



Pret-a-Porter Almanac

Kartenfähigkeiten dürfen 1 Mal für jede eigene Spielfigur an dem betreffenden Ort aktiviert werden (befinden sich zum Beispiel 2 eigene Spielfiguren am gleichen Ort, darf die Kartenfähigkeit bis zu 2 Mal eingesetzt werden).

MITARBEITER


BUCHHALTERIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte  während der Unterhaltsphase.


[FORTBILDUNG] Erhalte  während der Unterhaltsphase.


GRAFIKDESIGNER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Ziehe 1 Designkarte vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert.



[FORTBILDUNG] Ziehe 2 Designkarten vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Behalte 1 Karte und wirf die andere ab. Besitzen mehrere Karten mit  Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.


KREDITBERATER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst einen  Kredit ohne Zinsen (verändere deine Unterhaltsleiste nicht) aufnehmen, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 1 aktiviert. Du musst weiterhin alle Kredite während der Unterhaltsphase der nächsten Modenschau zurückzahlen.

[FORTBILDUNG] Du darfst einen  Kredit ohne Zinsen (verändere deine Unterhaltsleiste nicht) aufnehmen, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 1 aktiviert. Du musst weiterhin alle Kredite während der Unterhaltsphase der nächsten Modenschau zurückzahlen.


FREIBERUFLICHE DESIGNERIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst zu Beginn jeder Showphase den Stil von 1 Designkarte anpassen. Lege den  Anpassungsmarker darauf. Verliere 2 , wenn möglich.


[FORTBILDUNG] Du darfst zu Beginn jeder Showphase den Stil von 1 Designkarte anpassen. Lege den  Anpassungsmarker darauf.



JOURNALIST

[GRUNDFÄHIGKEIT] Wähle während der Auszeichnungsphase eine Modenschau. Die erste Kategorie von oben, die nicht bewertet wird, wird jetzt bewertet. Während der ersten Modenschau kann keine zusätzliche Kategorie gewählt werden.


[FORTBILDUNG] Wähle während der Auszeichnungsphase eine Modenschau. Die erste Kategorie von oben, die nicht bewertet wird, wird jetzt bewertet. Während der ersten Modenschau kann keine zusätzliche Kategorie gewählt werden. Erhalte 3 , falls du mindestens 1 Kategorie gewonnen hast.


VERTRIEBSPROFI

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 1  für jedes Einzelhandelsgeschäft oder Großes Einzelhandelsgeschäft, das du besitzt.



[FORTBILDUNG] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 1  und 2  für jedes Einzelhandelsgeschäft oder Großes Einzelhandelsgeschäft, das du besitzt.


MODEL

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 1 .


[FORTBILDUNG] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 2 .


SUPERMODEL

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst zu Beginn jeder Showphase den Stil von 1 Designkarte anpassen. Lege den  Anpassungsmarker darauf. Verliere 3 , wenn möglich.


[FORTBILDUNG] Du darfst zu Beginn jeder Showphase den Stil von 1 Designkarte anpassen. Lege den  Anpassungsmarker darauf.



MODELAGENT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 2 .


[FORTBILDUNG] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 4 .


AUSSENDIENST-MITARBEITERIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst beliebig viele Materialien einer Farbe zum Angegebenen Preis kaufen, ohne  zu erhalten, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 6 aktiviert.


[FORTBILDUNG] Du darfst beliebig viele Materialien einer Farbe kaufen (jeweils um  reduziert), ohne  zu erhalten, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 6 aktiviert.


PRESSESPRECHER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte während der Auszeichnungsphase jeweils 1 , wenn du einen Gleichstand um den 1. oder 2. Platz erringst.

[FORTBILDUNG] Erhalte während der Auszeichnungsphase jeweils 1 , wenn du einen Gleichstand um den 1. oder 2. Platz erringst. Du gewinnst einen der Gleichstände.


TALENTIERTER DESIGNER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 1 .


[FORTBILDUNG] Erhalte zu Beginn jeder Auszeichnungsphase 2 .

• LETZTES QUARTAL •


VISAGISTIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der letzten Auszeichnungsphase 1  für jedes eigene Model (Model, Erfahrenes Model, Supermodel, Erfahrenes Supermodel).


MARKTANALYSTIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Ziehe 4 Designkarten vom Deck und behalte 1 davon, wirf die anderen Karten ab, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit  Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.



