



Brüssel, 1893: Victor Horta entwirft das Maison Autrique und das Hôtel Tassel. Die beiden Bauwerke gelten heute als die ersten Gebäude im Jugendstil und sind dafür auf der ganzen Welt bekannt. Charakteristische Elemente des Jugendstils sind lichtdurchflutete Räume, geschwungene Linien, die an Pflanzen und Blumen erinnern, Eisen, Mosaik, Fresken und Glasmalerei. Im gleichen Jahr erbaut auch Paul Hankar sein eigenes Haus im Jugendstil. Brüssel wird zum Ausgangspunkt einer künstlerischen Bewegung, die sich bald in ganz Europa verbreitet und die großen Architekten des „goldenen Zeitalters“ der Belle Époque inspiriert.

In Bruxelles 1893 spielt ihr diese berühmten Architekten. Ihr erbaut prächtige Häuser, erschafft dekorative Kunstwerke und erwehrt euren Einfluss mithilfe der vornehmsten Adligen der Zeit. Der große Traum ist jedoch, euer architektonisches Meisterwerk zu vollenden, das auf eurer persönlichen Spieltafel ausgestellt wird.

Am Ende der Partie gewinnt, wer das meiste Prestige - in Form von Siegpunkten (SP) - gesammelt hat.

Überblick

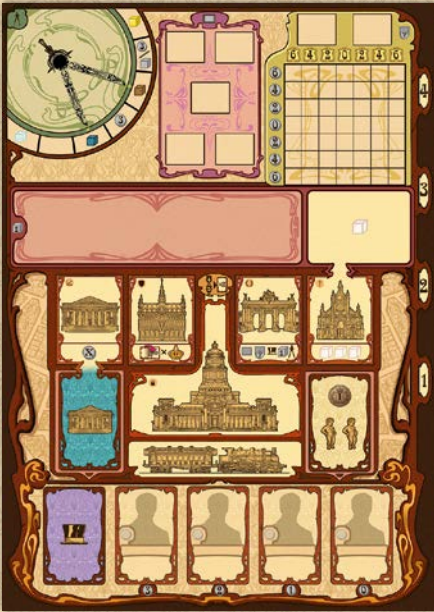
Eine Partie Bruxelles 1893 dauert 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- wer den Startmarker hat, bestimmt in der **Planungsphase** den aktiven Bereich dieser Runde;
- in der **Aktionsphase** führt ihr alle eine bestimmte Anzahl von Aktionen auf dem Jugendstil- oder dem Brüssel-Plan aus;
- in der **Abschlussphase** erhalten manche von euch Boni.

Diese Spielanleitung ist in 3 Kapitel aufgeteilt.

- In Kapitel 1 (S. 4) werden die Regeln des Grundspiels erklärt. Bitte lest sie euch ausführlich durch, selbst wenn ihr das Originalspiel schon kennt. Es gibt einige wichtige Unterschiede zwischen dieser Ausgabe und der ersten.
- Kapitel 2 (S. 16) beschäftigt sich mit den Regeln der Belle-Époque-Erweiterung. Wir empfehlen euch, diese Erweiterung erst zu benutzen, wenn ihr die Regeln des Grundspiels beherrscht.
- Kapitel 3 (S. 22) führt euch in eine asymmetrische Variante ein, die ihr mit oder ohne Erweiterung nutzen könnt.

MATERIAL



Brüssel-Plan



5 Aktionsleisten



SP-Plan
(Siegpunkte)



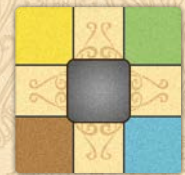
1 Prestigeleiste



5 Architektentafeln



1 Anschlagswinkel-Marker



1 Kunstpreis-Marker



1 Startmarker



30 Hausplättchen (6 pro Farbe)



12 Belle-Époque-Plättchen



32 Adelskarten



30 Prestigekarten



12 Börsenkarten



32 Belle-Époque-Karten



30 Kunstwerk-Plättchen (6 pro Farbe)



30 „5 BF“-Münzen



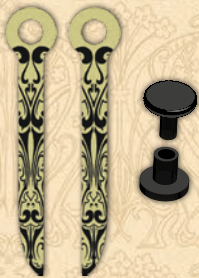
70 „1 BF“-Münzen



1 Pfeilmarker



5 „100 SP“-Marker



2 Kompassnadeln
und 1 Plastikniete



35 Architekten-Figuren (7 pro Farbe)



4 Reisenden-Figuren



20 Spielsteine (4 pro Farbe)



40 Würfel veredelter Rohstoffe:
10 durchsichtige (Glas), 10 blaue (Stein),
10 braune (Holz) und 10 gelbe (Eisen)



15 Würfel Joker-Rohstoffe

KAPITEL 1: BRUXELLES 1893

Vorbereitung

1 Bereitet den Plan folgendermaßen vor:

1a Setzt den Jugendstil-Plan aus den 5 Aktionsleisten zusammen. Achtet darauf, dass auf jeder Leiste das Zirkelsymbol zu sehen ist (A). Legt die Prestigeleiste unterhalb der Aktionsleisten an.

1b Legt den Brüssel-Plan links neben den Jugendstil-Plan.

1c Legt den SP-Plan rechts neben den Jugendstil-Plan.



2 Sucht die **Adelskarten** heraus. Legt die Karten mit Georges Brugmann beiseite. Legt die Karten mit Georges Nagelmackers und Henri Privat-Livemont zurück in die Spielschachtel. Mischt die 21 übrigen Adelskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Brüssel-Plans. Deckt nun die obersten 4 Karten auf.

3 Mischt die 12 **Börsenkarten**, zieht 5 zufällige davon und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Brüssel-Plans. Legt die übrigen Börsenkarten zurück in die Spielschachtel.

4 Mischt die 30 **Prestigekarten**. Legt 1 Karte auf jedes der 5 Felder der Prestigeleiste. Deckt diese Karten auf. Legt die übrigen als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Brüssel-Plans.

5 Legt den **Kunstpreis-Marker** in die Mitte des Kunstmarktes auf dem Brüssel-Plan.



Sortiert die **Kunstwerk-Plättchen** nach Farbe (schwarz, blau, braun, gelb und grün). Legt sie in getrennten Stapeln auf die entsprechenden Felder der Werkstatt.

7 Legt die **Rohstoffwürfel (Holz, Eisen und Stein)** in den Rohstoff-Bereich des Brüssel-Plans. Legt die **Glaswürfel** zurück in die Spielschachtel.

8 Legt die **Joker-Rohstoffe** auf das entsprechende Feld des Brüssel-Plans.

9 Setzt die Schenkel des Zirkels auf die Rohstoffe Holz und Stein.


10 Legt den **Pfeilmarker** auf das Glassymbol des Zirkelbereichs.



9 Befestigt vor eurer ersten Partie die beiden Schenkel des Zirkels mithilfe der Plastikniete am Brüssel-Plan.





- 11  Nehmt euch alle je einen „100 SP“-Marker und legt ihn auf das entsprechende Feld der Siegpunkteleiste.
- 12 Bestimmt zufällig, wer anfängt. Diejenige Person bekommt den Anschlagswinkel-Marker, den Startmarker und 5 BF. Alle anderen bekommen dem Uhrzeigersinn folgend immer 1 BF mehr (6 BF, 7 BF, 8 BF und 9 BF).
- 13 Bildet neben dem Spielplan aus dem restlichen Geld einen allgemeinen Vorrat.

Führt nun alle nacheinander die folgenden Schritte aus. Wer den Startmarker hat, fängt an.

- 14 Nimm eine Architektentafel und lege sie mit der A-Seite nach oben vor dich.
- 15 Nimm 1 Kunstwerk-Plättchen deiner Wahl (kein schwarzes) und lege es mit der farbigen Seite nach oben vor dich.
- 16 Such dir eine Farbe aus und nimm das folgende Material dieser Farbe: Die Karte mit Georges Brugmann, die 6 Hausplättchen, die 7 Architektenfiguren und die 4 Spielsteine.



In einer Partie zu zweit wählt ihr außerdem eine dritte Farbe und nehmt euch je 1 „neutrale“ Architektenfigur dieser Farbe.

