



Bruselas, 1893: Victor Horta diseña la Casa Autrique y la Casa Tassel, conocidas en todo el mundo como los primeros edificios de estilo «art nouveau». El «art nouveau» se caracteriza por elementos como la luz, curvaturas inspiradas en plantas y flores, herrajes, mosaicos, frescos y vidrieras. Ese mismo año, Paul Hankar también construye su propia casa en estilo «art nouveau». Bruselas se convierte en la cuna de este movimiento artístico que pronto inspirará a toda Europa e influirá en los más grandes arquitectos de la edad dorada, también conocida como la «Belle Époque».

En *Bruxelles 1893*, adoptas el papel de uno de estos ilustres arquitectos. Construirás magníficas casas y crearás obras de arte para decorarlas. Los nobles más distinguidos de la era te ayudarán a hacer crecer tu influencia. Tu gran sueño es completar tu propia obra maestra arquitectónica, exhibida en tu tablero de jugador.

Al final de la partida, el arquitecto con más prestigio, en forma de puntos de victoria (PV), es el ganador.

Resumen de la partida

Una partida de *Bruxelles 1893* se desarrolla en 5 rondas, cada una de las cuales consta de 3 fases:

- Fase de planificación, en la que el jugador inicial determina el área activa para la ronda actual.
- Fase de acción, en la que los jugadores realizan un determinado número de acciones en el tablero de Art Nouveau o en el tablero de Bruselas.
- Fase de bonificación, en la que determinados jugadores obtienen bonificaciones.

Este reglamento está dividido en 3 capítulos:

- Capítulo 1 (página 4): Explica las reglas básicas del juego. Léelas detenidamente, incluso si ya estás familiarizado con las reglas del juego original en inglés. Hay algunas diferencias importantes entre la anterior edición y esta.
- Capítulo 2 (página 16): Explica las reglas de la expansión *Belle Époque*. Recomendamos que solo introduzcas la expansión después de haberte familiarizado con las reglas del juego base.
- Capítulo 3 (página 22): Explica las reglas para una variante asimétrica, que puedes jugar con o sin la expansión *Belle Époque*.

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita: www.malditogames.com/como-jugar/bruxelles-1893

COMPONENTES



1 tablero de Bruselas



5 losetas de acciones



1 medidor de PV /
tablero de Belle Époque



1 loseta de Prestigio



5 tableros de Arquitecto
(tableros de jugador)



1 loseta de Ángulo



1 indicador
de Mercado artístico



1 marcador
de jugador inicial



30 losetas de Casa
(6 en cada color)



12 losetas
de Belle Époque



32 cartas de Noble



30 cartas de Prestigio



12 cartas de Valor de mercado



32 cartas de Belle Époque



30 fichas de Obra de arte
(6 de cada color)



30 monedas de valor 5 FB
(franco belga)



70 monedas de valor 1 FB
(franco belga)



2 agujas para el Compás
1 remache de plástico



1 ficha de Flecha



5 fichas de 100 PV



35 figuras de Arquitecto
(7 en cada color)



4 figuras de Viajero



20 discos
(4 de cada color)



40 cubos de Material refinado:
10 de Cristal (transparente), 10 de Piedra (azul),
10 de Madera (marrón) y 10 de Hierro (amarillo)




15 cubos de Material común

Capítulo 1: BRUXELLES 1893


Preparación


1 Prepara la partida siguiendo estos pasos:


1a Prepara el tablero de Art Nouveau usando las 5 losetas de Acciones, de forma que el símbolo de Compás  esté bocarrriba en cada una de las losetas. Coloca la loseta de Prestigio por debajo de estas.


1b Coloca el tablero de Bruselas a la izquierda del tablero de Art Nouveau.


1c Coloca el medidor de PV a la derecha del tablero de Art Nouveau.


2  Prepara las cartas de Noble. Deja a un lado las cartas de Georges Brugmann. Devuelve a la caja las cartas de Georges Nagelmackers y Henri Privat-Livemont. Baraja las 21 cartas restantes y coloca el mazo bocabajo en su espacio correspondiente en el tablero de Bruselas. Luego, revela las 4 cartas superiores del mazo.


3  Baraja las 12 cartas de Valor de mercado, roba 5 al azar y colócalas en un mazo bocabajo en su espacio correspondiente en el tablero de Bruselas. Devuelve las cartas de Valor de mercado sobrantes a la caja.

4  Baraja las 30 cartas de Prestigio. Coloca 1 carta bocarrriba en cada uno de los 5 espacios de la loseta de Prestigio. Coloca las cartas restantes en un mazo bocabajo en su espacio correspondiente en el tablero de Bruselas.


5  Coloca el indicador de Mercado artístico en el centro del área de Mercado artístico en el tablero de Bruselas.

6  Separa las Obras de arte según su color y colócalas en pilas separadas en sus espacios correspondientes del área de Taller.

7  Coloca los cubos de Material de Piedra, Madera y Hierro en el área de Materiales en el tablero de Bruselas. Devuelve los cubos de Cristal a la caja.

8  Coloca los 15 cubos de Material comodín en su espacio correspondiente en el tablero de Bruselas.

9 Gira las agujas del Compás para que apunten a la Madera y Piedra.


10  Coloca la ficha de Flecha encima de la casilla de Cristal en el área del Compás.



9 Antes de tu primera partida, monta las agujas del Compás en el tablero usando el remache de plástico.





- 11  Coloca tantas fichas de 100 PV como número de jugadores en la casilla correspondiente del medidor de PV.
- 12 Determina el jugador inicial al azar, que recibe la loseta de Ángulo, el marcador de jugador inicial y 5 FB. En sentido horario, los demás jugadores obtienen 1 FB adicional (6/7/8/9 FB, respectivamente).
- 13 Coloca el resto de monedas junto al tablero en un suministro común.

