ESPREMAR BRUXEL

Prüssel, 1893: Victor Horta entwirft die ersten Bauwerke des Jugendstils - die Maison Autrique und das Hôtel Tassel, wo die fließende Gestaltung der Räume an geschwungene, florale Linien erinnert, die sich in den organischen Formen der Kunstschmiedearbeiten, Mosaike, Fresken

und Glasfenster wiederfinden. Im selben Jahr errichtet Paul Hankar sein eigenes Haus. Die belgische Hauptstadt wird so zur Wiege dieser neuartigen Bewegung, die Spuren in ganz Europa hinterlässt und Einfluss auf die großen Architekten der Belle Epoque nimmt.

CONTENIDO



- 1 Tablero de Bruselas



 5 Series de Acción y 1 Serie de Bonus que formarán el tablero de el Art Nouveau.



 5 Tarjetas personales de Arquitecto en los colores de los jugadores.



 30 Losetas de Construcción en los colores de los jugadores (6 por color)



26 Cartas Públicas de Figuras.



25 Cartas de Bonus



- 12 Cartas de Bolsa.



1 Loseta Soporte

1 Cursor de Estudio.



6 Losetas de Compás, y 2 " agujas " para el compás.



 35 Peones en el color de los jugadores (7 por color)



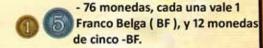
- 20 Discos en el color de los jugadores (4 por color)



- 30 Losetas de Trabajos de Arte en 5 colores: azul, rosa, amarillo, verde y negro.



 5 Losetas contadores de turno de Exhibición.



- 30 Cubos de Materiales Nobles (10 madera, 10 hierro y 10 piedra) y 15 cubos de Materiales Comodín.



- Este Reglamento.



VISIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Bruxelles 1893, representas a uno de los más famosos arquitectos que creó la reputación del Art Noveau en la capital de Bélgica. Tus asistentes te ayudarán a realizar acciones tales como la construcción de edificios Art Nouveau, o crear piezas de arte que decorarán eses preciosos hogares. La Construcción de edificios permite fundar las más apreciadas obras de arte, mostradas en tu tablero personal. Además, es posible mejorar tu reputación como arquitecto, aumentando tu influencia en el Palacio Real o en el Ayuntamiento, incluso beneficiarte de los encuentros a la salida del teatro de Figuras Públicas. El arquitecto de mayor fama en forma de puntos de victoria (VP) gana la partida!!

SETUP

Ver reajustes para partida a 2 jugadores al final de la reglas.

1 Une aleatoriamente las 5 tiras de Acción y colócalas por encima de la tira de Bonus para formar el tablero Art Nouveau. Coloca el tablero Art Nouveau a la derecha del tablero de Bruselas.

Importante: En las primeras partidas, no uses el de la serie con el símbolo Reservado para arquitectos experimentados.

Cada jugador coge su tablero de Arquitecto personal y las losetas de Construcción con su color escogido para jugar. Coloca las 6 losetas de Construcción en los espacios previstos del tablero de Arquitecto.

(3) Cada jugador recibe 4 discos y 7 peones de su color. Colocas 5 de esos Peones Asistentes cerca de su tablero y 2 en el espcio del Palacio de Justicia.

Cada jugador coloca un disco de su color:

a: En la primera escudo del Track del Ayuntamiento.

b: En el primer espacio del Escudo de Armas del Palacio

c: En el primer espacio del Track de Arquitecto de su tablero personal.

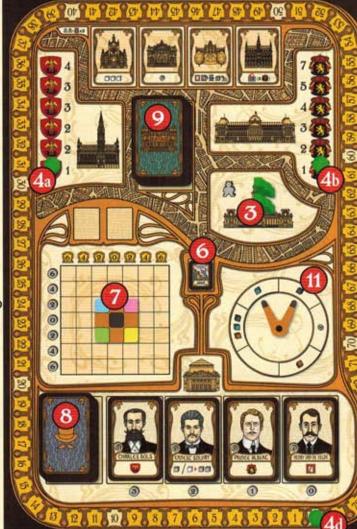
d: En el espacio O del marcador de puntos. Este disco de track de (VP) ganará más puntos en la partida.

© Cada jugador recibe una carta de Figura Pública que le puede hacer ganar 5 BF (Georges Brugmann), y colócala cerca de tu tablero personal. Con menos de 5 jugadores no se usan las cartas Georges Brugmann devolviéndolas a la caja.

