

Ladies & Gentlemen

Spielregeln

„Frauen sind verschwenderisch“ heißt es, wenn eine Frau sich eine Halskette kauft. Kauft dagegen ein Mann eine Fabrik, heißt es, er befriedige eine Leidenschaft. Das sollte man niemals verwechseln!“

Anne de Bajolais.

„Frauen haben viele Fehler: Sie sind verschwenderisch, launisch, frivol. Doch einer ist noch schlimmer als alle anderen: Sie sind schön!“

Sir Michaël DeMigthon.



Spielprinzip und Einführung

Die Spieler spielen in 2er-Teams: Ein Spieler übernimmt jeweils die Rolle der Lady, der andere die Rolle des Gentleman, ihres Gatten.

Es gewinnt das Team, dessen Lady bei Spielende am elegantesten auftritt. Hierfür verdient der Gentleman durch Verkäufe an der Börse und die Erfüllung von Kontrakten Geld, während sich die Lady die schönste Garderobe aus den modischsten Artikeln verschiedener Geschäfte zusammenstellt.

Ladies & Gentlemen ist vor allem ein atmosphärisches Spiel. Je ausgeprägter die Spieler ihre Charaktere verkörpern, desto größer der Spielspaß. Entsprechend ihrer Rollen sollten die Spieler sich in kokette, modebesessene Ladies, oder reiche, arrogante und präntiöse Gentlemen verwandeln – zusammen eine explosive Mischung!

Bei ungerader Spieleranzahl kommt zusätzlich die Kurtisane ins Spiel – mehr dazu im Abschnitt „Varianten“.



SPIELREGELN



Spielmaterial

Tafeln für die Einkaufsstraße (x5) und Standfüße (x5)



Geschäfte (Vorderseite)

Börse (Rückseite)



Die Einkaufsstraße besteht aus mehreren Tafeln, an denen Standfüße befestigt werden. Die Tafeln zeigen an, wo verschiedene Karten platziert werden.

Die Vorderseite der Einkaufsstraße zeigt die Geschäfte für die Ladies. Die Rückseite wird als „Börse“ bezeichnet und betrifft die Gentlemen.



Spielmaterial der Ladies



Marker:



Farbmarker (x5): Jedes Team hat einen farbigen Marker – blau, orange, grün, rot, oder rosa.



Ladenschilder (x25): Hiermit zeigen die Ladies an, in welchem Geschäft sie einkaufen. Es gibt 5 Marker pro Geschäft: L&K, Queen's Shop, Emporium, Spencer und Victorian.



Karten der Ladies: Garderoben-Karten (x75)



„Ich nehme dieses rosafarbene Samtkleid, diese kleine Halskette mit den Rubinen, den großen Hut mit den Federn, oh, und die Seidenhandschuhe ... Das war's – heute habe ich mich aber wirklich zurückgehalten.“

- ★ Mit diesen stellen die Ladies ihre Garderobe zusammen mit dem Ziel, beim Ball die eleganteste von allen zu sein.
- ★ Sie werden in den verschiedenen Geschäften erworben.
- ★ Auf jeder Karte sieht man den Artikel selbst **1**, ihren Preis **2**, ihren Wert in Sternen (Eleganz-Punkten) **3**, die Art der Karte **4** und auf einigen das Zeichen eines Designers (Jean-Paul Gantiez, Lolo Labanne und Mélanie Canel) **5**. Eine Garderoben-Karte ohne Designer-Zeichen ist neutral. Eine Karte kann auch zwei Designern zugeordnet sein.



Jean-Paul Gantiez (JpG), Lolo LaBanne (LL) und Mélanie Canel (MC)

- ★ Es gibt 3 Arten von Garderoben-Karten:



Kleidung (blau), dazu gehören Abendkleider, Mäntel, Hüte und Handschuhe.



Accessoires (grün), dazu gehören Handtaschen, Spiegel, Regenschirme, Fächer und Stiefel.



Schmuck (orange), dazu gehören Diademe, Halsketten, Broschen und Ohrringe.

Dienstmädchen-Karten (x20)



„Eleanor, geh und hol meine Germain-Lederhandtasche; Permelia, vergiss nicht, meinen Samtummhang zu reinigen; Abigail, könntest du bitte die Brosche abholen, die ich bestellt habe ... Ach! Dass man aber auch alles selbst erledigen muss!“

- ★ Jede Dienstmädchen-Karte hat eine eigene Vorgabe, welche die Ladies mit ihren Einkäufen erfüllen können.
- ★ Diese Karten müssen vor den anderen Spielern geheim gehalten werden.
- ★ Jede Dienstmädchen-Karte bringt zusätzliche Eleganz-Punkte am Ende des Spiels, wenn die Vorgabe **1** erfüllt wird.
- ★ Auf jeder Karte stehen zudem ihr Preis **2** und der Name des Dienstmädchens **3**. Alle Dienstmädchen-Karten kosten £ 200.

Atelier-Karten (x20)



„Nach Germain bin ich ganz verrückt – sie kreieren immer die allerneueste Mode! Wie bitte ...? Die Countess trägt Garon? Also, irgendwie waren die Sachen von Germain schon immer ein bisschen angestaubt, finden Sie nicht?“

- ★ Mit diesen Karten entscheiden die Ladies, was in ihrem Lieblingsgeschäft angeboten wird. Das können Garderoben- oder Dienstmädchen-Karten sein.
- ★ Auf jeder Karte steht die Karten-Art **1** (Kleidung, Accessories, Schmuck oder Dienstmädchen) und die Anzahl Karten **2**, die in einem Geschäft angeboten werden.

Beispiel: Diese Atelier-Karte bezieht sich auf Kleidung. Das Lieblingsgeschäft bietet daher 5 Kleidungs-Karten zum Verkauf an.

Spielmaterial der Gentlemen

★ Plättchen und Banknoten:

Warenplättchen (x55):



Diese können einzeln zu den auf der Marktwert-Karte angegebenen Preisen verkauft, oder zur Erfüllung von Kontrakten genutzt werden. Es gibt 6 Arten von Warenplättchen: Kohle, Baumwolle, Edelsteine, Weizen und Tee sowie Goldbarren als Joker.

Zahlenplättchen (x5):



Diese dienen zur Festlegung der Zugreihenfolge der einzelnen Teams.

