

BRUXELLES

1897

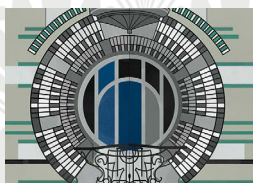
 Etienne Espreman

 Vincent Joassin

Año 1897. El "Art Nouveau" toma las calles de Bruselas mientras la Feria Mundial abre sus puertas. Ha llegado el momento de cimentar tu nombre en la historia del arte. A fin de establecer tu reputación, expondrás y venderás tus obras de arte, construirás obras maestras de la arquitectura y ampliarás tu círculo social.

Bruxelles 1897 es un juego de cartas estratégico que se juega en 4 rondas. Durante tu turno, utilizarás tus cartas de arquitecto para realizar acciones en las áreas de Art Nouveau y Bruselas. Al final de cada ronda, la posición de tus cartas determinará tus mayorías y las bonificaciones que recogerás. Al final del juego, el jugador con más puntos de victoria será coronado como el ¡Arquitecto del Año!

COMPONENTES



1 Tablero



4 Cartas de bono



1 Carta de prisión



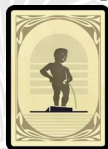
3 Cartas de Bruselas



16 Marcadores
(4 de cada color)



1 Marcador de ronda



1 Carta de primer jugador



28 Cartas de Arquitecto
(7 de cada color)

83 Cartas de Acción



12 Obra de arte



23 Dinero



12 Material



16 Casa



19 Noble



1 Expo

PREPARACIÓN

1. Despliega el tablero de juego y colócalo en la parte superior de la zona de juego. Coloca el marcador de Ronda en el primer cuadrado de Ronda (A) y la carta Expo en el área de Exposición (B).

2. Coloca las 3 cartas de Bruselas y la carta de Prisión boca arriba, frente al tablero de juego. Esta es la zona de Bruselas (C).

3. Ordena las 82 cartas de acción restantes según el tipo, luego:

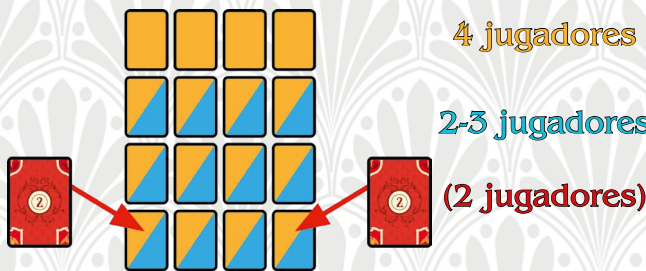
- Cada jugador recibe la carta de Noble Georges Brugmann y la coloca boca arriba delante de él (D). El resto de cartas de Georges Brugmann se devuelven a la caja.
- Crea una pila de cartas de Dinero y colócala en el fondo del área de juego. Baraja por separado las cartas de: Obra de arte, Material, Casa y Noble. Crea 4 pilas boca abajo y colócalas junto a las cartas de Dinero (E).

4. Prepara el área de Art Nouveau de la siguiente manera(F):

- Toma 3 o 4 cartas (para partidas de 2-3 o 4 jugadores, respectivamente) de cada una de las 5 pilas de robo. Toma la carta de Expo y colócala por el medio. Ahora baraja bien estas cartas juntas.
- Coloca al azar 12 de estas cartas (en una partida de 2 o 3) o 16 de estas cartas (en una partida de 4 jugadores) boca arriba, como en la imagen de abajo. Las cartas de dinero deben colocarse de tal manera que su lado de 3 francos belgas (BEF) mire hacia arriba.



* Setup example for 3 players



En una partida a 2 jugadores, descarta las cartas de acción de las esquinas de la fila inferior y reemplázalas por un arquitecto de valor 2 de un color que no se use.

Descarta cualquier Obra de arte, Material, Casa y Nobles sobrante boca arriba frente a sus respectivas pilas de robo (G). Coloca las cartas de dinero restantes de nuevo en su pila. Si la carta de Expo no está en juego, colócala en el área de Exposición.

Es posible que durante una ronda, cierto tipo carta de Acción no esté presente en el área de Art Nouveau.

5. Baraja las 4 cartas de bonificación y coloca una boca arriba al azar debajo de cada columna (H).
6. Los jugadores reciben las 7 cartas de Arquitecto y 4 marcadores en su color elegido. Cada jugador coloca:
- Una carta 2/4 y una carta 2/5 debajo de la carta de Prisión.
 - En una partida a 2 jugadores, coloca solo la carta 2/5 ahí (I).
 - Uno de sus marcadores en la primera casilla de Puntos de Victoria (PV) Arquitectura, Nobleza y Prestigio (J).



Arquitectura



Nobleza



Prestigio

7. Determina el jugador inicial, éste recibe la carta de 1.º jugador y 4 francos belgas (BEF) (K). El segundo jugador recibe 5 BEF, el tercer jugador 6 BEF, y el cuarto 7 BEF. Los jugadores colocan sus cartas de dinero boca arriba delante de ellos. Ten en cuenta que las cartas de dinero pueden mostrar un valor de 1 BEF o 3 BEF. El total de todos los valores visibles determina tu cantidad de dinero en BEF. Para evitar confusiones, guarda tu dinero con las cartas boca arriba frente a ti en todo momento.

Mano inicial del 1.º jugador



CÓMO SE JUEGA

A partir de la segunda ronda, la preparación de la ronda se lleva a cabo de la siguiente manera:

1. FASE DE PREPARACIÓN

1. Mueve el marcador de Ronda un cuadrado a la derecha. Luego, entrega la carta de 1.º Jugador al jugador que tiene la carta de Expo y coloca esta carta de nuevo en el área de Exposición. Si ninguno de los jugadores ha tomado la carta de Expo, la carta de 1er Jugador pasa al jugador sentado a la izquierda del 1er jugador anterior.
2. Devuelve tus cartas de Arquitecto a tu mano, excepto las que están bajo la carta de Prisión.
3. Descarta las cartas de Acción del área de Art Nouveau que no fueron compradas en la ronda anterior.
4. Reinicia tus cartas Noble para que puedan ser activadas nuevamente.
5. Prepara una nueva área Art Nouveau como se describe en el punto 4 de la preparación (p.2). Si alguna pila está vacía, baraja su respectiva pila de descarte y crea una nueva, boca abajo.
6. Mezcla las 4 cartas de bonificación y coloca aleatoriamente una boca arriba en cada columna.

2. FASE DE ACCIÓN

Durante tu turno, puedes realizar una acción en el Área de Art Nouveau o en el Área de Bruselas, o pasar. Utiliza sus cartas de Arquitecto para realizar las acciones. Puedes mantener tus Cartas de Arquitecto en tu mano, pero la información no es secreta. En cualquier momento durante la partida, otro jugador puede pedir mirar tus cartas.

A) Acciones en el Área del Art Nouveau

Intercambia una carta de acción del área de Art Nouveau por una de tus cartas de arquitecto. Tu decides qué lado de la carta de arquitecto quieres usar, pero debes pagar inmediatamente la cantidad de dinero representada en el lado elegido. No está permitido realizar acciones en el área de Art Nouveau si no puedes pagar. Las cartas de dinero usado vuelven a su pila.



A continuación, realiza la acción asociada a la carta que has comprado:



Creación: coloca la carta de Obra de arte boca arriba frente a ti. Necesitas tener una Obra de arte para poder realizar la acción de Venta.



Venta: coloca la carta de Dinero frente a ti con el valor 3 hacia arriba. Descarta una de tus cartas de Obra de arte. No puedes usar el dinero de la Venta para pagar la carta de Arquitecto que acabas de jugar.



Suministro: coloca la carta de Material boca arriba frente a ti. Cada carta muestra 2 Materiales (acero, ladrillo y / o madera). Necesitas tener cartas de Material para realizar la acción de Construcción.



Construcción: coloca la carta de Casa boca arriba frente a ti y descarta una o más cartas de Material, dependiendo del coste de construcción: 1 material para tu primera Casa, 2 materiales para tu segunda Casa, y así sucesivamente.

Debes descartar una carta de Material, aunque solo uses 1 de los 2 materiales representados en él. Puedes gastar cualquier tipo de material. Sin embargo, recibes 1 PV por tipo de material usado en la construcción.

Ejemplo: Claudia construye su tercera casa, que cuesta 3 materiales. Ella descarta 2 cartas de material, una que tiene 2 ladrillos y una que tiene 1 ladrillo y 1 madera. Por lo tanto, utiliza 2 tipos de material. El tercer ladrillo se pierde. Gana 2 PV (1 por el ladrillo y 1 por la madera).





Influencia: usa el efecto del Noble. Luego, debes elegir si descartas la carta de Noble o la mantienes delante de ti durante el resto del juego. No tienes permitido conservar dos cartas de Noble idénticas.

Si eliges conservar el Noble, gira la carta 90° para indicar que ya se ha usado esta ronda. Solo puedes activar cada Noble una vez por ronda.

Al final del juego, tendrás que pagar 2 BEF por cada carta Noble que hayas decidido mantener.

Efectos de los Nobles



Georges Brugmann: Cobra 4 BEF.



Prince Albert: Avanza tu marcador de Nobleza 1 espacio.



Charles Buls: Avanza tu marcador de Prestigio 1 espacio.



Victor Horta: Avanza tu marcador de Arquitectura 1 espacio.



Paul Hankar: Roba 2 cartas de Material. Elige una para descartar y coloca la otra boca arriba delante de ti.



Émile Vandervelde: Elige una de tus cartas de Arquitecto de debajo de la carta de Prisión y devuélvela a tu mano.

***Ejemplo:** John compra la carta Émile Vandervelde, que le permite recuperar inmediatamente una de sus cartas de debajo de la carta de Prisión. Como ya tiene una carta de Émile Vandervelde delante de él, tiene que descartar la que acaba de comprar.*



Exposición: coloca la carta de Expo delante de ti para indicar que has iniciado una exposición en la que todos los jugadores pueden participar. Empezando por ti y luego en el orden de las agujas del reloj, los jugadores eligen una de sus cartas de Obra de arte para exponer por 2 PV. No se podrán exhibir dos Obra de arte idénticas durante la misma exposición. Las cartas de obra de arte expuestas no se descartan.

La exposición termina cuando no quedan jugadores que puedan participar, o cuando se hayan exhibido los 4 colores. Un jugador que haya pasado antes del inicio de la exposición (ver pág. 9) no puede participar en ella. Puedes comprar la carta Expo incluso si no tienes ninguna obra de arte. El jugador que compró la carta de Expo se convertirá en el nuevo 1er jugador para la siguiente ronda (ver Fase de preparación en p.4).

***Ejemplo:** John compra la carta Expo. Expone una obra de arte roja y gana 2 PV. Claudia exhibe una obra de arte amarilla y gana 2 PV. Rob y Scott no tienen ninguna que no se haya exhibido y por lo tanto no participan en la exposición. Es el turno de Juan otra vez. Él no tiene más obras de arte, por lo que ya no puede participar. Claudia todavía tiene una obra roja y una azul. Ya se ha exhibido una obra roja, solo puede exhibir su azul para ganar 2 PV adicionales. Como nadie tiene una obra de arte verde, la exposición termina. John ha comprado la carta Expo, por lo que será el nuevo jugador inicial de la próxima ronda.*

Importante

- Las cartas de Acción frente a ti y las cartas de Arquitecto en tu mano deben ser visibles para los demás jugadores en todo momento.
- El valor y la ubicación de las cartas de Arquitecto en el área de Art Nouveau determinan las mayorías (ver pág. 10-11).
- Incluso si ya no tienes cartas de obras de arte para la venta o cartas de Material para construir, puedes colocar una carta de Arquitecto en el área de Art Nouveau para competir por mayorías (ver p.10-11). En este caso, pagas por la colocación, bajas tu carta de Arquitecto como de costumbre, pero descartas la carta comprada.

B) Acciones en el área de Bruselas.

Coloca una o más cartas de Arquitecto frente a la carta de Bruselas que elijas. Debes colocar una carta más que el jugador anterior que realizó la misma acción: el primer jugador coloca 1 carta para realizar la acción, el segundo jugador coloca 2 cartas para realizar la misma acción, y así.

A diferencia de las acciones de Art Nouveau, no necesitas pagar para colocar tus cartas de Arquitecto en este área. El valor de la carta no tiene importancia cuando se realizan estas acciones.

Por último, realiza la acción en la carta de Bruselas elegida:



Bolsa: Cobra 5 BEF.



Ayuntamiento: Activa los efectos de una o más de tus cartas de Nobles (ver pág. 6). El número máximo de Nobles que puedes activar depende completamente de tu posición en el marcador de Nobleza (1 a 5) en el momento de realizar la acción del Ayuntamiento.

Ejemplo: Scott (azul) quiere activar a sus nobles. Su marcador de Nobleza está en el espacio 2. Como el Ayuntamiento no ha sido activado aún esta ronda, coloca solo una de sus cartas de Arquitecto en frente de la carta de Ayuntamiento. Gira 2 de sus 3 cartas de Noble y aplica inmediatamente sus efectos.



Parque Cincuentenario: realiza una acción de Art Nouveau a tu elección, a excepción de la acción de exposición. Si eliges Creación, Suministro, Construcción o Influencia, mira las 2 primeras cartas de su pila de robo respectiva (Obra de arte, Material, Casa o Noble). Elige una para descartar y coloca la otra boca arriba frente a ti. Si eliges Venta, recibe 3 BEF. Toma una carta de dinero y colócala frente a ti.

Nota:

- Para realizar la acción de Venta, debes descartar una carta de Arte.
- Para realizar la acción de Construcción, debes descartar la cantidad requerida de Materiales.
- Si una de las pilas de robo está vacía, baraja su respectiva pila de descarte y crea una nueva pila boca abajo con él.

Ejemplo: Claudia (verde) quiere vender una Obra de arte. Hay 2 tarjetas de dinero en el área de Art Nouveau, pero Claudia se ha quedado sin dinero. Por lo tanto, ella está obligada a activar el Parque Cincuentenario para vender su Obra. Como ya hay una carta frente al Parque Cincuentenario, Claudia debe descartar 2 cartas de Arquitecto de su mano. A continuación, descarta su carta de Obra de arte y toma 3 BEF de la pila de cartas de dinero.



C) Pasar

Si ya no puedes o no quieres realizar ninguna acción, tienes que pasar. El primer jugador que pasa, recibe 3 BEF. Los otros jugadores continúan hasta que pasan, entonces reciben 1 BEF (incluso el último jugador en pasar). Recuerda que un jugador que ha pasado ya no puede participar en una exposición (ver pág. 6).

3. FASE DE MAYORÍAS

Cuando todos los jugadores han pasado, se determinan las mayorías en el siguiente orden: Columnas, Escudos de armas, Bruselas.

En una partida a 2 jugadores, las dos cartas de arquitecto neutrales se tienen en cuenta cuando se determinan las mayorías Columna y Escudo de Armas. Si el jugador neutral es el único con mayoría, nadie recibe la bonificación.

A) Mayoría de Columnas

Para cada una de las columnas, determina qué jugador tiene el valor total más alto de cartas de Arquitecto. Este jugador recibirá el bono ubicado debajo de la columna. En caso de empate, cada uno de los jugadores involucrados recibe el bono. Ten en cuenta que los bonos en la mitad inferior de las cartas de bonificación solo se distribuyen al final del juego (ver pág. 12).

Descripción de los 4 bonos



Avanza tu marcador de Arquitectura 1 espacio.



Avanza tu marcador de Nobleza 1 espacio.

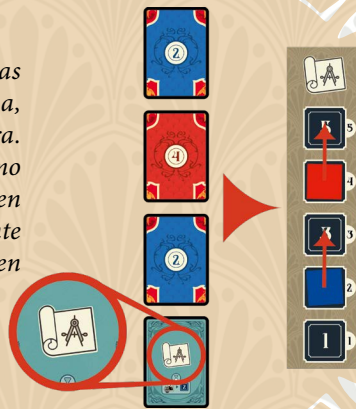


Avanza tu marcador de Prestigio 1 espacio.



Elige una de tus cartas de Arquitecto de debajo de la carta de Prisión y devuélvela a tu mano.

Ejemplo: Scott (azul) ha colocado 2 cartas de Arquitecto de valor 2 en la columna, con la bonificación de Arquitectura. Rob (rojo) jugó 1 carta de valor 4. Cómo hay empate, ambos jugadores pueden activar la bonificación inmediatamente y avanzar su marcador 1 espacio en Arquitectura.



B) Mayoría de escudos de armas

Cada cruce formado por 4 cartas de Arquitecto en el área de Art Nouveau muestra el escudo de armas de la ciudad de Bruselas. Por cada escudo de armas completo (4 cartas de Arquitecto), el jugador con la mayor cantidad de cartas gana un número de PV igual a su posición en Prestigio. En caso de empate, cada uno de los jugadores involucrados recibe PV dependiendo de su posición en Prestigio. Aquí, los valores de las cartas de Arquitecto son irrelevantes.

Ejemplo: calculemos las mayorías de los tres escudos de armas en círculo, basados en las posiciones de Prestigio de los jugadores:

- 1: Este escudo de armas está incompleto y, por lo tanto, no obtiene ningún punto.
- 2: John (amarillo) tiene la mayoría y anota 2 PV.
- 3: John y Claudia (verde) comparten la mayoría. Él anota 2 PV mientras que ella anota 3 PV.



C) Mayoría de Bruselas

El jugador con la mayor cantidad de cartas de Arquitecto bajo las cartas de Bruselas debe colocar una de estas cartas debajo de la carta de Prisión. En caso de empate, cada uno de los jugadores involucrados debe colocar una carta debajo de ella.

Ejemplo: John (amarillo) jugó un total de 3 cartas de Arquitecto en el área de Bruselas. Claudia (verde) jugó 2 y Rob (rojo) jugó 1. Por lo tanto, John debe colocar una de sus 3 cartas debajo de la carta de Prisión.



FIN DEL JUEGO

Después de la fase de mayorías de la cuarta ronda, es el momento de la puntuación final. Sigue estos pasos en orden:

- 1) Paga 2 BEF por cada uno de tus Nobles (excepto Georges Brugmann). Debes descartar cada noble que no puedas pagar y pierdes 3 PV por cada uno.
- 2) Ganas PV igual a tu posición en Arquitectura por cada una de tus Casas.
- 3) Ganas 1 PV por cada una de tus cartas de Material sin utilizar.
- 4) Ganas 2 PV si tienes la carta Expo.
- 5) Los jugadores con mayorías en cada una de las columnas reciben el bono indicado en la mitad inferior de la carta de bonificación. En caso de empate, cada uno de los jugadores involucrados recibe el bono.



Gana 3 PV por cada 2 BEF que tengas.
(max. 5 veces, hasta un total de 15 PV).



Gana 4 PV por cada tipo diferente de Obra de arte que tengas.



Gana 2 PV por cada tipo de Casa diferente que poseas.



Gana 2 PV por cada uno de tus Nobles.
(incluido Georges Brugmann).

El jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, el jugador con menos cartas de Arquitecto en prisión es el ganador. Si todavía hay un empate, cuenta todos los valores de (Arquitectura, Nobleza, Prestigio): el jugador involucrado con la suma total es el ganador. Si todavía hay un empate, los jugadores involucrados comparten la victoria.



www.gdmgames.com

Traducción Española

Pak Gallego

Corrector

Marc Simó



pak@gdmgames.com



GDM games



@Guerrademitos

Gracias

A Geek Attitude por hacer tan buenos juegos y dejarnos publicarlos.

