, die ihr unterhalb des Juwelierplans bereitlegt.
- In Schritt 3, müsst ihr, wenn ihr den allgemeinen Arbeiterstapel vorbereitet, bei den Karten der Stufe 5 und Stufe 2 Folgendes beachten:



**5** Bevor ihr die Karten der Stufe 5 mischt und verdeckt auf den Arbeiterstapel legt, tut Folgendes:  
Sucht aus den normalen Arbeiterkarten der Stufe 5 die **zwei Meister** heraus und fügt sie den **9 neuen Meistern** hinzu. Mischt diese insgesamt 11 Meisterkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel oberhalb des *Meisterprüfungsfeldes* des Juwelierplans ab.

Dann zieht von diesem Stapel zwei Karten und mischt sie **verdeckt** mit dem normalen Lehrling und dem normalen Gesellen der Stufe 5 zusammen. Diese 4 Karten sind es nun, die ihr als Karten der Stufe 5 auf den allgemeinen Arbeiterstapel legt.

**2** Bevor ihr die Karten der Stufe 2 mischt und verdeckt auf den Arbeiterstapel legt, tut Folgendes:  
Sucht aus den normalen Arbeiterkarten der Stufe 2 die **zwei Gesellen** heraus und fügt sie den **9 neuen Gesellen** hinzu. Mischt diese insgesamt 11 Gesellenkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel oberhalb des *Gesellenprüfungsfeldes* des Juwelierplans ab.

Dann zieht von diesem Stapel zwei Karten und mischt sie **verdeckt** mit dem normalen Lehrling und dem normalen Meister der Stufe 2 zusammen. Diese 4 Karten sind es nun, die ihr als Karten der Stufe 2 auf den allgemeinen Arbeiterstapel legt.



Nachdem ihr alle weiteren Vorbereitungen des Grundspiels abgeschlossen habt, führt noch folgende Schritte aus:

- Mischt die **10 spezialisierten Lehrlinge** und teilt an jeden Spieler verdeckt **1 Lehrling** aus. Die überschüssigen spezialisierten Lehrlinge kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Jeder darf sich seinen spezialisierten Lehrling jederzeit ansehen, muss ihn aber verdeckt **neben** seine Spielerablage legen. Der spezialisierte Lehrling gehört vorerst **nicht** zu seinem Arbeiter-Gesamtbestand, sondern kann erst später unter bestimmten Bedingungen von ihm eingestellt werden.
- Schließlich erhält noch jeder Spieler die **Prüfungskarte** seiner Farbe, die er mit der Vorderseite „Gesellenprüfung“ nach oben vor sich ablegt.



# Spielablauf

Der Spielablauf des Grundspiels bleibt ganz normal bestehen. Die Elemente der Erweiterung erweitern aber manche Phasen und die Möglichkeiten mancher Aktionen. Im Folgenden werden die Veränderungen in der Reihenfolge aufgeführt, wie sie in der Spielanleitung des Grundspiels auftauchen.

## Phase 1: Rundenvorbereitung

Durch die Erweiterung wird die übliche Rundenvorbereitung durch den Schritt E ergänzt.

### E) Neue Schmuckplättchen

Füllt wie folgt die Fenster des Juwelierplans mit offenen Schmuckplättchen auf:

1. Sollte auf dem dunklen Fenster ganz rechts noch 1 Schmuckplättchen aus der vorhergehenden Runde liegen, entfernt es und legt es in die Schachtel zurück.
2. Sollten auf erleuchteten Fenstern noch Schmuckplättchen liegen, schiebt diese lückenlos bis ganz nach rechts durch, so dass auf der rechten Seite kein Fenster frei bleibt.
3. Füllt schließlich jedes noch leere Fenster mit je 1 zufälligen Schmuckplättchen von den Stapeln unterhalb des Juwelierplans auf. Sollten nicht mehr genügend Plättchen da sein, um alle Fenster zu füllen, lässt die Fenster leer, die am weitesten links liegen.



## Phase 3: Aktionen ausführen

Die Erweiterung kann Auswirkungen auf die Aktionen „Kleid schneiden“, „Arbeiter einstellen“ und „Ausstattung finanzieren“ haben. Außerdem werden durch sie zwei gänzlich neue Hauptaktionen eingeführt, die nun alternativ zu den üblichen Hauptaktionen gewählt werden können: Aktion 7: „Gesellenprüfung ablegen“ und Aktion 8: „Meisterprüfung ablegen“.



