

# BRUXELLES

## 1897

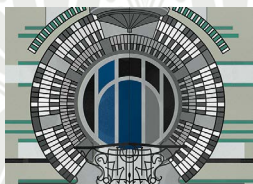
 Etienne Espreman

 Vincent Joassin

*Wir schreiben das Jahr 1897. Der Jugendstil erobert die Straßen von Brüssel, die Weltausstellung öffnet ihre Pforten: Es ist der ideale Moment, deinen Namen in der Kunstgeschichte zu verewigen. Um deinen Ruf zu festigen, wirst du Kunstwerke ausstellen und verkaufen, architektonische Meisterwerke errichten und wichtige Persönlichkeiten als Mäzene gewinnen.*

Bruxelles 1897 ist ein strategisches Kartenspiel, das über 4 Runden geht. Wer am Zug ist, führt mittels seiner Architektenkarten in Brüssel und im Jugendstil-Tableau Aktionen aus. Am Ende jeder Runde wertet ihr die Kartenpositionen, um festzustellen, wer Boni aufgrund von Mehrheiten erhält. Wer am Ende des Spiels am meisten Siegpunkte hat, darf sich „Architekt des Jahres“ nennen!

## SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Bonuskarten



1 Justizkarte



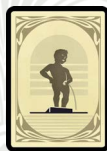
3 Brüssel-Karten



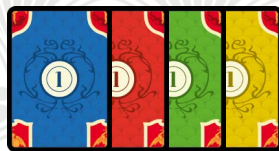
16 Marker  
(4 pro Farbe)



1  
Rundenzähler



1  
Startspielerkarte



28 Architektenkarten  
(7 pro Farbe)

## 83 Aktionskarten



12x Kunstwerk



23x Geld



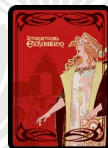
12x Baustoff



16x Gebäude



19x Mäzen



1x Weltausstellung



# SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan aufgeklappt an den oberen Rand der Spielfläche. Legt den Rundenzähler auf das 1. Feld der Rundenskala (A) und die Ausstellungskarte auf das Ausstellungsgelände (B).

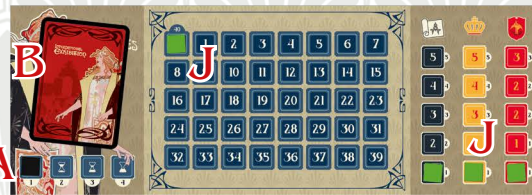
2. Legt die 3 Brüssel-Karten und die Justizkarte offen unterhalb des Spielplans aus (C). Dies ist Brüssel.

3. Sortiert die übrigen 82 Aktionskarten nach Typ. Dann

- bekommt jeder 1 Mäzenkarte „Georges Brugmann“ und legt sie offen vor sich ab (D). Nehmt ggf. übrige Georges-Brugmann-Karten aus dem Spiel.
- Mischt die Kunstwerk-, Baustoff-, Gebäude- und Mäzenkarten getrennt und legt sie als verdeckte Stapel an den unteren Rand der Spielfläche; legt den Stapel Geldkarten daneben (E).

4. Bildet aus Geld- und Aktionskarten das Jugendstil-Tableau (F):

- Nehmt von jedem der 5 Stapel 3 Karten (bei 2-3 Spielern) bzw. 4 Karten (bei 4 Spielern), dann fügt die Ausstellungskarte hinzu. Mischt diese Karten gut durch.
- Legt davon 12 (2-3 Spieler) bzw. 16 (4 Spieler) zufällige Karten in 3 bzw. 4 Reihen zu je 4 Karten offen aus, wie unten abgebildet. Geldkarten müsst ihr dabei ggf. umdrehen, sodass bei allen die Seite mit 3 Belgischen Franken (BEF) sichtbar ist.



Legt übrige Geldkarten zurück auf ihren Stapel und legt die anderen überzähligen Karten jeweils offen unterhalb ihrer Nachziehstapel ab; sie bilden den Anfang der Abwurfstapel (G). Ist die Ausstellungskarte übrig, legt sie zurück auf das Ausstellungsgelände.