6 Ordena las losetas de Exibición de contadores de turno por año (1893 - 1910) y colócalas cara abajo en el espacio previsto en el tablero. Dale la vuelta a la primera carta y enseña el cartel de exibición.

Coloca el cursor de Estudio en el centro de " estudio " en el tablero de Bruselas.

Baraja las cartas de Figuras Públicas y colócalas cara arriba en cada uno de los cuatro espacios a la derecha del Palacio Real, en el tablero de Bruselas. Las cartas restantes del mazo van al espacio del Teatro Real a la izquierda.



 Baraja las cartas de Bolsa para formar un mazo y colócalas en el espacio de Bolsa del tablero.

Separa las losetas de color y las losetas negra de las Obras de Arte. Después barájalas, coloca las losetas de color en una pila cerca del tablero. Cada jugador empieza la partida con un color de Obra de Arte escogido al azar y colocado cerca de su tablero personal, cara arriba.

CONCEPTO DEL JUEGO

El juego Bruxelles 1893 se juega en 5 rondas. Al principio de cada ronda, el Jugador Inicial empieza definiendo la área disponible del tablero Art Nouveau. Luego, los jugadores realizan sus turnos escogiendo una acción en uno de los dos tableros: el tablero de Art Nouveau y el tablero de Bruselas. Escogiendo la acción en el de Art Nouveau requiere el juego de un peón asistente colocándo una oferta en Francos Belgas (BF), que

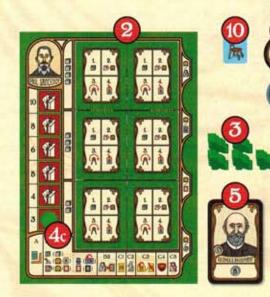
permite la participación en una subasta. Al final de cada ronda, el jugador que apuesta más dinero en una columna gana la subasta de la columna y su carta de Bonus. Las acciones en el tablero de Bruselas, por otra parte, son gratuitas, pero son mal vistas por la Justicia. Así que, al final de la ronda, el jugador que haya usado más peones en este tablero pierde uno, que deberá dar expliciones de su comportamiento al Palacio de Justicia.



Posiciona las 2 agujas del compás como muestra la ilustración.
Coloca al azar las 6 losetas en el espacio previsto alrededor del compás.

Nota: Para tu primera partida junta las dos agujas el tablero con el pequeño remache plástico.







Baraja las 25 cartas de Bonus, forma un mazo, y colócalo cerca del tablero. Coloca una carta cara arriba en cada uno de los espacios de la serie Bonus.

(13) Elige un Jugador Inicial, que recibe el peón de Manneken Pis y 5 BF. Los jugadores sentados a su izquierda recibe 6 BF, 7 BF, 8BF y 9BF respectivamente.

(4) El dinero y cubos de materiales restantes forman una reserva general cerca del tablero.



COMO JUGAR

El juego se desarrola en 5 rondas representadas por las 5 losetas de Exhibición. Cada ronda comprende de 4 fases: la fase de Bolsa, la fase de Acción, la fase de Resolución de turno y Final de Turno.

7 FASE DE BOLSA

DETERMINAN LA ÁREA DE JUEGO DEL TABLERO ART NOUVEAU.

Casilla ciudad de Bruselas

El Jugador Inicial revela la carta superior del mazo de Bolsa cara arriba y lo coloca encima del mazo. La información de esta carta determinará la área disponible de juego del tablero Art Nouveau para esta ronda. Cada linea de la carta de Bolsa corresponde

a distinto número de jugadores, indicados por esos iconos. Leer sólo la línea que corresponda con el número de jugadores que participan en la partida.

En el tablero Art Nouveau, hay unos escudos por la ciudad de Bruselas en las intersecciones de 25 espacios de acción. Estos escudos están organizados en filas y columnas del 1 al 4.

Cada línea de la carta de Bolsa contiene 2
pares de números. Cada par de números
define un escudo del tablero (el primer número designa la fila; el segundo, la columna)
El Jugador Inicial debe esoger un escudo de
los 2 propuestos.

Nota: para poder mejor visualizar los 2 escudos, les puedes colocar cubos blancos temporalmente.



Ejemplo: El Jugador Inicial debe escoger entre el escudo en 1-1, y otro en 4-4. El escoge el escudo en 1-1.