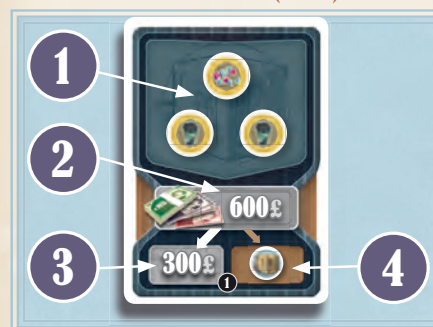
Banknoten (x 48):



Geld gibt es in 3 Notenwerten: **£100** (x28), **£500** (x8) und **£1000** (x12).

★ Die Karten der Gentlemen:

Kontrakt-Karten (x15):



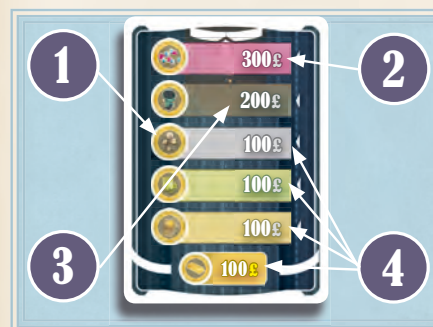
„Kein Kontrakt – kein Konfekt.“

Erfüllt ein Gentleman einen Kontrakt, erhält er Geld und gegebenenfalls einen Bonus.

Jede Karte zeigt Art und Anzahl der Warenplättchen, die zur Erfüllung notwendig sind **1**, den bei Erfüllung ausgezahlten Geldbetrag **2**, sowie

Prämie **3** und / oder Bonus **4** für denjenigen Gentleman, der den Kontrakt als erstes erfüllt.

Marktwert-Karten (x5)



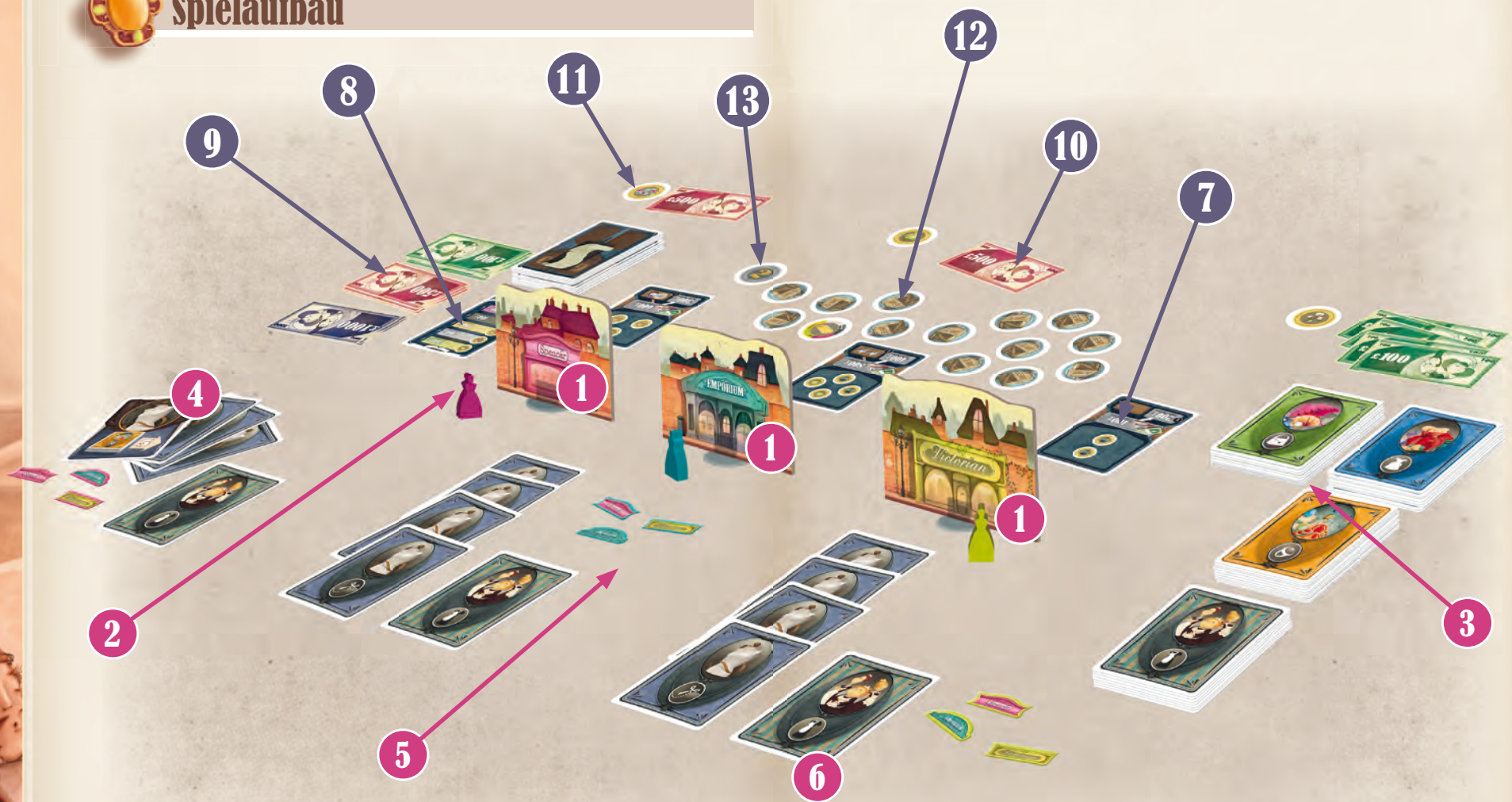
„Die Kurse ändern sich laufend! Nur ein bedeutender Mann vermag hier Voraussagen zu treffen. Nun schätzen Sie mal, was für ein Mann ich bin!“

Auf diesen wird der Wert für jede Art von Warenplättchen **1** angezeigt, wenn sie einzeln verkauft werden. Es gibt immer eine Ware im Wert von £ 300 **2**, eine im Wert von £ 200 **3** sowie 4 im Wert von £ 100 **4**.

SPIELREGELN



Spielaufbau



★ Teams zu je zwei Spielern bilden. Ein Spieler ist die Lady, der andere der Gentleman.

★ So viele Tafeln der Einkaufsstraße benutzen, wie es Teams gibt.

Beispiel: Bei 3 Teams werden die Tafeln 1-3 benutzt.

★ Die Tafeln mit Standfüßen versehen und nebeneinander aufstellen (1), so dass sie eine Art Stellwand bilden – die Einkaufsstraße.