Luego, empezando por el jugador inicial y en sentido horario, cada jugador hace lo siguiente:

- 14 Coge 1 tablero de Arquitecto y lo coloca en su zona de juego con la cara A bocarriba.
- 15 Obtiene 1 ficha de Obra de arte a su elección (excepto negra) y la coloca en su zona de juego con la cara de color bocarriba.
- 16 Elige 1 color y coge los siguientes componentes de ese color: 1 carta de Georges Brugmann, 6 losetas de Casa, 7 figuras de Arquitecto y 4 discos.



En partidas de 2 jugadores: Cada jugador también obtiene 1 figura de Arquitecto «neutral» de un color que no esté en uso.

Después, cada jugador coloca:

- A** Sus 6 losetas de Casa en los espacios correspondientes de su tablero de Arquitecto.
- B** 1 disco en la casilla 1 de los medidores de Lirio, de Corona y de Arquitecto de su tablero de Arquitecto.
- C** 2 figuras de Arquitecto en los Juzgados en el tablero de Bruselas.
- D** 1 disco en la casilla 0 del medidor de PV.


Devuelve los componentes que no uses a la caja.

*Ejemplo de preparación para 4 jugadores.

Cómo jugar

La partida se desarrolla a lo largo de 5 rondas. Cada una de estas está compuesta por 3 fases: fase de planificación, fase de acción y fase de bonificación.

A. Fase de planificación

El tablero de Art Nouveau contiene 25 espacios de acción. En las intersecciones de estos espacios hay 16 Lirios , la icónica flor de Bruselas. Están dispuestos en filas y columnas numeradas del 1 al 4.

Revela la carta de Valor de mercado superior. Está formada por 4 filas, cada una asociada a un número de jugadores. Cada fila contiene 2 parejas de números. Cada par de números localiza 1 Lirio en el tablero de Art Nouveau; el primer número indica la fila y el segundo la columna.



El jugador inicial escoge 1 de los 2 pares de números y coloca la loseta de Ángulo en el Lirio correspondiente. Esta loseta tiene que orientarse de forma que cree la zona más grande posible (es decir, que la zona contenga la mayor cantidad de espacios de acción posible). A partir de este momento, nos referiremos a esta zona en el reglamento como el «área activa».

Ejemplo:

En esta partida de 4 jugadores, Gabriel escoge el Lirio con las coordenadas 2-2.

Imagina 2 líneas perpendiculares que se cruzan sobre el Lirio elegido y que dividen el tablero de Art Nouveau en 4 zonas. Gabriel coloca la loseta de Ángulo de forma que la zona más grande se convierta en el área activa (marcada en color verde en la imagen de la derecha).



B. Fase de acción

La fase empieza con el primer turno del jugador inicial y continúa en sentido horario. Durante tu turno, puedes realizar 1 acción o pasar. Si pasas, no podrás volver a participar hasta que los demás jugadores hayan pasado (lo cual establece el fin de la fase de acción).

En partidas de 2 jugadores: Al inicio de la fase de acción, cada jugador (empezando por el jugador inicial) coloca su figura de Arquitecto neutral en 1 espacio de acción vacío en el área activa del tablero de Art Nouveau. No puede haber ninguna loseta en dicho espacio. Si no hay espacios de acción vacíos, no puedes colocar tu Arquitecto neutral. Los Arquitectos neutrales bloquean los espacios de acción en los que están colocados.

Acciones en el tablero de Art Nouveau

Para realizar una acción en el tablero de Art Nouveau, coloca 1 de tus figuras de Arquitecto con, al menos, 1 FB debajo en 1 espacio de acción del área activa. Esto quiere decir que no puedes colocar una figura de Arquitecto en un espacio de acción del tablero de Art Nouveau si no tienes dinero. Apila las monedas bajo tu figura de Arquitecto. Una vez que hayas realizado la acción, no puedes cambiar la cantidad de dinero que has colocado.

No puede haber más de 1 figura de Arquitecto en cada espacio de acción en el tablero de Art Nouveau.

Puedes colocar una figura de Arquitecto en un espacio de acción aunque no puedas realizar la acción asociada. En cualquier caso, si puedes, estás obligado a realizar la acción.

Acción de Taller

Crea una Obra de arte: Obtén 1 ficha de Obra de arte del Taller a tu elección (excepto negra) y colócala en tu zona de juego con la cara de color bocarrriba (la cara de color blanco solo se usa con la expansión *Belle Époque*).

Acción de Ventas

Vende 1 de tus Obras de arte, siguiendo estos pasos:

- Elige 1 Obra de arte para vender. Esta tiene que ser de un color diferente que las que ya se encuentren en el despliegue en el área de Mercado artístico.
- Puedes mover el indicador de Mercado artístico horizontal y/o verticalmente tantas casillas como el número de Obras de arte que tengas antes de la venta. Este indicador tiene que permanecer siempre dentro de la cuadrícula.
- Vende la ficha de Obra de arte elegida y colócala en 1 de los 2 espacios correspondientes en el área de Mercado artístico.



Cada una de las 2 primeras Obras de arte vendidas de la partida se coloca en 1 espacio vacío en el área de Mercado artístico. En adelante, antes de colocar tu Obra de arte, retira 1 de las 2 fichas de Obra de arte a tu elección del área de Mercado artístico y devuélvela a su pila correspondiente en el área de Taller.

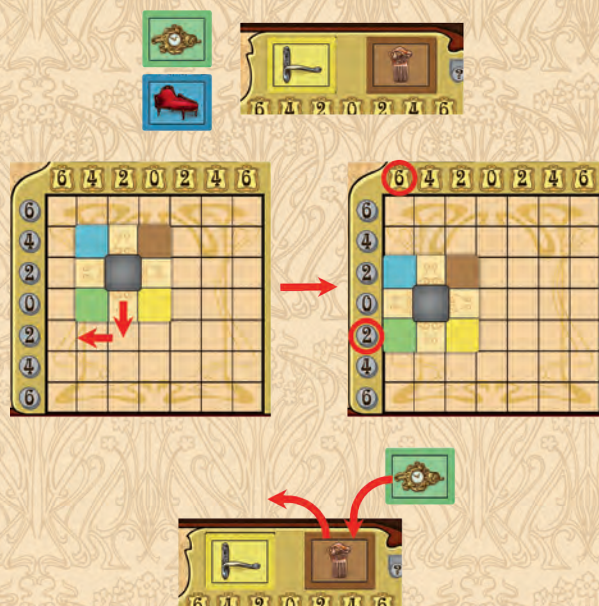
- Obtén tantos FB y PV como indique la posición del color del indicador de Mercado artístico que coincida con el color de la Obra de arte que has vendido. La fila del indicador de Mercado artístico indica la cantidad de FB que obtienes, mientras que la columna indica la cantidad de PV.

Ejemplo:

Elisa tiene 2 Obras de arte y decide vender la verde. Puede hacerlo, ya que ahora mismo no hay una Obra de arte verde en el área de Mercado artístico. Como tiene 2 Obras de arte, puede mover el indicador de Mercado artístico 2 casillas.

Reemplaza la Obra de arte marrón en el área de Mercado artístico con su ficha verde y devuelve la Obra de arte marrón a su pila.

El cuadrado verde de la esquina del indicador de Mercado artístico indica 2 FB y 6 PV, que obtiene inmediatamente.



Acción de Nobles

- Obtén 1 de las 4 cartas de Noble disponibles en el tablero de Bruselas y paga el coste indicado en el tablero, bajo la carta (de 0 a 3 FB). Devuelve el dinero que gastes al suministro común.
- Obtén inmediatamente el efecto descrito en la carta.
- Luego, escoge entre descartar la carta de Noble o bien conservarla en tu zona de juego durante el resto de la partida. No podrás descartarla más adelante.

Si decides conservarla, gírala 90° para indicar que ya has activado su efecto esta ronda. Las cartas de Noble que te quedes se pueden activar 1 vez por ronda, pero, al final de la partida, tendrás que pagar el coste que indica la carta. Por cada carta de Noble cuyo coste no puedas pagar perderás 5 PV.

No puedes quedarte con 2 cartas de Noble idénticas. Si decides comprar de nuevo una carta de Noble que ya tengas en tu zona de juego, obtén su efecto 1 vez y, luego, descarta la carta.

- Desliza las cartas de Noble que quedan a la izquierda del espacio vacío hacia la derecha. Luego, revela la carta de Noble superior del mazo de robo y colócala en el espacio más a la izquierda (de valor 3). Si se agota el mazo de robo, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo.

Efectos de las cartas de Noble

- **Georges Brugmann:** Obtén 5 FB.
- **Edouard Empain:** Obtén 2 Materiales comodín.
- **Ernest Solvay:** Obtén 1 Material refinado a tu elección O BIEN descarta 1 Material comodín para obtener 2 Materiales refinados a tu elección.
- **Charles Buls:** Avanza tu disco 1 casilla en tu medidor de Lirio.
- **Prince Albert:** Avanza tu disco 1 casilla en tu medidor de Corona.
- **Henry Van De Velde:** Avanza tu disco 1 casilla en tu medidor de Arquitecto.
- **Emile Vandervelde:** Recupera 1 de tus figuras de Arquitecto de los Juzgados y colócala en tu reserva personal. Está disponible inmediatamente.
- **Maurice Maeterlinck:** Obtén 5 PV.

Acción de Materiales

Obtén 2 Materiales refinados a tu elección (Madera, Hierro o Piedra). Pueden ser iguales o diferentes. Los Materiales son limitados: si un tipo concreto se agota, no estará disponible.

Acción de Construcción

Construye 1 Casa siguiendo los pasos descritos a continuación. Estos pasos también están indicados en el reverso de las losetas de Casa.




- Paga el coste de Construcción. Devuelve los Materiales requeridos al suministro común en el área de Materiales. El coste está determinado por:
 - La ubicación de la loseta de Casa en tu tablero de Arquitecto. Construye en primer lugar las 2 Casas de la parte inferior, que tienen un coste de Construcción de 2 Materiales cada una. Después, construye las 2 Casas en la parte central, con un coste de 3 Materiales cada una. Las 2 Casas en la parte superior tienen un coste de 4 Materiales cada una, pero también obtienes 5 PV por cada una en cuanto la construyes.
 - Las agujas del Compás, que determinan el/los tipo(s) de Material(es) requerido(s) (consulta las reglas para el Compás en la siguiente página). Importante: Puedes reemplazar todos los Materiales (incluidos «3 FB») con cubos de Material comodín.
- Obtén inmediatamente 5 PV si construyes la Casa sin usar ningún cubo de Material comodín.
- Avanza 1 de las agujas del Compás en sentido horario 1 casilla. Si la aguja alcanza la ficha de Flecha, gira la aguja hasta que apunte al Hierro. Importante: Las 2 agujas nunca pueden estar superpuestas (es decir, que apunten al mismo Material).
- Coloca la loseta de Casa en un espacio de Acción disponible en el tablero de Art Nouveau. El espacio de acción no puede tener una loseta o una figura, pero puede estar fuera del área activa actual.

Al final de la partida, obtendrás PV por cada una de tus Casas construidas, según el nivel que hayas alcanzado en tu medidor de Arquitecto.


Acción gratuita

Un espacio de acción que contenga una Casa construida se puede seguir usando. Si uno de tus oponentes coloca su figura de Arquitecto en una de tus Casas, tu oponente realiza la acción asociada del tablero de Art Nouveau en primer lugar y, luego, tú obtienes inmediatamente 1 acción gratuita.


La acción gratuita depende del tipo de espacio de acción que cubra tu Casa:

 **Taller:** Obtén 1 Obra de arte negra del suministro común (si hay disponibles). Una Obra de arte negra es exactamente igual que una Obra de arte de cualquier otro color. Si la vendes, la cantidad de FB y PV que obtienes se determina por la posición del color negro en el indicador de Mercado artístico (como máximo, 4 FB y 4 PV).