Al rastrear una línea horizontal y vertical que pase a través del escudo elegido, el tablero del Art Nouveau está dividido en 4 distintas áreas. El Jugador Inicial coloca la

loseta de Soporte en el escudo que ha escogido. El Soporte se oriente para designar la más larga de las 4 áreas. (la área mas larga es la que contiene la mayoría de los espacios de acción.) Esta es el área del tablero del Art Nouveau disponible para esta ronda.



Espacio de Acción







Durante cada ronda, los jugadores usa sus peones asistentes para realizar acciones en tablero del Art Nouveau o en el tablero de Bruselas. Empezando con el Jugador Inicial, cada jugador realiza una acción hasta que todos los jugadores hayan pasado. La acción puede ser elegida de las que están disponibles en el área del tablero del Art Nouveau o las 4 acciones del tablero de Bruselas.

LAS ACCIONES DEL TABLERO DEL ART NOUVEAU

Con el fin tomar una acción en este tablero, el jugador debe colocar su peón en un espacio de acción en el área disponible. (el área definida en la fase de Bolsa.) Debe acompañar a su peón con una apuesta de mínimo 1 BF. (sugerimos que coloques las monedas en una pila debajo del

Acción Estudio:

El jugador crea una pieza de arte en su estudio. Coge una loseta de obra de arte la pila de color de piezas de arte; si posee una o más losetas de Exhibición, coge el mismo número de losetas adicionales de trabajos de arte. Ahora, escoge una loseta, la coloca cara arriba delante de él, y devuelve el resto a la

Acción de Sala:

El jugador vende uno de sus trabajos de arte y los expone en el escaparate. Debe proceder paso a paso:

1: El jugador mueve el Cursor de Estudio, horizontal y/o verticalmente un número de espacios igual al número total

de trabajos que tenga delante de él.

2: De entre sus losetas de trabajos de arte, escoge una de ellas cuyo color sean distinto de los dos trabajos de arte visibles en la tienda. No se puede vender un trabajo cuyo color ya está disponible. 3: Inmediatamente recibe el dinero y los VP indicados en el punto del Cursor de Estudio que es del mismo color que el trabajo vendido. La fila del punto indica el dinero a ingresar y la columna indica los VP ganados.

4: Luego, coloca la loseta de trabajo vendido en uno de los 2 espacios en el almacén. Para las 2 primeras ventas hay que colocar el trabajo en un espacio vacio. Después, elige cualquier espacio, cubriendo el espacio que elija. Esa elección es importante porque el color con el que cubras el trabajo será el permitido para la próxima venta.

Nota: Un jugador no está obligado a realizar la acción una vez colocado el peón en el tablero del Art Nouveau. Puede colocarlo sólo para participar en la subasta.

peón). Esto le permite participar en la subasta para la carta de Bonus situado al fondo de esa columna, (ver resolución de Fase de Turno). Luego, el jugador realiza la acción correspondiente de la elegida del espacio de Acción. Cada espacio de Acción sólo se puede usar una vez por ronda, y no puede haber 2 peones en el mismo espacio de Acción.

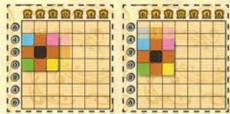
Nota: Si los Trabajos de arte apilados disponibles de color y/o negros se vacían, haz dos nuevos montones de pilas con las ultimas losetas descubiertas, asegurándose al colocar que estas losetas estéa en la parte superior descubiertas. (ver debajo)

Ejemplo 1: De los dos trabajos que hay el jugador decide vender su trabajo verde. Lo puede hacer porque no hay trabajo verde visible en el almacén.

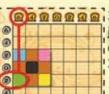
Porque tenía dos trabajos antes de la venta, mueve el cursor del estudio dos espacios.



Posición inicial del cursor del Estudio.



Moviendo el cursor Moviendo el cursor un espacio a la izun espacio abajo. quierda.

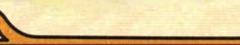


(മുള്ള ഇള മെ മൂ 3. El trabajo vendido es verde, por lo que el jugador mira la posición del cursor del Estudio en el punto verde: Inmdiatamente recibe 2 BF y 6 VP.



4. Luego coloca el trabajo vendido en el escaparate. Elige colocar el trabajo verde encima del trabajo amarillo. Como resultado, no será

posible vender trabajos verdes o negros durante la siguiente venta.





Acción del Teatro Real.

El jugador se centra en una Figura Pública de Bruselas durante una actuación teatral con el fin de contar con sus servicios.