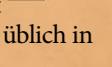
### 3. Kleid schneiden

(darf mit einem Meister oder Gesellen ausgeführt werden)

Das Schneiden eines Kleides selbst wird ganz normal ausgeführt. Falls du das Kleid verkaufst, ändert sich nichts. Falls du das Kleid aber verleiht, tritt folgende Möglichkeit in Kraft: **Bevor** du das Kleid wie üblich in einen Saal legst, darfst du noch **1 Schmuckplättchen** von einem Fenster des Juwelierplans erwerben und zusammen mit diesem Kleid verleihen. Dafür musst du jedoch alle der folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Du musst bereits einen Marker auf einem Ausstattungsfeld des Juweliers haben (A).  
(Siehe Aktion „Ausstattung finanzieren“.)
2. Zu einem Damenkleid darfst du nur ein Schmuckplättchen verleihen, das ein Collier zeigt (B).  
Zu einem Herrenrock darfst du nur ein Schmuckplättchen verleihen, das einen Ring zeigt (C).
3. Du musst an die Bank den Betrag zahlen, der über dem Fenster des Schmuckplättchens abgebildet ist (D).

Sind diese Bedingungen alle erfüllt, nimm das Schmuckplättchen und lege es offen vor dir ab.

Sollte die Farbe des Schmuckplättchens und die Hauptfarbe des geschneiderten Kleides sogar übereinstimmen (z.B.  = ), darfst du nun noch verdeckt 1 Rohstoffplättchen von einem Rohstoffstapel ziehen (E). (Wie immer musst du dich sofort entscheiden, ob du es als Stoffball behältst oder für Garn/Spitze abwirfst.) Danach legst du das geschneiderte Kleid wie üblich in einen Saal.



### 4. Arbeiter einstellen

(darf nur mit einem Meister ausgeführt werden)

Alternativ zum üblichen Einstellen eines Arbeiters von einem Einstellungsfeld darfst du mit dieser Aktion ein Mal im Spiel kostenlos den spezialisierten Lehrling einstellen, den du zu Spielbeginn zugelos bekommen hast. Allerdings nur, wenn du **in diesem Moment** die Einstellungsbedingung des Lehrlings erfüllst. Diese ist auf der linken, grau unterlegten Seite seines Bonusfeldes abgebildet (eine Übersicht ist auf Seite 4 zu finden). Den Lehrling nimmst du dann ganz normal auf die Hand. Immer wenn du ihn fortan spielst, erhältst du als seinen Bonus 3 Ansehenspunkte.

**Achtung:** Die Einstellungsbedingung muss **nur** beim Einstellen erfüllt sein und kann danach ignoriert werden.



### 6. Ausstattung finanzieren

(darf mit einem Meister, Gesellen oder Lehrling ausgeführt werden)

Es gibt nun eine weitere Sorte von Ausstattungsfeldern: Die Juwelier-Ausstattungsfelder.

**Wichtig:** Auch hier gilt die Einschränkung, dass kein Spieler mehr als 1 Juwelier-Ausstattungsfeld besetzen darf.

**Hinweis:** Erst wenn du ein Juwelier-Ausstattungsfeld besetzt hast, kannst du überhaupt Schmuckplättchen erhalten.





## 7. Gesellenprüfung ablegen

(darf nur mit einem Lehrling ausgeführt werden)

Um mit einem Lehrling eine Gesellenprüfung abzulegen, musst du die folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Deine Prüfungskarte muss mit der Vorderseite „Gesellenprüfung“ nach oben vor dir liegen.
2. Du musst alle 4 Prüfungsaufgaben erfüllt und mit Besitzmarkern abgedeckt haben (siehe rechts).
3. Du musst 5 Livre in die Bank zahlen.

Sind diese Bedingungen erfüllt, führe folgende Schritte aus:

1. Du erhältst 1 Ansehenspunkt.
2. Falls du möchtest, nutze den Bonus deines ausgespielten Lehrlings wie üblich.
3. Lege den Lehrling dann zurück in die Schachtel (er kommt also aus dem Spiel).
4. Nimm dann den gesamten Kartenstapel von oberhalb des Gesellenprüfungsfeldes und suche dir geheim eine Gesellenkarte daraus aus. Nimm diesen Gesellen auf die Hand und lege den Stapel dann wieder verdeckt oberhalb des Gesellenprüfungsfeldes ab.
5. Entferne deine Marker von den Prüfungsaufgaben und drehe die Prüfungskarte auf die Rückseite „Meisterprüfung“.



## Die Prüfungsaufgaben

Eine Prüfungsaufgabe erfüllst du ganz automatisch immer dann, wenn du in einem beliebigen Zug eine auf der Prüfungskarte geforderte Aktion ausführst.