★ Die Ladies nehmen alle auf der Geschäfte-Seite der Einkaufsstraße Platz. Die Gentlemen sitzen jeweils ihren Spielpartnern gegenüber auf der Börsen-Seite.

★ Jede Tafel der Einkaufsstraße ist einer Farbe zugeordnet: blau, orange, grün, rot oder rosa.



Aufbau der Ladies-Seite:

★ Vor jedes Geschäft den entsprechenden Farbmarker stellen. (2).

★ Die Garderoben- und Dienstmädchen-Karten als vier getrennte Zugstapel auslegen (3): Kleidung (blaue Rückseite), Accessoires (grüne Rückseite), Schmuck (orangefarbene Rückseite) sowie Dienstmädchen-Karten. Die Stapel in Ausrichtung der Geschäfte platzieren.

★ Von jeder Art so viele Atelier-Karten nehmen, wie Ladies am Spiel teilnehmen. Diese Karten mischen und 4 an jede Lady austeilen. (4). Die übrigen Atelier-Karten zurück in die Schachtel legen.

Beispiel: Bei 3 Teams werden je 3 zufällige Atelier-Karten genommen, die sich auf „Kleidung“, „Accessoires“, „Schmuck“ und „Dienstmädchen“ beziehen.



- ★ Jede Lady wählt einen Farbmarker. Dieser repräsentiert sowohl die Farbe ihres Teams, als auch ihres Lieblingsgeschäfts. Jede Lady nimmt sich die Ladenschilder mit den Rahmen in ihrer Farbe. **5.** Ladenschilder, deren Geschäfte nicht aufgebaut wurden, zurück in die Schachtel legen.

Beispiel: Aufgebaut wurden „Spencer“ (rosa), „Victorian“ (grün), und „Emporium“ (blau). Melanie wählt den grünen Farbmarker. Ihr Lieblingsgeschäft ist daher das „Victorian“. Sie erhält nun ihre Ladenschilder zu den aufgebauten Geschäften „Spencer“, „Emporium“ und „Victorian“.

- ★ Jede Lady erhält eine Dienstmädchen-Karte **6.** Sie sieht sich diese an, hält sie aber gegenüber den Mitspielern geheim, einschließlich ihrem Gentleman.

★ Aufbau der Gentlemen-Seite:

- ★ Aus den Kontrakt-Karten einen Zugstapel bilden und in Ausrichtung der Börse platzieren. Für jede Tafel der Einkaufsstraße (diesseitig Handelshäuser) eine Karte ziehen und offen davor auslegen. **7.**
- ★ Eine Marktwert-Karte ziehen und offen auslegen **8.**, so dass jeder sie sehen kann. Die anderen Marktwert-Karten zurück in die Schachtel legen.
- ★ Alle Banknoten sortiert auf die Börsen-Seite legen. **9.** Dies ist die Bank. Jeder Gentleman erhält £ 500 **10.** und ein zufälliges Warenplättchen **11.** mit einem aktuellen Wert (s. Marktwert-Karte) von £ 100 (außer Goldbarren). Das Warenplättchen legt er offen vor sich ab.
- ★ Warenplättchen verdeckt durchmischen und auf der Börsen-Seite 5 Warenplättchen pro Gentleman verdeckt auf dem Tisch ausbreiten **12.** So viele Zahlenplättchen verdeckt darunter mischen, wie Gentlemen mitspielen **13.** Dies ist das Lager. Die Plättchen im Lager müssen für alle Gentlemen gut erreichbar sein. Die restlichen Warenplättchen als verdeckten Nachschub in der Schachtel deponieren.

Beispiel: Bei 3 Gentlemen 15 Warenplättchen sowie die Zahlenplättchen 1, 2 und 3 verdeckt auf dem Tisch ausbreiten.

ANMERKUNG: DIE SPIELER DÜRFEN WÄHREND DES SPIELS FREI KOMMUNIZIEREN, ALLERDINGS KEINE KONKRETEN INFORMATIONEN ÜBER IHR GEHEIMES SPIELMATERIAL PREISGEBEN (GELD, DIENSTMÄDCHEN-KARTEN, ETC.) ANDEUTUNGEN UND ALLGEMEINE HINWEISE SIND ALLERDINGS ERLAUBT: „SEI VERNÜNFTIG, MEIN SCHATZ, DIE GESCHÄFTE LAUFEN MOMENTAN EHER BESCHIEDEN“, „LIEBLING, DARF ICH MICH HEUTE MAL SO RICHTIG SELBST BESCHENKEN?“



Spielverlauf

Eine Partie besteht aus 6 Runden, von denen jede einen Tag im Leben der Beteiligten darstellt. Am Ende der letzten Runde findet der Ball statt, auf dem die eleganteste Dame gekürt wird.



Ablauf eines Tages

Jeder Tag besteht aus drei Phasen: Den Vormittag verbringen die Gentlemen an der Börse, während die Ladies einen Schaufensterbummel machen; der Nachmittag ist die Zeit für Geschäfte; abends schließlich gibt es die Rechnungen. Die Ladies und Gentlemen spielen alle gleichzeitig und parallel, führen jedoch unterschiedliche Aktionen aus.



Vormittag

Vormittag: Die Ladies beim Schaufensterbummel

Beim Einkaufen und Zusammenstellen ihrer Garderobe muss jede Lady einige Regeln beachten, oder die Konsequenzen tragen:

- ★ Ohne Abendkleid kann sie nicht auf dem Ball erscheinen
- ★ Sie kann nicht zwei Artikel derselben Art tragen (2 Abendkleider, 3 Hüte, etc.)
- ★ Ihre Garderobe darf von maximal 2 der 3 Designer stammen (JpG, LL oder MC).

Jede Lady entscheidet zunächst, was ihr Lieblingsgeschäft zum Verkauf anbieten soll: Sie wählt eine ihrer Atelier-Karten und legt sie verdeckt vor ihrem Lieblingsgeschäft ab. Haben dies alle Ladies getan, werden die Atelier-Karten aufgedeckt.



Beispiel: Melanie entscheidet sich, die Atelier-Karte für 4 Schmuck-Karten vor ihrem Lieblingsgeschäft, dem „Victorian“, abzulegen.



SPIELREGELN

Nun zieht jede Lady so viele Garderoben- oder Dienstmädchen-Karten auf die Hand, wie die von ihr ausgespielte Atelier-Karte angibt.