Eligimos una carta de Figura Pública de las 4 carta expuestas. La carta de la derecha es gratuita, mientras que la se-

gunda cuesta 1 BF, la tercera 2 BF, y la cuarta cuesta 3 BF. El dinero pagado se guarda la reserva general. El jugador inmediatamente realiza la acción de la carta elegida de la Figura Pública (ver apéndice 1 para la explicación de las cartas).

Dos opciones están disponibles:

- Bien descarta la carta y los beneficios sin más
- o la guarda y la coloca delante de él, rotándola 90º hacia la derecha, indicando que la Figura Pública ha sido usada este turno y no puede usarse una vez más. En este caso, el jugador debe guardar la carta hasta el final de la partida, sin que haya forma de desprenderse de ella. Le puede dañar en el final de la partida, porque no pueda pagar la cantidad fijada en la carta, con el riesgo de perder 5VP si no paga. No se pueden guardar 2 cartas idénticas (pero está permitido centrarse en una carta de Figura Pública igual a la que ya tengas guardada, siempre y cuando decidas descartar la nueva). El número de cartas de Figuras Públicas que puedes guardar es ilimitado. En rondas posteriores, cada carta puede ser de nuevo activado en las acción de la Gran Plaza o las del Teatro Real en acciones secundarias (ver debajo). Finalmente, el jugador debe cambiar las cartas de Figura Pública en la presentación a la derecha para llenar el hueco creado por esta acción. Luego, revela la carta superior del mazo y se coloca en el espacio.

Acción de los Materiales.
Los jugadores cogen 2 cubos de Materiales Nobles. Coge 2 materiales nobles de su elección (madera, piedra, y/o hierro). Puede coger 2 materiales idénticos o 2 materiales distintos. No puede elegir un cubo blanco

Acción de Construcción.

El jugador construye una loseta de Edificio de su tablero personal en el tablero Art Nouveau. Esto le permite financiarse la construcción de una Obra Maestra mostrada en su tablero personal. (la loseta describe una parte de la obra maestra). Para realizar esta acción el jugador debe obrar de la siguiente manera:

- 1. Debe pagar un coste de construcción definido por el compás (ver reglas del Compás). El coste de construcción depende de la fila del tablero personal de donde la loseta de Edificio viene. El coste más bajo es de 2 unidades de cosntrucción , el coste medio es de 3, y el coste mayor es el de 4. El jugador debe primero construir las losetas de menor coste antes de cosntruir las de coste medio y por último las de coste mayor. Importante: cada unidad de construcción puede ser sustituida por un cubo blanco de Comodín (por ejemplo, es posible pagar un cubo blanco en vez de 3BF.)
- 2. Si el jugador no ha jugado ningún cubo blanco de Comodín como pago de coste de construcción, gana inmediatamente 5VP. Si ha pagado al menos uno, no gana los 5VP. Nota: Jugar más de un cubo Comodín no afecta al juego.
- 3. El jugador debe girar una de las dos agujas del compás un espacio hacia la derecha. No está permitido que las agujas del compás señalen el mismo espacio.
- 4. El jugador coloca la loseta de Edificio construido en un espacio de Acción vacío en el tablero del Art Nouveau. Este espacio no tiene que estar en el área hecha disponible para esta ronda. Por otra parte, no debe haber ningún peón asistente en ese espacio. (ver apéndice 2: acciones secundarias en el tablero del Art Nouveau). Cada una de las 2 losetas de Construcción de la fila superior recibe 5 VP, ya que se construye. Al final de la partida, cada loseta de Edificio construida da al jugador un número de Vp igual al nivel de su reputación en el track de Arquitecto de su tablero personal (ver Final del Juego).

Comodín. Si no hay materiales disponibles en el almacén, simplemente no puede coger nada.

Reglas del Compás:

 El compás consta de 6 esapcios de los que 6 losetas fueron colocadas, como tambien 2 agujas de compás.
 Cada loseta muestra una unidad de construcción que puede usarse en la construcción de una loseta de Edificio.



 Las 2 agujas del compás siempre muestran 2 espacios diferentes y por lo tanto 2 diferentes unidades de construcción. - El jugador debe usar las 2 unidades de construcción indicadas por las 2 agujas del compás cada vez que construya. Si tiene que pagar las 2 unidades de construcción, tiene que pagar 1 unidad de un tipo y 1 unidad de otro tipo. Si tiene pagar más de 2 unidades de construcción, puede pagar como desee de cada tipo, siempre que page de ambos tipos de unidades de construcción determinados por las agujas del compás. _ _ _ _ Ejemplo: el jugador verde debe pagar 3

Ejemplo: el jugador verde debe pagar 3 unidades de construcción para construir una loseta de Edificio. Una aguja de compás indica madera, y la otra indica 3BF: el puepagar con 2 cubos de maderas y 3BF, o con 1 cubo de madera y 6BF.