Es kann durchaus vorkommen, dass nicht alle Arten von Aktionskarten im Jugendstil-Tableau vertreten sind.

5. Mischt die 4 Bonuskarten und legt je 1 davon offen unter die 4 Spalten des Jugendstil-Tableaus (H).

6. Jeder Spieler nimmt sich die 7 Architektenkarten und die 4 Marker seiner Farbe. Dann legt jeder

- je 1 Karte 2/4 und 2/5 unter die Justizkarte (**spielt ihr zu zweit**: nur die 2/5-Karte) (I) und
- je 1 Marker auf das jeweils 1. Feld der Siegpunkt- (SP-), Architektur-, Einfluss- und Prestigeleiste (J).

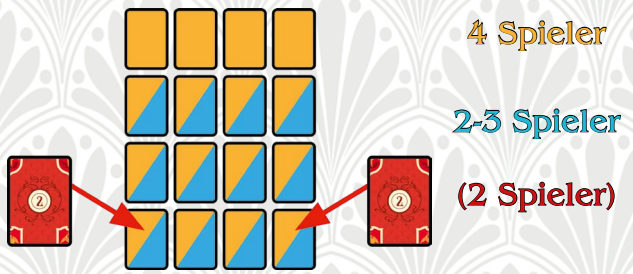


7. Bestimmt einen Startspieler; er oder sie bekommt die Startspielerkarte und Geldkarten im Wert von 4 BEF (K).

Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) erhält 5 BEF, der dritte 6 BEF und der vierte 7 BEF. Alle Geldkarten liegen offen vor dem jeweiligen Spieler; auch die Handkarten sind nicht geheim.

Hinweis: Jede Geldkarte hat 2 Seiten, eine zu 1 und eine zu 3 BEF; die sichtbare Seite der Karte bestimmt ihren Wert. Achtet darauf, sie nicht aus Versehen umzudrehen!

Die Handkarten des Startspielers zu Spielbeginn



**Spiele ihr zu zweit**, werft die beiden außen liegenden Aktionskarten der untersten Reihe ab und ersetzt sie durch 2er-Architektenkarten einer unbenutzten Farbe.

\* Aufbaubeispiel für 3 Spieler



# DER SPIELABLAUF

Ihr spielt über 4 Runden; jede Runde hat 3 Phasen: Vorbereitung, Aktionen und Mehrheitenwertung.

## 1. PHASE: VORBEREITUNG

Diese Phase entfällt in der 1. Runde.

1. Rückt den Rundenzähler vor. Falls jemand die Ausstellungskarte hat, wird er Startspieler und die Ausstellungskarte kommt zurück auf das Ausstellungsgelände. Hat niemand diese Karte, wird Startspieler, wer links vom bisherigen Startspieler sitzt. Gebt ihm die Startspielerkarte.
2. Nehmt alle eure Architektenkarten zurück – bis auf die, die unter der Justizkarte liegen.
3. Werft alle Aktions- und Geldkarten ab, die noch im Jugendstil-Tableau liegen.
4. Dreht alle eure Mäzene wieder aufrecht, damit ihr sie erneut benutzen könnt.
5. Füllt das Jugendstil-Tableau wieder auf, wie es unter Punkt 4. des Spielaufbaus beschrieben ist (S. 2). Ist ein Nachziehstapel leer, mischt den Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.
6. Mischt die 4 Bonuskarten und legt wieder je 1 zufällige Karte unter jede Spalte.

## 2. PHASE: AKTIONEN

Wer am Zug ist, darf 1 Aktion im Jugendstil-Tableau oder in Brüssel ausführen, oder er darf passen. Um Aktionen auszulösen, benutzt ihr eure Architektenkarten. Ihr könnt diese Karten vor euch auf den Tisch legen oder sie auf der Hand halten, sie müssen aber stets für alle erkennbar sein; auch eure Geldkarten sind nicht geheim. Ihr führt reihum Aktionen aus, bis alle gepasst haben.