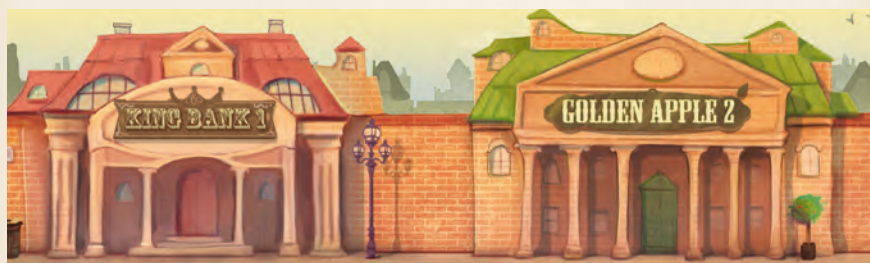
Von diesen Karten wählt sie eine aus, die sie offen ins „Schaufenster“ legen will. Die anderen Karten legt sie verdeckt vor ihr Lieblingsgeschäft, die „Schaufenster“-Karte offen obenauf. Die Atelier-Karte bleibt ebenfalls vor dem Geschäft liegen.



Beispiel: Melanie zieht 4 Schmuck-Karten und wählt ein Diadem mit 4 Sternen, das sie ins Schaufenster legt, darunter verdeckt die anderen 3 Karten.

Abschließend wählt jede Lady aus, in welchem Geschäft sie einkaufen möchte. Dazu wählt sie ihr entsprechendes Ladenschild aus und legt es verdeckt vor sich ab.

Haben sich alle Ladies entschieden, decken sie ihre Ladenschilder auf und fahren mit der 2. Phase fort: dem Nachmittag.



Vormittag: Die Gentlemen an der Börse

- ★ Auf ein Startsignal hin (gegeben von einem der Gentlemen) spielen alle Gentlemen gleichzeitig. Ziel ist es, 3 Warenplättchen aus dem verdeckten Lager zu erhalten.

Allerdings braucht jeder Gentleman auch ein Zahlenplättchen, am besten das mit der niedrigsten Zahl. Dies bestimmt die Zugreihenfolge aller Ladies und Gentlemen für die beiden nachfolgenden Phasen.

- ★ Folgende Aktion wird ausschließlich mit nur einer Hand ausgeführt: Um 3 Waren- und ein Zahlenplättchen zu erhalten, nimmt man jeweils ein Plättchen und sieht es sich an. Man kann dies entweder behalten, also offen vor sich ablegen, oder verdeckt zurück ins Lager legen.
- ★ Hat man sich entschieden, ein Plättchen zu behalten, kann man es nicht wieder zurücklegen.
- ★ Man kann in einer Phase maximal 3 neu gezogene Warenplättchen behalten. Legt ein Gentleman mehr neue Warenplättchen vor sich ab, muss er alle neu gezogenen Plättchen umdrehen und zufällig Plättchen abwerfen, bis nur noch 3 übrig sind.

- ★ Hat man ein Zahlenplättchen gezogen und behält es, hört man auf zu suchen und lässt die anderen Gentleman diese Phase zu Ende spielen.



Beispiel: Bernd hat 3 Warenplättchen gezogen: Weizen, Tee und einen Goldbarren. Er sucht ein Zahlenplättchen, mit dem sein Team in den nächsten Runden wenigstens nicht als letztes am Zug ist. Er schnappt sich das Zahlenplättchen „1“. Damit ist sein Team in den nächsten Phasen als erstes am Zug.

Anmerkung: Man kann auch ein Zahlenplättchen behalten, wenn man noch keine 3 Warenplättchen gezogen hat. Man darf dann allerdings keine weiteren Warenplättchen mehr ziehen.

Haben alle Gentlemen ein Zahlenplättchen, gehen sie über in Phase 2: Nachmittag.

★ Nachmittag

Nachmittag: Die Ladies kaufen ein



Jede Lady nimmt alle Garderoben- oder Dienstmädchen-Karten auf, die vor dem Geschäft liegen, das sie mit ihrem Ladenschild gewählt hat.

Das Ziel der Ladies ist es nun, an Karten zu kommen, die sie möglichst elegant erscheinen lassen und zum Rest ihrer Garderobe passen:

- ★ Haben mehrere Ladies dasselbe Geschäft gewählt, hat die Lady Vorrang, deren Gentleman das Zahlenplättchen mit der niedrigeren Zahl hat. Sie nimmt die Karten und sucht sich einen Artikel aus, den sie kauft, indem sie die Karte verdeckt vor sich ablegt. Die anderen Karten gibt sie gemäß der Zugreihenfolge an die nächste Lady weiter, die im selben Geschäft einkauft. Haben sich alle beteiligten Ladies eine Karte ausgesucht, gehen die restlichen Karten wieder an die erste Lady, die sich eine zweite Karte aussuchen darf, und so weiter. Restliche Karten werden unter den entsprechenden Zugstapel geschoben.

- ★ Wurde ein Geschäft von nur einer Lady gewählt, so darf diese so viele Karten als gekauft vor sich ablegen, wie sie möchte, und legt die restlichen unter den entsprechenden Zugstapel.
- ★ Ein Geschäft, in dem keine der Ladies eingekauft hat, gewährt seiner Stammkundin (der Lady, deren Lieblingsgeschäft es ist), einen Preisnachlass. Mehr dazu unter „Preisnachlass“ in der folgenden Phase.

ACHTUNG: Im Gegensatz zu Garderoben-Karten darf eine Lady nur ein Dienstmädchen anstellen (= Karte aussuchen), egal, wie viele Ladies in dem Geschäft einkaufen.

ACHTUNG: Befinden sich die Zeichen von zwei Designern auf einer Garderoben-Karte, ist diese beiden zugeordnet. Die Lady kann sich nicht einen von beiden aussuchen.



Beispiel: Melanie und eine andere Lady kaufen im „Emporium“ ein. Melanies Gentleman hat das Zahlenplättchen „1“, also hat sie die erste Wahl. Nachdem sie sich für eine Karte entschieden und verdeckt vor sich abgelegt hat, gibt sie die übrigen Karten an die andere Lady weiter. Als Melanie die Karten nach der Wahl der anderen Lady zurückerhält, entscheidet sie sich gegen eine weitere Karte. Sie gibt die Karten erneut an die andere Lady zurück, die sich weitere Karten aussuchen kann.

Haben alle Ladies entschieden, was sie kaufen, gehen sie über zu Phase 3: Abend.