NEUE DESIGNERIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Ziehe 2 Designkarten vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit  Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.


HÄNDLER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während der Unterhaltsphase 1 Kollektion verkaufen (1 Set der gleichen Art, bezahle die benötigten Materialien dafür). Erhalte kein , lege die Karten ab und die benutzten Materialien zurück in den Vorrat. Erhalte das entsprechende Geld.

JUNGE DESIGNERIN


[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst zu Beginn jeder Showphase den Stil von 1 Designkarte anpassen. Lege den  Anpassungsmarker darauf. Verliere 2 , wenn möglich.


JUNGES TALENT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der letzten Auszeichnungsphase 1  für jedes Designerbüro oder Großes Designerbüro, das du besitzt.


VERTRÄGE



FÜR BASKENMÜTZEN-PRODUKTION

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase bis zu 3 beliebige Materialien in den Vorrat zurücklegen, um jeweils  zu erhalten.


[VERLÄNGERT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase bis zu 3 beliebige Materialien in den Vorrat zurücklegen, um jeweils  zu erhalten.


FÜR DIE KONFEKTIONSKOLLEKTION

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase eine Kollektion – beliebig viele Designkarten eines Stils – verkaufen. Lege die benötigten Materialien auf die Karten. Erhalte kein , entferne die Karten, lege die Materialien zurück in den Vorrat und erhalte den Wert der Designs in Geld.

[VERLÄNGERT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase eine Kollektion – beliebig viele Designkarten eines Stils – verkaufen. Lege die benötigten Materialien auf die Karten. Erhalte kein , entferne die Karten, lege die Materialien zurück in den Vorrat und erhalte den Wert der Designs in Geld, reduziert um .

FÜR TV-AUFTRITTE

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 4 .


[VERLÄNGERT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 .


MIT BAUFIRMA

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Wachstumsphase 1 Gebäude erweitern und 1 Mitarbeiter fortbilden, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.



[VERLÄNGERT] Du darfst während jeder Wachstumsphase 1 Gebäude erweitern oder 1 Mitarbeiter fortbilden, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.



MIT DESIGNBÜRO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Ziehe 2 Designkarten vom Deck, behalte 1 davon und wirf die andere Karte ab, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit  Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.

[VERLÄNGERT] Ziehe 1 Designkarte vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit  Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.


MIT DESIGNSTUDIO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase 1 Designkarte verkaufen (ohne die Materialien auszugeben). Du erhältst kein , entferne die Designkarte und erhalte .


[VERLÄNGERT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase 1 Designkarte verkaufen (ohne die Materialien auszugeben). Du erhältst kein , entferne die Designkarte und erhalte .

MIT ARBEITSAGENTUR

[GRUNDFÄHIGKEIT] Nimm eine Mitarbeiterkarte (wenn vorhanden), nachdem alle Spielfiguren von Ort Nr. 4 aktiviert wurden. Passe deine Unterhaltsleiste an.

[VERLÄNGERT] Nimm eine Mitarbeiterkarte (wenn vorhanden) und zahle , nachdem alle Spielfiguren von Ort Nr. 4 aktiviert wurden. Passe deine Unterhaltsleiste an.

MIT FREIBERUFLICHEM DESIGNER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte 1 verfügbaren Kleidungsartmarker deiner Wahl. Beachte: Für jedes Design, das zu deiner Kleidungsart passt, erhältst du 1 zusätzlichen , wenn das Design Teil deiner Kollektion während der Showphase ist.

[VERLÄNGERT] Behalte den zuvor erhaltenen Kleidungsartmarker. Du verlierst alle Gleichstände bei der

Pret-a-Porter Almanac

Wertung in der Kategorie **T**. Besitzt du ebenfalls eine Große Designerschule oder nutzt den Erfahrenen Pressesprecher, werden Gleichstände nach den normalen Regeln geklärt. Beachte: Für jedes Design, das zu deiner Kleidungsart passt, erhältst du 1 zusätzlichen **T**, wenn das Design Teil deiner Kollektion während der Showphase ist.

MIT MODELAGENTUR

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 **R**.

[VERLÄNGERT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 1 **R**.

MIT QUALITÄTS-MANAGER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 3 **Q**.

[VERLÄNGERT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 **Q**.