LAS ACCIONES DEL TABLERO DE BRUSELAS

A diferencia de las acciones del tablero Art Nouvaeu, las acciones del tablero de Bruselas no se requiere dinero, y se pueden realizar por múltiples jugadores en una ronda. La primera vez que un jugador quiere hacer una acción en una ronda, debe colocar su peón asistente. El siguiente jugador (que podría ser el mismo jugador) que vaya usar la misma

acción debe colocar dos peones asistentes. Si luego, si sucede que usan las misma acción en la misma ronda se colocarán 3 peones asistentes. Como las acciones del Art Nouveau cuando un jugador realice una acción en el tablero de Bruselas, lo ejecuta inmediatamente. Hay 4 espacios de acción en el tablero de Bruselas:



Acción Mercado:

En el mercado de la Plaza de Santa Catalina el jugador recibe 3 cubos blancos de comodín. Estos materiales Comodín sustituyen a cualquier unidad de construcción durante la construcción de una loseta de Edificio.



Acción de la Gran Plaza

El jugador se encuentra con Figuras Públicas en la Gran Plaza, y emplea sus servicios. Puede inmediatamente activar la carta de Figura Pública que tenga delante de él y usar sus efectos. Sólo las cartas de la rectas (no las giradas

90 º) pueden ser activadas. El número máximo de cartas que podemos activar con cada acción de la Gran Plaza depende de la influencia en el Palacio Real, p.e., la posición del disco en el track del Palacio Real. Cada carta de Figura Pública activada debe ser rotada 90º a la derecha.



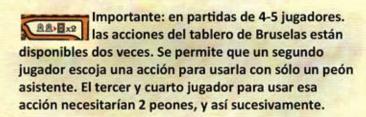
Acción Bolsa

El jugador gana una suma de dinero igual al valor indicado en la parte superior de la carta de Bolsa descubierta en la fase de Bolsa.



Acción del 15º Aniversario del Parque El jugador tiene acceso a una acción de su elección de las 5 acciones disponibles del tablero del Art Nouveau. Los jugadores con colocan peones en el tablero. Siempre es posible escoger una acción incluso si no

están disponibles en le tablero del Art Nouveau. Realizar esta acción no implica que el jugador participe en la subasta del tablero Art Nouveau.



- Si una aguja señala el espacio "1 material noble de tu elección", puede pagar esa unidad de construcción con cualquier material que desee, pero todavía tiene que pagar una de las unidadades de construcción indicadas por la otra aguja del compás.
- Si la aguja señala un espacio vacío, debe pagar la construcción entera con unidades de construcción que señale la otra aguja del compás.





Ejemplo: el jugador verde debe pagar 4 unidades de construcción para construir una de sus loseta de enorme Edificio. Una aguja indica madera y la otra espacio vacío.: Debe pagar 4 cubos de madera.



Ejemplo: El jugador verde escoge la acción de la Gran Plaza y coloca su peón. Está en un espacio 3 de influencia en el track del Palacio Real. Usa 3 de sus cartas de Figuras Pública s que aún están rectas y las gira 90º.







PASAR



Cuando un jugador no puede o no quiere realizar una acción en la ronda actual, pasa cuando sea su turno.

El primer jugador en pasar coge la loseta de Exhibición para este año, la coloca delante de él, y recibe 1BF + 1BF por color de Trabajos de Arte en su posesión. (así ingreso máximo es 6BF .) Participa en la exposición como invitado de honor. Esta loseta además inabiltará para escoger una losera adicional de Trabajo de Arte durante futuras acciones de Estudio

Los otros jugadores continúan jugando hasta que todos pasen. Cuando los otros jugadores, reciben cada uno 1BF por Trabajo de Arte de color de su posesión. (el ingreso máximo es 5BF).

Cuando todos los jugadores hayan pasado, empieza la fase Resolución del Turno.





CRESOLUCIÓN DE LA FASE DE TURNO

Los siguientes 5 pasos deben resolverse en este orden:

1. Ofertas en el tablero del Art Nouveau
El jugador que coloca la mayor cantidad de dinero
en una columna. (añadir arriba cada apuesta individual
del jugador) gana la carta de Bonus colocada al final de
la columna. Coloca la carta cerca de tu tablero personal.
En caso de empate, cada jugador involucrado en el empate se benefician del poder central (ver 3. Usar cartas
de Bonus), pero la carta se descarta.

Ejemplo: El jugador naranja gana la subasta en esta columna ya que su apuesta de 3Bf, mientras el jugador azul apuesta 2BF. Gana la carta de Bonus y la coloca cerca de su tablero personal,



2. Designación de el nuevo Jugador Inicial
Cada jugador añade hacia arriba el número de Manneken Pies ganados en esa ronda. Hay 0, 1, ó 2 Manneken Pis en cada carta de Bonus para ganar durante esta ronda, y 2 Manneken Pis en la loseta de Exhibición que recibe el primer jugador en pasar. El jugador que tenga más será el nuevo Jugador Inicial. En caso de empate, el jugador que está más cerca a la derecha del actual Jugador Inicial se convertirá en el nuevo Jugador Inicial. El nuevo Jugador Inicial coge el peón del Manneken Pis.

Nota: No se incluyen los cartas de Bonus o losetas de Exhibición ganadas en rondas anteriores.

3. Usando las cartas de Bonus.
Los jugadores que ganaron una o más cartas de
Bonus durante la fase "1. Ofertas en el tablero del Art
Nouveau " pueden usar estas cartas.

Por cada carta, el jugador debe escoger entre:

- beneficiarse del poder central de la carta o
- meter la carta debajo de su tablero personal.

Beneficiarse del poder central de la carta.

Hay 4 tipos de carta de Bonus:



Esta carta de Bonus permite avanzar tu disco 1 espacio de Escudo de Armas en el track del Palacio Real.



Esta carta de Bonus te permite avanzar tu disco 1 espacio de Escudo en el track del Ayuntamiento



Determinadas cartas te permiten escoger entre 2 poderes.



Esta carta de Bonus permite avanzar tu disco 1 espacio en el track de Ar quitecto de tu tablero personal.



Esta carta de Bonus te permite recuperar un peón Asistente del Palacio de Justicia. Si no tienes peones que recuperar, no tiene efecto



Otras permiten beneficiarse de un doble poder.

Nota: Una carta de Bonus es descartada una vez usado el poder central.

Meter la carta debajo de su tablero personal

El jugador mete la carta de Bonus debajo de una de sus 4 filas de su tablero personal. Cada fila actúa como un multiplicador de VPs otorgados por las cosas en tu posesión al final de la partida. La carta debe estar colocada para cada símbolo de VP y claramente visible. Cada fila tiene un símbolo de 1VP construido en el, incluso si no hay cartas escondidas debajo de el.

Fila 1: para cada set de 4BF, en su posesión, el jugador ganará tantos VPs como símbolos de VP tenga presentes en esta fila.

Fila 2: para cada Trabajo de Arte aún en su posesión, el jugador ganará tantos VPs como símbolos de VP presentes en esta fila.

Fila 3: para cada carta de Figura Pública en su posesión, el jugador ganará tantos VPs como símbolos VP presentes en esta fila.

Flla 4: para cada peón Asistente más allá del segundo en su posesión (en otras palabras, el número de peones menos dos), el jugador ganará tantos VPs como símbolos presentes en esta fila. Los peones del Palacio de Justicia no cuentan.

Importante: Durante una ronda, un jugador no puede colocar dos cartas en la misma fila.

Nota: Las cartas sin símbolo de VP no pueden meterse debajo del tablero personal.

4. Mayoría de Escudos en tablero Art Nouveau. Examina cada Escudo de la ciudad de Bruselas en el tablero Art Nouveau, uno por uno. Comprueba la mayoría de escudos que tengan 4 peones Asistentes a su alrededor. El jugador que coloque más de 4 peo-Asistentes alrededor de un Escudo gana un número de VP igual al su nivel de influencia en el track del Ayuntamiento. En caso de empate, cada jugador involucrado en el empate recibe la totalidad de VPs.

Nota: El dinero apostado no cuenta en esta mayoría.

Mayoría en el tablero de Bruselas.
Identifica el jugador que haya colocado más peones
Asistentes en los 4 espacios de acción del tablero de
Bruselas. Ese jugador debe mover uno de esos peones
al Palacio de Justicia. En caso de empate, cada jugador
involucrado en el empate debe enviar uno de sus peones Asistentes al Palacio de Justicia.

Ejemplo: El jugador rojo ganó 3 cartas de

Bonus. Escoge colocar el primero en la primera fila, y el segundo en la segunda fila. La primera carta le per-

mite ganar 2 VPs adicionales por 4BF que tenga al final de la partida.

La segunda parte le da 1 VP adicional por Trabajo de Arte que tenga en su posesión.



Escoge usar el poder central de la tercera carta, y mueve su disco 2 espacios en el track del Palacio real.



Ejemplo: Miramos la mayoría de los 4 escudos numerados, teniendo en cuenta la posición de los jugadores en el track del Ayuntamiento.

1 y 4 : Estos escudos no puntuan, porque no están rodeados por los 4 peones.

2: El jugador azul gana 2 VPs (su disco está en el espacio 2 del track del Ayuntamiento.)

3: El jugador naranja y azul están empatados. El jugador naranja gana 3 VPs, y el azul 2 VPs.











FASE FINAL DE TURNO

- Cada jugador recupera su peón Asistente, excepto aquellos detenidos en el Palacio de Justicia.
- El dinero ofertado en los espacio de acción del tablero del Art Nouveau regresan a la reserva general.
- Cada jugador rota sus cartas de Figuras Públicas colocándolas derechas para hacerlas disponibles de nuevo.
- Revela la loseta de Exhibición para la nueva ronda.
- Descarta la carta de Figura pública del espacio 0 del Teatro Real, luego, mueve las otras cartas a la derecha para rellenar el hueco. Revela la carta superior del mazo y colócala en el espacio 3.
- Las cartas de Bonus que todavía están en el tablero se descartan. Después, coge 5 nuevas cartas del mazo.
- Descarta la carta de Bolsa de la ronda que acaba de finalizar.

Nota: si durante la partida si el mazo del cartas de Figuras Públicas está vacío, baraja las cartas de la pila de descartes para crear un nuevo mazo.



FIN DE LA PARTIDA

Al final de la 5ª ronda, el juego termina después de resolver las mayorías del tablero de Bruselas. Procede directamente al recuento final, omitiendo la fase Final de Turno.

El marcador de cada jugador se calcula en dos pasos:

 Cada jugador debe pagar la cantidad mostrada en las cartas de Figura Pública que haya guardado. Para cada carta de Figura Pública no jugada, el jugador pierde la carta y 5VP en el marcador.

2.Lo siguiente es calcular el marcador del jugador:

- a. Los VPs acumulados en el marcador durante el juego.
- b. Los VPs de la construcción: cada loseta de Edificio construido ganas tantos puntos como su nivel en track de Arquitecto de su tablero personal.
- c. Los VPs ganados de las cartas de Bonus que están debajo de su tablero personal.
- d. 1 VP por material Noble que posea (los materiales Comodín no tienen valor.)

e. El jugador que termina con el peón del Manneken Pis consigue 5 VP.

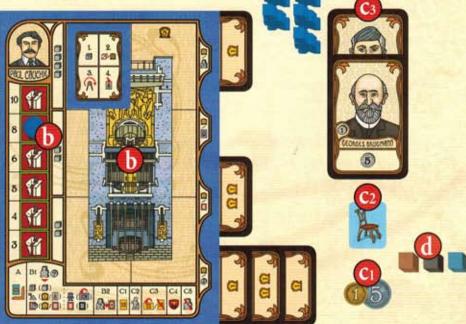
Ejemplo: Al final de la partida, el jugador azul gana:

- a. 80 VPs ya acumulados en el marcador.
- b. 40 VPs por las 5 losetas de Edificio que ha construido. (su nivel del track de Arquitecto es 8.)
- c1. 5VPs por 6 BF (ganó 5 Vps por 4 BF recuerda que cada fila es 1 base + 1 por símbolo de cartas .)
- c2. 3 VPs por su trabajo de arte.
- c3. 2 VPs por sus cartas de Figuras Públicas.
- c4. 6 VPs por sus peones Asistentes.
- d. 3 VPs por sus 3 materiales Nobles.

Ejemplo: El jugador verde tiene 5 cartas de Figuras Públicas para un total de 15 BF. Debido a que tiene sólo 12 BF, paga 11 BF y dice adiós a 4 BF de Figuras Públicas; y pierde 5 VPs.









APÉNDICE 1 : LAS CARTAS DE FIGURA PÚBLICAS



Georges Brugmann Ganas 5 BF.



Ernest Solvay
Ganas 1 cubo de Material
Noble de tu elección o
cambia un cubo Comodín
por 2 Materiales Nobles
a tu elección.