Nachmittag: Die Gentlemen machen Geschäfte

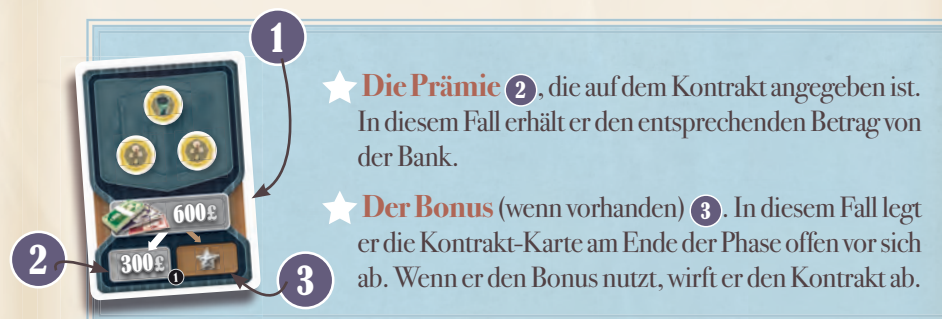
Das Ziel der Gentlemen ist es, mit Verkäufen oder dem Erfüllen von ausliegenden Kontrakten möglichst viel Geld zu verdienen.

In Zugreihenfolge (entsprechend der Zahlenplättchen, die am Vormittag gezogen wurden), können die Gentlemen folgende Aktionen ausführen:

- ★ Warenplättchen zum auf der Marktwert-Karte angezeigten Preis verkaufen. Für jedes verkaufte Warenplättchen erhält der Spieler den entsprechenden Geldbetrag von der Bank. Verkaufte Warenplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

- ★ Einen oder mehrere ausliegende Kontrakte erfüllen. Der Spieler legt alle auf dem Kontrakt abgebildeten Warenplättchen in die Schachtel zurück und erhält den angezeigten Erlös von der Bank ①.

- ★ Dem Gentleman, welcher einen Kontrakt in dieser Runde als erster erfüllt, stehen zwei Vorteile zur Auswahl:



★ **Die Prämie** ②, die auf dem Kontrakt angegeben ist. In diesem Fall erhält er den entsprechenden Betrag von der Bank.

★ **Der Bonus** (wenn vorhanden) ③. In diesem Fall legt er die Kontrakt-Karte am Ende der Phase offen vor sich ab. Wenn er den Bonus nutzt, wirft er den Kontrakt ab.

ACHTUNG: Beim Erfüllen eines Kontraktes kann ein Goldbarren für jede beliebige Ware eingesetzt werden.

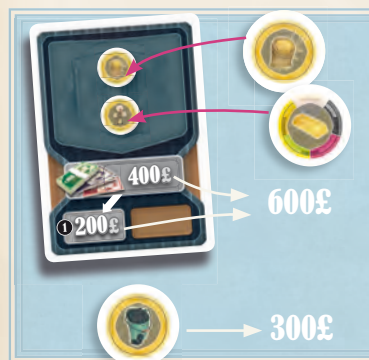
Anmerkungen:

- Ein Kontrakt kann in derselben Runde auch von mehreren Gentlemen erfüllt werden. Nur der erste bekommt allerdings Prämie oder Bonus.
- Ein Gentleman am Zug kann beliebig viele Kontrakte erfüllen und Waren verkaufen – solange er die nötigen Warenplättchen aufbringt.
- Ein Gentleman kann denselben Kontrakt nicht mehrfach erfüllen.
- Ein Gentleman darf in dieser Phase auch gar keine Aktion ausführen.
- Ungenutzte Warenplättchen werden in die nächste Runde übernommen.

Zur Erinnerung: Der genaue Geldbetrag, den ein Gentleman besitzt, muss geheim gehalten werden – sowohl vor den anderen Gentleman, als auch vor seiner Lady. Daher sollten die Banknoten vor den Spielern immer verdeckt liegen.

1 → **Bernd**

Beispiel: Bernd ist als erster am Zug.



Er erfüllt als erster den abgebildeten Kontrakt, indem er 1 Weizen und 1 Goldbarren (statt Baumwolle) in die Schachtel legt: er erhält £ 400 Erlös. Er ist der erste, der diesen Kontrakt erfüllt, und wählt die Prämie von £ 200.

Bernd verkauft außerdem 1 Kohle zum Preis von £ 300.

SPIELREGELN

Schließlich entscheidet er sich, 1 Tee für die nächste Runde zu behalten. Bernd hat an diesem Nachmittag insgesamt £ 900 verdient.

- ★ Haben alle Gentlemen Waren verkauft und Kontrakte erfüllt, gehen sie über zu Phase 3: Abend.



★ Abend

Der Abend der Ladies und Gentlemen: Die Rechnungen

Jede Lady überreicht ihre(n) gekauften Artikel ihrem Gentleman, der entscheidet, was er tatsächlich bezahlen will – und was er zurückgehen lässt. Bei jeder Garderoben- oder Dienstmädchen-Karte hat er folgende Optionen:

- ★ Die Karte unter den entsprechenden Zugstapel schieben, da der Artikel ihm zu teuer erscheint, die Lady es ihm nicht wert ist, oder weil er schlicht das Geld dafür nicht aufbringen kann.
- ★ Den Preis für die Karte zahlen. Die Lady legt die Karte offen vor sich ab.
- ★ £ 100 zahlen und die Karte verdeckt der Lady zurückgeben, da er momentan nicht die gesamte Summe aufbringen kann. In der nächsten Runde überreicht die Lady ihm diese Karte erneut. Der Gentleman kann sie dann wieder zurückgehen lassen, bezahlen oder erneut £100 zahlen ...

Preisnachlass: Hat in einem der Geschäfte keine der Ladies eingekauft, kann der Gentleman die im Schaufenster ausliegende Garderoben- oder Dienstmädchen-Karte zum halben Preis (aufgerundet) kaufen.

Zur Erinnerung: Ladies und Gentlemen dürfen untereinander nicht über ihr geheimes Spielmaterial wie Geld, Vorgaben auf Dienstmädchen-Karten, etc. kommunizieren. Nur Andeutungen darüber sind erlaubt.

