

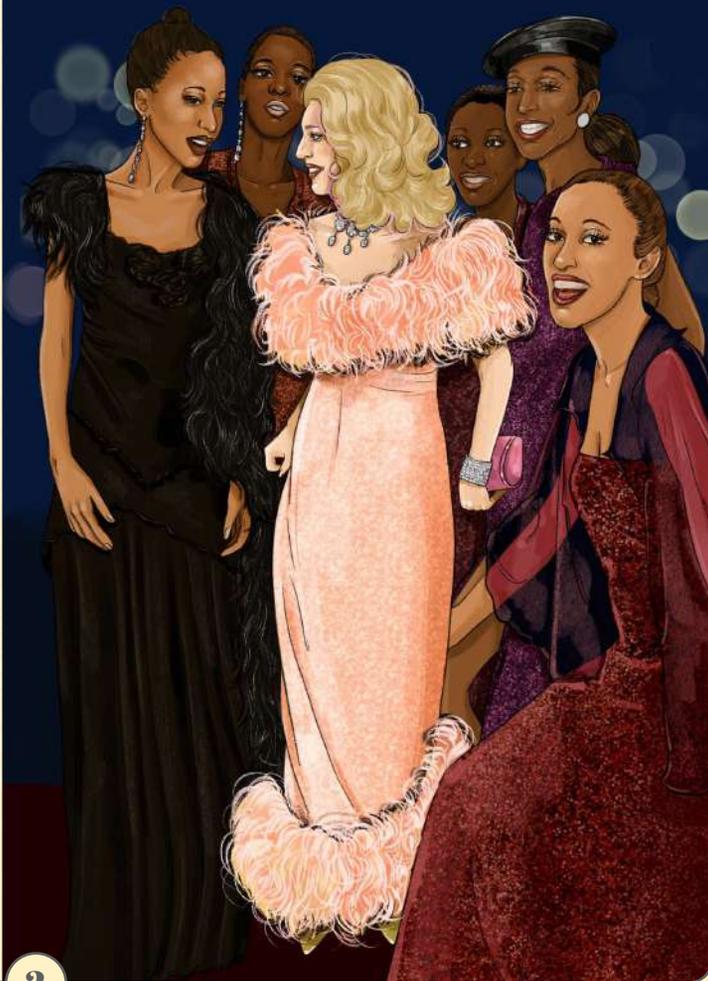
# Битва за Версаль



В 1973 году мир стремительно менялся. Война во Вьетнаме, «вторая волна» феминизма, активная борьба за гражданские права — под действием этих и многих других политических и социальных процессов зарождались и преобразались различные культурные явления. Так, в семидесятые годы XX века появился дерзкий музыкальный жанр — хип-хоп, наиболее востребованным стилем в дизайне стал минимализм, а новая журналистика, экспериментируя с художественно-документальной формой, стала освещать события как можно более детально и субъективно. Казалось, только мир моды замер в нерешительности и перестал удовлетворять сформировавшийся социальный запрос. Парижские кутюрье, смотря свысока на современные модные тенденции, отрицали возможность создания коллекций прет-а-порте и не стремились отойти от классических традиций европейского дизайна. Но всё изменилось 28 ноября 1973 года, когда французские и американские модельеры схлестнулись в схватке, которую впоследствии назовут «Битвой за Версаль». Более именитые и титулованные французы противостояли бескомпромиссным новаторам из Америки. И впервые за долгие годы исход битвы не был предопределён.

Идея битвы модельеров возникла летом 1973 года, когда главный куратор Версальского дворца Жеральд Ван дер Кемп рассказал Элинор Ламберт, модному публицисту из Америки, о плачевном состоянии дворца и о необходимости поиска средств на его реставрацию. В ответ Элинор предложила оригинальное решение: устроить в Версале благотворительный модный показ, в котором примут участие известнейшие кутюрье Парижа и самые востребованные дизайнеры Нью-Йорка. Будучи одной из наиболее ярких и креативных представительниц фешен-индустрии США, она сразу поняла, что это событие поможет американским дизайнерам обрести мировое признание, в том числе среди крупнейших европейских домов высокой моды. Помогая вернуть былое величие резиденции французских королей, она способствовала восхождению на олимп всей американской модной индустрии.

Текстильная промышленность США и до этого была тесно связана с домами высокой моды, тиражируя французские модели от-кутюр для массового потребителя. Но этот подход, принося немалую финансо-



вую выгоду крупным игрокам на рынке, препятствовал дальнейшему развитию новых модных брендов.

Американская сторона решила, что честь страны будет отстаивать пятерка амбициозных, но малоизвестных дизайнеров: Билл Бласс, Анна Кляйн, Холстон, Оскар де ла Рента и Стивен Берроуз. Францию же доверили представлять тем, кто уже давно снискал славу в фешен-индустрии: Юберу де Живанши, Пьеру Кардену, Иву Сен-Лорану, Эмануэлю Унгаро и креативному директору Dior Марку Боану. Пять звёздных кутюрье против пяти тёмных лошадок в мире моды — при таком раскладе кто бы поставил на американцев?

И вот 28 ноября 1973 года в Версальском дворце собрался весь цвет светского общества. Княгиня Монако Грейс, Энди Уорхол, Палома Пикассо, Элизабет Тейлор, герцогиня Виндзорская и многие другие знаменитости с благосклонностью наблюдали за тем, как на протяжении двух часов французские модельеры представляли свои коллекции от-кутур. Шикарные и элегантные, эти наряды, однако, мало чем отличались от предыдущих коллекций, ставших классическими. И даже яркое шоу, в котором участвовали Жозефина Бейкер, Рудольф Нуреев и Джейн Биркин, не смогло удивить зрителей. Теперь настала очередь американцев. Внезапно на сцену

выбежала Лайза Миннелли, лишь в этом году получившая «Оскар» за главную роль в киноверсии мюзикла «Кабаре», и поприветствовала всех собравшихся зажигательной песней «Bonjour Paris». Хиты музыкантов-афроамериканцев Барри Уайта и Эла Грина, а также саундтреки к артхаусным фильмам «Восход Скорпиона» и «Гибель богов» стали прекрасным фоном для главного события вечера — появления на подиуме десяти афроамериканских моделей, среди которых особенно выделялись Пэт Кливленд, Алва Чинн, Бетэнн Хардисон и Билли Блэр. Их наряды, практичные, лёгкие и свободные, создавали образ современной женщины. Публика с восторгом встречала каждую следующую коллекцию, в которой сочетались новаторство, этническое разнообразие и лаконичность. Эффект неожиданности был настолько силён, что даже Ив Сен-Лоран поздравил Стивена Берроуза с ошеломительным успехом его коллекции. Шоу американских дизайнеров продолжалось немногим более 30 минут, но эти полчаса стали поворотным моментом в истории всей фешен-индустрии США, сделав её одной из законодательниц мировых трендов.

Сусана Молина  
Журналистка и эксперт в области моды

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Геймдизайн:** Элои Пухадас и Ферран Реналиас  
**Иллюстрации:** Malen Company  
**Графический дизайн:** Жоау Дуарте-Сильва  
**Редактура:** Гонсало Мальдонадо

©2023 SALT AND PEPPER GAMES, Кайе де Хорхе  
Хуан 42, Мадрид 28001, Испания

Все права защищены.