Nun platzierst du:

- A** Deine 6 Hausplättchen auf den entsprechenden Feldern deiner Architektentafel,
- B** Je 1 Spielstein auf dem ersten Feld der Schwertlilien-, Kronen- und Architektenleiste deiner Architektentafel,
- C** 2 deiner Architektenfiguren auf dem Justizpalast des Brüssel-Plans,
- D** 1 Spielstein auf dem Feld „o“ der SP-Leiste



*Beispielaufbau zu viert

Ablauf

Eine Partie dauert 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen: der Planungsphase, der Aktionsphase, und der Abschlussphase.

A. Planungsphase

Auf dem Jugendstil-Plan befinden sich 25 Aktionsfelder. An den Ecken zwischen den Feldern sind 16 Schwertlilien (🌸), zu sehen, das Abzeichen Brüssels. Die Zeilen und Spalten der Schwertlilien sind von 1 bis 4 durchnummeriert.

Deckt die oberste Börsenkarte auf. Auf ihr sind 4 Zeilen zu sehen, die jeweils einer Personenanzahl entsprechen. In jeder Zeile sind 2 Zahlenpaare abgebildet. Jedes Zahlenpaar bezeichnet eine Schwertlilie auf dem Jugendstil-Plan: Die erste Zahl die Zeile und die zweite Zahl die Spalte.

2	4	2	4
		4	2
3		2	2
		3	3
4		2	2
		3	3
5		1	2
		2	1

Wer den Startmarker hat, wählt 1 der beiden Zahlenpaare und legt den Anschlagswinkel-Marker auf die entsprechende Schwertlilie. Richtet den Marker so aus, dass er die größtmögliche Fläche einfasst (d.h. die Fläche mit den meisten Aktionsfeldern). Diese Fläche wird als „aktiver Bereich“ bezeichnet.

Beispiel:

Gabriel wählt die Schwertlilie mit den Koordinaten 2-2.

Er stellt sich 2 Geraden vor, welche die entsprechende Schwertlilie im rechten Winkel zueinander schneiden und den Jugendstil-Plan in 4 Bereiche aufteilen. Gabriel platziert den Anschlagswinkel-Marker so, dass der aktive Bereich die größtmögliche Fläche enthält (hier grün eingefärbt).

2	4	2	4
		4	2
3		2	2
		3	3
4		2	2
		3	3
5		1	2
		2	1



B. Aktionsphase

Wer den Startmarker hat, macht den ersten Zug. Danach folgt ihr dem Uhrzeigersinn. In deinem Zug darfst du eine Aktion ausführen oder passen. Sobald du passt, wird dein Zug übersprungen, bis alle gepasst haben (womit die Aktionsphase endet).

In einer Partie zu zweit beginnt ihr die Aktionsphase damit, eure neutralen Architekten-Figuren auf je ein freies Aktionsfeld, d.h. eines ohne Hausplättchen, des aktiven Bereichs zu stellen. Dabei fängt an, wer den Startmarker hat. Falls alle Aktionsfelder besetzt sind, kannst du deine Figur nicht platzieren. Die neutralen Figuren blockieren die Felder, auf denen sie stehen.

Aktionen auf dem Jugendstil-Plan

Um eine Aktion auf dem Jugendstil-Plan auszuführen, **musst du 1 deiner Architekten-Figuren auf ein entsprechendes Feld im aktiven Bereich stellen und mind. 1 BF darunter legen.** Hast du kein Geld, kannst du auf den Feldern des Jugendstil-Plans keine Architekten-Figur platzieren. Staple die Münzen unterhalb deiner Architekten-Figur. Sobald du die Aktion ausgeführt hast, darfst du den Geldbetrag unter der Figur nicht mehr ändern.

Auf jedem Feld des Jugendstil-Plans kann nur 1 Architekten-Figur stehen.

Auch falls du die zugehörige Aktion eines Feldes nicht ausführen kannst, darfst du deine Architekten-Figur darauf stellen. Kannst du sie jedoch ausführen, musst du auch.

Werkstattaktion

Erschaffe ein Kunstwerk: Nimm 1 Kunstwerk-Plättchen deiner Wahl (kein schwarzes) aus der Werkstatt und lege es mit der farbigen Seite nach oben vor dich. (Die weiße Seite wird nur in der Erweiterung gebraucht.)

Verkaufsaktion

Verkaufe eines deiner Kunstwerke. Befolge dabei diese Schritte:

- Wähle ein Kunstwerk aus, das du verkaufen möchtest. Das Kunstwerk-Plättchen muss eine andere Farbe haben als diejenigen, die aktuell im Kunstmarkt ausliegen.
- Du darfst den Kunstpreis-Marker horizontal und/oder vertikal um so viele Felder verschieben, wie du Kunstwerk-Plättchen besitzt. Der Marker darf nicht über den Rand des Rasters hinausragen.
- Verkaufe dein Kunstwerk-Plättchen: Lege es dazu auf 1 der beiden passenden Felder des Kunstmarktes.



Verkaufst du das 1. oder 2. Kunstwerk der Partie, legst du dein Plättchen auf ein leeres Feld des Kunstmarktes. Ab dem 3. Verkauf musst du 1 der 2 Kunstwerk-Plättchen aus dem Kunstmarkt entfernen und auf den entsprechenden Stapel in der Werkstatt zurücklegen, bevor du dein Plättchen platzierst.

- Finde das Feld des Kunstpreis-Markers, dessen Farbe der deines soeben verkauften Kunstwerks entspricht. Die Position dieses Feldes im Raster gibt an, was du für den Verkauf bekommst. Die Reihe bestimmt das Geld, die Spalte die Siegpunkte. Nimm dir beides.

Beispiel:

Elisabeth hat 2 Kunstwerke und beschließt, das grüne zu verkaufen. Das darf sie, weil momentan kein grünes Kunstwerk im Kunstmarkt ausliegt. Da sie 2 Kunstwerk-Plättchen hat, darf sie den Kunstpreis-Marker um 2 Felder verschieben.

Sie ersetzt das braune Kunstwerk-Plättchen im Kunstmarkt durch ihr grünes und legt das braune auf seinen Stapel zurück.

Das grüne Eck des Kunstpreis-Markers liegt auf dem Feld für 2 BF und 6 SP. Elisabeth erhält sofort diese beiden Belohnungen.



Adelsaktion

- Nimm 1 der 4 auf dem Brüssel-Plan verfügbaren Adelskarten. Zahle dafür die auf dem Plan unterhalb der Karte angegebenen Kosten (0 bis 3 BF) an den allgemeinen Vorrat.
- Handle sofort den auf der Karte abgebildeten Effekt ab.
- Entscheide danach, ob du die Adelskarte abwirfst oder für den Rest der Partie vor dir liegen lässt. Später kannst du sie nicht mehr abwerfen. Falls du dich dafür entscheidest, sie zu behalten, drehe sie um 90°. So zeigst du an, dass du ihren Effekt in dieser Runde bereits abgehandelt hast. Adelskarten, die du behältst, können einmal pro Runde aktiviert werden. Dafür musst du am Ende der Partie die darauf abgebildeten Kosten zahlen. Jede Adelskarte, die du nicht bezahlen kannst, kostet dich 5 SP.

Du darfst keine 2 identischen Adelskarten haben. Falls du eine Adelskarte kaufst und die gleiche Karte bereits vor dir ausliegt, erhältst du den Effekt 1-mal, dann musst du die neue Karte abwerfen.

- Schiebe, falls möglich, die übrigen 3 Adelskarten nach rechts. Decke die oberste Karte des Zugstapels auf und lege sie auf das Feld ganz links. Ist der Zugstapel leer, mische den Abwurfstapel zu einem neuen verdeckten Zugstapel.

Effekte der Adelskarten:

- Georges Brugmann:** Erhalte 5 BF.
- Edouard Empain:** Erhalte 2 Joker-Rohstoffe.
- Ernest Solvay:** Erhalte 1 veredelten Rohstoff deiner Wahl ODER wirf 1 Joker-Rohstoff ab und erhalte 2 veredelte Rohstoffe deiner Wahl.
- Charles Buls:** Schiebe deinen Spielstein auf der Schwertlilienleiste 1 Feld weiter.
- Prince Albert:** Schiebe deinen Spielstein auf der Kronenleiste 1 Feld weiter.
- Henry Van De Velde:** Schiebe deinen Spielstein auf der Architektenleiste 1 Feld weiter.
- Emile Vanderveelde:** Nimm 1 deiner Architekten-Figuren aus dem Justizpalast und füge sie deinem persönlichen Vorrat hinzu. Sie ist sofort verfügbar.
- Maurice Maeterlinck:** Erhalte 5 SP.



Rohstoffaktion

Nimm dir 2 veredelte Rohstoffe deiner Wahl (Holz, Eisen oder Stein). Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen. Die Anzahl der Rohstoffe im Spiel ist begrenzt. Gehen euch die Würfel einer Sorte aus, ist dieser Rohstoff aktuell nicht verfügbar.

Bauaktion

Erbaue ein Haus in den folgenden 4 Schritten. Die Schritte sind auch auf der Rückseite der Hausplättchen abgebildet.

- Zahle die Baukosten, indem du die benötigten Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat im Rohstoffbereich zurücklegst. Diese Kosten hängen von Folgendem ab:
 - Wo auf deiner Architektentafel sich das Hausplättchen befindet. Erbaue als erstes die untersten 2 Häuser. Sie kosten jeweils 2 Rohstoffe. Als nächstes darfst du die beiden mittleren Häuser bauen, die jeweils 3 Rohstoffe kosten. Die beiden obersten Häuser kosten dich jeweils 4 Rohstoffe. Dafür bekommst du sofort 5 SP, sobald du sie erbaust.
 - Auf welche Rohstoffe der Zirkel zeigt (siehe „Der Zirkel“ auf S. 9). Achtung: Du darfst jeden beliebigen Rohstoff (sogar „3 BF“) durch einen Joker-Rohstoff ersetzen.
- Falls du das Haus erbaut hast, ohne einen Joker-Rohstoff einzusetzen, erhältst du sofort 5 SP.
- Drehe einen der Zirkelschenkel im Uhrzeigersinn 1 Schritt weiter. Erreicht ein Schenkel den Pfeilmarker, drehe ihn weiter, bis er auf Eisen zeigt. Achtung: Die beiden Schenkel können sich nicht überlappen (d.h. sie müssen auf verschiedene Rohstoffe zeigen).
- Lege das Hausplättchen auf ein freies Aktionsfeld des Jugendstil-Plans. Auf dem Feld darf sich kein anderes Plättchen und keine andere Figur befinden. Es darf jedoch außerhalb des aktuellen aktiven Bereichs liegen.

Am Ende der Partie ist jedes Haus, das du erbaust hast, Siegpunkte wert. Wieviele, hängt davon ab, welche Stufe du auf deiner Architektenleiste erreicht hast.

Freie Aktion

Auch falls auf einem Aktionsfeld ein Haus steht, könnt ihr es weiterhin verwenden. Falls jemand eine gegnerische Architekten-Figur auf eines deiner Häuser stellt, darf diejenige Person die entsprechende Aktion auf dem Jugendstil-Plan ausführen. Direkt im Anschluss bekommst du eine freie Aktion.

Welche freie Aktion, hängt von der Art Aktionsfeld ab, auf dem dein Haus steht:



Werkstatt: Nimm 1 schwarzes Kunstwerk-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat (falls verfügbar). Ein schwarzes Kunstwerk funktioniert genauso wie die andersfarbigen Kunstwerk-Plättchen. Beim Verkauf bekommst du so viel Geld und Siegpunkte, wie durch die Position des schwarzen Feldes auf dem Kunstpreis-Marker angegeben (max. 4BF und 4 SP).



Verkauf: Erhalte 1 SP pro Kunstwerk, das du aktuell besitzt.



Adel: Wähle 1 deiner Adelskarten, die du diese Runde noch nicht aktiviert hast. Drehe sie um 90° und handle ihren Effekt ab.





Rohstoff: Nimm 1 veredelten Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat.



Bau: Erhalte 1 SP pro Haus, das du erbaut hast.

Der Zirkel

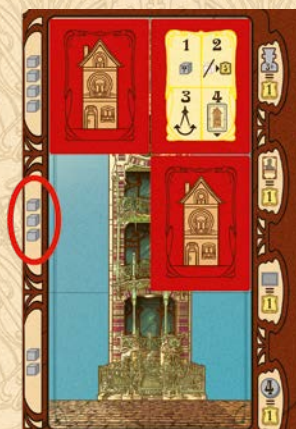
- Die für den Bau verwendeten Rohstoffe sind Eisen, Stein und 3 BF. (Glas wird nur in der Belle-Époque-Erweiterung verwendet).
- Baust du ein Haus, das 2 Rohstoffe kostet, musst du je 1 Rohstoff jeder Sorte verwenden, auf die der Zirkel zeigt. Baust du ein Haus, das mehr als 2 Rohstoffe kostet, darfst du die Kosten beliebig aufteilen, solange du von jeder Sorte mind. 1 verwendest.
- Zeigt einer der Schenkel auf  /  , darfst du für jeden Rohstoff, den du zahlen musst, eine beliebige Sorte wählen (auch 3 BF). Allerdings musst du mind. 1-mal die Sorte verwenden, auf die der andere Schenkel zeigt.
- Zeigt einer der Schenkel auf das leere Feld, darfst du nur die Sorte Rohstoff verwenden, auf die der andere Schenkel zeigt. Wieviele Rohstoffe du bezahlen musst, hängt immer noch von den Kosten ab, die neben dem Hausplättchen auf deiner Architektentafel angegeben sind.

Beispiel:

Louise (rot) möchte ihr 4. Haus bauen. Das kostet 3 Rohstoffe. Ein Schenkel des Zirkels zeigt auf das Holz, der andere auf 3 BF. Sie kann zum Zahlen also entweder 2 Holz und 3 BF oder 1 Holz und 6 BF verwenden.


Sie hat 2 BF, 2 Holz, 2 Stein und 1 Joker-Rohstoff. Sie zahlt 2 Holz, hat aber nicht genug BF. Also ersetzt sie das Geld durch 1 Joker-Rohstoff.

Louise kann ihr 4. Haus also bauen, aber weil sie einen Joker-Rohstoff verwendet hat, bekommt sie nicht die 5 SP, die sie dafür bekommen hätte, wenn nur veredelte Rohstoffe verwendet worden wären.



Aktionen auf dem Brüssel-Plan

Im Brüssel-Bereich des Spielplans gibt es 4 Aktionen. Um eine Brüssel-Aktion auszuführen, musst du 1 deiner Architekten-Figuren auf das entsprechende der 4 Aktionsfelder des Brüssel-Plans stellen. Das kostet dich kein Geld, aber du musst die folgenden Regeln befolgen:

- **Spielt ihr zu zweit oder dritt**, musst du immer 1 Architekten-Figur mehr platzieren, als die Person, die zuvor dieselbe Aktion gewählt hat. Wer in der aktuellen Runde eine bestimmte Aktion zuerst ausführt, platziert 1 Architekten-Figur, wer sie das zweite Mal ausführt (das kann dieselbe oder eine andere Person sein), platziert 2 Architekten-Figuren, usw.
-  **Spielt ihr zu viert oder fünft**, behandelt die Brüssel-Aktionen, als hätte jede 2 Aktionsfelder. Die ersten beiden Male, die eine Aktion gewählt wird, muss also nur 1 Architekten-Figur platziert werden. Wer die Aktion das 3. oder 4. Mal ausführen möchte, muss 2 Architekten-Figuren platzieren, usw.

Nachdem du deine Architekten-Figur(en) platziert hast, führst du die Aktion aus. Es gibt die folgenden 4 Brüssel-Aktionen:



Börsenaktion

Erhalte sofort so viel Geld, wie auf der Börsenkarte dieser Runde abgebildet ist.



Grand-Place-Aktion

Drehe Adelskarten um 90° und handle ihre Effekte ab. Wieviele Adelskarten du aktivierst, hängt davon ab, welche Stufe du auf deiner Kronenleiste erreicht hast. In welcher Reihenfolge du deine Adelskarten aktivierst, ist dir überlassen. Jede Adelskarte darf nur 1-mal pro Runde aktiviert werden.



Beispiel:

In dieser Partie zu viert möchte Gabriel (grün) seine Adelskarten aktivieren. Weil Elisabeth (blau) und Louise (rot) diese Aktion in der aktuellen Runde bereits ausgeführt haben, muss Gabriel 2 Architekten-Figuren auf den Grand-Place stellen.

Er hat auf der Kronenleiste bisher Stufe 2 erreicht, er darf also 2 seiner Adelskarten drehen und aktivieren.



Jubelpark-Aktion

Kopiere 1 der 5 Jugendstil-Aktionen.



Place-Saint-Catherine-Aktion

Erhalte bis zu 3 weiße Joker-Rohstoffwürfel, je nachdem, wieviele noch im allgemeinen Vorrat übrig sind.



Passen

Kannst oder willst du keine weiteren Aktionen mehr ausführen, musst du passen. Sobald du passt, kannst du in dieser Phase keine weiteren Aktionen mehr ausführen. **Allerdings erhältst du so viele BF, wie du verschiedene Farben an Kunstwerken besitzt.** (Auch schwarz zählt.) Die anderen spielen weiter, bis sie ebenfalls passen.

Falls du in dieser Runde vor allen anderen passt, nimm dir die oberste Prestigekarte vom Stapel und lege sie verdeckt vor dich. Sie bleibt bis zum Ende der Partie dort. Hast du bereits eine Prestigekarte vor dir liegen, verdecke sie so mit der neuen, dass nur das „1 BF“-Symbol sichtbar bleibt. **Erhalte dann so viel Geld, wie sichtbare „1 BF“-Symbole vor dir ausliegen.**

Deine neue Prestigekarte verleiht dir während der Abschlussphase dieser Runde 2 zusätzliche Manneken-Pis-Symbole.

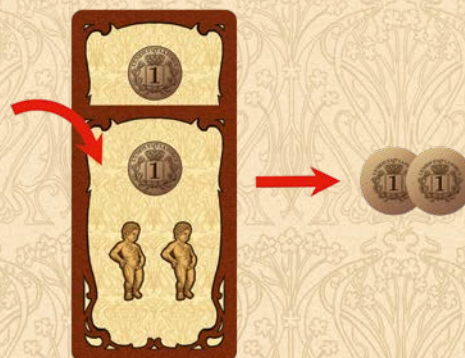
Sobald alle gepasst haben, geht zur Abschlussphase über.

Beispiel:

Elisabeth hat noch 1 Architekten-Figur übrig. Dennoch entscheidet sie sich, zu passen. Sie hat 2 blaue Kunstwerke und 1 grünes, also erhält sie 2 BF.

Weil sie in dieser Runde vor allen anderen gepasst hat, nimmt sie die oberste Prestigekarte vom Stapel. Diese Karte legt sie auf ihre andere Prestigekarte, die sie bekommen hat, als sie in einer vorigen Runde als erste gepasst hat. Sie erhält sofort 2 BF zusätzlich.

Während in der Abschlussphase ermittelt wird, wer für die nächste Runde den Startmarker erhält, zählt die eben erhaltene Prestigekarte für Elisabeth als 2 Manneken-Pis-Symbole.



C. Abschlussphase

Bestimmt in dieser Reihenfolge die folgenden Mehrheiten:

1. Mehrheit pro Spalte

Überprüft für jede Spalte des aktiven Bereichs einzeln, wer am meisten Geld dorthin gelegt hat. Diejenige Person erhält die Prestigekarte, die unterhalb der Spalte ausliegt, und legt sie vor sich.

Bei Gleichstand erhält niemand die Karte.

Beispiel:

Louise (rot) hat in dieser Spalte die Mehrheit, weil von ihr 3 BF ausliegen und von Gabriel (grün) nur 2 BF. Louise erhält die Prestigekarte und legt sie vor sich.



Bestimmt nun, wer in der nächsten Runde anfängt:

Zählt die Mannekin-Pis-Symbole auf den Prestigekarten, die ihr im Schritt „Mehrheit pro Spalte“ erhalten habt. Hast du in dieser Runde zuerst gepasst, zählst du zu dieser Summe 2 hinzu.

Wer die meisten Manneken-Pis-Symbole hat, bekommt den Startmarker und fängt in der nächsten Runde an. Bei Gleichstand überprüft ihr, wie nah die Beteiligten im Uhrzeigersinn an der Person sitzen, die aktuell den Startmarker hat. Wer am nächsten sitzt, bekommt den Startmarker.

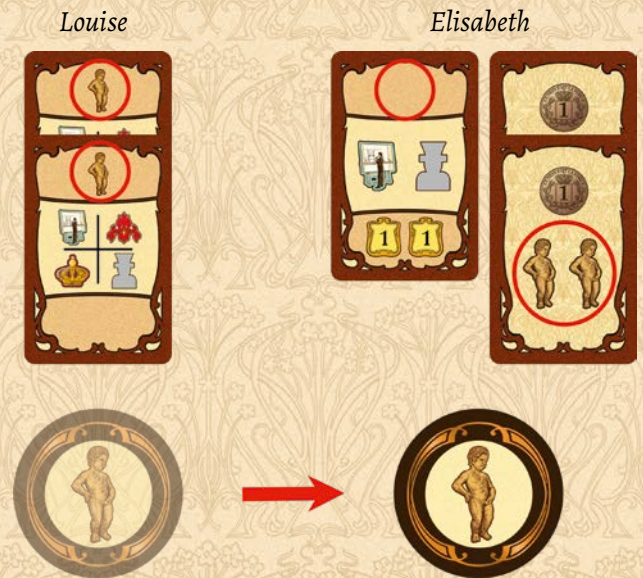
Achtung: Ignoriert die Abbildung des Manneken Pis auf dem Startmarker, während ihr bestimmt, wer die nächste Runde beginnt.

Beispiel:

Louise hat 2 Prestigekarten mit je 1 Manneken Pis erhalten, also hat sie insgesamt 2 Manneken Pis.

Auf der Karte, die Elisabeth bekommen hat, ist kein Manneken Pis. Allerdings hat sie zuerst gepasst und dafür eine Prestigekarte bekommen, die als 2 Manneken Pis zählt. Insgesamt hat sie also 2 Manneken Pis.

Weil Louise in dieser Runde den Startmarker hatte, bekommt Elisabeth ihn für die nächste Runde.



Zu jeder erhaltenen Prestigekarte musst du nun eine Entscheidung treffen: Entweder du handelst ihren Bonus ab, oder du schiebst sie unter deine Architektentafel.

• Bonus abhandeln

Es gibt 4 Arten von Boni:



Schiebe deinen Spielstein auf der Schwertlilienleiste 1 Feld weiter.



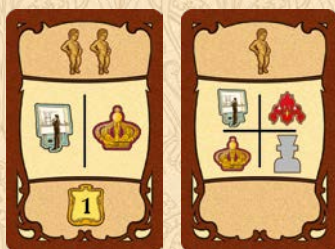
Schiebe deinen Spielstein auf der Kronenleiste 1 Feld weiter.



Schiebe deinen Spielstein auf der Architektenleiste 1 Feld weiter.



Nimm 1 deiner Architekten-Figuren aus dem Justizpalast und füge sie deinem persönlichen Vorrat hinzu.



Manche Karten bieten dir eine Entscheidung zwischen verschiedenen Boni an.



Andere verschaffen dir 2 gleiche oder 2 verschiedene Boni.

Sobald du den Bonus abgehandelt hast, wirf die Karte ab.

- **Karte unter die Architektentafel schieben**

Auf deiner Architektentafel sind 4 Strategien in Zeilen angeordnet. In der Endwertung bringt dir jede Strategie von Anfang an so oft, wie du ihre Bedingung erfüllst, 1 SP ein. Indem du Prestigekarten mit SP-Symbol (1) unter deine Architektentafel schiebst, erhöhst du ihren SP-Multiplikator. Dabei sollten nur die SP-Symbole sichtbar bleiben.

Achtung: Pro Runde darfst du pro Zeile nur 1 Karte platzieren.

Wichtig: Bei Gleichstand erhält niemand eine Prestigekarte. Die Manneken-Pis-Symbole kommen also niemandem zugute, und niemand darf sie unter seine Architektentafel schieben. **Alle am Gleichstand beteiligten handeln den Bonus der Karte ab. Danach werft ihr sie ab.**

Beispiel:

Louise hat im Schritt „Mehrheiten pro Spalte“ 3 Prestigekarten erhalten. Sie entscheidet, 2 davon unter ihre Architektentafel zu schieben.

In der Endwertung erhält sie nun 3 SP für jede ihrer Adelskarten und 2 SP für jeden Satz von 4 BF.

Für die dritte Karte entscheidet sie sich anders und handelt ihren Bonus ab. Sie schiebt ihre Spielsteine auf der Architektenleiste und Kronenleiste je 1 Feld weiter. Dann wirft sie die Karte ab.



2. Mehrheit pro Schwertlilie

Wer um eine **vollständig umschlossene** Schwertlilie die meisten Figuren gestellt hat, erhält SP entsprechend seiner Stufe auf der Schwertlilienleiste. Das Geld unter den Architekten-Figuren beeinflusst diese Mehrheiten nicht. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten SP entsprechend ihrer eigenen Schwertlilienleiste. Wiederholt dies für jede Schwertlilie, die von 4 Architekten-Figuren umgeben ist.

Beispiel:

Betrachten wir die 4 nummerierten Schwertlilien. Dabei sind die Positionen auf den Schwertlilienleisten der Beteiligten zu beachten.

- 1 und 4: Diese Schwertlilien sind nicht vollständig umschlossen und können ignoriert werden.
- 2: Gabriel (grün) erhält 2 SP, denn sein Spielstein auf der Schwertlilienleiste ist auf dem Feld mit der Nummer 2.
- 3: Es herrscht Gleichstand zwischen Louise (rot) und Elisabeth (blau). Louise erhält 3 SP und Elisabeth 2 SP.



3. Mehrheit in Brüssel

Wer auf den 4 Aktionsfeldern des Brüssel-Plans verteilt die meisten Architekten-Figuren hat, muss 1 seiner Architekten-Figuren auf den Justizpalast stellen. Bei Gleichstand verlieren alle beteiligten eine Architekten-Figur an das Justizwesen. Architekten-Figuren im Justizpalast sind nicht verfügbar, können also nicht verwendet werden.

Beispiel:

Elisabeth (blau) hat 1 Architekten-Figur in den Brüssel-Bereich gestellt. Louise (rot) und Gabriel (grün) haben je 2 Figuren dorthin gestellt.

Louise und Gabriel müssen je 1 ihrer Architekten-Figuren auf den Justizpalast stellen.



Ende der Runde

- Hole dir deine Architekten-Figuren zurück, mit Ausnahme derer auf dem Justizpalast.
In einer Partie zu zweit holst du dir außerdem 1 neutrale Figur zurück.
- Legt alles Geld, das auf dem Jugendstil-Plan liegt, in den allgemeinen Vorrat.
- Dreht eure Adelskarten, sodass sie wieder aufrecht liegen und erneut aktiviert werden können.
- Werft die Adelskarte ganz rechts auf dem Brüssel-Plan ab (Wert 0). Schiebt die übrigen Adelskarten nach rechts. Deckt die oberste Karte des Zugstapels auf und legt sie auf das Feld ganz links (Wert 3). Ist der Zugstapel leer, mischt die abgeworfenen Karten zu einem neuen verdeckten Zugstapel.
- Werft die Prestigekarten ab, die sich noch auf den Prestigeleisten befinden. Deckt pro Spalte eine neue Karte auf und legt sie dorthin.
- Werft die Börsenkarte ab.



Ende der Partie



Am Ende der 5. Runde endet die Partie. Falls ihr noch Joker-Rohstoffe übrig habt, werft sie ab. Zahlt das Geld für die Adelskarten, die ihr behalten habt.



Pro Adelskarte, die du nicht bezahlen kannst, verlierst du sofort 5 SP. Wirf deine unbezahlten Karten ab.

Nun geht ihr zur Endwertung über. Zu den SP, die du im Laufe der Partie gesammelt hast, zählst du nun folgende hinzu:

- **SP fürs Bauen:** Jedes Haus, das du erbaut hast, ist so viele SP wert, wie deine erreichte Stufe auf der Architektenleiste.
- Jeder deiner **veredelten Rohstoffwürfel ist 1 SP wert.**
- Hast du den **Startmarker, erhältst du 5 SP.**
- **SP für die 4 Strategiezeilen auf deiner Architektentafel:** Jede Zeile ist pro erfüllter Bedingung 1 SP wert, selbst falls keine Karte darunter liegt. Hast du Prestigekarten unter deine Tafel geschoben, gelten diese als SP-Multiplikatoren.

 =  : Für jede deiner verfügbaren **Architekten-Figuren** (also diejenigen, die nicht im Justizpalast stecken) **ab der 3. Figur** bekommst du so viele SP, wie SP-Symbole sichtbar sind.

 =  : Für jede deiner **Adelskarten** bekommst du so viele SP, wie SP-Symbole sichtbar sind.

 =  : Für jedes deiner **Kunstwerk-Plättchen** (egal welcher Farbe) bekommst du so viele SP, wie SP-Symbole sichtbar sind.

 =  : **Pro 4 BF** noch in deinem Besitz bekommst du so viele SP, wie SP-Symbole sichtbar sind.

Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

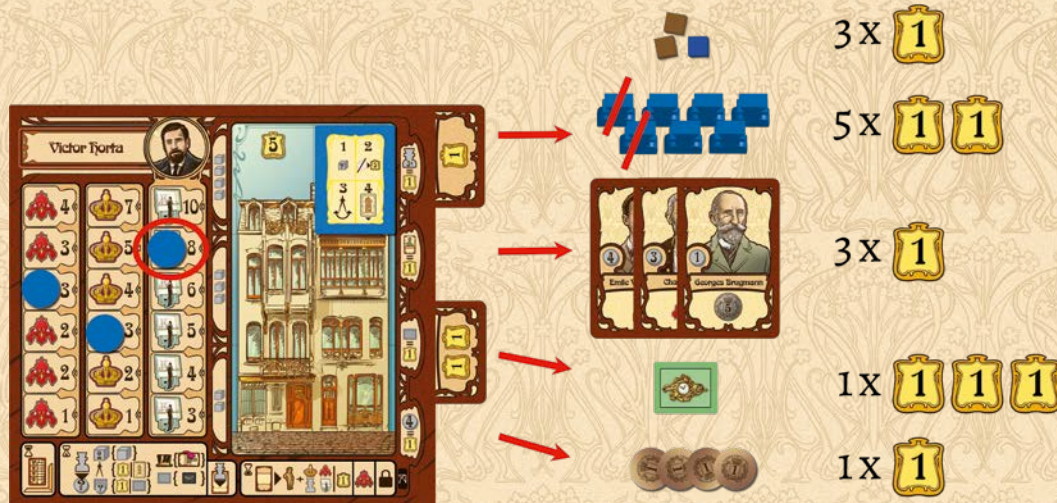
Beispiel:

Die 5. Runde ist vorbei. Elisabeth hat 80 SP und 4 Adelskarten im Wert von 13 BF. Sie hat nur 12 BF, also muss sie die Karte, die sie nicht bezahlen kann, abwerfen. Außerdem verliert sie deshalb 5 SP. Sie entscheidet sich, die Karte abzuwerfen, die 5 BF kostet. Sie hat also 4 BF übrig.



Jetzt hat sie 75 SP. Diesen Wert erhöht sie um:

- 40 SP für 5 erbaute Häuser, denn ihr Spielstein auf der Architektenleiste ist auf dem Feld mit der Nummer 8,
- 3 SP für ihre 3 veredelten Rohstoffe,
- 10 SP für ihre 5 Architekten-Figuren (ab der 3. Figur - die ersten beiden sind keine SP wert),
- 3 SP für ihre 3 Adelskarten,
- 3 SP für ihr Kunstwerk-Plättchen,
- 1 SP für ihre übrigen 4 BF.



KAPITEL 2: BELLE ÉPOQUE

Die Belle Époque erstreckt sich vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zum Beginn des 1. Weltkriegs. Zu dieser Zeit finden in mehreren Ländern Europas die größten technischen, sozialen und kulturellen Umbrüche ihrer gesamten Geschichte statt. Belgien ist in diesem kurzen Zeitraum Gastgeber einer Vielzahl von Ausstellungen, darunter 4 Weltausstellungen. Brüssel, die Hauptstadt des Landes, wird zur Wiege einer extravaganten künstlerischen Bewegung, die wir heute als Jugendstil bezeichnen.

Die Belle-Époque-Erweiterung enthält 2 neue Adlige und 1 neuen veredelten Rohstoff: Glas. Mit den Pavillons könnt ihr eine ganz neue Art Gebäude erbauen. Außerdem bietet die Erweiterung neue Boni, die spannende neue strategische Möglichkeiten eröffnen.

Vorbereitung

Befolgt die Regeln zur Vorbereitung des Grundspiels mit Ausnahme folgender Änderungen:

- 1 Legt den SP-Plan andersherum aus, also mit der Belle-Époque-Seite nach oben.
- 2 Mischt die 32 **Belle-Époque-Karten**. Zieht 5 zufällige Karten und legt sie offen auf die entsprechenden Felder des Belle-Époque-Plans. Legt die übrigen Karten zurück in die Spielschachtel.
- 3 Mischt die 12 **Belle-Époque-Plättchen** verdeckt. Zieht 3, 4, 5 oder 6 Plättchen (jeweils falls ihr zu zweit, dritt, viert oder fünft spielt) und legt sie offen auf die entsprechenden Felder des Belle-Époque-Plans.
- 4 Legt 5 der übrigen Belle-Époque-Plättchen wie unten abgebildet in einer Kreuzformation verdeckt mittig auf den Jugendstil-Plan. Legt gegebenenfalls übrige Plättchen in die Schachtel zurück.
- 5 Legt den **Pfeilmarker** zurück in die Spielschachtel.
- 6 Legt die 10 **Glaswürfel** zu den anderen Rohstoffen auf dem Brüssel-Plan.
- 7 Stellt die 4 **Reisenden-Figuren** auf das Eisenbahnfeld des Brüssel-Plans
- 8 Mischt die Karten mit Georges Nagelmackers und Henri Privat-Livemont in den Stapel Adelskarten, bevor ihr die obersten 4 Karten aufdeckt.



Ablauf

Der Spielablauf der Belle-Époque-Erweiterung folgt den Regeln des Grundspiels mit Ausnahme folgender Änderungen:

Aktionsphase

1. Belle-Époque-Plättchen

Wann immer du eine deiner Architekten-Figuren auf ein Feld mit einem Belle-Époque-Plättchen stellst, darfst du, sobald du die entsprechende Aktion ausgeführt hast, 1 deiner noch verfügbaren Architekten-Figuren (keine Reisenden-Figur) auf 1 der aufgedeckten Belle-Époque-Plättchen des Belle-Époque-Plans stellen. Entscheidest du dich dafür, bleibt die Architekten-Figur bis zum Ende der Partie dort. Sie steht dir nicht mehr zur Verfügung, um Aktionen auszuführen. Dafür verleiht sie dir am Ende der Partie einen Bonus. Auf jedem aufgedeckten Belle-Époque-Plättchen darf nur 1 Architekten-Figur stehen.

Spielt ihr zu zweit, dürft ihr keine neutralen Figuren auf Aktionsfelder mit Belle-Époque-Plättchen stellen.

Beispiel:

Gabriel stellt eine Architekten-Figur auf das Feld mit der Adelsaktion. Darauf liegt ein Belle-Époque-Plättchen. Nachdem er eine neue Adelskarte genommen hat, entschließt Gabriel sich, 1 seiner übrigen verfügbaren Architekten-Figuren auf das Belle-Époque-Plättchen zu stellen, das ihm pro erbautem Gebäude +2 SP verleiht. (Das gilt sowohl für Häuser als auch Pavillons.)



2. Adelsaktion: Die neuen Adelskarten

- **Georges Nagelmackers:** Nimm 1 Reisenden-Figur vom Eisenbahnfeld. **Achtung: Die Figur kann nur für Aktionen auf dem Brüssel-Plan verwendet werden.**
- **Henri Privat-Livemont:** Erschaffe ein weißes Kunstwerk. Nimm 1 Kunstwerk-Plättchen (kein schwarzes) und lege es mit der weißen Seite nach oben vor dich.

3. Verkaufsaktion: Weiße Kunstwerke

- Ein weißes Kunstwerk gilt als Joker. Beim Verkauf eines weißen Kunstwerks darfst du dir aussuchen, als welche Farbe du es behandeln möchtest. Nur Farben, die bereits im Kunstmarkt ausliegen, sind nicht erlaubt. Du bekommst die Hälfte der BF und SP, die du für die gewählte Farbe normalerweise erhalten würdest.
- Liegt im Kunstmarkt bereits ein weißes Kunstwerk aus, darfst du kein weiteres weißes Kunstwerk verkaufen.
- Beim Passen bekommst du auch für ein weißes Kunstwerk 1 BF. Am Ende der Partie ist es jedoch keine SP wert, es sei denn, du hast das entsprechende Belle-Époque-Plättchen (S. 21).

4. Rohstoffaktion: Glas

Wann immer du diese Aktion wählst, darfst du auch Glaswürfel nehmen.

5. Bauaktion

- Mit Glas kannst du Häuser bauen, genauso wie mit jedem anderen veredelten Rohstoff.
- Du darfst deine Hausplättchen nicht auf Aktionsfelder mit Belle-Époque-Plättchen legen.
- **Anstelle eines Hauses darfst du auch einen Pavillon bauen.** Dazu legst du dein Hausplättchen auf 1 der 5 entsprechenden Felder des Belle-Époque-Plans. Danach nimmst du dir die entsprechende Belle-Époque-Karte. Sie bleibt den Rest der Partie vor dir liegen.

Für manche Felder musst du zusätzlich zu den regulären Rohstoffkosten 1 oder 2 Glaswürfel zahlen.

Achtung: Du kannst das Glas für diese zusätzlichen Kosten nicht durch Joker-Rohstoffe ersetzen.

Beispiel:

Louise erbaut auf dem 3. Feld einen Pavillon und bezahlt die zusätzlichen 2 Glaswürfel. Sie nimmt sich die entsprechende Belle-Époque-Karte.

Diese bleibt für den Rest der Partie offen vor ihr liegen.



Freie Aktion



Falls jemand eine gegnerische Architekten-Figur auf eines deiner Häuser stellt, um dort die Bauaktion auszuführen, erhältst du sofort 1 SP pro Haus **und pro Pavillon**, den du erbaut hast.

6. Belle-Époque-Karten

Alle Belle-Époque-Karten haben unterschiedliche Effekte. Diese sind sofort verfügbar, **können aber pro Runde nur 1-mal aktiviert werden**. Nachdem du einen Effekt abgehandelt hast, drehe die Karte um, sodass sie verdeckt ist. Daran siehst du, dass du sie bereits verwendet hast.

Auf jeder Belle-Époque-Karte ist ein Symbol abgebildet. Es dient als Erinnerungshilfe, im Rahmen welcher Aktion oder wann in deinem Zug du die Karte verwenden darfst.

Die Belle-Époque-Karten sind durchnummeriert. Das macht es einfach, die Beschreibung des Effekts jeder Karte in der Tabelle unten schnell zu finden.



Effekte der Belle-Époque-Karten:

Manche Effekte werden aktiviert, indem du eine Aktion auf dem Jugendstil-Plan ausführst (nur mithilfe einer Architekten-Figur auf dem entsprechenden Feld, nicht mit der Jubelpark-Aktion):

1. Werkstattaktion: Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, erhältst du 1 BF pro Kunstwerk in deinem Besitz.
2. Werkstattaktion: Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, darfst du 1 deiner weißen Kunstwerke zu einem farbigen machen, indem du es umdrehst.
3. Verkaufsaktion: Bevor du dein Kunstwerk verkaufst, darfst du den Kunstpreis-Marker um 2 zusätzliche Felder verschieben.
4. Verkaufsaktion: Bevor du ein Kunstwerk zum Verkauf auswählst, darfst du 1 der Kunstwerk-Plättchen im Kunstmarkt auf seinen entsprechenden Stapel zurücklegen.
5. Adelsaktion: Wann immer du eine Adelskarte abwirfst, nachdem du ihren Effekt abgehandelt hast, erhältst du 3 SP.
6. Adelsaktion: Bevor du deine Adelskarte auswählst, darfst du 1 bis 4 der verfügbaren Adelskarten abwerfen, die gegebenenfalls übrigen Karten nach rechts schieben und die frei gewordenen Felder mit neuen Adelskarten vom Zugstapel auffüllen.
7. Rohstoffaktion: Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, erhältst du 2 Joker-Rohstoffe.
8. Rohstoffaktion: Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, darfst du 1 Joker-Rohstoff gegen 1 veredelten Rohstoff eintauschen.
9. Bauaktion: Beim Zahlen der Baukosten darfst du 1 Rohstoffwürfel durch 1 Würfel einer anderen Rohstoffsorte (veredelt oder Joker) ersetzen. Selbst, falls du einen Joker-Rohstoff eingesetzt hast, erhältst du 5 SP.
10. Bauaktion: Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, erhältst du 1 SP pro Rohstoff, den du verwendet hast (veredelt oder Joker). Achtung: Die Glaswürfel, die du beim Bau eines Pavillons zusätzlich zahlst, zählen hierbei nicht.

Manche Effekte werden aktiviert, nachdem du eine Aktion auf dem Brüssel-Plan ausgeführt hast:

11. Börsenaktion: Erhalte 1 BF pro Figur auf dem Börsenfeld. Dazu zählen auch Reisenden-Figuren und die Architekten-Figur, die du gerade selbst dorthin gestellt hast.
12. Börsenaktion: Erhalte 1 SP pro Satz von 5 BF in deinem Besitz.
13. Grand-Place-Aktion: Aktiviere 1 zusätzliche Adelskarte (falls du welche übrig hast).
14. Grand-Place-Aktion: Du darfst 1 deiner aktivierten Adelskarten abwerfen. Erhalte BF entsprechend dem auf der Karte abgebildeten Wert.
15. Jubelpark-Aktion: Du darfst dir das Geld, das du auf 1 der Aktionsfelder des Jugendstil-Plans gelegt hast, ganz oder teilweise zurückholen. Deine Architekten-Figur bleibt auf dem Aktionsfeld. Du darfst Wechselgeld geben.
16. Jubelpark-Aktion: Erhalte 1 SP pro Kunstwerk in deinem Besitz.
17. Place-Saint-Catherine-Aktion: Du darfst 2 Würfel veredelten Rohstoff gegen 1 Kunstwerk eintauschen, oder 1 Kunstwerk (kein weißes) gegen 2 Würfel veredelten Rohstoff.
18. Place-Saint-Catherine-Aktion: Erschaffe 1 weißes Kunstwerk.

Manche Effekte werden zu bestimmten Zeitpunkten im Verlauf der Partie aktiviert:

19. Beginn einer Runde: Erhalte 1 Reisenden-Figur.
20. Beginn einer Runde: Du darfst die Position des Anschlagswinkel-Markers bestimmen, auch falls du den Startmarker nicht hast. Du darfst die Koordinaten auf der Börsenkarte ignorieren. Der Anschlagswinkel-Marker muss jedoch immer auf einer Ecke zwischen 4 Feldern liegen und so ausgerichtet sein, dass der aktive Bereich möglichst groß ist.
21. Im Laufe einer Runde: Stellst du eine Architekten-Figur auf ein Haus (dein eigenes oder ein gegnerisches), erhalte 3 SP.
22. Im Laufe einer Runde: Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, darfst du eine Architekten- oder Reisenden-Figur auf diese Karte stellen und sofort einen weiteren Zug ausführen. Ende der Runde: Hast du eine Architekten-Figur verwendet, hole sie dir zurück. Hast du eine Reisenden-Figur verwendet, stelle sie zurück auf das Eisenbahnfeld. Achtung: Um den zusätzlichen Zug auszuführen, musst du mind. 1 weitere Figur übrig haben.

23. Ende der Runde: Du darfst 2 BF zahlen, um den Effekt der Adelskarte abzuhandeln, die am Ende der Runde abgeworfen wird. Du erhältst die Karte nicht, du handelst nur den Effekt ab.
24. Ende der Runde: Bevor du deine Adelskarten wieder aufrecht hinlegst, erhalte 1 SP pro Adelskarte, die du in dieser Runde nicht verwendet hast.
25. Mehrheiten pro Spalte: Wann immer du die Prestigekarte einer Spalte erhältst, darfst du stattdessen eine Prestigekarte nehmen, die unterhalb des inaktiven Bereichs liegt.
26. Mehrheiten pro Spalte: Beim Bestimmen, wer in der nächsten Runde anfängt, hast du 2 zusätzliche Manneken-Pis-Symbole.
27. Mehrheiten pro Schwertlilie: Wähle 1 deiner Architekten-Figuren, die auf dem Jugendstil-Plan auf einem Belle-Époque-Plättchen steht. Diese Figur zählt doppelt.
28. Mehrheiten pro Schwertlilie: Erhalte außerdem 2 BF pro Schwertlilie, an der du die Mehrheit hast.
29. Mehrheit in Brüssel: Bevor ihr die Mehrheit in Brüssel bestimmt, hole 1 deiner Architekten-Figuren im Brüssel-Bereich zurück.
30. Mehrheit in Brüssel: Bevor ihr die Mehrheit in Brüssel bestimmt, erhalte 1 SP pro Reisenden-Figur im Brüssel-Bereich.
31. Besuch der Pavillons: Erhalte 2 SP pro Belle-Époque-Karte in deinem Besitz.
32. Besuch der Pavillons: Erhalte 3 BF pro Belle-Époque-Karte in deinem Besitz.

Abschlussphase

1. Mehrheit in Brüssel

Bevor ihr diese Mehrheit bestimmt, entfernt alle Reisenden-Figuren aus dem Brüssel-Bereich und stellt sie zurück auf das Eisenbahnfeld.

2. Besuch der Pavillons

Diesen Schritt handelt ihr nach den 3 Mehrheiten ab (Spalten, Schwertlilien, Brüssel). Er wird erst relevant, nachdem der 1. Pavillon erbaut worden ist. Erhalte für jeden deiner Pavillons so viele SP, wie verschiedene Farben an Architekten-Figuren in seiner Zeile stehen. (Dabei zählen auch deine eigenen Figuren, **sowie in einer Partie zu zweit die neutralen Figuren**).

Beispiel:

In der Zeile neben Louises (rotem) Pavillon befinden sich 3 Architekten-Figuren: 1 grüne Figur und 2 rote Figuren. Louise erhält also 2 SP.



Ende der Runde

Bevor ihr die üblichen Schritte abhandelt, müsst ihr:

- alle Belle-Époque-Karten, die ihr in dieser Runde verwendet habt, wieder aufdecken, sodass ihre Fähigkeiten wieder verfügbar sind.
- gegebenenfalls übrige, nicht verwendete Reisenden-Figuren auf das Eisenbahnfeld auf dem Brüssel-Plan zurückstellen.

Ende der Partie

- Handle zuerst die Effekte der Belle-Époque-Plättchen ab, auf denen eine Architekten-Figur steht. Hast du mehrere Belle-Époque-Plättchen besetzt, handle alle Effekte ab:



Erhalte 1 SP pro 7 SP, die du im Laufe der Partie erhalten hast. **Um Fehler zu vermeiden, handelt den Effekt dieses Plättchens zuerst ab, bevor ihr den Rest der Endwertung ausführt.**



Wähle 1 der 4 Strategiezeilen auf deiner Architektentafel. Handle sie in der Endwertung, als hätte sie 2 zusätzliche SP-Multiplikatoren.



Erhalte 3-mal so viel BF wie die Stufe, die du auf der Schwertlilienleiste erreicht hast. Achtung: Dein Spielstein ist zu Beginn des Spiels auf dem 1. Feld. Die Leiste besteht aus 6 Feldern. Du kannst also zwischen 3 und 18 BF erhalten.



Dieses Plättchen zählt in der Endwertung als 4 zusätzliche Kunstwerke.



Erhalte 2-mal so viel SP wie die Stufe, die du auf der Kronenleiste erreicht hast. Achtung: Dein Spielstein ist zu Beginn des Spiels auf dem 1. Feld. Die Leiste besteht aus 6 Feldern. Du kannst also zwischen 2 und 12 SP erhalten.



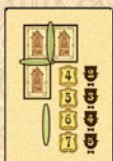
Du besitzt 1 zusätzliches erbautes Haus. Am Ende der Partie ist es so viele Siegpunkte wert wie die Stufe, die du auf deiner Architektenleiste erreicht hast.



Erhalte 3 SP (in einer Partie zu zweit oder dritt) oder 5 SP (zu viert oder fünft) pro Pestigekarte, die du beim Passen erhalten hast.



Jedes deiner erbauten Gebäude (Häuser und Pavillons) ist in der Endwertung 2 SP zusätzlich wert.



Erhalte 4/5/6/7 SP (jeweils in einer Partie zu zweit/dritt/viert/fünft) pro rechtwinkliger Verbindung zwischen deinen eigenen Häusern auf dem Jugendstil-Plan.



Das Portrait gilt als 7. Feld deiner Architektenleiste. Erreicht dein Spielstein dieses Feld, ist jedes deiner erbauten Gebäude (Häuser und Pavillons) in der Endwertung 15 SP statt 10 SP wert.



Erhalte 3 SP pro weißem Kunstwerk in deinem Besitz.



All deine Adelskarten kosten 0 BF. Du musst nichts für sie bezahlen.

- Bezahle deine Adelskarten.
- Wirf deine weißen Kunstwerke ab.
- Führe nun die Endwertung wie im Grundspiel aus (S. 14).

Achtung:

- Genauso wie für Häuser **bekommst du auch für Pavillons SP** in Abhängigkeit davon, welche Stufe du auf der Architektenleiste erreicht hast.
- **Weiße Kunstwerke sind am Ende der Partie keine SP wert.**

KAPITEL 3: ASYMMETRISCHE VARIANTE

Diese Variante könnt ihr mit oder ohne Erweiterung nutzen.

Vorbereitung

- Wechselt beim Zusammensetzen des Jugendstil-Plans aus den 5 Aktionsleisten ab, mit welcher Seite nach oben ihr die Leisten platziert. Nur auf der Hälfte der Leisten sollte der Zirkel zu sehen sein.
- Dreht eure Architektentafeln auf die B-Seite. Jede B-Seite hat asymmetrische Eigenschaften sowie einen eigenen Charakter mit einer besonderen Fähigkeit. Diese Fähigkeit kannst du nutzen, wann immer du die entsprechende Aktion ausführst (sogar mithilfe der Jubelpark-Aktion).

Eigenschaften der einzelnen Tafeln

Paul-Hankar-Tafel:

- Auf dieser Tafel ist die Schwertlilienleiste abgeändert.
- Adelsaktion: Bevor du deine Adelskarte auswählst, decke die oberste Karte des Zugstapels auf. Anstelle einer der anderen offenen Adelskarten darfst du dir diese nehmen, ohne dafür zu bezahlen. Entscheidest du dich dagegen, kommt diese Karte auf den freien Platz ganz links.

Paul-Gauchie-Tafel:

- Auf dieser Tafel ist die Kronenleiste abgeändert.
- Werkstattaktion: Nimm entsprechend der Farbe des erschaffenen Kunstwerks 1 Rohstoff: gelb = Eisen, braun = Holz, blau = Stein, grün = Glas (oder ein Joker-Rohstoff, falls ihr ohne die Erweiterung spielt).

Victor-Horta-Tafel:

- Auf dieser Tafel ist die Architektenleiste abgeändert.
- Rohstoffaktion: Erhalte 2 BF zusätzlich zu den 2 veredelten Rohstoffen.

Paul-Saintenoy-Tafel:

- Auf jeder der 4 Strategiezeilen deiner Architektentafel befindet sich 1 zusätzlicher SP-Multiplikator.
- Bauaktion: Bevor du baust, darfst du 1 der beiden Schenkel des Zirkels 1 Schritt weit drehen (mit oder gegen den Uhrzeigersinn). Achtung: Nach dem Bauen musst du nach wie vor 1 der beiden Schenkel im Uhrzeigersinn 1 Schritt weiterdrehen.

Gustave-Strauven-Tafel:

- Auf dieser Tafel sind die Baukosten abgeändert.
- Verkaufsaktion: Erhalte zusätzlich 1 BF und 1 SP.

Autor : Etienne Espreman

Illustrationen : Ammo Dastarac

Deutsche Übersetzung: Tabea Mayerhofer, unterstützt von Malte Kühle, für The Geeky Pen



✉ info@geekattitudegames.com

📘 Etienne Espreman

🐦 @GeekAttitude

Ganz besonderer Dank des Autors geht an:

**Benoît Vanhopstal, Orlando Sà,
Nicolas Opdebeeck, Cynthia Luca und Vanessa Parent.**

www.geekattitudegames.com

Geek Attitude Games, Rue Maes 24, 1050 Bruxelles, Belgique

Das Wertungsblatt unten darf kopiert werden. Alternativ könnt ihr es mithilfe dieses QR-Codes herunterladen:

https://www.geekattitudegames.com/wp-content/uploads/2023/02/Bxl1893_feuille_de_score_A5.pdf



Entdeckt das Kartenspiel zu Bruxelles 1893: Bruxelles 1897



Im Jahr 1897 fand in Brüssel die Weltausstellung statt – natürlich unter dem Vorzeichen des Jugendstils.

Alle Spielmechanismen des Originalspiels Bruxelles 1893 finden sich in diesem Spiel wieder. Zusätzlich könnt ihr eure Kunstwerke auf der Weltausstellung einem öffentlichen Publikum zugänglich machen.


Die kleine Schachtel ist leicht zu transportieren, ohne bei der Komplexität des Spiels Abstriche zu machen.



Rundenübersicht

Eine Partie dauert 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Planung, Aktionen, Abschluss.

A. Planungsphase






Wer den Startmarker hat, platziert den Anschlagswinkel-Marker entsprechend den Werten auf der Börsenkarte und eurer Personenanzahl. 

B. Aktionsphase

Ihr seid reihum am Zug und führt Jugendstil- und Brüssel-Aktionen aus.





Aktionen auf dem Jugendstil-Plan

Für jede Jugendstil-Aktion müsst ihr mindestens 1 BF zahlen. Es gibt 5 Jugendstil-Aktionen:


-  **Werkstatt:** Nimm 1 Kunstwerk deiner Wahl. **{Freie Aktion:}** Nimm 1 schwarzes Kunstwerk.}
-  **Verkauf:** Verkaufe 1 deiner Kunstwerke. **{Freie Aktion:}** Erhalte 1 SP pro Kunstwerk, das du aktuell besitzt.}
-  **Adel:** Nimm 1 Adelskarte und bezahle ggf. ihre Kosten. Handle sofort ihren Effekt ab. Werf sie dann ab oder behalte sie bis zum Ende der Partie. **{Freie Aktion:}** Aktiviere 1 deiner Adelskarten.}
-  **Rohstoff:** Erhalte 2 veredelte Rohstoffe. **{Freie Aktion:}** Erhalte 1 veredelten Rohstoff.}
-  **Bau:** Erbaue ein Haus (oder Pavillon, falls ihr mit der Erweiterung spielt). Zahle die dem Zirkel und der Position des Hauses auf deiner Architektentafel entsprechenden Kosten. **{Freie Aktion:}** Erhalte 1 SP pro Haus, das du erbaut hast.}

Aktionen auf dem Brüssel-Plan

Die Brüssel-Aktionen kosten kein Geld, sondern eine wachsende Anzahl Figuren. Es gibt 4 Brüssel-Aktionen:

-  **Börse:** Erhalte so viel Geld, wie auf der Börsenkarte dieser Runde abgebildet ist.
-  **Grand-Place:** Aktiviere entsprechend deiner Stufe auf der Kronenleiste 1 oder mehr deiner Adelskarten.
-  **Jubelpark:** Kopiere 1 der 5 Jugendstil-Aktionen.
-  **Place Saint-Catherine:** Erhalte bis zu 3 weiße Joker-Rohstoffwürfel.

C. Abschlussphase

 **Mehrheiten pro Spalte:** Wer in eine Spalte am meisten Geld gelegt hat, erhält die entsprechende Prestigekarte. Bestimmt dann anhand der Anzahl eurer Manneken-Pis-Symbole, wer in der nächsten Runde anfängt. Jede erhaltene Prestigekarte dürft ihr entweder unter eure Architektentafel schieben, oder ihr handelt ihren Bonus ab.



Mehrheiten pro Schwertlilie: Wer um eine vollständig umschlossene Schwertlilie die meisten Figuren gestellt hat, erhält SP entsprechend der Stufe seiner Schwertlilienleiste.



Mehrheit in Brüssel: Sobald die Mehrheiten abgehandelt sind, erhältst du für jeden deiner Pavillons so viele SP, wie verschiedene Farben an Architekten-Figuren in seiner Reihe stehen.

Mit Erweiterung:

Besuch der Pavillons: Sobald die Mehrheiten abgehandelt sind, erhältst du für jeden deiner Pavillons so viele SP, wie verschiedene Farben an Architekten-Figuren in seiner Reihe stehen.