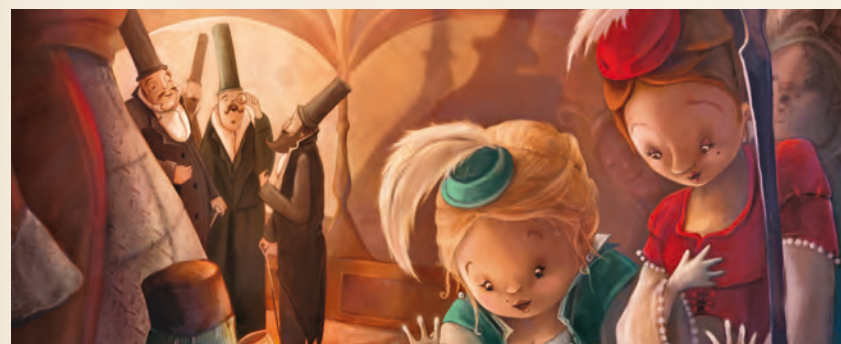


Beispiel: Bernd erhält Melanies Rechnungen – also die Garderoben-Karten, die sie in der vorherigen Phase (Nachmittag) ausgesucht hat.

Bernd



Bernd entscheidet sich, die erste Karte 1 zu bezahlen, und gibt sie offen seiner Lady zurück. Die zweite 2 würde perfekt zu ihrer Garderobe passen – leider hat Bernd aber nicht genug Geld, also zahlt er £ 100 und gibt die Karte verdeckt an Melanie zurück. Die dritte und letzte Karte 3 findet er zu teuer, und er schiebt sie unter ihren Zugstapel.



Ende einer Runde

- ★ Haben die Gentlemen die Einkäufe ihrer Ladies bezahlt (oder auch nicht), beginnt der nächste Tag.
- ★ Allerdings gibt es vorher noch ein paar Dinge zu regeln:

Für die Ladies:

- ★ Die Ladenschilder gehen zurück an die jeweiligen Ladies.
- ★ Atelier-Karten vor den Geschäften bleiben dort liegen – weitere werden daraufgelegt.
- ★ Jede Lady gibt ihre Atelier-Karten an die Lady zur Rechten weiter. Nach der dritten Runde hat jede Lady nur noch 1 Karte auf der Hand. Sie nimmt zunächst die drei Karten vor ihrem Lieblingsgeschäft auf, bevor sie alle 4 nach rechts weitergibt.

Für die Gentlemen:

- ★ Das Lager aus dem Nachschub (Schachtel) verdeckt auffüllen, so dass wieder 5 zufällige Warenplättchen pro Gentleman auf dem Tisch liegen. Die Zahlenplättchen verdeckt ins Lager zurück legen. Das gesamte Lager gründlich durchmischen.

Ist der Nachschub erschöpft, wird zum Auffüllen des Lagers auf die bereits im Spiel gewesenen Warenplättchen zurückgegriffen.

- ★ Erfüllte Kontrakte, die noch vor den Handelshäusern liegen, werden beiseitegelegt und durch neue vom Stapel ersetzt.

Ist dieser Stapel aufgebraucht, wird zum neuen Auslegen der Kontrakte auf die beiseitegelegten zurückgegriffen.

- ★ Zu jedem nicht erfüllten Kontrakt werden £ 100 gelegt. Der Gentleman, der diesen Kontrakt als erstes erfüllt, erhält zusätzlich zu Erlös und Prämie oder Bonus auch diesen Zusatzbetrag.

Anmerkung: Wird ein Kontrakt mehrere Runden lang nicht erfüllt, werden jedes Mal erneut £ 100 hinzugefügt. Es gibt keine Höchstgrenze dieses Zusatzbetrages.



Der Ball: Addieren der Punkte

Am Ende des sechsten Tages findet der Ball statt und beschließt das Spiel. Die eleganteste Lady gewinnt, und ihr Team wird zum gemeinsamen Sieger erklärt.

Zunächst wird geprüft, ob die Garderoben den üblichen Gepflogenheiten entsprechen:



- ★ Eine Lady benötigt zwingend ein Abendkleid. Hat sie keines, verliert sie ihr bestes Dienstmädchen (das, welches ihr die meisten Sterne einbrachte ★).
- ★ Eine Lady darf keinesfalls eine Garderobe mit mehreren gleichen Artikeln tragen: zwei Hüten, drei Broschen, oder dergleichen. Sie behält jeweils nur denjenigen Artikel, der ihr die meisten Punkte einbringt.
- ★ Eine Lady darf in ihrer Garderobe nur Artikel von höchstens zwei Designern kombinieren. Sonst muss sie alle Karten mit dem Zeichen eines der drei Designer (ihrer Wahl) beiseitelegen.

Nach dieser Prüfung werden alle Eleganz-Punkte (Sterne) ihrer Garderobe addiert.

Hinzu kommen nun noch gegebenenfalls Eleganz-Punkte durch Dienstmädchen-Karten (wenn deren Vorgaben erfüllt sind) und Boni von Kontrakt-Karten.

The diagram illustrates the calculation of Eleganz-Punkte for Melanie. It shows several wardrobe cards (Garderobe-Karten) and contract cards (Kontrakt-Karten). Cards 1, 2, and 3 are crossed out with red X's, indicating they are not counted. Card 4 is 'BESSIE'. A hand icon points to a stack of money. The calculation $12+3+1$ is shown next to a star icon, representing the total Eleganz-Punkte.

Beispiel: Hier sehen wir Melanies Garderobe bei Spielende. Zuerst wird geprüft, ob sie ein Abendkleid hat (was der Fall ist) ①, bevor Punkte addiert werden.

Außerdem darf sie nur Artikel von höchstens zwei Designern tragen. Da Melanie Artikel von allen dreien hat, entscheidet sie sich, diejenigen von „JpG“ auszusondern, die ihr weniger Eleganz-Punkte bringen würden ②.

Zuletzt wird geprüft, ob Melanie nicht irgendetwas doppelt trägt. Sie hat tatsächlich zwei Broschen, also legt sie die Brosche beiseite, die ihr weniger Eleganz-Punkte einbrächte. ③.

Nun werden alle Eleganz-Punkte der Garderoben-Karten addiert, mit denen Melanie beim Ball erscheint. Die Summe beträgt 12 Eleganz-Punkte.

Als nächstes kommen die Eleganz-Punkte ihrer Dienstmädchen-Karten hinzu. Melanie hat nur eine: Bessie. Dank dieser Karte erhält sie 3 weitere Eleganz-Punkte, da ihre Garderobe 4 Artikel mit dem Zeichen „LL“ beinhaltet ④.