### A) Aktionen im Jugendstil-Tableau

Nimm 1 Aktionskarte aus diesem Bereich und lege an ihre Stelle 1 Architektenkarte aus deiner Hand. Die beiden Seiten der Architektenkarten zeigen unterschiedliche Zahlen; du entscheidest selbst, welche Zahl oben liegt, und zahlst sofort den entsprechenden Betrag. Wenn du nicht bezahlen kannst, kannst du keine Aktion in diesem Bereich ausführen. Lege benutzte Geldkarten zurück auf den Geldkartenstapel.



Danach führt du die Aktionskarte aus:



**Kunstwerk erschaffen:** Lege das Kunstwerk (die Aktionskarte) offen vor dir ab.



**Kunstwerk verkaufen:** Um diese Aktion auszuführen, musst du ein Kunstwerk haben. Wirf 1 Kunstwerk ab und nimm 1 Geldkarte mit dem Wert 3. Du bekommst dieses Geld erst, nachdem du deine Architekturkarte bezahlt hast, du kannst es nicht damit verrechnen.



**Beschaffung:** Lege den Baustoff (die Aktionskarte) offen vor dir ab. Jede Karte zeigt 2 gleiche oder verschiedene Baustoffe (Stahl, Ziegel oder Holz).



**Bauen:** Um diese Aktion auszuführen, musst du genügend Baustoffe haben. Wirf die nötigen Baustoffe ab und lege die Gebäudekarte offen vor dir ab. Dein 1. Gebäude kostet dich 1 beliebiges Material, dein 2. Gebäude 2 Materialien usw.

Jede Baustoffkarte liefert 2 Baustoffe; auch wenn du nur 1 davon brauchst, musst du die Karte abwerfen. Du kannst beliebige Baustoffe verwenden, aber du bekommst für das Bauen sofort 1 SP pro Art von Baustoff, den du benutzt. Du darfst das gleiche Gebäude mehrfach haben.

**Beispiel:** Anna baut ihr 3. Gebäude; entsprechend kostet es 3 Baustoffe. Sie wirft 2 Baustoffkarten ab, 1 mit 2x Ziegeln und 1 mit 1x Ziegeln und 1x Holz. Sie verwendet 2x Ziegel und 1x Holz, also 2 Arten von Baustoff, und bekommt 2 SP (1 für Holz, 1 für Ziegel). Der 3. Ziegel verfällt ungenutzt.







**Einfluss:** Benutze den Einfluss des Mäzens. Danach kannst du die Karte abwerfen oder für den Rest des Spiels behalten. Willst du sie behalten, drehe die Karte um 90° zum Zeichen, dass du sie in dieser Runde bereits benutzt hast.

Du darfst jeden Mäzen nur 1x auf der Hand haben und ihn pro Runde höchstens 1x nutzen. Gerade gekaufte Mäzenkarten darfst du immer nutzen, auch wenn sie einen Mäzen zeigen, den du auf der Hand hast.

Am Ende des Spiels musst du für jeden Mäzen, den du behalten hast, 2 BEF zahlen (Ausnahme: Georges Brugmann).

#### Was die Mäzene bewirken:



**Georges Brugmann:** Nimm 4 BEF.



**Prince Albert:** Rücke deinen Marker auf der Einflussleiste 1 Feld vor.



**Charles Buls:** Rücke deinen Marker auf der Prestigeleiste 1 Feld vor.



**Victor Horta:** Rücke deinen Marker auf der Architekturleiste 1 Feld vor.



**Paul Hankar:** Ziehe 2 Baustoffkarten. Wurf 1 davon ab und lege die andere vor dich.



**Émile Vandervelde:** Nimm 1 beliebige eigene Architektenkarte aus dem Gewahrsam der Justiz zurück auf die Hand.

**Beispiel:** Ben kauft die Karte Émile Vandervelde. Er darf sofort 1 eigene Karte seiner Wahl unter der Justizkarte auf die Hand nehmen. Weil er bereits 1 Karte Émile Vandervelde hat, darf er die neue Karte nicht behalten und muss sie abwerfen.



