

FASHION
SHOW

wiek
7+

ELEMENTY GRY



SZYLD
OUTLET



SZYLD
SZWAJNA



SZYLD
TRENDY



36 KART
STROJÓW



4 SZYLDY
PRZYMIERZALNI



4 SZYLDY
ATELIER



36 KART
DODATKÓW



24 KARTY
KONSULTANTÓW



6 PLANSZETEK
PRACOWNI



ZNACZNIK PIERWSZEGO
GRACZA



8 ZNACZNIKÓW
AKCJI



4 KARTY
POMOCY

CEL GRY

FASHION SHOW to rywalizacyjna gra karciana, w której zadaniem graczy jest przygotowanie kolekcji na zbliżający się wielki pokaz mody. Gracze uzyskują punkty nie tylko za skompletowanie strojów dla swoich modelek, lecz również za uwzględnienie rad modowych z **KART KONSULTANTÓW**. Projektant, który zdobędzie największą liczbę punktów za przygotowaną kolekcję, zostanie zwycięzcą *FASHION SHOW*!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie **SZYLDY** poszczególnych stref zgodnie z schematem na następnej stronie. Pozwolą na uporządkowanie przebiegu rozgrywki. Każdy z graczy otrzymuje **SZYLDY**: **PRZYMIERZALNIA** oraz **ATELIER**.
2. Potasujcie **PLANSZETKI PRACOWNI** i losowo rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Pozostałe **PLANSZETKI** odłóżcie do pudełka.
3. Rozdajcie każdemu z graczy po 2 **ZNACZNIKI AKCJI** (kładziemy je w **ATELIER**) oraz 1 **KARTĘ POMOCY** (umieszczamy ją w **PRZYMIERZALNI**).
4. Potasujcie **TALIĘ STROJÓW** i **TALIĘ DODATKÓW**, a następnie połóżcie je w **SZWAJNI** jako oddzielne, zakryte stosy.
5. Potasujcie **KARTY KONSULTANTÓW** i rozdajcie uczestnikom gry po 4. Następnie każdy gracz wybiera 2 z nich, kierując się poniższymi zasadami.

WARUNKI WYBORU KART:

- ~ Style modowe nie mogą powtarzać się na **PLANSZETCE PRACOWNI** oraz **KARTACH KONSULTANTÓW**, zawsze muszą to być 3 różne style modowe;
- ~ Gracz nie może posiadać 2 takich samych **KART DODATKÓW**, na przykład 2 kart *Bransoletka* czy 2 kart *Czółenka*.

KARTY KONSULTANTÓW MOŻNA WYMIENIĆ NA ETAPIE AKCJI.

Wybrane **KARTY KONSULTANTÓW** gracze umieszczają zakryte lub odkryte (według własnego uznania) w swoim **ATELIER**. Odrzucone **KARTY KONSULTANTÓW** należy wtasować do talii, następnie umieścić ją zakrytą w strefie **TRENDY**.

Ustalcie, kto zacznie rozgrywkę (może to być np. najmłodszy gracz). Gracz, który rozpoczyna grę, otrzymuje znacznik **PIERWSZEGO GRACZA**.

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na rundy, które składają się z następujących etapów:

1. PRZYGOTOWANIE.
2. AKCJE.
3. PORZĄDKOWANIE.



PRZYGOTOWANIE

Na początku rundy wyłóżcie z wierzchu **TALII STROJÓW** i **TALII DODATKÓW** po 3 karty i ułóżcie je odkryte w **SZWAJNI**.

AKCJE

~ Każdy gracz, rozpoczynając od **PIERWSZEGO GRACZA**, a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, ma możliwość wykonania 1 akcji lub spasowania. Akcja polega na pobraniu karty zgodnie z wybranym rodzajem akcji i przeniesieniu karty do **PRZYMIERZALNI** wraz z odpowiednią liczbą **ZNACZNIKÓW AKCJI** (patrz **OPIS AKCJI**).

~ Akcje, które może wykonać gracz:

♦ **ZAKUPY**

♦ **WYPRZEDAŻ**

♦ **ZAMÓWIENIE PROJEKTU**

♦ **WYMIANA KARTY KONSULTANTA**

~ Zgodnie z ustaloną wcześniej kolejnością każdy gracz może wykonać drugą akcję lub spasować.