По всем вопросам, в том числе по замене бракованных компонентов, просим писать по адресу:  
[info@nizagams.ru](mailto:info@nizagams.ru)

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Руководство проектом:** Александра Етонова,  
Владислав Пичугин  
**Перевод:** Александра Цейтлина  
**Редактура:** Полина Кудрявцева  
**Корректура:** Владислав Пржигоцкий  
**Вёрстка:** OWL Agency

[nizagams.ru](http://nizagams.ru)  
[info@nizagams.ru](mailto:info@nizagams.ru)  
+79055008595



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Битве за Версаль» вам предстоит отстаивать честь одной из двух противоборствующих стран — Франции или США. В этой дуэльной игре вы будете демонстрировать самые эффектные наряды из ваших коллекций, чтобы привлечь к ним внимание знаменитостей. Активное участие в реставрации Версальского дворца и события, происходящие во время показа, помогут получить необходимое преимущество или усложнить жизнь сопернику.

28 ноября 1973 года французское шоу длилось более 2 часов, а американское — чуть больше получаса, поэтому в зависимости от того, честь какой страны вы решили отстаивать, вы сможете выполнить 3 (США) или 5 (Франция) действий в течение одного раунда.

Условия победы для каждой из противоборствующих сторон также различны, поэтому советуем с первых ходов наметить для себя оптимальную стратегию и придерживаться её во время партии:



**Франция должна приложить все усилия, чтобы удержаться на вершине модного олимпа, в то время как США должны попытаться покорить его впервые.**



**Франция должна принять активное участие в реставрации Версальского дворца, чтобы вернуть былое величие памятнику архитектуры.**



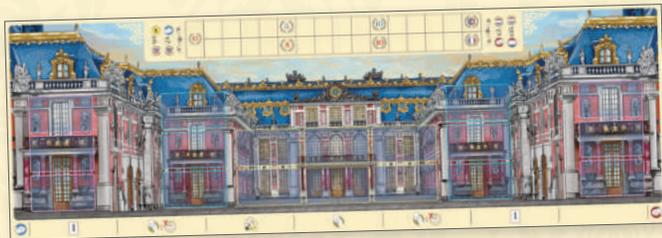
**США должны доказать, что дизайн их нарядов оригинальный и новаторский.**



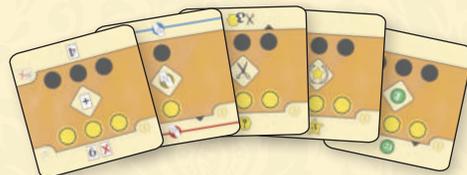
**Обе страны должны бороться за внимание наиболее влиятельных гостей, посетивших показ мод.**



# КОМПОНЕНТЫ



1 планшет Версальского дворца



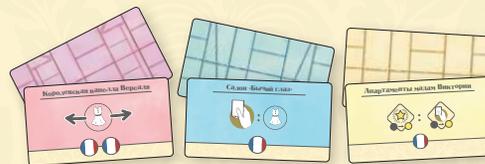
9 тайлов подиума  
(5 тайлов «Розыгрыш карты», 1 тайл «Добор»,  
1 тайл «Дизайнер», 1 тайл «Доход»  
и 1 тайл «Престиж»)



10 карт дизайнеров  
(5 для Франции и 5 для США)



70 карт игроков  
(35 для Франции и 35 для США)



30 жетонов Версальского дворца



1 деревянный  
маркер престижа



1 картонная  
фигурка модели

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Разместите на столе планшет Версальского дворца.

2

Разделите все жетоны Версальского дворца на три стопки по цветам, а затем перемешайте каждую из них. С верха каждой стопки возьмите по 6 жетонов и разместите их лицевой стороной вниз на соответствующих местах на планшете Версальского дворца. Два жетона, лежащих в центре планшета, переверните лицевой стороной вверх. Жетоны, которые не были выложены на планшет, уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.

3

Поместите маркер престижа на деление «0» шкалы престижа на планшете Версальского дворца.

4

В центре стола выложите тайлы подиума, так чтобы они образовали единую линию. Размещайте тайлы лицевой стороной вверх и следите, чтобы символ (Fr) в их левом нижнем углу всегда был ближе к участнику, играющему на стороне Франции. Тайлы должны быть выложены слева направо в определённом порядке:

- Сначала выложите тайл «Добор».
- Затем выложите 5 тайлов «Розыгрыш карты». Чередуйте тайлы с одной (розовой) и с двумя (розовой и голубой) полосками, начав с тайла с двумя полосками.
- Оставшиеся три тайла выложите в следующем порядке: тайл «Доход», тайл «Дизайнер» и, наконец, тайл «Престиж».

Во время подготовки к вашим первым партиям рекомендуем выкладывать тайлы подиума строго в том порядке, который был описан выше, но в дальнейшем вы можете менять стартовое расположение тайлов, чтобы получить новый игровой опыт. В этом случае выкладывайте тайлы «Розыгрыш карты» в произвольном порядке, не придерживаясь правила их чередования. Три последних тайла подиума вы также можете выложить в произвольном порядке.



5

Поместите фигурку модели на тайл «Добор».

6

Займите место за столом, соответствующее выбранной вами стране (см. рисунок на стр. 7).

7

Каждый игрок перемешивает все 5 карт дизайнеров, соответствующих выбранной им стране, а затем размещает получившуюся колоду лицевой стороной вверх рядом с тайлом «Дизайнер» (см. рисунок на стр. 7).

8

Наконец, каждый игрок формирует личную колоду, перемешав 35 карт, соответствующих выбранной им стране, а затем размещает получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с тайлом «Добор» (см. рисунок на стр. 7).



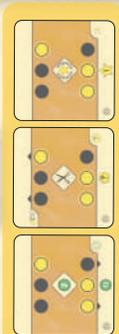
1

3

2



7



6

США

6

Франция

4



8

8

7

5



# ХОД ИГРЫ

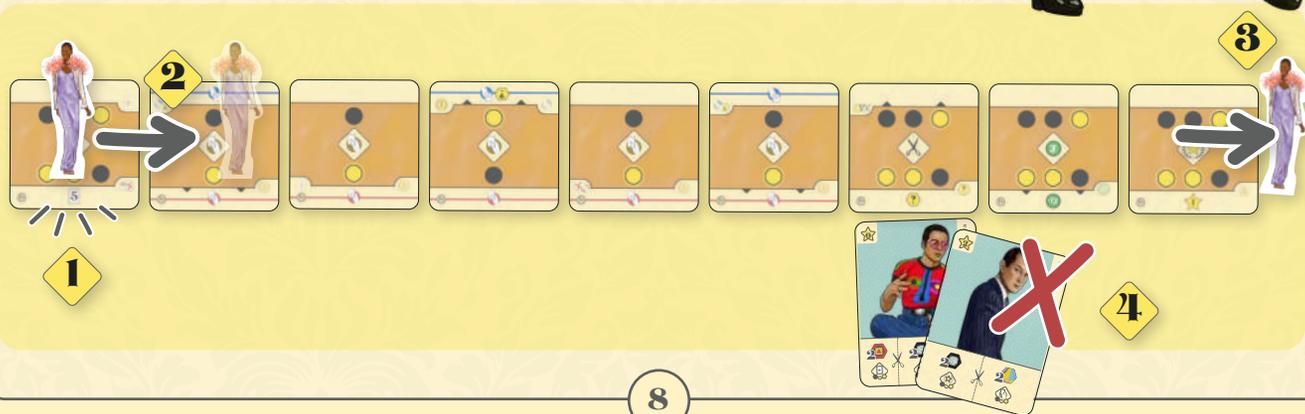
В «Битве за Версаль» одна партия длится не более 5 раундов, в каждом из которых игроки по очереди выполняют различные действия. Игра немедленно заканчивается, если кто-то из участников выполнит условие победы.