 **Ventas:** Obtén 1 PV por cada Obra de arte que tengas.

 **Nobles:** Elige 1 de tus cartas de Noble (que no se haya activado en la ronda actual) y activa su efecto.

 **Materiales:** Obtén 1 Material refinado del suministro común.

 **Construcción:** Obtén 1 PV por cada una de tus Casas construidas.

Reglas para el Compás

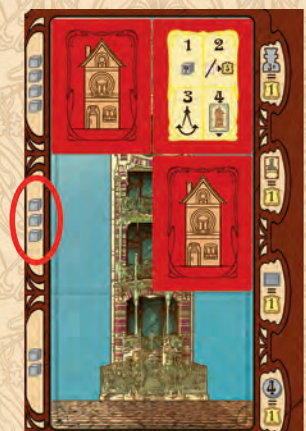
- Los Materiales de Construcción son: Hierro, Madera, Piedra y 3 FB (no tengas en cuenta el Cristal, que solo se usa con la expansión *Belle Époque*).
- Si construyes una Casa con un coste de 2 Materiales, tienes que usar 1 Material de cada tipo de los que indican las agujas del Compás. Si construyes una Casa con un coste de Construcción de más de 2 Materiales, puedes escoger cómo dividir el coste entre los Materiales requeridos, siempre y cuando gastes al menos 1 de cada tipo.
- Si una de las agujas apunta a , puedes usar el Material que desees o 3 FB por cada Material que tengas que pagar, pero tienes que usar obligatoriamente al menos 1 Material del tipo al que apunta la otra aguja del Compás.
- Si una de las agujas apunta a la casilla vacía, solo puedes gastar el tipo de Material al que apunta la otra aguja del Compás. La cantidad de Materiales que tienes que pagar está determinada por el coste indicado junto a la loseta de Casa en tu tablero de Arquitecto.

Ejemplo:

Beatriz (rojo) quiere construir su cuarta Casa, que cuesta 3 Materiales. En el Compás, una de las agujas apunta a «Madera» mientras que la otra apunta a «3 FB»: puede gastar 2 de Madera y 3 FB o bien 1 de Madera y 6 FB.


Tiene 2 FB, 2 de Madera, 2 de Piedra y 1 Material comodín. Por lo tanto, paga 2 de Madera y, como no tiene suficientes FB, los reemplaza por 1 Material comodín.

Construye su cuarta Casa, pero, como ha usado 1 Material comodín, no obtiene los 5 PV que le otorgaría una construcción realizada únicamente con Materiales de Construcción.



Acciones en el tablero de Bruselas

Hay 4 acciones disponibles en el tablero de Bruselas. Para realizar una acción de Bruselas, coloca figuras de Arquitecto en 1 de los 4 espacios de acción en el tablero de Bruselas. No cuestan dinero, pero tienes que tener en cuenta lo siguiente:

- **En partidas de 2 o 3 jugadores:** Tienes que colocar 1 figura de Arquitecto más que el jugador que haya escogido la misma acción previamente. El primer jugador en realizar una acción coloca 1 figura de Arquitecto, el segundo jugador (que puede ser el mismo u otro diferente) que desee realizar esa misma acción tiene que colocar 2 figuras de Arquitecto y así sucesivamente.
-  **En partidas de 4 o 5 jugadores:** Considera que cada espacio de acción de Bruselas está compuesto por 2 espacios de acción disponibles. Cada uno de los 2 primeros jugadores en realizar una misma acción coloca 1 figura de Arquitecto en dicho espacio. El tercer y cuarto jugador que quieran realizar dicha acción tienen que colocar 2 figuras de Arquitecto cada uno y así sucesivamente.

Luego, realiza la acción asociada. Las 4 acciones de Bruselas son:



Acción de Valor de mercado

Obtén inmediatamente tantos FB como el número indicado en la carta de Valor de mercado de esta ronda.



Acción de Gran Plaza

Activa el efecto de tus Nobles y gira las cartas 90°. El número máximo de Nobles que puedes activar depende del nivel en tu medidor de Corona antes de realizar esta acción. Activa tus Nobles en el orden que prefieras. Cada carta de Noble solo se puede activar 1 vez por ronda.



Ejemplo:

En esta partida de 4 jugadores, Gabriel (verde) quiere activar sus Nobles. Como Elisa (azul) y Beatriz (rojo) ya han realizado una vez esta acción, Gabriel tiene que colocar 2 figuras de Arquitecto en la acción de Gran Plaza.

El nivel actual de Corona de Gabriel es de 2, lo que significa que puede girar hasta 2 de sus cartas de Noble para activar sus efectos.



Acción de Parque del Cincuentenario

Copia 1 de las 5 acciones del tablero de Art Nouveau.



Acción de Mercado de santa Catalina

Obtén 3 cubos de Material comodín. Si en el suministro común quedan menos de 3, obtén tantos como puedas.



Pasar

Si no puedes o no quieres realizar más acciones, tienes que pasar. Si pasas, ya no podrás seguir participando durante el resto de esta fase, pero obtendrás inmediatamente 1 FB por cada Obra de arte de distinto color (incluida negra) que tengas. Los demás jugadores siguen participando hasta que también pasen.

Si eres el primer jugador en pasar esta ronda, obtén la carta de Prestigio de la parte superior del mazo y colócala en tu zona de juego sin revelarla. Permanecerá ahí el resto de la partida. Si ya tienes una carta de Prestigio en tu zona de juego, cubre la mitad inferior de la carta con la nueva carta de Prestigio de forma que solo quede visible el símbolo de «1 FB». Después, obtén 1 FB por cada símbolo de «1 FB» visible.

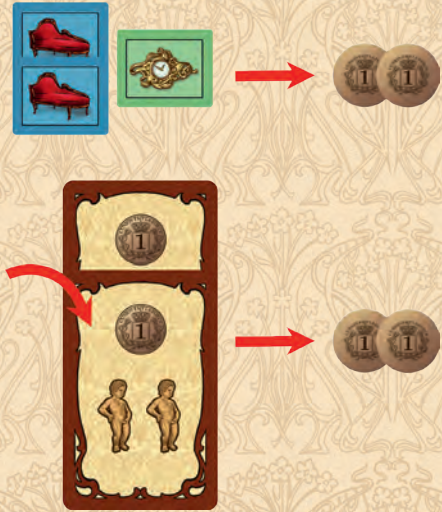
La carta de Prestigio que obtienes también suma 2 símbolos de Manneken Pis a los que obtengas durante la fase de bonificación de esta ronda.

Ejemplo:

A Elisa le queda 1 Arquitecto todavía, pero decide pasar. Tiene 2 Obras de arte azules y 1 verde, por lo que obtiene 2 FB.

Al ser la primera jugadora en pasar esta ronda, obtiene la carta de Prestigio de la parte superior del mazo y la coloca boca abajo encima de su otra carta de Prestigio (la cual obtuvo por ser la primera en pasar en una ronda anterior). Obtiene inmediatamente 2 FB adicionales.

Durante la fase de bonificación, al determinar el jugador inicial de la siguiente ronda, la carta de Prestigio que Elisa ha obtenido cuenta como 2 símbolos de Manneken Pis.



Una vez que todos los jugadores hayan pasado, lleva a cabo la fase de bonificación.

C. Fase de bonificación

Resuelve las siguientes 3 mayorías en este orden:

1. Mayoría de columnas

Comprueba qué jugador ha aportado más FB por cada columna del área activa. Ese jugador recibe la carta de Prestigio de la parte inferior de la columna y la coloca en su zona de juego.

En caso de empate, ningún jugador obtiene la carta.

Ejemplo:

Beatriz (rojo) tiene mayoría en esta columna porque ha colocado un total de 3 FB y Gabriel (verde) solo ha colocado 2. Beatriz obtiene la carta de Prestigio y la coloca en su zona de juego.



Luego, determina el jugador inicial:

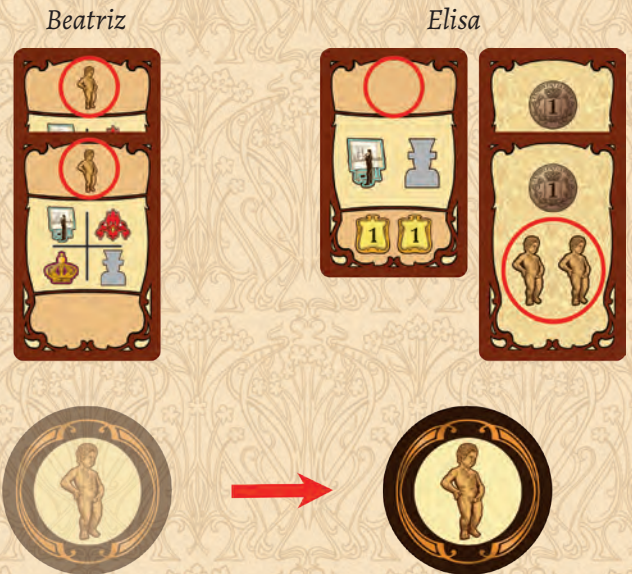
Suma todos los símbolos de Manneken Pis de las cartas de Prestigio que hayas obtenido durante el paso de «mayoría de columnas». Además, suma 2 símbolos de Manneken Pis si has sido el primer jugador en pasar esta ronda.

El jugador con más símbolos de Manneken Pis recibe el marcador de jugador inicial y realizará el primer turno en la siguiente ronda. En caso de empate, comprueba qué jugador de los empatados está más cerca del jugador inicial actual en sentido horario. Este será el nuevo jugador inicial.

Nota: Ignora la ilustración del Manneken Pis en el marcador de jugador inicial para determinar el nuevo jugador inicial.

Ejemplo:

Beatriz ha obtenido 2 cartas de Prestigio que contienen 1 Manneken Pis cada una, por lo que tiene un total de 2 Manneken Pis. La carta que ha obtenido Elisa no tiene ningún Manneken Pis, pero la carta de Prestigio que ha obtenido por ser la primera en pasar le otorga 2 Manneken Pis para esta ronda. Por lo tanto, también tiene un total de 2 Manneken Pis. Como Beatriz era la jugadora inicial en esta ronda, Elisa será la jugadora inicial en la siguiente.



Por cada carta que obtengas, tienes que escoger entre obtener su bonificación o bien colocarla debajo de tu tablero de Arquitecto:

• Obtener bonificación

Hay 4 tipos de bonificación:



Avanza tu disco 1 casilla en el medidor de Lirio.



Avanza tu disco 1 casilla en el medidor de Corona.



Avanza tu disco 1 casilla en el medidor de Arquitecto.



Recupera 1 figura de Arquitecto de los Juzgados y colócala en tu reserva personal.



En algunas cartas tienes que escoger entre varias bonificaciones.



Otras cartas otorgan 2 bonificaciones idénticas o 2 bonificaciones diferentes.

Una vez hayas obtenido la bonificación de la carta, descártala.

• **Solapar la carta debajo del tablero de Arquitecto**

Cada tablero de Arquitecto tiene 4 filas estratégicas; cada una otorga desde el principio de la partida 1 PV para la puntuación final cada vez que cumplas su requisito. Puedes aumentar los PV que obtienes por cumplir los requisitos si solapas cartas de Prestigio con el símbolo de PV **1** debajo de tu tablero de Arquitecto. Solo tienen que permanecer visibles los símbolos de PV.

Importante: No puedes colocar más de 1 carta en la misma fila estratégica en una misma ronda.

Ejemplo:
 Durante el paso de «mayoría de columnas», Beatriz ha obtenido 3 cartas de Prestigio. Decide colocar 2 debajo de su tablero de Arquitecto.
 Durante la puntuación final, obtendrá 2 PV por cada grupo de 4 FB y 3 PV por cada carta de Noble que tenga.
 Escoge la bonificación de su tercera carta, avanza su disco 1 casilla en su medidor de Arquitecto y en su medidor de Corona y, finalmente, descarta la carta.



Importante: En caso de empate por ver qué jugador recibe la carta de Prestigio, ningún jugador la recibe. Esto quiere decir que ningún jugador se beneficia de los símbolos de Manneken Pis de la carta y que ningún jugador la puede solapar debajo de su tablero de Arquitecto. **Cada jugador empatado obtiene la bonificación, tras lo que se descarta la carta.**

2. Mayoría de Lirios

Por cada Lirio **completamente rodeado** de figuras de Arquitecto, el jugador que tenga más figuras de Arquitecto alrededor obtiene tantos PV como indique su nivel en su medidor de Lirio. El dinero colocado debajo de cada figura de Arquitecto no es relevante para esta mayoría. En caso de empate, cada jugador empatado obtiene los PV según la posición en su respectivo medidor de Lirio. Repite este paso por cada Lirio que esté rodeado por 4 figuras de Arquitecto.

Ejemplo:
 Vamos a comprobar las mayorías de los 4 Lirios numerados, teniendo en cuenta las posiciones de los jugadores en sus respectivos medidores de Lirio:

- 1 y 4: Estos Lirios no están completamente rodeados y, por lo tanto, no se tienen en cuenta.
- 2: Gabriel (verde) obtiene 2 PV (ya que el disco en su medidor de Lirios está en una casilla con el número 2).
- 3: Beatriz (rojo) y Elisa (azul) están empatadas. Beatriz obtiene 3 PV y Elisa obtiene 2 PV.



3. Mayoría de Bruselas

El jugador que haya colocado más figuras de Arquitecto en total en los 4 espacios de acción del tablero de Bruselas tiene que colocar 1 de sus figuras de Arquitecto en los Juzgados. En caso de empate, cada jugador empatado pierde 1 figura de Arquitecto ante la justicia. Las figuras de Arquitecto que estén en los Juzgados no están disponibles y sus dueños no pueden usarlas.

Ejemplo:

Elisa (azul) ha colocado 1 figura de Arquitecto en el área de Bruselas. Beatriz (rojo) y Gabriel (verde) han colocado 2 cada uno. Beatriz y Gabriel tienen que colocar 1 figura de Arquitecto cada uno en los Juzgados.



Fin de la ronda

- Recupera tus figuras de Arquitecto, excepto las que se encuentren en los Juzgados.
En partidas de 2 jugadores: Recupera también 1 figura de Arquitecto neutral.
- Devuelve todas las monedas que haya en el tablero de Art Nouveau al suministro común.
- Endereza tus cartas de Noble de forma que estén activas de nuevo.
- Descarta la carta de Noble más a la derecha en el tablero de Bruselas (de valor 0). Desliza las cartas restantes hacia la derecha, revela la carta de Noble superior del mazo de robo y colócala en el espacio más a la izquierda (de valor 3). Si se agota el mazo de robo, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo.
- Descarta las cartas de Prestigio que se encuentren en la loseta de Prestigio y repón el espacio bajo cada columna con 1 nueva carta bocarriba.
- Descarta la carta de Valor de mercado.

Fin de la partida

La partida termina al finalizar la ronda 5. Descarta los cubos de Material comodín que tengas y paga los FB indicados en las cartas de Noble que decidiste conservar durante la partida.

Por cada carta de Noble cuyo coste no puedas pagar, pierde inmediatamente 5 PV. Las cartas que no puedas pagar también se descartan.

Luego, calcula tu puntuación final sumando lo siguiente a la cantidad de PV que hayas obtenido durante la partida:

- **PV por Construcción:** Cada Casa que hayas construido te otorga tantos PV como indique el nivel que hayas alcanzado en tu medidor de Arquitecto.
- **PV por Materiales refinados:** Cada uno otorga 1 PV.
- **PV por jugador inicial:** El jugador que tenga el marcador de jugador inicial obtiene 5 PV.
- **PV por las 4 filas estratégicas en tu tablero de Arquitecto:** Cada fila otorga 1 PV cada vez que cumplas su requisito, incluso si no hay ninguna carta solapada debajo. Las cartas de Prestigio que hayas solapado debajo de una fila aumentan los PV que obtienes cada vez que cumplas su requisito.

Multiplicadores de PV:

= : Por cada **figura de Arquitecto** disponible que tengas (no cuentas las que estén en los Juzgados) y **empezando a partir de la tercera figura**, obtén tantos PV como el número de símbolos de PV visibles.

= : Por cada **carta de Noble** que tengas, obtén tantos PV como el número de símbolos de PV visibles.

= : Por cada **ficha de Obra de arte** que tengas (sin importar su color), obtén tantos PV como el número de símbolos de PV visibles.

= : Por cada **4 FB** restantes que tengas, obtén tantos PV como el número de símbolos de PV visibles.

El jugador con más PV gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

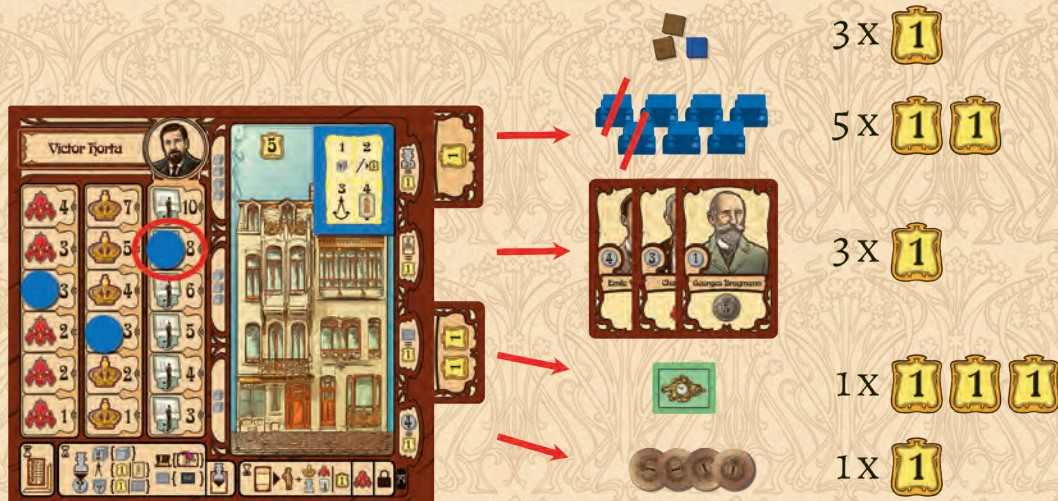
Ejemplo:

Es el final de la ronda 5. Elisa tiene 80 PV y 4 cartas de Noble que requieren 13 FB en total. Solo tiene 12 FB, por lo que tiene que descartar la carta de Noble que no pueda pagar y perder 5 PV. Decide descartar la carta con un coste de 5 FB, lo que hace que le queden 4 FB restantes.



Ahora tiene 75 PV, a los que le suma:

- 40 PV por sus 5 Casas construidas, ya que el disco en su medidor de Arquitecto está en el nivel con el número 8.
- 3 PV por sus 3 Materiales refinados.
- 10 PV por sus 5 figuras de Arquitecto (a partir del tercero, los 2 primeros no se tienen en cuenta).
- 3 PV por sus 3 cartas de Noble.
- 3 PV por su ficha de Obra de arte.
- 1 PV por sus 4 FB restantes.



Capítulo 2: BELLE ÉPOQUE

La «Belle Époque» abarca el período comprendido entre finales del siglo XIX y el comienzo de la Primera Guerra Mundial. Durante este período, varios países europeos experimentan los mayores avances tecnológicos, sociales y culturales de la historia. En particular, Bélgica se convierte en sede de muchas exhibiciones, incluidas cuatro exposiciones mundiales, y Bruselas, su capital, en la cuna de un extravagante movimiento artístico conocido como «art nouveau».

La expansión Belle Époque incluye 2 nuevos Nobles y 1 nuevo Material refinado: el Cristal. Además, introduce la construcción de Pabellones, un nuevo tipo de Edificio, y nuevas bonificaciones que generan nuevas y emocionantes estrategias.

Preparación

Sigue las reglas de preparación de una partida al juego base, con las siguientes modificaciones:

- 1 Voltea el medidor de PV a su cara de Belle Époque.
- 2 Baraja las 32 cartas de Belle Époque. Roba 5 cartas al azar y colócalas bocarriba en sus espacios correspondientes en el tablero de Belle Époque. Devuelve las cartas restantes a la caja.
- 3 Mezcla las 12 losetas de Belle Époque bocabajo. Roba 3/4/5/6 losetas en partidas de 2/3/4/5 jugadores, respectivamente, y colócalas bocarriba en los espacios correspondientes en el tablero de Belle Époque.
- 4 Coloca bocabajo 5 losetas de Belle Époque de las restantes formando una cruz en el centro del tablero de Art Nouveau, como se indica en la imagen. Devuelve las losetas restantes a la caja.
- 5 Devuelve la ficha de Flecha a la caja.
- 6 Añade los 10 cubos de Cristal al área de Materiales en el tablero de Bruselas.
- 7 Coloca las 4 figuras de Viajero en el espacio de Tren del tablero de Bruselas.
- 8 Añade las cartas de Georges Nagelmackers y Henri Privat-Livemont al resto de cartas de Noble y baraja el mazo antes de revelar las 4 cartas superiores.



Cómo jugar

Una partida con la expansión *Belle Époque* sigue las reglas del juego base con las siguientes modificaciones:

B. Fase de acción

1. Losetas de Belle Époque

Si colocas una de tus figuras de Arquitecto en un espacio de acción donde hay una loseta de Belle Époque colocada bocabajo, tras realizar la acción, puedes colocar 1 figura de Arquitecto adicional (que no sea una figura de Viajero) en 1 de las losetas de Belle Époque reveladas en el tablero de Belle Époque. Si lo haces, esa figura de Arquitecto permanece en la loseta el resto de la partida. No podrás usarlo de nuevo para realizar acciones, pero te beneficiarás de sus efectos al final de la partida. Solo puede haber 1 figura de Arquitecto en cada loseta de Belle Époque.

En partidas de 2 jugadores: No puedes colocar tu figura de Arquitecto neutral en un espacio de acción ocupado por una loseta de Belle Époque.

Ejemplo:
Gabriel coloca 1 figura de Arquitecto en el espacio de acción de «Noble», en la que hay una loseta de Belle Époque. Tras obtener una nueva carta de Noble, decide colocar otra figura de Arquitecto disponible en la loseta de Belle Époque que le otorgará 2 PV adicionales por cada Edificio construido (Casas y Pabellones).



2. Acción de Nobles: nuevas cartas de Noble

- **Georges Nagelmackers:** Obtén 1 figura de Viajero del espacio de Tren. **Importante: Solo se puede usar para realizar 1 acción en el tablero de Bruselas.**
- **Henri Privat-Livemont:** Crea una Obra de arte blanca. Obtén 1 ficha de Obra de arte a tu elección (excepto negra) y colócala en tu zona de juego, con su cara blanca bocarriba.

3. Acción de Ventas: Obras de arte blancas

- Una Obra de arte blanca cuenta como comodín. Si vendes una Obra de arte, considérala del color que prefieras, excepto de los colores que ya estén presentes en el área de Mercado artístico. Colocar una ficha de Obra de arte blanca otorga la mitad de los beneficios (FB y PV) que otorgaría una Obra de otro color de forma habitual.
- No puedes vender una Obra de arte blanca si ya hay una Obra de arte blanca presente en el área de Mercado artístico.
- Una Obra de arte blanca también te otorga 1 FB cuando pasas. Sin embargo, no tiene valor de PV al final de la partida, a no ser que tengas una figura de Arquitecto en la loseta de Belle Époque asociada.