PORZĄDKOWANIE

~ Na koniec każdej rundy odkryte **KARTY STROJÓW** i **DODATKÓW** ze **SZWAJNI** należy odłożyć na 2 osobne stosy odkrytych kart w strefie **OUTLET**.

~ **KARTY STROJÓW** oraz **KARTY DODATKÓW** znajdujące się w **PRZYMIERZALNIACH** trafiają do **ATELIER**, gdzie gracze na swoich **PLANSZETKACH PRACOWNI** tworzą kreacje dla modelek.

~ **KARTY KONSULTANTÓW**, dobrane na etapie akcji i znajdujące się w **PRZYMIERZALNIACH**, gracze umieszczają w **ATELIER**, odkryte lub zakryte (według własnego uznania).

~ Wykorzystane **ZNACZNIKI AKCJI** znajdujące się w **PRZYMIERZALNI** trafiają z powrotem do **ATELIER** każdego z graczy.

*Uwaga! Wyjątek stanowi akcja **ZAMÓWIENIE PROJEKTU**, która trwa 2 rundy.*

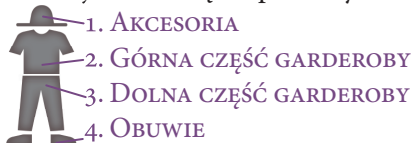
Jeżeli nie został spełniony żaden z warunków zakończenia gry, rozgrywana jest kolejna runda. Osoba, która miała znacznik **PIERWSZEGO GRACZA**, przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie.

Jeśli został spełniony jeden z warunków zakończenia gry, gracze podliczają zdobyte punkty i wyłaniają zwycięzcę (patrz **PUNKTACJA**).

KOMPLETOWANIE STROJU DLA MODELKI

Podczas całej rozgrywki każdy gracz może skompletować maksymalnie 3 zestawy modowe.

Kompletna kreacja składa się z 4 poniższych kart:



Aby spełnić wymogi zawarte na **PLANSZETKACH PRACOWNI** oraz na części **KART KONSULTANTÓW**, należy odpowiednio skompletować wyżej wymienione karty. **KARTY DODATKÓW (OBUWIE i AKCESORIA)** nie należą do konkretnych stylów modowych i można je dodawać dowolnie lub zgodnie z wymogami na **KARTACH KONSULTANTÓW**. Niektóre **KARTY KONSULTANTÓW** wymagają skompletowania dla wszystkich modelek określonych **DODATKÓW**, za co gracz otrzymuje więcej punktów.

Przykład:

Kamil otrzymał poniższą planszетkę Pracowni.
Richard van der Pool lubi tworzyć odzież w **stylu militarnym**.



M
styl militarny



1. Za powyższy zestaw 4 kart Kamil otrzyma 1 pkt.



2. Jeżeli Kamil skompletuje zestaw zgodnie z wymaganiami na planszетce – w tym wypadku projektant preferuje **styl militarny** – otrzyma 2 pkt.

OPIS AKCJI

Każdy gracz otrzymuje na początku gry 2 **ZNACZNIKI AKCJI**. Gracz może wykonać akcję tylko wówczas, gdy posiada wymaganą liczbę aktywnych znaczników.

Aktywny znacznik to taki, który znajduje się w **ATELIER** gracza. Po wykonaniu akcji kartę wraz z odpowiednią liczbą znaczników należy przenieść do **PRZYMIERZALNI**. Od tej pory znaczniki znajdujące się w tej strefie stają się **nieaktywne**.

Bez względu na rodzaj wykonanej akcji dobieranie kart musi być zgodne z zasadami (patrz **KOMPLETOWANIE STROJU DLA MODELKI**).

ZAKUPY

STREFA: SZWALNIA

ILOŚĆ ZNACZNIKÓW AKCJI: 1

CZAS TRWANIA AKCJI: 1 RUNDA

ZAKUPY polegają na wybraniu 1 dowolnej karty z odkrytych KART STROJÓW lub DODATKÓW (ze SZWALNI) i umieszczeniu karty w PRZYMIERZALNI wraz z 1 ZNACZNIKIEM AKCJI.

Następnie na ETAPIE PORZĄDKOWANIA w rundzie, w której gracz dokonał akcji ZAKUPU, należy umieścić wybraną kartę w ATELIER wraz ze ZNACZNIKIEM AKCJI, który staje się znów aktywny.