Hast du eine Aufgabe erfüllt, musst du diese sofort mit einem deiner Besitzmarker abdecken:



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Rohstoffe erwerben“ mit einem Lehrling ausführst, dabei ein Plättchen mit gelbem und/oder grünem Stoff nimmst und es als Stoffballen behältst.



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Rohstoffe erwerben“ mit einem Lehrling ausführst, dabei ein Plättchen mit rotem und/oder blauem Stoff nimmst und es als Stoffballen behältst.



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Rohstoffe erwerben“ mit einem Lehrling ausführst, dabei ein Plättchen mit Garn und/oder Spitze nimmst und es für die entsprechenden Holzsteine abwirfst.



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Ausstattung finanzieren“ mit einem Lehrling ausführst.



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Kleid schneiden“ mit einem Gesellen ausführst und dabei ein Damenkleid fertigst.



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Kleid schneiden“ mit einem Gesellen ausführst und dabei einen Herrenrock fertigst.



Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du die Aktion „Kleid schneiden“ mit einem Meister ausführst.

- ➔ Du kannst mit derselben Aktion nie mehr als 1 Prüfungsaufgabe erfüllen. (Erwirbst du mit einem Lehrling z.B. ein Rohstoffplättchen mit gelbem und rotem Stoff, musst du dich für eine der infrage kommenden Prüfungsaufgaben entscheiden.)
- ➔ Es ist aber durchaus erlaubt, sowohl mit der Hauptaktion eines Arbeiters als auch mit seiner Bonusaktion jeweils eine Prüfungsaufgabe zu erfüllen (sofern die Bonusaktion exakt der geforderten Aktion entspricht, indem sie dasselbe Aktionsbanner aufweist).
- ➔ Für den Fall, dass eure Marker nicht reichen, könnt ihr zum Markieren erfüllter Prüfungsaufgaben auch anderes Spielmaterial nehmen (z.B. die Marker einer unbenutzten Spielerfarbe).



## 8. Meisterprüfung ablegen

(darf nur mit einem Gesellen ausgeführt werden)

Um mit einem Gesellen eine Meisterprüfung abzulegen, musst du die folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Deine Prüfungskarte muss mit der Rückseite „Meisterprüfung“ nach oben vor dir liegen.
2. Du musst alle 3 Prüfungsaufgaben erfüllt und mit Besitzmarkern abgedeckt haben (siehe rechts).
3. Du musst 5 Livre in die Bank zahlen.

Sind diese Bedingungen erfüllt, führe folgende Schritte aus:

1. Du erhältst 1 Ansehenspunkt.
2. Falls du möchtest, nutze den Bonus deines ausgespielten Gesellen wie üblich.
3. Lege den Gesellen dann zurück in die Schachtel (er kommt also aus dem Spiel).
4. Nimm dann den gesamten Kartenstapel von oberhalb des Meiseterprüfungsfeldes und suche dir geheim eine Meisterkarte daraus aus. Nimm diesen Meister auf die Hand und lege den Stapel dann wieder verdeckt oberhalb des Meisterprüfungsfeldes ab.
5. Entferne deine Marker von den Prüfungsaufgaben und drehe die Prüfungskarte auf die Vorderseite „Gesellenprüfung“.



Du darfst beide Prüfungen **im Wechsel** beliebig oft ablegen (die Prüfungsaufgaben müssen natürlich jedes Mal neu erfüllt sein).

## Phase 4: Einkommen kassieren

Zusätzlich zu den üblichen Einkommensquellen dieser Phase erhält jeder Spieler das Einkommen eventueller Schmuckplättchen: **Pro eigenem Schmuckplättchen** erhält er 1 Livre aus der Bank.



## Spielende

Alle Regeln des Spielendes und der Endwertung bleiben wie üblich bestehen. In der Endwertung erhält aber noch jeder Spieler die Ansehenspunkte eventueller Schmuckplättchen: **Pro eigenem Schmuckplättchen** erhält er 1 Ansehenspunkt.

## Übersicht der Einstellungsbedingungen



Du musst mindestens 3 Herrenröcke auf dem Spielplan haben.

Du musst mindestens 3 Damenkleider auf dem Spielplan haben.

Du musst mindestens 3 Meister-Gastfelder auf dem Spielplan belegt haben.

Du musst mindestens 30 Livre besitzen.

Du musst mindestens 3 Schmuckplättchen vor dir liegen haben.

Du musst mindestens 3 **verschiedenartige** Ausstattungsfelder besetzt haben (z.B. 1 × Musiker, 1 × Feuerwerk, 1 × Juwelier).