Если по окончании пятого раунда никто из игроков так и не смог выполнить ни одного из условий победы, победителем объявляется тот, кто набрал больше очков престижа (см. раздел «Условия победы» на стр. 17).

Раунд в «Битве за Версаль» имеет следующую структуру:

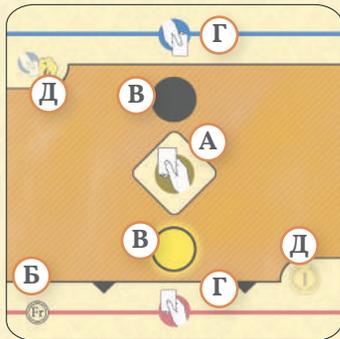
- 1** Игроки выполняют действие, указанное на тайле подиума, на котором в данный момент находится фигурка модели.
- 2** Игроки перемещают фигурку модели на следующий по порядку тайл подиума.
- 3** Игроки выполняют действие, указанное на новом тайле подиума, и снова перемещают фигурку модели, повторяя эти шаги до тех пор, пока модель не окажется на последнем тайле подиума.
- 4** Когда действие, указанное на последнем тайле подиума, будет полностью выполнено, игроки обязаны:
  - сбросить по одной карте дизайнера с верха соответствующих колод, открыв новую карту дизайнера для каждой из стран;
  - вернуть фигурку модели на стартовый тайл подиума.

После этого игроки начинают новый раунд.



# ТАЙЛЫ ПОДИУМА

В течение раунда фигурка модели последовательно проходит через все тайлы подиума. Когда она останавливается на тайле, каждый игрок должен выполнить действие (всего таких действий 5), указанное на ближайшей к нему стороне этого тайла. Ниже приведена структура тайла подиума:



**А** Тип действия:



«Добор»  
(см. ниже)



«Розыгрыш карты»  
(см. стр. 10)



«Дизайнер»  
(см. стр. 14)



«Доход»  
(см. стр. 15)



«Престиж»  
(см. стр. 16)

**Б** Стартовое расположение тайла: во время подготовки к игре разместите тайл лицевой стороной вверх так, чтобы символ (Fr) в его левом нижнем углу был ближе к игроку, представляющему Францию.

**В** Софиты: чем больше включённых софитов изображено на вашей стороне тайла, тем эффективнее действие, которое вы можете выполнить.

**Действие, доступное игроку:** наличие или отсутствие символа показывает, может ли игрок выполнить текущее действие и как именно. Стрелки ▼▼ указывают на игрока, который должен определить очерёдность выполнения текущего действия.

**Г** Обратите внимание, что тайлы подиума, на которых есть голубая и/или розовая полоска, всегда должны быть ориентированы определённым образом: голубая полоска должна быть на стороне США, розовая — на стороне Франции.

**Д** Возможное улучшение тайла: здесь указано, как изменится доступное игроку действие, если тайл будет улучшен.

## ДЕЙСТВИЕ «ДОБОР»

Каждый игрок берёт с верха своей колоды столько карт, сколько указано на ближайшей к нему стороне тайла.

Вам могут встретиться следующие символы:



Возьмите 4 карты



Возьмите 5 карт  
и сбросьте 1 карту



Возьмите 5 карт



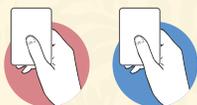
Возьмите 6 карт  
и сбросьте 1 карту

# ДЕЙСТВИЕ «РОЗЫГРЫШ КАРТЫ»



В «Битве за Версаль» 5 тайлов «Розыгрыш карты». В течение всей партии они должны быть ориентированы следующим образом: голубая полоска — на стороне США, розовая — на стороне Франции. Когда фигурка модели останавливается на одном из таких тайлов, игроки должны выполнить действие, указанное на их стороне тайла. Если оба игрока должны разыграть карты, они одновременно выкладывают их **лицевой стороной вниз** рядом с соответствующим тайлом. Затем участник, на которого указывает символ ▼▼, определяет, кто из игроков будет вскрывать свою карту первым. Если игрок должен разыграть карту, но у него в руке их больше не осталось, вместо розыгрыша он берёт в руку одну карту из своей колоды.

На некоторых тайлах рядом с символом действия «Розыгрыш карты» вам встретится второй символ. Возможны комбинации символов, обозначающие следующие действия:



Разыграйте  
1 карту



Сбросьте  
1 карту



Возьмите  
1 карту



Символ универсального  
дизайна (см. стр. 14)

«Битва за Версаль» — карточная игра. Во время партии вы будете разыгрывать с руки карты трёх типов, каждый из которых имеет свои особенности. Ниже приведены структура карты каждого типа и подробное описание того, как именно она может быть разыграна.



Карта наряда  
(колода США)



Карта знаменитости  
(колода Франции)



Карта события  
(колода США)

- А** Тип карты
- Б** Название карты
- В** Особенности дизайна и очки престижа (только для карт нарядов)
- Г** Очки престижа и эффект карты (только для карт знаменитостей)
- Д** Эффект карты (только для карт событий)
- Е** Цвет рубашки (розовый — Франция; голубой — США) и количество карт/франков, которые можно получить при сбросе/размещении карты рядом с тайлом «Доход» (см. стр. 11)

## ВЗЯТЬ КАРТЫ / ПОЛУЧИТЬ ФРАНКИ



Вне зависимости от типа, внизу каждой карты есть два символа, которые указывают, сколько карт или франков можно получить, разыграв эту карту одним из двух особых способов, описанных ниже.

### Взять карты

Сбросьте карту и возьмите с верха своей колоды столько карт, сколько указано в нижней части сброшенной карты (2 карты — для Франции, 3 карты — для США).



или

### Получить франки

Разместите карту лицевой стороной вниз на своей стороне, рядом с тайлом «Доход», чтобы прибавить указанное в нижней её части количество франков к вашему доходу. Доход каждого игрока будет суммирован, когда фигурка модели остановится на тайле «Доход» (см. стр. 15).



## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Как разыграть карту события. Примените эффект карты, затем переместите её в сброс.



Если эффект карты предписывает переместить карту наряда, можете переместить карту этого типа, выложенную вами или вашим оппонентом. При этом **нельзя** перемещать карту наряда на противоположную от подиума сторону, поэтому карта наряда одной страны никогда не сможет оказаться на стороне оппонента. Если на карту наряда уже выложены одна или несколько других карт, переместить её **нельзя**. При перемещении цвет рубашки карты наряда всегда должен совпадать с цветом полосы на тайле, рядом с которым вы хотите поместить выбранную карту.