Schließlich werden noch eventuelle Eleganz-Punkte von Kontrakt-Karten ihres Gentleman dazugezählt. Melanie erhält einen weiteren Eleganz-Punkt ⑤.

Melanie erreicht so **eine Gesamtsumme von 16 Eleganz-Punkten**.

Das Team, dessen Lady die meisten Eleganz-Punkte (★) erzielt und somit zur elegantesten des Balls gekürt wird, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit mehr Geld. Herrscht immer noch Gleichstand, sichert die Lady mit dem hübschesten Lächeln den Sieg ihres Teams.





Varianten



Variante bei ungerader Spieleranzahl: die Kurtisane

Im Falle einer ungeraden Spieleranzahl kommt die hinreißende Kurtisane ins Spiel.



Spielverlauf

Die Kurtisane versucht, mit Hilfe aller Gentlemen die eleganteste Dame zu werden. Ist sie erfolgreich, gewinnt mit ihr derjenige Gentleman, der sie am meisten umworben hat. Beachtet man sie allerdings gar nicht, kann sie einen Skandal auslösen, der den Ruf derjenigen ruiniert, die zuvor auf sie herabgeblickt haben ...



Spielvorbereitung:

- ★ Ein Spieler spielt nicht im Team, sondern übernimmt die Rolle der Kurtisane (eine Lady ohne Gentleman).
- ★ Bei 5 Spielern 3 Kontrakt-Karten auf der Börsen-Seite auslegen, bei 7 oder 9 Spielern 4 Kontrakt-Karten auslegen.
- ★ Bei 5 Spielern erhält jeder Gentleman bei Spielbeginn £ 1.500 anstatt £ 500; bei 7 Spielern erhält jeder £ 1.200, bei 9 Spielern £ 1.000.
- ★ Die Kurtisane sitzt mit den Ladies auf der Geschäfte-Seite, möglichst nicht direkt einem Gentleman gegenüber.
- ★ Sie erhält die Farbmarker der beteiligten Teams und legt sie vor sich ab.
- ★ Ansonsten verhält sich für die Kurtisane bei der Vorbereitung alles so, wie für jede andere Lady.



Änderungen während der verschiedenen Phasen:

Seite der Ladies: Nachmittag:

Kauft die Kurtisane im selben Geschäft wie eine Lady ein, wird sie stets an zweiter Stelle bedient, unabhängig von der Zugreihenfolge durch die Zahlenplättchen.

Abend:

- ★ Bevor die Ladies ihre Einkäufe ihren Gentlemen überreichen, teilt die Kurtisane ihre Einkäufe nach Belieben auf die Gentlemen auf.
- ★ Dann erhalten die Gentlemen die Einkäufe ihrer Ladies. Sie bezahlen Einkäufe ihrer Lady und / oder der Kurtisane, indem sie folgende Regel beachten:

„Man muss seiner Lady mindestens so viele Einkäufe gewähren, wie der Kurtisane.“

Beispiel: Bernd bezahlt eine Karte für Alexandra, die Kurtisane. Somit muss er nun auch mindestens eine Karte für Melanie bezahlen, seiner Lady.

- ★ Eine Karte von der Kurtisane kann ein Gentleman entweder bezahlen, oder an sie zurückgeben.
- ★ Die Kurtisane darf von allen Garderoben- und Dienstmädchen-Karten, die nach einer Runde unbezahlt geblieben sind, maximal drei in die nächste Runde mitnehmen. Alle anderen muss sie unter die entsprechenden Stapel schieben.
- ★ Die Karten, welche die Gentlemen für die Kurtisane gekauft haben, sammelt diese offen vor sich, und stellt jeweils den Farbmarker desjenigen Teams darauf, dessen Gentleman die jeweilige Karte(n) bezahlt hat.
- ★ Bei Spielende muss die Kurtisane alle unbezahlten Karten abwerfen.



Der Ball

- ★ Ist die Kurtisane am elegantesten, gewinnt sie zusammen mit dem Gentleman, der ihr die schönsten Geschenke gemacht hat (mit den meisten Eleganz-Punkten). Im Falle eines Gleichstandes gewinnt sie zusammen mit dem reichsten Gentleman.
- ★ Sollte die Kurtisane die aller-uneleganteste sein (mit den wenigsten Eleganz-Punkten), macht sie einen Skandal: Der Gentleman, der ihr die Einkäufe mit den wenigsten Eleganz-Punkten gewährt hat, wird samt Team von Ball und Wertung ausgeschlossen. Bei einem Gleichstand trifft es das ärmste der betroffenen Teams. Es gewinnt das Team von allen übrigen, dessen Lady die eleganteste auf dem Ball ist.
- ★ Gleichstände zwischen Kurtisane und einer oder mehreren Ladies werden immer zugunsten der Kurtisane aufgelöst.



Variante: Klatsch

Um dem Spiel noch mehr Würze zu verleihen, können die Klatsch-Karten hinzugefügt werden. Diese Variante macht am meisten Spaß, wenn alle Spieler vollständig in ihren Rollen aufgehen.



Zusätzliches Spielmaterial:





Klatsch-Karten (x20)

Die Ladies erhalten zu Beginn Karten mit Bedingungen **1** für die Weitergabe der jeweiligen Karte. Jede Lady muss versuchen, diese Karten bis zum Spielende an andere Ladies loszuwerden. Jede Klatsch-Karte, die man bei der Wertung auf der Hand hat, reduziert die eigene Eleganz um 1 Punkt **2**.

★ Spielvorbereitung

Während der Spielvorbereitung erhält jede Lady 3 Klatsch-Karten. Sie müssen geheim gehalten werden. Übrige Klatsch-Karten kommen aus dem Spiel.

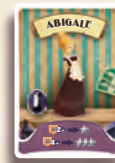
★ Spielverlauf

- ★ Während des Spiels kann jederzeit und in jeder Phase eine Klatsch-Karte unter folgenden Bedingungen an eine andere Lady weitergegeben werden:
- ★ Jede Lady kann pro Runde nur 1 Klatsch-Karte weitergeben. Es gehört unbedingt dazu, dabei eine süffisante Bemerkung loszuwerden: „Liebste, hast du dein Abendkleid heute an dein Dienstmädchen ausgeliehen?“, etc. Die Spieler können sich hier alles Mögliche einfallen lassen.
- ★ Während der Abend-Phase kann eine Lady, in deren Lieblingsgeschäft keine einzige Lady eingekauft hat, eine ihrer ursprünglichen Klatsch-Karten abwerfen (keine, die an sie weitergegeben wurde), anstatt eine Garderoben- oder Dienstmädchen-Karte zum halben Preis zu erwerben.
- ★ Bei Spielende verliert jede Lady 1 Eleganz-Punkt ★ pro Klatsch-Karte, die sie erhalten oder nicht weitergegeben hat (dann fällt der Klatsch auf sie zurück!)