**Ausstellung:** Lege die Ausstellungskarte vor dich; damit eröffnest du eine Ausstellung, an der alle Spieler teilnehmen dürfen. In einer Ausstellung darf jede Art (Farbe) von Kunstwerk nur 1x vorkommen, sie kann also maximal 4 Kunstwerke enthalten. Beginnend mit dir selbst und im Uhrzeigersinn fortschreitend darf jeder 1 seiner Kunstwerke ausstellen und bekommt dafür sofort 2 SP; das geht so lange reihum, bis keiner mehr ausstellen kann. Behaltet die ausgestellten Kunstwerke (werft sie nicht ab).

Die Ausstellung endet, wenn niemand mehr ein Kunstwerk hinzufügen kann oder will.

Wer die Ausstellungskarte gekauft hat, wird außerdem für die nächste Runde Startspieler.

Wer bereits gepasst hat (S. 9), darf nicht an der Ausstellung teilnehmen. Du darfst die Ausstellungskarte auch dann kaufen, wenn du kein Kunstwerk hast.

**Beispiel:** Ben kauft die Ausstellungskarte. Er stellt ein rotes Kunstwerk aus und bekommt 2 SP. Anna stellt ein gelbes Kunstwerk aus und erhält ebenfalls 2 SP. Charlotte und David haben keine Kunstwerke, können also nicht teilnehmen. Jetzt ist Ben wieder dran, aber er besitzt keine weiteren Kunstwerke. Anna hat noch ein rotes und ein blaues Kunstwerk. Ein rotes Kunstwerk ist schon in der Ausstellung, also kann sie nur noch das blaue ausstellen und bekommt weitere 2 SP. Niemand hat ein grünes Kunstwerk, also endet die Ausstellung. Weil Ben die Ausstellungskarte gekauft hat, wird er in der nächsten Runde Startspieler sein.

#### Wichtig

- Alle deine Handkarten müssen stets für alle erkennbar sein. Lege sie am besten auf dem Tisch aus.
- Position und Wert der Architektenkarten im Jugendstil-Tableau sind in der Mehrheitenwertung wichtig (S. 10-11).
- Du darfst auch Karten aus dem Jugendstil-Tableau kaufen, wenn du sie nicht nutzen kannst, z. B. mit Blick auf die Mehrheitenwertung; wirf die gekaufte Karte in diesem Fall ab. Die Ausstellung ist eine Ausnahme: Sie findet in jedem Fall statt, selbst wenn du nicht teilnimmst; du behältst diese Karte immer bis zur nächsten Phase 1.



## B) Aktionen in Brüssel

Lege 1 oder mehrere Architektenkarten unter eine Brüssel-Karte deiner Wahl. Du musst 1 Karte mehr dort hinlegen als derjenige, der in dieser Runde vor dir die gleiche Aktion ausgeführt hat. Der erste, der die Aktion wählt, legt 1 Karte, der nächste 2, der dritte 3 usw.; das gilt auch, wenn du selbst mehrfach die gleiche Aktion wählst.

Es kostet kein Geld, Karten in Brüssel zu spielen, und der Wert der Architektenkarten spielt keine Rolle.

Dann führe die Aktion der Brüssel-Karte aus:



**Börse:** Nimm 5 BEF.



**Rathaus:** Aktiviere 1 oder mehrere deiner Mäzene, um ihren Einfluss zu nutzen (S. 6). Wie viele du höchstens aktivieren kannst, hängt von deiner Position auf der Einflussleiste zu Beginn der Aktion ab (1-5). Drehe Mäzenkarten, die du aktiviert hast, um 90°.

**Beispiel:** David (blau) möchte Mäzene aktivieren; sein Einflussmarker steht auf 2. Das Rathaus wurde in dieser Runde noch nicht benutzt, also legt er dort 1 Architektenkarte hin. Er dreht 2 seiner Mäzenkarten um 90° und wendet ihren Einfluss sofort an.