Если эффект карты предписывает поменять местами два тайла подиума, переместите также все связанные с ними игровые компоненты (фигурку модели, если она стоит на одном из этих тайлов, лежащие рядом карты, а также колоды игроков или дизайнеров).

Менять местами можно только соседние тайлы подиума.

Игрок, отстаивающий честь США, разыгрывает карту события, которая позволяет вернуть из личного сброса карту знаменитости и применить её эффект. Затем этот игрок должен поменять местами тайл подиума, на котором в данный момент находится модель, и один из тайлов, прилегающих к нему. Фигурка модели, как и все карты нарядов, лежащие рядом с тайлами, должны быть перемещены вместе с ними.

Полностью применив эффект, игрок сбрасывает карту события. Начинается следующий ход, и фигурка модели перемещается на другой тайл подиума. Таким образом, из-за действий США Франция потеряла один ход.



## КАРТЫ НАРЯДОВ



**Как разыграть карту наряда.** Чаще всего карты нарядов разыгрываются, когда фигурка модели останавливается на одном из тайлов подиума «Розыгрыш карты». В этом случае разместите карту наряда лицевой стороной вверх рядом с тайлом «Розыгрыш карты», на котором стоит фигурка модели.

Если рядом с этим тайлом подиума уже выложены одна или несколько карт нарядов, разыгрываемую в этом ходу карту необходимо разместить поверх лежащих карт, но так, чтобы на каждой из них первый символ в левом верхнем углу оставался видимым.

Если вы разыгрываете карту наряда с помощью эффекта другой карты или жетона Версальского дворца, поместите карту наряда рядом с тем тайлом подиума, на котором в данный момент находится фигурка модели. Если это не тайл «Розыгрыш карты», можете разместить карту наряда рядом с любым тайлом «Розыгрыш карты» по вашему выбору, но помните, что **на нём обязательно должна присутствовать полоска вашего цвета (розовая — для Франции, голубая — для США).**

**Особенности дизайна.** На каждой карте наряда обозначены особенности его дизайна, которые будут учитываться при выполнении действия «Дизайнер» (см. стр. 14), и количество очков престижа, которое будет суммировано во время выполнения действия «Престиж» (см. стр. 16).



Струящиеся  
ткани



Стиль  
диско



Этнические  
мотивы



Геометрические  
формы



Свободный  
крой



Повседневный  
стиль



Принты



Умеренный стиль



Изысканный  
стиль



Классический  
стиль



Стиль гарсон

Игрок, отстаивающий честь США, разыгрывает карту наряда и выкладывает её рядом с тайлом, на котором в данный момент находится фигурка модели.

Рядом с этим тайлом уже выложена другая карта наряда, поэтому новую карту он выкладывает так, чтобы символ в левом верхнем углу уже лежащей карты остался видимым.





## КАРТЫ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ

**Как разыграть карту знаменитости.** В нижней части планшета Версальского дворца обозначены семь особых ячеек. Разыгрывая карту знаменитости, разместите её в свободной ячейке, ближайшей к вам. Если в верхней части этой ячейки указано действие, немедленно выполните его.

**США** **Франция**

**1**

Возьмите 1 карту

Возьмите 1 карту наряда из вашего личного сброса и немедленно разыграйте её

Немедленно разыграйте 1 дополнительную карту с руки

Улучшите один из пяти тайлов подиума «Розыгрыш карты»

Если таким образом вы разыгрываете карту наряда, поместите её рядом с тем тайлом подиума, на котором в данный момент находится фигурка модели. Если это не тайл «Розыгрыш карты», можете поместить карту наряда рядом с любым подходящим тайлом (*подробнее об этом см. стр. 12*).

Если все особые ячейки планшета Версальского дворца уже заняты, **замените** вашей картой ближайшую к вам карту знаменитости оппонента. При этом карта знаменитости оппонента перемещается в его личный сброс, а действие, указанное в верхней части ячейки, **не выполняется**.

Разыгрывая карту знаменитости, вы всегда применяете её эффект, вне зависимости от того, выполняли ли вы перед этим действие ячейки или нет.

**ВАЖНО!** Если в конце вашего хода все семь ячеек в нижней части планшета Версальского дворца заняты вашими картами знаменитостей, вы немедленно побеждаете в игре!



Игрок, отстаивающий честь США, разыгрывает карту знаменитости и размещает её в ближайшей свободной ячейке. Так как эта ячейка свободна, игрок берёт 1 карту с верха личной колоды.



Затем игрок применяет эффект карты знаменитости и улучшает тайл подиума «Добор».



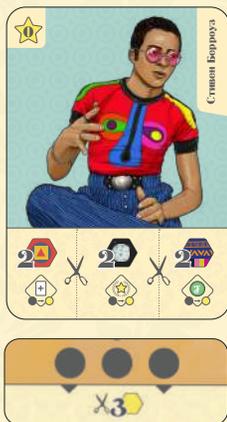
Игрок, отстаивающий честь США, разыгрывает карту знаменитости. Все ячейки ниже планшета Версальского дворца заняты, поэтому он заменяет ближайшую к нему карту знаменитости оппонента своей картой. Он не сможет выполнить действие ячейки (так как она была занята другой картой), но сможет применить эффект карты знаменитости, чтобы улучшить тайл подиума «Доход».

# ДЕЙСТВИЕ «ДИЗАЙНЕР»



Когда фигурка модели останавливается на тайле подиума «Дизайнер», игрок, на которого указывает символ , определяет, кто первым будет подсчитывать символы особенностей дизайна на выложенных им картах нарядов. На каждой карте дизайнера (всего их 10, по 5 карт для каждой из стран) указано, какие символы будут учитываться в текущем раунде. Ориентируясь на карту дизайнера, выложенную на его стороне, каждый игрок последовательно (слева направо) подсчитывает количество пар одинаковых символов и за каждую пару получает указанный на карте бонус.

Каждый дизайнер предъявляет свои требования к нарядам (на каждой карте дизайнера представлено два или три таких требования). Если вы выполните хотя бы одно из них, то сможете получить бонус. При этом учитывайте только видимые на картах нарядов символы особенностей дизайна. За каждую пару необходимых символов получите один бонус. Если выложенные вами карты нарядов позволяют выполнить сразу несколько требований дизайнера, получайте бонусы последовательно, слева направо.



**Символ универсального дизайна:** если на ближайшей к вам стороне тайла подиума «Розыгрыш карты» или «Дизайнер» присутствует символ универсального дизайна, можете использовать его, чтобы выполнить заявленное на карте дизайнера требование. Во время выполнения действия «Дизайнер» суммируйте его с любым символом особенностей дизайна, чтобы образовать одну необходимую пару. **Игрок, отстаивающий честь США, не учитывает символ универсального дизайна при проверке одного из условий победы — наличия всех шести символов особенностей дизайна на картах нарядов, выложенных рядом с одним тайлом подиума.**

Если на ближайшей к вам стороне тайла «Дизайнер» присутствует символ  на выложенных картах нарядов вам необходимо иметь не два, а три одинаковых символа особенностей дизайна, чтобы выполнить каждое требование.



В этом раунде игрок, отстаивающий честь США, должен подсчитать следующие символы особенностей дизайна: геометрические формы, стиль диско и этнические мотивы. На выложенных им картах нарядов есть 1 символ , 3 символа , 2 символа . Также на одном из тайлов подиума «Розыгрыш карты» присутствует 1 символ универсального дизайна. Игрок может добавить символ  к символу , чтобы получить соответствующий бонус, или добавить его к 3 символам , чтобы сформировать вторую пару. Игрок решает сформировать вторую пару символов стиля диско. В этом случае за выполнение требований карты дизайнера игрок получит следующие бонусы (последовательно, слева направо):

- За 0 пар символов  бонус он не получит.
- За 2 пары символов  он сможет дважды улучшить тайл подиума «Престиж».
- За 1 пару символов  он сможет улучшить тайл подиума «Доход».



## ДЕЙСТВИЕ «ДОХОД»



Когда фигурка модели останавливается на тайле подиума «Доход», игрок, на которого указывает символ ▼▼, решает, будет ли он разыгрывать карту с руки, чтобы увеличить общую сумму своего дохода, после чего его оппонент также должен принять подобное решение. Разыгранные карты выкладываются лицевой стороной вниз рядом с тайлом подиума «Доход». Если ранее игрок уже размещал карты рядом с этим тайлом, разыгранную карту он выкладывает на верх стопки.

Оба игрока одновременно переворачивают все карты, лежащие рядом с тайлом подиума «Доход», лицевой стороной вверх. Игроки подсчитывают общую сумму дохода на картах и прибавляют к ней значение, указанное на ближайшей к ним стороне тайла подиума «Доход», если таковое имеется. Затем игроки сравнивают суммы своего дохода.

Игрок, получивший больший доход в текущем раунде, берёт **два жетона** с планшета Версальского дворца. Если доход второго игрока равен хотя бы половине дохода первого игрока, второй игрок берёт **один жетон** Версальского дворца. Если сумма его дохода меньше половины, он не получает **ни одного жетона**. Если суммы доходов игроков оказались равны, два жетона Версальского дворца получит игрок, отстаивающий честь Франции.



На планшете Версальского дворца игроку доступны только те жетоны, которые лежат лицевой стороной вверх. Выбрав жетон, игрок немедленно применяет его эффект. После этого все жетоны, соседние с ним по горизонтали и вертикали, переворачиваются лицевой стороной вверх.

Полностью применив эффект жетона, игрок размещает его в личной игровой области лицевой стороной вверх. На многих жетонах Версальского дворца присутствует от одного до трёх изображений флага Франции. Собрав 15 (или больше) таких изображений в личной игровой области, игрок, отстаивающий честь этой страны, немедленно побеждает.

Все карты, разыгранные в текущем раунде для увеличения дохода, должны быть возвращены в коробку. **Не перемещайте их в сброс — до конца партии вы не сможете ещё раз воспользоваться ими.**

Выполняя действие «Доход», оба игрока решили выложить по одной карте рядом с соответствующим тайлом, чтобы увеличить сумму своего дохода. Затем они одновременно переворачивают все выложенные в течение раунда карты лицевой стороной вверх. Доход Франции в этом раунде — 10 франков, доход США — 5 франков. Игрок, отстаивающий честь Франции, может взять два жетона Версальского дворца. Он выбирает первый жетон, лежащий лицевой стороной вверх, и полностью применяет его эффект. Жетоны, соседние с ним по горизонтали и вертикали, он переворачивает лицевой стороной вверх. Наконец, он перемещает первый жетон в личную игровую область, выбирает второй жетон и выполняет ту же последовательность действий, что и для первого жетона. Так как доход США составил половину дохода Франции, второй игрок также может взять один жетон Версальского дворца, выполнив всё, что было описано выше. В конце хода все карты, выложенные рядом с тайлом подиума «Доход», возвращаются в коробку.



# ДЕЙСТВИЕ «ПРЕСТИЖ»

Когда фигурка модели останавливается на тайле подиума «Престиж», каждый игрок суммирует очки престижа, указанные на:



видимой области  
разыгранных  
им карт нарядов



карте дизайнера,  
лежащей на верху  
его колоды



ближайшей к нему  
стороне тайла  
подиума «Престиж»



разыгранных  
им карт  
знаменитостей

Игроки сравнивают свои очки, вычитают из большего значения меньшее и перемещают маркер престижа на число клеток, равное полученной разнице (в пользу игрока, набравшего больше очков в текущем раунде).

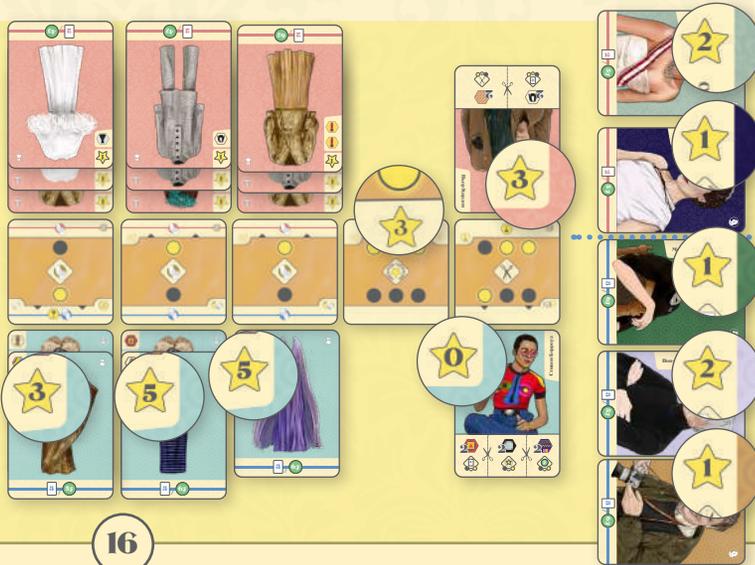
На шкале престижа всего один маркер, который будет фиксировать, кто в данный момент является лидером по набранным очкам престижа. Если он находится в верхней части шкалы, то лидер США; если в нижней — Франция. Если в текущем раунде лидирующая страна набрала меньше очков престижа чем отстающая, маркер передвигается назад и может, достигнув нуля, перейти на сторону оппонента.



Игрок, отстаивающий честь США, суммирует свои очки престижа: 13 (3+5+5) очков на картах нарядов, 0 очков на карте дизайнера, 4 (1+2+1) очка на картах знаменитостей. Всего в текущем раунде США получили 17 очков престижа.

Игрок, отстаивающий честь Франции, также суммирует свои очки престижа: 9 очков на картах нарядов, 3 очка на карте дизайнера, 3 очка на тайле подиума «Престиж» и 3 очка на картах знаменитостей. Всего в текущем раунде Франция получила 18 очков престижа.

Разница между набранными очками престижа составляет 1, поэтому маркер престижа будет перемещён всего на одно деление по шкале престижа и окажется на стороне Франции.