ZAMÓWIENIE PROJEKTU

STREFA: SZWALNIA

ILOŚĆ ZNACZNIKÓW AKCJI: 1

CZAS TRWANIA AKCJI: 2 RUNDY

ZAMÓWIENIE PROJEKTU polega na wybraniu 1 dowolnej karty z zakrytej TALII STROJÓW lub TALII DODATKÓW (ze SZWALNI), a następnie na umieszczeniu karty w PRZYMIERZALNI z 1 ZNACZNIKIEM AKCJI. Podczas wykonywania tej akcji gracz może przejrzeć tylko 1 zakrytą talię. Po wybraniu karty przejrzaną talię należy potasować i umieścić ponownie zakrytą w tym samym miejscu.

Uwaga! ZAMÓWIENIE PROJEKTU trwa 2 rundy. Dopiero w następnej rundzie, podczas ETAPU PORZĄDKOWANIA, gracz umieszcza wybraną kartę w ATELIER wraz ze ZNACZNIKIEM AKCJI, który staje się znów aktywny.

Aby zaznaczyć upływ rund po wykonaniu akcji ZAMÓWIENIA PROJEKTU, należy umieścić w PRZYMIERZALNI wybraną kartę zakrytą i odkryć ją dopiero na początku następnej rundy.

WYPRZEDAŻ

STREFA: OUTLET

ILOŚĆ ZNACZNIKÓW AKCJI: 2

CZAS TRWANIA AKCJI: 1 RUNDA

WYPRZEDAŻ polega na wybraniu 1 dowolnej karty z TALII STROJÓW lub DODATKÓW (z OUTLETU) i umieszczeniu karty w PRZYMIERZALNI wraz z 2 ZNACZNIKAMI AKCJI. Gracz może przejrzeć tylko 1 zakrytą talię. Tę akcję można wykonać tylko wtedy, gdy wszystkie ZNACZNIKI AKCJI gracza są aktywne.

Następnie na ETAPIE PORZĄDKOWANIA w rundzie, w której gracz dokonał akcji WYPRZEDAŻY, należy umieścić wybraną kartę w ATELIER wraz ze ZNACZNIKAMI AKCJI, które stają się znów aktywne.

WYMIANA KARTY KONSULTANTA

STREFA: TRENDY

IŁOŚĆ ZNACZNIKÓW AKCJI: 1

CZAS TRWANIA AKCJI: 1 RUNDA

WYMIANA polega na wybraniu 1 dowolnej KARTY KONSULTANTA ze strefy TRENDY i umieszczeniu jej w PRZYMIERZALNI wraz z 1 ZNACZNIKIEM AKCJI. Wymienianą kartę należy odłożyć na spód stosu KART KONSULTANTÓW, talię potasować i umieścić ponownie zakrytą w tym samym miejscu.

Następnie na ETAPIE PORZĄDKOWANIA w rundzie, w której gracz dokonał akcji WYMIANY, należy umieścić KARTĘ KONSULTANTA w ATELIER wraz ze ZNACZNIKIEM AKCJI, który staje się znów aktywny.

PUNKTACJA

Gracze uzyskują punkty zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1 pkt. za każdy skompletowany strój (4 karty w zestawie, bez względu na styl modowy i dodatki). Można zdobyć maksymalnie 3 punkty.
- 2 pkt. za każdy skompletowany strój zgodnie ze stylem projektanta z PLANSZETKI PRACOWNI. Można zdobyć maksymalnie 4 punkty.
- 2 pkt. za każde pełne zastosowanie trendów opisanych na KARCIE KONSULTANTA. Można zdobyć maksymalnie 4 punkty.

Uwaga! Dodatkowe punkty za styl modowy z PRACOWNI oraz z KART KONSULTANTÓW liczone są tylko w przypadku, gdy gracz posiada skompletowaną kreację dla modelki (4 karty w zestawie).

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- przynajmniej jedna z talii w SZWALNI jest pusta (runda kończy się natychmiast);
- jeden z graczy ogłosi, że wypełnił zadania ze swojej PLANSZETKI PRACOWNI oraz KART KONSULTANTÓW (w tym wypadku runda dogrywana jest do końca).

Wygrywa gracz, który uzyska największą liczbę punktów. Jeżeli jest remis, remisujący gracze zostają zwycięzcami.

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z największą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres:

wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail. Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie: www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci