

BRUXELLES

1897

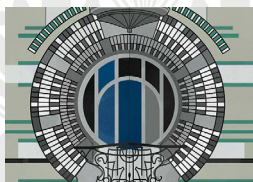
 Etienne Espreman

 Vincent Joassin

We schrijven het jaar 1897. De kunststroming Art Nouveau is prominent aanwezig in de straten van Brussel, en de Wereldtentoonstelling opent zijn deuren. Het is tijd om jouw naam te vereeuwigen in de Kunstgeschiedenis. Om je reputatie te vestigen, zal je je kunstwerken tentoonstellen en verkopen, architecturale hoogstandjes construeren, en je sociale kring uitbouwen.

Bruxelles 1897 is een strategisch kaartspel dat over 4 rondes verloopt. Tijdens je beurt gebruik je je Architectkaarten om Art Nouveau in Brussel te verspreiden. Aan het eind van elke ronde bepaalt de plaatsing van je kaarten waar je de meerderheid hebt en welke bonussen je ontvangt. Aan het eind van het spel wordt de speler met de meeste punten uitgeroepen tot Architect van het jaar.

INHOUD



1 spelbord



4 Bonuskaarten



1 Gevangeniskaart



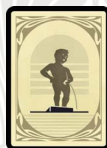
3 Brusselkaarten



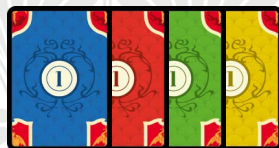
16 Markeerstenen
(4 per kleur)



1 Rondesteen



1 Startspelerkaart



28 Architectkaarten
(7 per kleur)

83 Actiekaarten



12 Kunstwerken



23 Geld



12 Bouwmaterialen



16 Huizen



19 Edellmannen



1 Expo

VOORBEREIDING

1. Plooi het spelbord open en leg het aan de bovenzijde van het speelveld. Leg de Rondesteen op het eerste veld van het Rondespoor (A) en de Expokaart op de Tentoonstellingszone (B).
2. Leg de 3 Brusselkaarten en de Gevangeniskaart open voor het spelbord neer. Dit is de zone Brussel (C).
3. Sorteert de 82 resterende Actiekaarten volgens hun type. Doe daarna het volgende :
 - De spelers ontvangen elk de Edelman Georges Brugmann en leggen hem open voor zich neer (D). Stop de ongebruikte kaarten met Georges Brugmann weer in de doos.
 - Maak een stapel van de Geldkaarten en leg hem aan de onderzijde van het speelveld. Schud de stapels met Kunstwerken, Bouwmaterialen, Huizen en Edelmannen afzonderlijk. Bereid hiermee 4 gedekte trekstapels voor en leg deze naast de Geldstapel (E).
4. Bereid de zone Art Nouveau als volgt voor (F):
 - Neem 3 of 4 kaarten (bij respectievelijk 2-3 of 4 spelers) van elk van de 5 trekstapels. Stop hier de Expokaart bij en schud de kaarten grondig door elkaar.
 - Leg willekeurig 12 van deze kaarten (bij 2 of 3 spelers) of 16 van deze kaarten (bij 4 spelers) open neer volgens het onderstaande schema. Op Geldkaarten moet de waarde van 3 Belgische Frank (BEF) zichtbaar zijn.



Leg de resterende Bouwmaterialen, Kunstwerken, Edelmannen en Huizen open af naast hun respectieve trekstapels (G). Leg de resterende Geldkaarten op hun stapel. Als de Expokaart niet in het spel is, leg hem dan in de Tentoonstellingszone.

Het kan gebeuren dat een type van Actiekaart tijdens een bepaalde ronde niet aanwezig is in de zone Art Nouveau.

5. Schud de 4 Bonuskaarten en leg er willekeurig eentje open neer onder elke kolom (H).
6. De spelers ontvangen de 7 Architectkaarten en 4 Markeerstenen in hun kleur. Elke speler legt:
 - Een kaart 2/4 en een kaart 2/5 onder de Gevangeniskaart (bij **een spel met 2 spelers**, enkel de kaart 2/5) (I).
 - Een markeersteen op het eerste veld van het spoor met Overwinningpunten (OP) en op de schilden voor Architectuur, Adel en Prestige (J).



Architectuur



Adel



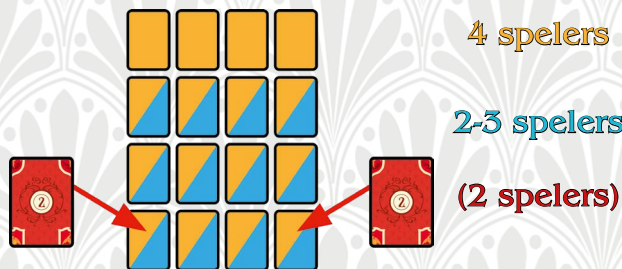
Prestige

7. Bepaal een startspeler die de Startspelerkaart en 4 Belgische Frank (BEF) ontvangt (K).

De tweede speler ontvangt 5 BEF, de derde 6 BEF en de vierde 7 BEF. De spelers leggen hun Geldkaarten open voor zich neer.

Merk op dat een Geldkaart een waarde van 1 BEF of 3 BEF kan vertonen. Het totaal van de zichtbare waardes is je hoeveelheid geld in BEF. Leg om vergissingen te vermijden je Geldkaarten steeds open voor je neer.

Startkaarten van de startspeler



Leg in **een spel met 2 spelers** de Actiekaarten af in de hoeken van de onderste rij, en vervang ze door Architectkaarten van een niet gebruikte kleur met waarde 2.

VERLOOP VAN EEN RONDE

Het spel verloopt over 4 rondes, die elk uit 3 opeenvolgende fases bestaan: Ronde Voorbereiden, Acties Uitvoeren, en Meerderheden Bepalen.

1. RONDE VOORBEREIDEN

Vanaf de tweede ronde gebeurt de voorbereiding als volgt:

1. Schuif de Rondesteen een vak verder en geef de Startspelerkaart aan de speler met de Expokaart. Leg de Expokaart weer in de Tentoonstellingszone. Als niemand de Expokaart heeft genomen, geef dan de Startspelerkaart aan de speler links van de vorige startspeler.
2. Neem je Architectkaarten weer in de hand, met uitzondering van de kaarten onder de Gevangeniskaart.
3. Leg de Actiekaarten uit de zone Art Nouveau af die niet werden aangekocht.
4. Leg je Edelmannen weer rechtop zodat je ze opnieuw kunt activeren.
5. Bereid een nieuwe zone Art Nouveau voor zoals beschreven in punt 4 van de spelvoorbereiding (p.2). Als er trekstapels leeg zijn, schud dan hun respectieve aflegstapels en vorm er nieuwe, gedekte trekstapels mee.
6. Schud de 4 Bonuskaarten en leg er opnieuw willekeurig eentje open onder elke kolom neer.

2. ACTIES UITVOEREN

Tijdens je beurt mag je een actie in de zone Art Nouveau uitvoeren, of een actie in de zone Brussel, of passen. Je gebruikt je Architectkaarten om de acties mee uit te voeren. Je mag je Architectkaarten in de hand houden, maar je kaarten zijn niet geheim. Andere spelers mogen op om het even welk moment tijdens het spel vragen om je kaarten in te kijken.

A) Actie in de Zone Art Nouveau

Verwissel een Actiekaart uit de zone Art Nouveau met een van je Architectkaarten. Je kiest zelf welke zijde van je Architectkaart je wilt gebruiken, en betaalt het bedrag in geld dat op de gekozen zijde staat. Je mag geen acties kiezen in de zone Art Nouveau als je ze niet kunt betalen. Gebruikte Geldkaarten gaan terug naar de stapel.



Daarna voer je de actie uit die bij de aangekochte kaart hoort:




Creatie: leg het Kunstwerk open voor je neer. Je moet beschikken over een Kunstwerk om de actie Creatie te kunnen uitvoeren. 



Verkoop: leg de Geldkaart voor je neer zodat de zijde van 3 BEF zichtbaar is. Leg een van je Kunstwerken af. Je mag het geld van de verkoop niet gebruiken om te betalen voor je zojuist gespeelde Architectkaart.



Aanbesteding: leg de kaart met Bouwmaterialen open voor je neer. Een kaart vertoont steeds 2 Bouwmaterialen (ijzer, steen en/of hout). Je moet beschikken over Bouwmaterialen om de actie Aanbesteding te kunnen uitvoeren. 



Constructie: leg het Huis open voor je neer en leg een of meerdere kaarten met Bouwmaterialen af, afhankelijk van de constructiekost: 1 materiaal voor je eerste huis, 2 materialen voor je tweede huis, enzovoort.

Je moet een kaart met Bouwmaterialen afleggen, ook al gebruik je slechts 1 van de 2 Bouwmaterialen die erop afgebeeld staan. Je mag een Huis betalen met om het even welke Bouwmaterialen. Je ontvangt 1 OP per type van Bouwmaterialen dat je gebruikt voor de constructie.

Voorbeeld: Claudia bouwt haar derde Huis: dit kost haar 3 Bouwmaterialen. Ze legt 2 kaarten met Bouwmaterialen af: eentje met 2 stenen en eentje met 1 steen en 1 hout. Ze gebruikt dus 2 types van Bouwmaterialen. De derde steen gaat verloren. Ze ontvangt 2 OP (1 voor de stenen en 1 voor het hout).





Invloed: je mag onmiddellijk het effect van de Edelman gebruiken. Daarna kies je onmiddellijk om de kaart af te leggen of om hem voor de rest van het spel bij te houden. Je mag geen twee identieke Edelmannen bijhouden.

Als je ervoor kiest om je Edelman te houden, draai de kaart dan 90° om aan te geven dat je tijdens deze ronde zijn actie al hebt gebruikt. Je mag een Edelman slechts één keer per ronde activeren.

Aan het eind van het spel moet je 2 BEF betalen voor elke Edelman die je hebt bijgehouden.

Effecten van de Edelmannen



Georges Brugmann: ontvang 4 BEF.



Prince Albert: schuif je markeersteen 1 veld omhoog op het spoor van de Adel.



Charles Buls: schuif je markeersteen 1 veld omhoog op het spoor van het Prestige.



Victor Horta: schuif je markeersteen 1 veld omhoog op het spoor van de Architectuur.



Paul Hankar: neem 1 kaart met Bouwmaterialen van de trekstapel en leg hem open voor je neer.



Émile Vandervelde: bevrijd een van je Architectkaarten naar keuze uit de Gevangenis.

***Voorbeeld:** Celine koopt de kaart Émile Vandervelde en mag hierdoor onmiddellijk een van haar kaarten onder de Gevangeniskaart weer in de hand nemen. Omdat ze al een kaart Émile Vandervelde voor zich heeft liggen, moet ze haar zojuist gekochte kaart afleggen.*



Tentoonstelling: leg de Expokaart voor je neer. Hiermee start je een tentoonstelling waaraan alle spelers mogen deelnemen. Te beginnen met jezelf en daarna in wijzerzin kiezen de spelers een van hun Kunstwerken om tentoon te stellen voor 2 OP. Het is niet toegestaan om 2 Kunstwerken van dezelfde kleur tentoon te stellen. Je hoeft de Kunstwerken niet af te leggen.

De tentoonstelling is voorbij als er niemand meer aan kan deelnemen of als alle 4 de kleuren tentoongesteld zijn. Een speler die voor de aanvang van de tentoonstelling gepast heeft (zie p.9), mag er niet aan deelnemen.

De speler die de Expokaart kocht, wordt in de volgende ronde de nieuwe startspeler (zie Ronde Voorbereiden op p.4).

***Voorbeeld:** Celine koopt de Expokaart. Ze stelt een rood Kunstwerk tentoon en ontvangt hiervoor 2 OP. Claudia stelt een geel Kunstwerk tentoon en ontvangt hiervoor 2 OP. Robin en Sven hebben geen Kunstwerk en nemen dus niet deel aan de tentoonstelling.*

Hierna is het weer aan Celine. Ze heeft geen andere Kunstwerken meer, dus ze kan niet meer meedoen. Claudia heeft nog een rood en een blauw Kunstwerk. Aangezien er al een rood Kunstwerk tentoongesteld werd, kan ze enkel nog haar blauwe Kunstwerk tentoonstellen om 2 extra OP te scoren. Niemand heeft een groen Kunstwerk, dus is de tentoonstelling afgelopen.

Celine kocht de Expokaart, dus zij wordt in de volgende ronde de nieuwe startspeler.

Belangrijk

- De Actiekaarten die voor je liggen en de Architectkaarten in je hand moeten steeds zichtbaar zijn voor de andere spelers.
- De waarde en locatie van de Architectkaarten in de zone Art Nouveau heeft een invloed op de bepaling van de meerderheden (zie p.10-11).
- Als je geen Kunstwerken hebt voor een verkoop en geen Bouwmaterialen voor een constructie, dan mag je nog steeds een Architectkaart in de zone Art Nouveau leggen om mee te strijden voor de meerderheden (zie p.10-11). In dit geval betaal je zoals gewoonlijk voor de plaatsing van je Architectkaart, maar moet je de aangekochte Actiekaart afleggen.

B) Actie in de Zone Brussel

Leg één of meerdere Architectkaarten voor een Brusselkaart neer. Je moet altijd één Architectkaart meer afleggen dan de vorige speler die de actie uitvoerde: de eerste speler legt 1 kaart neer voor de actie, de tweede speler 2 kaarten, enzovoort.

In tegenstelling tot de kaarten in de zone Art Nouveau, hoef je niet voor je gespeelde Architectkaarten in de zone Brussel te betalen. De waarde van de kaarten maakt voor het uitvoeren van deze acties niet uit.

Tenslotte voer je de actie van de gekozen Brusselkaart uit:



Beurs: ontvang 5 BEF.



Stadhuis: activeer één of meerdere van je Edelmannen en voer hun effect uit (zie p.6). Het maximum aantal Edelmannen dat je mag activeren, hangt volledig af van je positie op het spoor van de Adel (1 tot 5) op het moment dat je de actie van het Stadhuis uitvoert.

Voorbeeld: Sven (blauw) wil zijn Edelmannen activeren. Zijn positie op het spoor van de Adel is 2. Omdat er nog niemand het Stadhuis geactiveerd heeft, legt hij één van zijn Architectkaarten voor het Stadhuis neer. Hij activeert 2 van zijn 3 Edelmannen en voert hun effecten onmiddellijk uit.



Jubelpark: voer een Art Nouveau actie naar keuze uit, met uitzondering van de actie Tentoonstelling. Kies je voor de actie Creatie, Aanbesteding, Constructie of Invloed, trek dan de eerste 2 kaarten van hun respectieve stapels (Kunstwerken, Bouwmaterialen, Huizen of Edelmannen). Kies één kaart om af te leggen en één om open voor je neer te leggen. Kies je voor de actie Verkoop, trek dan één Geldkaart en leg ze met de zijde van 3 BEF open voor je neer.

Opmerking:

- om de actie Verkoop te kunnen uitvoeren, moet je een Kunstwerk kunnen afleggen.
- om de actie Constructie te kunnen uitvoeren, moet je het benodigde aantal Bouwmaterialen kunnen afleggen.
- als een van de trekstapels leeg is, schud dan de bijbehorende aflegstapel en maak hiermee een nieuwe, gedekte trekstapel.

Voorbeeld: Claudia (groen) wil een Kunstwerk verkopen. In de zone Art Nouveau liggen er 2 Geldkaarten van 3 BEF, maar Claudia heeft geen geld meer. Ze is dus genoodzaakt om het Jubelpark te activeren om haar Kunstwerk te verkopen. Omdat er al een Architectkaart voor het Jubelpark ligt, moet Claudia 2 Architectkaarten uit haar hand afleggen. Ze legt haar Kunstwerk af en neemt 3 BEF van de stapel met Geldkaarten.



C) Passen

Als je geen acties meer kunt of wilt uitvoeren, moet je passen. De eerste speler die past, ontvangt 3 BEF. De andere spelers spelen verder tot ze zelf passen en hiervoor 1 BEF ontvangen (ook de laatste speler die past). Onthoud dat een speler die gepast heeft niet meer mag deelnemen aan een Tentoonstelling (zie p.6).

3. MEERDERHEDEN BEPALEN

Als alle spelers gepast hebben, worden in deze volgorde de meerderheden bepaald: Kolommen, Wapenschilden, Brussel.

Hou in **een spel met 2 spelers** rekening met de twee neutrale Architectkaarten bij de bepaling van de meerderheden van Kolommen en Wapenschilden. Als de neutrale speler de absolute meerderheid heeft, dan ontvangt niemand de bonus.

A) Meerderheid voor de Kolommen

Bepaal voor elke kolom welke speler er de hoogste totale waarde van Architectkaarten heeft. Deze speler ontvangt de bonus die onder de kolom ligt. Is er een gelijkspel, dan ontvangen alle betrokken spelers de bonus. Onthoud dat de bonus op de onderste helft van de Bonuskaart pas aan het eind van het spel wordt uitgedeeld (zie p.12).

Omschrijving van de 4 bonussen



Schuif je markeersteen 1 veld omhoog op het spoor van de Architectuur.



Schuif je markeersteen 1 veld omhoog op het spoor van de Adel.

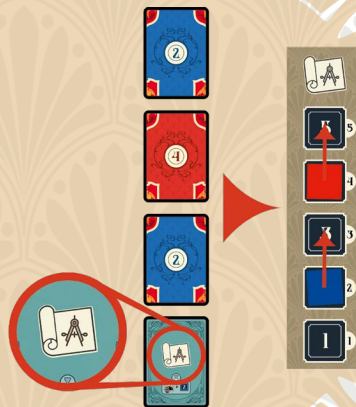


Schuif je markeersteen 1 veld omhoog op het spoor van het Prestige.



Bevrijd een van je Architectkaarten naar keuze uit de Gevangenis en neem hem in de hand.

Voorbeeld: Sven (blauw) heeft 2 Architectkaarten van waarde 2 in de kolom gelegd met de bonus Architectuur. Robin (rood) speelde 1 kaart van waarde 4. Er is sprake van een gelijkspel, dus mogen beide spelers onmiddellijk de bonus van de kolom activeren en hun markeersteen 1 veld omhoog schuiven op het spoor van de Architectuur.



B) Meerderheid voor de Wapenschilden

Elk kruispunt dat door 4 Architectkaarten in de zone Art Nouveau wordt gevormd, vertoont het wapenschild van de stad Brussel. Voor elk afgewerkt Wapenschild (4 Architectkaarten) ontvangt de speler met de meerderheid van de kaarten een aantal OP gelijk aan diens positie op het spoor van het Prestige. Is er een gelijkspel, dan ontvangen alle betrokken spelers OP afhankelijk van hun positie op dit spoor. De waarden op de Architectkaarten zijn hierbij niet van belang.

Voorbeeld: Laten we de meerderheden eens berekenen van de drie omcirkelde wapenschilden, gelet op de posities van de spelers op het spoor van het Prestige:

1: Dit wapenschild is niet afgewerkt en levert daarom geen punten op.

2: Celine (geel) heeft de meerderheid en ontvangt 2 OP.

3: Celine (geel) en Claudia (groen) delen de meerderheid. Op basis van de posities op het spoor ontvangt Celine 2 OP en Claudia 3 OP.



C) Meerderheid voor Brussel

De speler met de meeste Architectkaarten onder de Brusselkaarten moet één van deze kaarten onder de Gevangeniskaart stoppen. Is er een gelijkspel, dan moeten alle betrokken spelers er een kaart onder stoppen.

Voorbeeld: Celine (geel) heeft in totaal 3 Architectkaarten in de zone Brussel gespeeld. Claudia (groen) speelde er 2 en Robin (rood) speelde er 1. Celine moet dus een van haar 3 kaarten onder de Gevangeniskaart stoppen.



EINDE VAN HET SPEL

Na de fase Meerderheden Bepalen van de 4e ronde is het tijd voor de laatste puntentelling. Voer daarvoor deze stappen in volgorde uit:

- 1) Betaal 2 BEF voor elk van je Edelmannen (met uitzondering van Georges Brugmann). Elke Edelman die je niet kunt betalen, moet je afleggen en kost je 3 OP.
- 2) Voor elk van je Huizen ontvang je OP gelijk aan je positie op het spoor van de Architectuur.
- 3) Je ontvangt 1 OP voor elk van je ongebruikte kaarten met Bouwmaterialen.
- 4) Je ontvangt 2 OP als je de Expokaart bezit.
- 5) De speler(s) met de meerderheid in de kolommen ontvangen de bonus op de onderste helft van de Bonuskaart die onder de kolom ligt. Is er een gelijkspel, dan ontvangen alle betrokken spelers de bonus



Ontvang 3 OP voor elke 2 BEF in je bezit (max. 5 keer, voor een totaal van 15 OP).



Ontvang 2 OP voor elk type van Kunstwerken in je bezit.



Ontvang 2 OP voor elk type van Huis in je bezit.



Ontvang 2 OP voor elk van je Edelmannen (inclusief Georges Brugmann).

De speler met de meeste punten wint het spel. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de minste Architectuurkaarten in de Gevangenis. Is er opnieuw een gelijkspel, tel dan de waardes van alle sporen (Architectuur, Adel en Prestige) bij elkaar op en de betrokken speler met de hoogste totale waarde is dan de winnaar. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan delen de betrokken spelers de overwinning.



www.geekattitudegames.com

Nederlandse Vertaling

The Geeky Pen - www.geekypen.com

Proeflezers

Koen Daelemans, Steve Vandenberghe,
Auke Schilder



info@geekattitudegames.com



Geek Attitude Games



@GeekAttitude

Dankwoord

Hartelijk dank aan alle proeflezers, playtesters en speluitleggers. Bedankt aan het Hortamuseum, Visit.brussels en Zoom Production.