Charles Buls
Avanza tu disco 1
espacio en el track
de influencia del
Ayuntamiento.



Prinz Albert
Avanza tu disco 1 espacio
en el track de influencia
del Palacio Real.



Emile Vandervelde
Retira un peón Asistente
del Palacio de Justicia. Este peón está disponible
inmediatamente.



Maurice Maeterlink Ganas 5 VPs.



Edouard Empain Ganas 2 cubos de Material Comodín.



Henry Van De Velde
Avanza tu disco 1 espacio
en el track de Arquitecto
de tu tablero personal.



APÉNDICE 2: ACCIONES SECUNDARIAS EN EL TABLERO DEL ART NOUVEAU.

Cuando un jugador escoge una acción del tablero del Art Nouveau, en el que un rival ha construido una loseta de Edificio, el oponente consigue una acción secundaria, como determinado por la acción principal. Realiza la acción secundaria inmediatamente después que haya realizado su primera acción. Las distintas acciones son:

() Acción del Estudio: el jugador crea un trabajo de arte negro. Coge el trabajo negro y lo coloca cerca del tablero. Puedo venderlo en la acción de Venta del tablero del Art Nouveau.

La venta sigue las mismas normas que los trabajos de color. Por supuesto, está prohibida vender un trabajo negro si ya hay uno expuesto en la tienda. Las ganancias de la venta estarán idicadas por el centro del cursor del Estudio.

(A)Acción de Venta: el jugador gana 1 Vp por trabajo que tenía antes. (incluyendo los trabajos negros).

(Acción del Teatro Real: El jugador puede activar una carta de Figura Pública de las que tenía derechas. Se beneficía inmediatamente, y las rota 90º.

Acción de los Materiales: El jugador coge un cubo de Material Noble de su elección del almacén general

(() Acción de Construcción: El jugador gana 1 VP por edificio ya construido en el tablero del Art Nouveau. **Ejemplo:** El jugador verde vendió un trabajo de arte negro. Después de mover el cursor del Estudio, indica un ingreso de 2 BF y 4 VP.









APÉNDICE (3): PARTIDA DE 2 JUGADORES

La partida a 2 jugadores se colocan de la misma manera, con una excepción: Cada jugador empieza el juego con peón Asistente de color neutral (elige un color que no juegue). Al principio de la fase de Acción, empieza el Jugador Inicial, cada jugador debe jugar un peón Asistente neutral en un espacio de Acción del tablero del Art Nouveau. Este espacio debe ser una parte disponible del tablero del Art Nouveau. No puede haber una

loseta de Edificio en el espacio escogido (si el espacio vacío no está disponible, el jugador simplemente no juega el peón Asistente).

Ninguna de las ofertas deberá acompañar al peón neutral. Estos peones son los que se tienen en cuenta para determinar las mayorías en el tablero del Art Nouveau: si los colores neutrales ganan la mayoría, ningún jugador gana VP. (Nota: pero esto no es verdad en el caso de empate.)

Autor: Etienne Espreman – Illustration und grafische Gestaltung: alexandre-roche.com
Redaktion der Spielregeln: Sébastien Dujardin und Etienne Espreman – Entwicklung: Sébastien Dujardin
Deutsche Übersetzung: Nicole Albers und Marcus Eibrink-Lunzenauer – Deutsche Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag
Deutsche Überarbeitung: Rudolf Gebhardt, Carsten-Dirk Jost, Marco Reinartz

Danksagungen:

Der Autor dankt all seinen Spielfreunden, die jeder einen Baustein mitbrachten, mit denen ich meine Pläne verwirklichen konnte, und ganz besonders Geof, Jim und Phil, meine unerschütterlichen tragenden Mauern. Außerdem vielen Dank an Sébastien, der mit seinem Vertrauen und seiner Professionalität nach allen Regeln der Kunst der wahre Meister des fertigen Werks ist. Mein Haus steht dir offen.

Der Herausgeber bedankt sich bei Etienne Vienne, Shadi Torbey, Pascal Thomson, Patrick Adam, Christian Vanden Bosh, Adrien Drapier und allen, die geholfen haben, das Projekt abzuschließen. Zum Schluss bedanke ich mich mehr als bei jedem anderen bei Anaëlle und Madeline für ihre tägliche Unterstützung, ohne die es Pearl Games nicht gäbe!





www.heidelbaer.de Heidelberger Spieleverlag Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9 74731 Walldürn, Germany