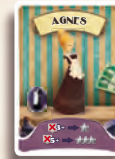
Anmerkung: Im Abschnitt „Spielhilfe“ kann genauer nachgelesen werden, was jede Klatsch-Karte bedeutet. Diese sind zu diesem Zweck durchnummeriert.

Anmerkung: Die Klatsch-Karten können auch bei ungerader Spieleranzahl eingesetzt werden. Die Kurtisane erhält ebenso 3 Klatsch-Karten und nutzt diese wie die Ladies.

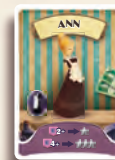
★ Dienstmädchen-Karten:



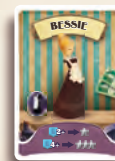
Abigale : mindestens 2 Karten von JpG, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Karten von JpG, +3 Eleganz-Punkte.



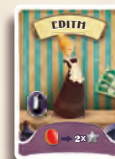
Agnes : Bei mindestens 3 neutralen Karten (ohne Designer-Zeichen), +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 5 neutralen Karten, +3 Eleganz-Punkte.



Ann : Bei mindestens 2 Karten von MC, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Karten von MC, +3 Eleganz-Punkte.



Bessie : Bei mindestens 2 Karten von LL, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Karten von LL, +3 Eleganz-Punkte.



Edith : Die Eleganz-Punkte deiner Brosche werden verdoppelt.



Edwina : Bei 1 Karte mit 2 Designer-Zeichen, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 2 Karten mit 2 Designer-Zeichen, +3 Eleganz-Punkte.



Eleanor : Bei mindestens 2 Schmuck-Karten, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Schmuck-Karten, +3 Eleganz-Punkte.



Georgia : Hut / Regenschirm / Ohrringe: Bei 1 von diesen dreien, +1 Eleganz-Punkt; oder bei allen dreien, +3 Eleganz-Punkte.



Lenora : Bei mindestens 2 Accessoire-Karten, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Accessoire-Karten, +3 Eleganz-Punkte.

SPIELREGELN



Margaret : Bei mindestens 2 Kleidungs-Karten, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Kleidungs-Karten, +3 Eleganz-Punkte.



Martha : Bei 1 Karte mit 4 Eleganz-Punkten, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 2 Karten mit 4 Eleganz-Punkten, +3 Eleganz-Punkte.



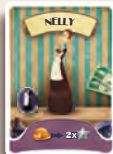
Mary : Bei mindestens 4 Karten, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 7 Karten, +3 Eleganz-Punkte.



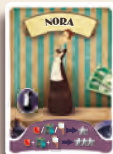
Myrtle : Handschuhe / Diadem / Stiefel: Bei 1 von diesen dreien, +1 Eleganz-Punkt; oder bei allen dreien, +3 Eleganz-Punkte.



Nancy : Bei 2 Karten mit 1 Eleganz-Punkt, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 3 Karten mit 1 Eleganz-Punkt, +3 Eleganz-Punkte.



Nelly : Die Eleganz-Punkte deines Hutes werden verdoppelt.



Nora : Brosche / Mantel / Spiegel: Bei 1 von diesen dreien, +1 Eleganz-Punkt; oder bei allen dreien, +3 Eleganz-Punkte.



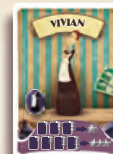
Permelia : Bei 3 Dienstmädchen, +1 Eleganz-Punkt; oder bei mindestens 4 Dienstmädchen, +3 Eleganz-Punkte.



Rowena : Die Eleganz-Punkte deines Fächers werden verdoppelt.



Victoria : Die Eleganz-Punkte deiner Handtasche werden verdoppelt.



Vivian : Bei einem Set von Karten mit 1, 2 und 3 Eleganz-Punkten, +1 Eleganz-Punkt; oder bei einem Set von Karten mit 4 verschiedenen Werten, +3 Eleganz-Punkte.



Kontrakt-Karten: die Boni



: Zusätzliche Eleganz-Punkte auf dem Ball bei Spielende.



Wird dieser Bonus genutzt, sofort zufällig 1 oder 2 zusätzliche Warenplättchen aus dem Lager ziehen.



Wird dieser Bonus genutzt, erhält man einen Rabatt von 50% auf den Gesamtpreis aller gekauften Karten der abgebildeten Art (Kleidung, Schmuck, Accessoires).



Wird dieser Bonus genutzt, erhält die Lady umsonst 1 oder 2 zusätzliche Dienstmädchen-Karten.



Klatsch-Karten:

- 1 : Sie hat mindestens 2 Karten mit 1 oder 2 Eleganz-Punkten, Ich habe höchstens 1 Karte mit 1 oder 2 Eleganz-Punkten.
- 2 : Sie hat keine Karte von JpG, aber ich.
- 3 : Sie hat keine Karte von LL, aber ich.
- 4 : Sie hat keine Karte von MC, aber ich.
- 5 : Sie hat Kleidung mit 1 oder 2 Eleganz-Punkten, ich nicht.
- 6 : Sie hat Schmuck mit 1 oder 2 Eleganz-Punkten, ich nicht.
- 7 : Sie hat keine Accessoires, aber ich.
- 8 : Sie hat keinen Schmuck, aber ich.
- 9 : Sie hat ein Abendkleid mit 1 oder 2 Eleganz-Punkten, ich nicht.
- 10 : Sie hat keine Karte von 2 Designern, aber ich.
- 11 : Sie hat keine Karte mit 4 Eleganz-Punkten, aber ich.
- 12 : Sie hat kein Abendkleid, aber ich.
- 13 : Sie hat keinen Hut, aber ich.
- 14 : Sie hat keinen Mantel, aber ich.
- 15 : Sie hat kein Diadem, aber ich.
- 16 : Sie hat keine Stiefel, aber ich.
- 17 : Sie hat keine Halskette, aber ich.
- 18 : Sie hat keine Ohrringe, aber ich.
- 19 : Ich habe mehr Dienstmädchen als sie.
- 20 : Ich habe mehr Karten als sie.



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com