## УЛУЧШЕНИЕ ТАЙЛОВ ПОДИУМА



Символ улучшения тайла подиума «Доход»

Применяя эффекты некоторых карт событий, дизайнеров и жетонов Версальского дворца, игроки смогут улучшать тайлы подиума в течение партии. Чем больше включённых софитов изображено на ближайшей стороне тайла, тем эффективнее действие, которое может выполнить игрок. После улучшения на ближайшей к вам стороне тайла должно стать на один включённый софит больше. Вы можете либо перевернуть тайл, так чтобы его обратная сторона стала лицевой, либо развернуть его на 180°, так чтобы ближайшей к вам стала сторона оппонента. При этом помните, что в течение всей партии тайлы, на которых есть цветные полосы, должны быть ориентированы следующим образом: розовая полоска — на стороне Франции, голубая — на стороне США. Если вы должны улучшить тайл, но все софиты на ближайшей к вам стороне уже включены, не меняйте его ориентацию и получите одно очко престижа в качестве компенсации.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий:

**Знаменитости (для Франции и США):** если все семь ячеек в нижней части планшета Версальского дворца заняты картами знаменитостей одного из игроков, он немедленно побеждает.



**Французский флаг (только для Франции):** если игрок, отстаивающий честь Франции, соберет 15 (или больше) изображений французского флага на жетонах Версальского дворца, он немедленно побеждает.



**Особенности дизайна (только для США):** если на картах нарядов, выложенных на стороне США рядом с одним тайлом «Розыгрыш карты», собрано шесть различных символов особенностей дизайна, игрок, отстаивающий честь США, немедленно побеждает. Учитываются только видимые символы, а символ универсального дизайна не учитывается.



**Престиж (для Франции и США):** если маркер престижа перемещается на деление «15», игрок, на чьей стороне шкалы находится маркер, немедленно побеждает.



Если к концу пятого раунда игроки не смогли выполнить ни одного из описанных выше условий, побеждает тот, кто набрал больше очков престижа. Если в конце пятого раунда маркер престижа находится на делении «0», побеждает Франция.

# ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА



## Элинор Ламберт

Элинор Ламберт — публицист, модный агент, меценат, главный идейный вдохновитель показа, прошедшего в Версальском дворце в 1973 году. Под влиянием Ламберт в 1943 году в Нью-Йорке прошла первая в мире Неделя моды, а в 1962 был создан Совет модельеров Америки (CFDA), существующий по сей день. Новатор во всём, Ламберт предложила составлять список самых стильных людей, который сейчас публикует журнал Vanity Fair. Благодаря её усилиям американские дизайнеры получили международное признание, а Нью-Йорк стал одной из модных столиц мира.



## Жеральд Ван дер Кемп

С 1953 по 1980 год являлся главным куратором Версальского дворца. В 1973 году Ван дер Кемп искал спонсоров, которые могли бы пожертвовать 60 миллионов долларов на реставрацию дворца, поэтому сразу одобрил идею благотворительного модного показа, высказанную Элинор Ламберт. Во время подготовки организаторы назвали мероприятие «Грандиозное зрелище в Версале», но впоследствии журналисты придумали другое название — «Битва за Версаль».



## Билл Бласс

Уроженец штата Индиана, Билл Бласс переехал в Нью-Йорк в 1940 году и начал свою дизайнерскую карьеру, вдохновляясь известными моделями Кристоля Баленсиаги и Кристиана Диора. Он прошёл путь от обычного модельера до вице-президента модного дома Энн Миллер, а затем создал собственный бренд повседневной одежды для американского потребителя. Друг Оскара де ла Ренты, Жаклин Кеннеди и Нэнси Рейган, Билл Бласс решил принять участие в показе 1973 года, чтобы доказать себе и окружающим, что его по праву считают одним из самых влиятельных дизайнеров США.



## Оскар де ла Рента

Оскар де ла Рента родился в Доминиканской Республике. Получив образование в Мадридской академии искусств, он вскоре начал работать с Кристоалем Баленсиагой. Переехав в Нью-Йорк, Оскар был приглашён в компанию Джейн Дерби, а уже в 1973 году дом моды стал работать под его именем. Участие Оскара де ла Ренты в показе 1973 года не подлежало сомнению, ведь он был одним из клиентов Элинор Ламберт, изучал моду в Париже и был женат на шеф-редакторе французского журнала Vogue Франсуазе де Ланглад. Поэтому ничего удивительного, что на это мероприятие его пригласил сам Ив Сен-Лоран.



## Холстон (Рой Холстон Фроуик)

Его путь в мире моды начался с дизайна головных уборов, и уже в 1961 году Холстон добился признания, создав знаменитую шляпку-таблетку для Жаклин Кеннеди, в которой она блистала на инаугурации своего мужа. Он одевал таких знаменитостей, как Лайза Миннелли, Бьянка Джаггер и Элизабет Тейлор. Холстон был бунтарём в мире моды: несмотря на обманчивую простоту, дизайн его нарядов был новаторским и ультрасовременным, а его театрализованные показы, в которых участвовали афроамериканские модели, всегда производили фурор. Он мечтал добиться международного признания и без раздумий согласился поучаствовать в показе 1973 года в Версале.



### **Анна Кляйн (Ханна Голофски)**

Анна с раннего возраста проявляла интерес к модной индустрии и после своего замужества в 1948 году она вместе с супругом Беном Кляйном учредила компанию Junior Sophisticates, специализирующуюся на создании одежды для юношества. Её вдохновляли самодостаточные девушки, и вскоре основной аудиторией её дома моды стали молодые женщины, которые хотели добиться успеха в карьере, оставаясь женственными и привлекательными. Французы не видели в её дизайне ничего новаторского, а один из основателей дома моды Yves Saint Laurent Пьер Берже был против участия Анны в показе 1973 года. Решающим оказался голос Оскара де ла Ренты, который убедил организаторов, что Анна Кляйн необходима шоу.



### **Стивен Берроуз**

Как и Холстон, Берроуз был завсегдатаем нью-йоркских вечеринок и активно использовал стиль диско в своих коллекциях. В 1973 году он стал первым афроамериканским дизайнером, получившим престижную награду в мире моды — премию The Coty Awards, которую он разделил с Кельвином Кляйном. Одной из отличительных особенностей его показов было участие афроамериканских моделей. Стивен был мастером техники колорблокинга: вдохновляясь этническими мотивами, он всегда находил идеальные сочетания ярких цветов.



### **Юбер де Живанши**

Изысканный и минималистичный стиль Юбера де Живанши выработался под влиянием таких дизайнеров, как Люсьен Лелонг и Эльза Скиапарелли, а знакомство, определившее его дальнейший путь в мире моды, состоялось в 1953 году, когда он встретил своего кумира Кристобала Баленсиагу. Он никогда не работал под его руководством, но всегда считал его своим наставником и другом. Когда испанский дизайнер отошёл от дел, многие его клиенты стали одеваться в доме моды Живанши. Создание нескольких образов для главной героини фильма «Сабрина» положило начало многолетней дружбе и сотрудничеству Живанши и Одри Хепберн, а маленькое чёрное платье, в котором блистала его муза в «Завтраке у Тиффани», навсегда вписало имя Живанши в историю моды.