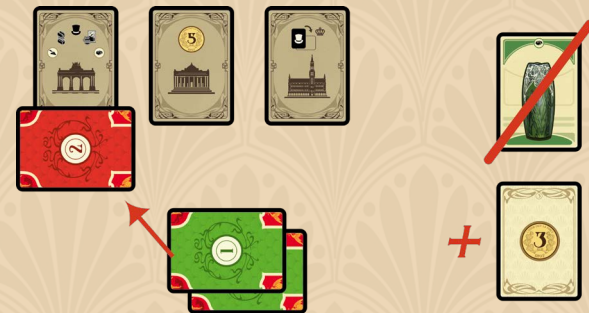


**Jubelpark:** Führe eine Jugendstilaktion deiner Wahl aus (aber keine Ausstellung). Verkaufst du ein Kunstwerk, erhältst du 3 BEF in Form einer Geldkarte. Für die anderen möglichen Aktionen ziehe 2 Karten vom entsprechenden Nachziehstapel (Kunstwerk, Baustoff, Gebäude oder Mäzen), wirf 1 davon ab und nimm die andere zu deinen Handkarten.

**Beachte bitte:**

- Für die Verkaufsaktion musst du wie üblich ein Kunstwerk abwerfen.
- Für die Bauaktion musst du wie üblich die benötigten Baustoffe abwerfen.
- Ist ein Nachziehstapel leer, mische den Abwurfstapel und legen ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit.

**Beispiel:** Anna (grün) möchte ein Kunstwerk verkaufen; im Jugendstil-Tableau kann sie das nicht tun, weil sie kein Geld mehr hat, um eine Architektenkarte zu platzieren. Also nutzt sie den Jubelpark, um die Aktion auszuführen. Leider liegt dort schon 1 Architektenkarte, also muss sie 2 ihrer Architektenkarten spielen, um die Aktion auszuführen. Dann wirft sie 1 Kunstwerk ab und nimmt sich 3 BEF.



## C) Passen

Kannst oder willst du keine Aktionen mehr ausführen, musst bzw. darfst du passen; die anderen spielen weiter, bis alle gepasst haben. Der erste, der passt, bekommt 3 BEF; jeder andere bekommt 1 BEF, wenn er passt (auch der letzte). Wer gepasst hat, darf in dieser Runde keine Aktion mehr ausführen und auch nicht an Ausstellungen teilnehmen (S. 6).



### 3. PHASE: MEHRHEITENWERTUNG

Haben alle Spieler gepasst, wertet ihr in dieser Reihenfolge die Mehrheiten: Spalten des Jugendstil-Tableaus, Wappen, Brüssel.

**Spielt ihr zu zweit,** zählen die beiden neutralen Architektenkarten für die Spalten- und Wappenmehrheiten mit. Erringen die neutralen Karten eine Mehrheit, bekommt niemand diese Siegpunkte.

#### A) Spaltenmehrheit

Zählt für jede Spalte die Werte der Architekturkarten jedes Spielers zusammen. Wer den höchsten Wert erzielt, bekommt den Bonus gemäß Bonuskarte dieser Spalte; bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten den Bonus.

Es gilt der Bonus in der Mitte der Bonuskarte, der untere Bonus zählt nur in der Abschlusswertung (S. 12).

#### Beschreibung der 4 Boni



Rücke deinen Architekturmarker 1 Schritt vor.



Rücke deinen Einflussmarker 1 Schritt vor.

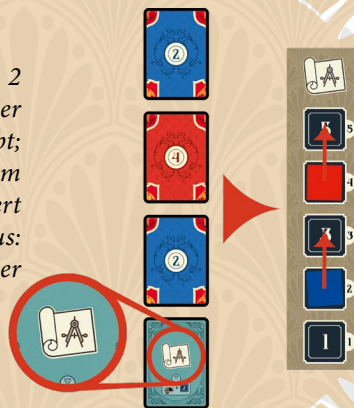


Rücke deinen Prestigemarker 1 Schritt vor.



Nimm 1 deiner Architektenkarten, die unter der Justizkarte liegt, zurück auf die Hand.