MIT IMMOBILIENMAKLER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Nimm ein Gebäude (wenn vorhanden), nachdem alle Spielfiguren von Ort Nr. 3 aktiviert wurden, ohne die Kosten zu bezahlen. Passe deine Unterhaltsleiste an.

[VERLÄNGERT] Nimm ein Gebäude (wenn vorhanden), nachdem alle Spielfiguren von Ort Nr. 3 aktiviert wurden, bezahle dann die Kosten dafür. Passe deine Unterhaltsleiste an.

MIT VERMIETUNGS-BÜRO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Die Unterhaltskosten aller deiner Gebäude betragen 0. Passe deine Unterhaltsleiste an.

[VERLÄNGERT] Die Unterhaltskosten von bis zu 3 deiner Gebäude betragen 0. Passe deine Unterhaltsleiste an.

MIT AUSSENDIENST-MITARBEITER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Kaufe eine beliebige Anzahl einer Sorte Material für jeweils **24** weniger als angegeben (mindestens **11**), ohne **Q** zu erhalten, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 6 aktiviert.

[VERLÄNGERT] Kaufe eine beliebige Anzahl einer Sorte Material zum Marktpreis, ohne **Q** zu erhalten, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 6 aktiviert.

MIT TRENDANALYST

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 **T**.

[VERLÄNGERT] Erhalte während der nächsten Modenschau zu Beginn der Auszeichnungsphase 1 **T**.

• LETZTES QUARTAL •

MIT WIRTSCHAFTSPRÜFERN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase beliebig viele Mitarbeiter entfernen (ohne die Kosten zu bezahlen; erhalte

24 für jeden entfernten Mitarbeiter) und/oder Gebäude entfernen (erhalte **44** für jedes entfernte Gebäude). Beachte: Jeder Mitarbeiter benötigt einen Arbeitsplatz. Entweder auf der Unternehmensübersicht oder in einem Gebäude.

MIT INFLUENCERN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der letzten Auszeichnungsphase 1 **R**, 1 **T**, und 2 **Q**.

MIT PARTNERAGENTUR

[GRUNDFÄHIGKEIT] Entferne beliebig viele Designkarten und ziehe die gleiche Anzahl Designkarten vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit **X** Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.

MIT PR-AGENTUR

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte während der letzten Auszeichnungsphase 1 **Q**, wenn du in einer Kategorie den 2. oder 3. Platz erreichst (inklusive Gleichstände).

WITH READY-TO-WEAR STORE CHAIN

[GRUNDFÄHIGKEIT] Entferne während jeder Unterhaltsphase bis zu 3 Designkarten. Erhalte **51** für jede entfernte Designkarte.

MIT TELEFONGESELLSCHAFT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Arbeitsrunde einen der Orte Nr. 6, 7 oder 8 ausführen. Du darfst jedes Mal einen anderen Ort wählen. Erhalte für die Orte Qualitätsmarker nach den üblichen Regeln.

GEBÄUDE

BANKETTSAL

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der Auszeichnungsphase 1 **R**.

[ERWEITERT] Erhalte zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 **R**. Du gewinnst Gleichstände in der **R** Kategorie. Nutzt jemand anderes den erfahrenen Pressesprecher, um die **R** Kategorie zu gewinnen, werden Gleichstände nach den normalen Regeln geklärt.

DESIGNSTUDIO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Ziehe 1 Designkarten vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit **X** Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.

[ERWEITERT] Ziehe 1 Designkarte vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit **X** Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt. Du darfst während der Unterhaltsphase 1 Designkarte entfernen, um **74** zu erhalten.

DESIGNERBÜRO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Ziehe für jede deiner Spielfiguren auf Ort Nr. 5 jeweils 1 Designkarte vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit **X** Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt.

[ERWEITERT] Ziehe für jede deiner Spielfiguren auf Ort Nr. 5 jeweils 1 Designkarte vom Deck, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 5 aktiviert. Besitzen mehrere Karten mit **X** Fähigkeiten, werden diese in Zugreihenfolge ausgeführt. Passe zusätzlich zu Beginn der Showphase 1 deiner Designkarten an, sodass sie einem der Stile auf dem Designerbüro entspricht (lege den entsprechenden Stilmarker auf die Designkarte).

DESIGNERSCHULE

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der Auszeichnungsphase 1 **T**.

[ERWEITERT] Erhalte zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 **T**. Du gewinnst Gleichstände in der **T** Kategorie. Nutzt jemand anderes den erfahrenen Pressesprecher, um die **T** Kategorie zu gewinnen, werden Gleichstände nach den normalen Regeln geklärt.

ZWEIGSTELLE

[GRUNDFÄHIGKEIT] Wenn sich eine deiner Spielfiguren auf Ort Nr. 8 befindet, darfst du 1 zusätzlichen Materialmarker einer beliebigen Farbe zum normalen Preis kaufen, ohne **Q** zu erhalten.

[ERWEITERT] Wenn sich eine deiner Spielfiguren auf Ort Nr. 8 befindet, darfst du 1 zusätzlichen Materialmarker einer beliebigen Farbe zum normalen Preis kaufen. Erhalte 1 **Q**.

INVESTMENTGESELLSCHAFT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase **51** / **10** / **15** ausgeben, um 8/17/25 Siegpunkte zu erhalten. Passe danach deine Position auf der Siegpunkteleiste an.

[ERWEITERT] Du darfst während jeder Unterhaltsphase **51** / **10** / **15** ausgeben, um 8/17/25 Siegpunkte zu erhalten. Passe danach deine Position auf der Siegpunkteleiste an. Zusätzlich darfst du während der Auszeichnungsphase **24** ausgeben, um 1 **Q** zu erhalten.

LOGISTIKBÜRO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du darfst am Ende der Planungsphase 1 Ort mit einer eigenen Spielfigur wählen und die Position der Spielfigur mit einer benachbarten Spielfigur tauschen.

[ERWEITERT] Du darfst am Ende der Planungsphase die Spielfigurenbegrenzung eines Ortes ignorieren und eine deiner Spielfiguren auf einen bereits vollen Ort

platzieren oder du darfst am Ende der Planungsphase 1 Ort mit einer eigenen Spielfigur wählen und die Position der Spielfigur mit einer benachbarten Spielfigur tauschen.

MASCHINENPARK

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der Auszeichnungsphase 2 **Q**.

[ERWEITERT] Erhalte zu Beginn der Auszeichnungsphase 3 **Q**. Du gewinnst Gleichstände in der **Q** Kategorie.

EINZELHANDELSGESCHÄFT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Du erhältst in der Unterhaltsphase **11** für jeden deiner **Q** Marker. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als **61** für jedes Einzelhandelsfachgeschäft erhalten.

[ERWEITERT] Du erhältst in der Unterhaltsphase **11** für jeden deiner **Q** Marker. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als **110** für jedes Einzelhandelsfachgeschäft erhalten. Erhalte zusätzlich **11**.

KLEINE WERKSTATT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Gib zu Beginn der Showphase **51** aus, um 1 **R** oder 2 **Q** oder **51** zu erhalten.

[ERWEITERT] Erhalte zu Beginn der Showphase 1 **R** oder 1 **T** oder 2 **Q** oder **51**. Erhalte zusätzlich 1 **Q**.

• LETZTES QUARTAL •

MODENSCHAU-VERANSTALTER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der letzten Auszeichnungsphase 4 **Q**, wenn du die meisten Designkarten ausliegen hast (zähle die Karten, nicht die Materialien). Gleichstände zählen nicht.

ZEITUNGSREDAKTION

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte zu Beginn der letzten Auszeichnungsphase 3 **Q** für jede Kategorie, in der du den 1. Platz erreicht hast. Gleichstände zählen nicht.

MAKLERBÜRO

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte bei der Endwertung **51** für jedes deiner Gebäude.

NÄHEREI

[GRUNDFÄHIGKEIT] Erhalte am Ende der letzten Auszeichnungsphase **113** für jede Kategorie, in der du den 1. Platz erreicht hast. Gleichstände zählen nicht.

LAGER

[GRUNDFÄHIGKEIT] Kaufe eine beliebige Anzahl Material einer Farbe zum Marktpreis, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 6 aktiviert. Erhalte 2 **Q** statt 1.

DEPOT

[GRUNDFÄHIGKEIT] Kaufe bis zu 6 Materialmarker unterschiedlicher Farbe für jeweils **24** weniger als angegeben (mindestens **11**) ohne **Q** zu erhalten, bevor eine Spielfigur Ort Nr. 7 aktiviert.