### **Ив Сен-Лоран**

Ученик Кристиана Диора, он стал художественным руководителем дома моды Dior после скоропостижной кончины мастера в 1957 году. Для двадцатидвухлетнего юноши это стало серьёзным испытанием на прочность, но приобретённый опыт позволил уже в 1962 году открыть собственный модный дом, носящий его имя. Вклад Сен-Лорана в развитие модной индустрии трудно переоценить, ведь именно он популяризовал стиль унисекс, введя моду на женские смокинги и жакеты для сафари, и создал культовое платье «Мондриан».



### **Эмануэль Унгаро**

Свои первые шаги в мире моды Эмануэль Унгаро делал под руководством Кристобала Баленсиаги, но затем стал работать в модном доме одного из приверженцев футуристического стиля Андре Куррежа. В 1967 году Унгаро открыл своё ателье на авеню Монтень. Он создавал коллекции прет-а-порте, в которых подчёркивал женственный силуэт с помощью сочетания различных текстур и принтов. За большой вклад в развитие индустрии в 1999 году Унгаро был удостоен высшей награды Испании в сфере моды — премии «Золотая игла».



### Пьер Карден

Пьер Карден был знаковой фигурой модной революции 1960-х годов. В 1950 году он открыл свой дом моды на улице Ришпен, где создавал образы для таких актрис, как Жанна Моро и Шарлотта Рэмплинг. Его клиенткой стала даже супруга президента Жоржа Помпиду – Клод. Несмотря на это, Карден считал, что будущее стоит за коллекциями прет-а-порте, и создавал их наперекор мнению большинства французских модельеров, выражая себя через футуристический стиль и геометрические формы кроя.



### Марк Боан

В 1962 году Ив Сен-Лоран покинул дом моды Dior, и Марк Боан занял должность креативного директора компании, которую оставил лишь спустя тридцать лет. В отличие от эксцентричного Сен-Лорана, Боан производил впечатление замкнутого и осторожного человека. Он оставался в тени и в преддверии показа 1973 года. Однако именно Марку Боану мир моды обязан созданием более изысканной вариации силуэта песочных часов, который станет основой его стиля Slim Look. Его часто сравнивали с Кристианом Диором, создавшим в 1948 году стиль New Look, но дизайн Боана всегда отличала сдержанная оригинальность, так полюбившаяся принцессе Монакской Каролине.



### Капитальный ремонт

Версаль был возведён в XVII веке по распоряжению Людовика XIII. Сначала это был всего лишь охотничий замок, но уже при Людовике XIV он был существенно расширен и стал официальной резиденцией короля. С 1979 года Версальский дворец включён в список объектов всемирного культурного наследия ЮНЕСКО и сегодня является одной из главных туристических жемчужин Франции. Но в истории дворца были и печальные страницы: после Великой французской революции его величие померкло, и к 1973 году дворец нуждался в масштабной реставрации, поэтому целью показа стала сумма в 60 миллионов долларов, которая должна была покрыть расходы на восстановление этого уникального памятника архитектуры.



### Кэй Томпсон

Для постановки хореографических номеров американцы пригласили известную певицу, актрису и танцовщицу Кэй Томпсон. В 1957 году она блистала в картине «Забавная мордашка», где вместе с Фредом Астером и Одри Хепбёрн исполнила песню «Bonjour Paris». Песня имела успех, и Кэй Томпсон предложила Лайзе Миннелли открыть американскую часть показа, исполнив именно этот хит.



### Американский финал

Честь закрыть показ выпала Лайзе Миннелли, которая вышла на подиум в платье, созданном Холстоном. А когда её окружили модели, принимавшие участие в шоу, зал взорвался аплодисментами и восторженными криками.



### Лавры победителей

«В финале шоу французские зрители даже бросали в воздух программки», — написала Кристин Андерсон в статье, опубликованной спустя несколько дней после показа, 2 декабря 1973 года, в газете The Knoxville News Sentinel. Именно Кристин назвала американских дизайнеров победителями «Битвы за Версаль».



### Max Factor

Чтобы стать генеральным спонсором американской команды дизайнеров, компания Max Factor пожертвовала 25 000 долларов. Эти средства позволили пошить наряды, организовать кастинг моделей и оплатить их перелёт в Париж авиаккомпанией Olympic Airways.



### Чествование Берроуза

Американцы произвели сильное впечатление на своих соперников, и после шоу французские дизайнеры не скупились на похвалы. Ив Сен-Лоран особо отметил коллекцию Стивена Берроуза и высказал восхищение тем, как он соединил энергию уличной культуры с эстетикой высокой моды.



### Каков характер!

Холстон был гением перевоплощений. Это отмечал и Том Фэллон, друг и помощник Холстона, который сопровождал дизайнера в Париже: «Мы болтали без умолку, собираясь на показ, но, когда мы оказались перед воротами дворца, я не узнал своего друга. Сначала я подумал, что такая перемена произошла из-за волнения перед шоу, но потом я понял: мой друг надел маску Холстона, человека, который должен произвести неизгладимое впечатление на самых влиятельных людей, собравшихся в зале».



### Удивительный фокус

Показ Оскара де ла Ренты начался с удивительного фокуса: афроамериканская модель Билли Блэр вышла на подиум и лёгким движением руки вытащила из рукава платок розового цвета. В этот миг на сцене появились модели, одетые в наряды такого же оттенка. Из второго рукава она вытащила лиловый шарф — и вот уже модели в лиловых платьях вышли к публике.



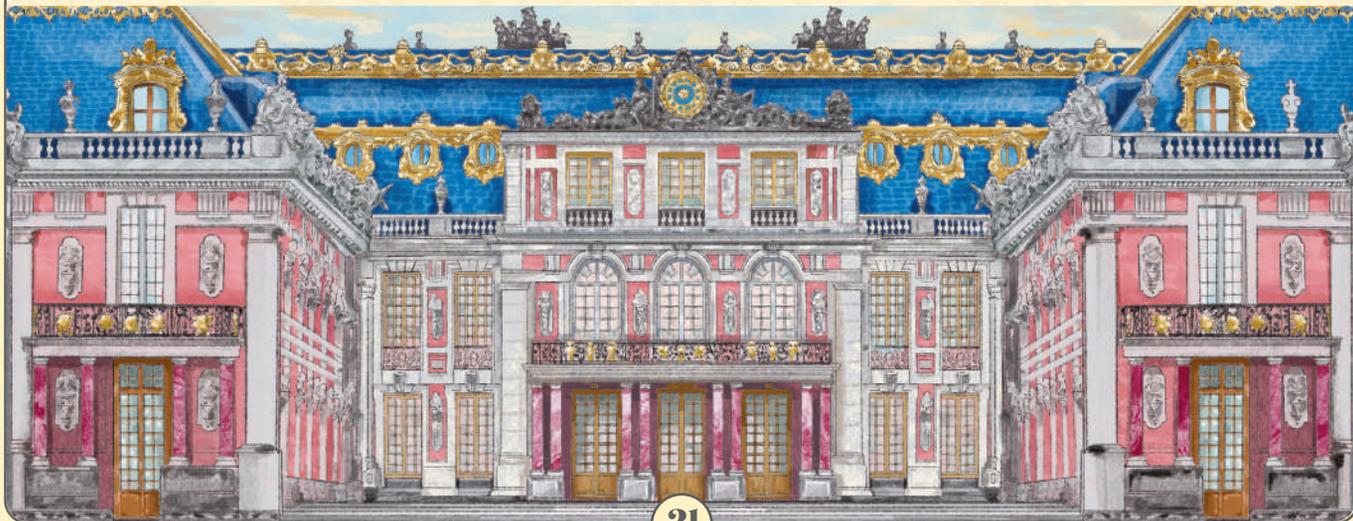
### Небывалый ажиотаж

После показа среди публики царил небывалый ажиотаж. Это отметили и авторы статьи, опубликованной 13 декабря 1973 года в газете Oakland Tribune: «Как только показ закончился, шикарно одетые француженки бросились за кулисы, чтобы купить наряды, представленные американцами».