**Beispiel:** David (blau) hat 2 Architektenkarten des Wertes 2 in der Spalte, die den Architekturbonus gibt; Charlotte (rot) hat dort 1 Karte mit dem Wert 4. Da sie den gleichen Gesamtwert haben, bekommen beide den Bonus: Beide rücken ihre Marker auf der Architekturleiste 1 Schritt vor.



#### B) Wappenmehrheit

Jede Architektenkarte zeigt in den Ecken ein Viertel des Brüsseler Wappens mit dem Stadtpatron (St. Michael, der den Teufel besiegt). Zählt für jedes komplette Wappen, wer am meisten Karten dazu beigetragen hat (die Werte der Karten spielen keine Rolle). Wer die Mehrheit hat, bekommt so viele SP, wie es seiner Position auf der Prestigeleiste entspricht; bei Gleichstand bekommt jeder Beteiligte Punkte gemäß seiner Prestigeleiste.

**Beispiel:** Wir berechnen die Mehrheiten für die drei markierten „Kreuzungen“ gemäß der abgebildeten Prestigeleiste:

- 1 : Das Wappen ist nicht komplett, niemand bekommt Punkte dafür.
- 2 : Ben (gelb) hat die Mehrheit (3:1) und bekommt 2 SP.
- 3 : Ben und Anna (grün) teilen sich die Mehrheit (2:2). Ben bekommt 2 SP, Anna bekommt 3 SP.



#### C) Mehrheit in Brüssel

Wer die meisten Karten in Brüssel gespielt hat, muss 1 dieser Karten unter die Justizkarte legen. Bei Gleichstand legen alle Beteiligten je 1 Karte dort ab.

**Beispiel:** Ben (gelb) hat insgesamt 3 Karten in Brüssel gespielt, Anna (grün) 2 und Charlotte (rot) nur 1. Ben muss sich 1 seiner 3 Karten aussuchen und sie unter die Justizkarte legen.





# ENDE DES SPIELS

Nach der Mehrheitenwertung der 4. Runde endet das Spiel mit einer Abschlusswertung, in dieser Reihenfolge:

- 1) Bezahle 2 BEF für jeden Mäzen, den du behalten hast, außer für Georges Brugmann. Für jeden Mäzen, für den du nicht bezahlen kannst, verlierst du 3 SP und die Mäzenkarte.
- 2) Du bekommst für jedes deiner Gebäude so viele SP, wie dein Marker auf der Architekturleiste anzeigt.
- 3) Du bekommst 1 SP für jede deiner übrigen Baustoffkarten.
- 4) Du bekommst 2 SP, falls du momentan im Besitz der Ausstellungskarte bist.
- 5) Wer eine Spaltenmehrheit im Jugendstil-Tableau hat, bekommt jetzt zusätzlich den Bonus, der unten auf der jeweiligen Bonuskarte dargestellt ist; bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten den Bonus.



Du bekommst 3 SP für je 2 BEF, die du hast (aber max. 15 SP).



Du bekommst 2 SP für jede Art von Kunstwerk, die du hast.



Du bekommst 2 SP für jede Art von Gebäude, die du hast.



Du bekommst 2 SP für jede deiner Mäzenkarten, auch für Georges Brugmann.

Wer am meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer weniger Architektenkarten unter der Justizkarte hat. Herrscht immer noch Gleichstand, zählt die Werte der Architektur-, Einfluss- und Prestigeleiste zusammen; wer von den Beteiligten den höchsten Gesamtwert hat, gewinnt. Steht es jetzt immer noch unentschieden, gewinnt ihr gemeinsam.



[www.geekattitudegames.com](http://www.geekattitudegames.com)

**Deutsche Übersetzung**

Lutz Pietschker – [www.transLLation.de](http://www.transLLation.de)

**Lektorat**

Lars Frauenrath- Sven Tscheppainz



[info@geekattitudegames.com](mailto:info@geekattitudegames.com)



Geek Attitude Games



@GeekAttitude

**Danksagung**

Wir danken dem Horta-Museum,  
visit.brussels und Zoom Production.