Du musst mindestens 4 verdeckte Rohstoffplättchen sowie je 2 Holzsteine „Spitze“ und „Garn“ vor dir liegen haben.

Du musst mindestens 5 Ansehenspunkte als Marker vor dir liegen haben. (Decke sie als Beweis auf und verdecke sie dann wieder.)

Du musst bereits mindestens 1-mal die Aktion „Meisterprüfung“ ausgeführt haben.

Du musst in allen 5 Sälen vertreten sein (mit Besitzmarker auf Kleid und/oder Musiker).



## Übersicht der neuen Gesellenboni

Wähle einen Arbeiter aus deinem verdeckten Arbeitervorrat und lege ihn offen auf deinen Ablagestapel. Dann führe sofort den Bonus des gewählten Arbeiters aus.

Kopiere den **Bonus** eines Arbeiters, der als oberste offene Karte auf dem Ablagestapel eines deiner Mitspieler liegt (so als hättest du dessen Arbeiter selbst gespielt).

Nimm dir für jeden Saal, in dem du vertreten bist (mit Besitzmarker auf Kleid und/oder Musiker), 1 Livre aus der Bank (maximal 5).

Nimm dir aus der Bank einen Geldbetrag, der von der Anzahl der Karten in deinem Arbeiter-Gesamtbestand abhängt:

4 = 6	4 Karten = 6 Livre, 5 Karten = 5 Livre, 6 Karten = 4 Livre, 7+ = 2
5 = 5	
6 = 4	
7+ = 2	

Für jeweils 2 Ausstattungsfelder, die du besetzt hast, erhältst du 3 Livre aus der Bank.

Führe 1 Aktion „Kleid schneiden“ zusätzlich aus (unabhängig davon, welche Hauptaktion du ausgeführt hast). Du **musst** dieses Kleid verkaufen und erhältst neben dem Geldbetrag auch 1 Ansehenspunkt. Du darfst kein Kleid schneiden, das einen goldenen Fingerhut zeigt.

Wähle 1 Saal. Für jeweils 2 deiner Kleider in diesem Saal erhältst du 1 Ansehenspunkt.

Für jeweils 2 Ringe, die du vor dir liegen hast, erhältst du 3 Livre aus der Bank.

Für jeweils 3 Schmuckplättchen, die du vor dir liegen hast, erhältst du 1 Ansehenspunkt.

## Übersicht der neuen Meisterboni



Wähle 1 Saal. Für jedes deiner Kleider in diesem Saal erhältst du 2 Livre aus der Bank.

Für jedes Paar, bestehend aus 1 gelben und 1 roten Damenkleid, das du auf dem Spielplan untergebracht hast, erhältst du 1 Ansehenspunkt.

Für jeweils 2 deiner Kleider, die du auf Meister-Gastfeldern untergebracht hast, erhältst du 3 Livre aus der Bank.

Für jeweils 2 Schmuckplättchen, die du vor dir liegen hast, erhältst du 3 Livre aus der Bank.

Hast du keinen blauen Herrenrock auf dem Spielplan, erhältst du 5 Livre aus der Bank. Hast du kein rotes Damenkleid auf dem Spielplan, erhältst du 4 Livre aus der Bank. Hast du weder einen blauen Herrenrock noch ein rotes Damenkleid auf dem Spielplan, erhältst du 9 Livre aus der Bank.

**Bonus bei der Endwertung:** Für jedes komplette Set bestehend aus 1 grünen Ring, 1 blauem Ring, 1 gelben Collier und 1 roten Collier, die du vor dir liegen hast, erhältst du 6 Ansehenspunkte.

**Bonus bei der Endwertung:** Für jeweils 2 Colliers, die du vor dir liegen hast, erhältst du 3 Ansehenspunkte.

**Bonus bei der Endwertung:** Für jedes Ausstattungsfeld, das du besetzt hast, erhältst du 1 Ansehenspunkt.

**Bonus bei der Endwertung:** Für je 2 Lehrlinge in deinem Arbeiter-Gesamtbestand erhältst du 3 Ansehenspunkte.

## Impressum



**Autoren:** Louis und Stefan Malz | **Illustration:** Michael Menzel | **Spielanleitung und Layout:** Viktor Kobilke  
**Copyright:** © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg  
 Alle Rechte vorbehalten. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)  
**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Wir danken allen Testspielern, insbesondere Anke Binnewies, Silke Hahn und Timo Weil. Ein ganz besonderer Dank geht an Oliver Westphal für die Prüfungsidee sowie an Anja Malz und Matthias Cramer.