### Отсутствие Мадам Гре

Многие журналисты обратили внимание, что в пятерке французских дизайнеров не оказалось Мадам Гре — самотытного модельера и признанного мастера классического стиля. Не все поддержали такое решение организаторов: вероятно, княгиня Монако Грейс выбрала платье, созданное кутюрье, чтобы воздать должное её таланту.





### Сомнительное пожертвование

Одним из спонсоров американской команды дизайнеров стала компания Monsanto. Во время войны во Вьетнаме она поставляла армии США ядовитое вещество Agent Orange, из-за чего её репутация сильно пострадала. Руководство Monsanto решило воспользоваться случаем и пожертвовать американским дизайнерам 15 000 долларов, выдвинув следующее условие: модели во время показа должны надеть парики из искусственных волос, которые производила компания. Элинор Ламберт не пошла на уступки и запретила девушкам выходить на подиум в париках.



### Афроамериканские модели

Американские коллекции представляло более трех десятков моделей, десять из которых были афроамериканками. Решающую роль в этом сыграл Стивен Берроуз, приложивший немало усилий, чтобы собрать своих любимых манекенщиц в Версале. И он не прогадал: 28 ноября 1973 года афроамериканские женщины особенно ярко блистали на французском подиуме.



### Французский бюджет

Именитые французские дизайнеры сами финансировали свои шоу: каждый из них внёс по 30 000 долларов в общий бюджет мероприятия. Не столь известным американцам пришлось искать спонсоров, поэтому их общий бюджет был существенно скромнее и не превышал 50 000 долларов.



### Холстон уходит!

Перед началом показа взрывной характер Холстона заставил понервничать организаторов. Во время финальной подготовки к шоу он объявил всем, что возвращается в США. «Холстон уходит!» — сказал он о себе в третьем лице. Положение спасла Лайза Миннелли, которой удалось успокоить своего друга и убедить его остаться.



### Нашествие термитов

«Казалось, никто из приглашённых не знал, как сильно пострадали от термитов деревянные перекрытия и резные панели XVIII века. Блистательные гости, одетые в роскошные наряды, фотографировались в интерьерах дворца, но только их деньги могли помочь навсегда избавиться от вредителей», — с грустью заметили на следующий день после показа журналисты Daily News в статье «Модники в Версале».



### Дресс-код

Каждый гость мероприятия получил приглашение, текст которого был выведен золотом, чтобы напомнить о великолепных интерьерах Версальского дворца. Гости должны были придерживаться дресс-кода (смокинг для мужчин, вечернее платье для женщин) и прибыть во дворец в девять вечера 28 ноября.



### Трудности на репетиции

Ещё до начала показа американские дизайнеры должны были проявить характер: им пришлось репетировать ночью, в условиях, далёких от идеальных: без еды и отопления за кулисами, почти без освещения на подиуме и даже, по словам некоторых моделей, без туалетной бумаги в уборных.



### Битва за Анну Кляйн

Кандидатура Анны Кляйн вызвала серьёзные споры в стане организаторов. Пьер Берже был против участия Анны в показе, так как считал стиль её коллекций прет-а-порте слишком коммерческим и шаблонным. Но Элинор Ламберт понимала, что видение этого дизайнера идёт в ногу со временем, в то время как французы безнадежно отстали и перестали отвечать запросам рынка. Она настояла на участии Анны в показе.



### Не больше двадцати!

Изначально каждый дизайнер должен был представить по 70 нарядов, но Билл Бласс настоял, чтобы американцы сократили это количество до 20. Такое ограничение позволило сделать американскую часть шоу динамичной и яркой. В отличие от французского двухчасового представления, она длилась немногим более 30 минут и произвела настоящий фурор.



### Метры и ярды

Во время подготовки к шоу многое шло не по плану: работая над оформлением показа, модный иллюстратор и друг Холстона Джозеф Юла перепутал метры и ярды. Из-за этого ему пришлось в спешке переделывать все декорации.



### Людовик XIV, мы здесь!

Ликование американцев не стихало и спустя несколько недель после показа. 10 декабря 1973 года в журнале Newsweek появилась статья с громким названием «Людовик XIV, мы здесь!» Так её автор Скотт Салливан хотел воздать должное победителям шоу — американским дизайнерам.



### Just a Gigolo

Французская часть показа также порадовала публику мировым хитом — песней «Just a Gigolo». Во время представления коллекции Ива Сен-Лорана её исполнила французская певица и балерина Зизи Жанмер, которая была одета в смокинг.



### Либо я, либо она!

Оскар де ла Рента хотел, чтобы в показе приняла участие Рабель Уэлч, но его план провалился, так как Лайза Миннелли не захотела делить сцену с этой американской актрисой.



# ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Действие «Добор»  
(стр. 9)



Улучшение тайла  
подиума «Добор»



Возьмите карты



Действие  
«Розыгрыш карты»  
(стр. 10)



Улучшение тайла  
подиума «Розыгрыш  
карты»



Сбросьте 1 карту



Действие  
«Дизайнер» (стр. 14)



Улучшение тайла  
подиума «Дизайнер»



Ещё раз примените эффект  
жетона Версальского дворца,  
взятого вами ранее



Действие «Доход»  
(стр. 15)



Улучшение тайла  
подиума «Доход»



Примените эффект жетона  
Версальского дворца, взятого  
ранее вашим оппонентом



Действие  
«Престиж» (стр. 16)



Улучшение  
тайла подиума  
«Престиж»



Заберите у вашего оппонента  
1 жетон Версальского дворца,  
не применяя при этом его  
эффект



Розыгрыш карты  
с руки (стр. 10)



Символ  
универсального  
дизайна (стр. 14)



Поменяйте местами  
2 соседних тайла подиума



Карта  
знаменитости  
(стр. 13)



Очки престижа



Возьмите верхнюю карту  
наряда (вашу или оппонента),  
выложенную рядом с тайлом  
подиума, и положите её рядом  
с другим тайлом подиума



Карта наряда  
(стр. 12)



Франки



Разыграйте любую  
сброшенную вами карту  
наряда



Карта события  
(стр. 11)



Разыграйте любую  
сброшенную вами карту  
знаменитости