4. Acción de Materiales: Cristal

Si escoges esta acción, también puedes obtener Cristal al elegir Material(es).

5. Acción de Construcción

- El Cristal se usa para construir Casas como lo haces con los otros Materiales refinados.
- No puedes colocar tu loseta de Casa en un espacio de acción ocupado por una loseta de Belle Époque.
- **En vez de una Casa, también puedes construir un Pabellón:** Coloca tu loseta de Casa en 1 de los 5 espacios correspondientes en el tablero de Belle Époque. Luego, obtén la carta de Belle Époque correspondiente. Colócala bocarriba en tu zona de juego, donde permanece el resto de la partida.

Algunos espacios requieren un coste adicional de 1 o 2 de Cristal, además de los Materiales requeridos.

Importante: No puedes usar cubos de Material comodín para reemplazar el Cristal que requiere este coste adicional.

Ejemplo:

Beatriz construye un Pabellón en el tercer espacio, paga el coste de Construcción habitual y el coste adicional de 2 de Cristal. Obtiene la carta de Belle Époque correspondiente y la coloca bocarriba en su zona de juego para el resto de la partida.



Acción gratuita



Si uno de tus oponentes coloca su figura de Arquitecto en una de tus Casas para realizar la acción de «Construcción», obtén inmediatamente 1 PV por cada Casa y cada Pabellón construidos.

6. Cartas de Belle Époque

Cada carta de Belle Époque tiene un efecto diferente. Estos efectos están disponibles inmediatamente, pero puedes **activarlos solo 1 vez cada ronda**. Tras activar un efecto, voltea la carta bocabajo para indicar que ya la has activado.

Cada carta de Belle Époque tiene un símbolo como recordatorio de la acción a la que está vinculada la carta o al momento del turno en el que puedes activarla.

Las cartas de Belle Époque están numeradas, lo que te permite encontrar rápidamente la descripción del efecto de cada una de ellas en la tabla de las siguientes páginas.



Efectos de las cartas de Belle Époque

Algunos efectos se activan al realizar una acción en el tablero de Art Nouveau (al colocar tu figura de Arquitecto en el espacio de acción asociado, pero no al realizar la acción de Parque del Cincuentenario):

1. Acción de Taller: Tras realizar la acción, obtén 1 FB por cada Obra de arte que tengas.
2. Acción de Taller: Tras realizar la acción, puedes voltear 1 Obra de arte blanca que tengas para que quede bocarriba su cara de color.
3. Acción de Ventas: Puedes mover el indicador de Mercado artístico hasta 2 casillas adicionales.
4. Acción de Ventas: Antes de escoger la Obra de arte que quieres vender, puedes devolver 1 de las fichas de Obra de arte del área de Mercado artístico a su pila correspondiente.
5. Acción de Nobles: Si descartas la carta de Noble tras obtener su efecto, también obtienes 3 PV.
6. Acción de Nobles: Antes de escoger la carta de Noble, puedes descartar hasta 4 cartas de Noble del despliegue. Desliza hacia la derecha las cartas que están a la izquierda de las que has descartado y rellena los espacios vacíos con nuevas cartas de Noble que robas del mazo.
7. Acción de Materiales: Tras realizar la acción, obtén 2 cubos de Material comodín.
8. Acción de Materiales: Tras realizar la acción, puedes intercambiar 1 cubo de Material comodín que tengas por 1 cubo de Material refinado.
9. Acción de Construcción: Al pagar el coste de Construcción, puedes reemplazar 1 cubo de Material por 1 cubo de Material de otro tipo (refinado o comodín). Aunque lo reemplaces por un Material comodín, obtén igualmente los 5 PV.
10. Acción de Construcción: Tras realizar la acción, obtén 1 PV por cada Material que hayas usado (refinado o comodín). Nota: El Cristal que hayas usado para pagar el coste adicional al construir un Pabellón no se tiene en cuenta.

Algunos efectos se activan tras realizar una acción en el tablero de Bruselas:

11. Acción de Valor de mercado: Obtén 1 FB por cada figura que haya en el espacio de Valor de mercado, incluidas las figuras de Viajero y las figuras de Arquitecto que hayas colocado tú mismo.
12. Acción de Valor de mercado: Obtén 1 PV por cada conjunto de 5 FB que tengas.
13. Acción de Gran Plaza: Activa 1 Noble adicional (si te queda alguno por activar).
14. Acción de Gran Plaza: Puedes descartar 1 de tus cartas de Noble activadas para obtener tantos FB como el valor indicado en dicha carta.
15. Acción de Parque del Cincuentenario: Puedes recuperar todo o parte de los FB que hayas colocado en 1 de los espacios de acción en el tablero de Art Nouveau. Tu figura de Arquitecto permanece en el espacio de acción. Puedes cambiar monedas de 5 FB por monedas de 1 FB para tener cambio.
16. Acción de Parque del Cincuentenario: Obtén 1 PV por cada Obra de arte que tengas.
17. Acción de Mercado de santa Catalina: Puedes intercambiar 2 cubos de Material refinado por 1 ficha de Obra de arte, o bien intercambiar 1 ficha de Obra de arte (excepto blanca) por 2 cubos de Material refinado.
18. Acción de Mercado de santa Catalina: Crea 1 Obra de arte blanca.

Algunos efectos se activan en momentos específicos durante la partida:

19. Inicio de la ronda: Obtén 1 figura de Viajero.
20. Inicio de la ronda: Puedes escoger la posición de la loseta de Ángulo, incluso si no eres el jugador inicial. Ignora las coordenadas en la carta de Valor de mercado, aunque la loseta de Ángulo tiene que estar colocada igualmente en una intersección entre 4 espacios de acción y orientada de forma que cree el área activa más grande posible.
21. Durante la ronda: Si colocas una figura de Arquitecto en una Casa (tuya o de un oponente), obtén 3 PV.
22. Durante la ronda: Tras realizar una acción, puedes colocar 1 figura de Arquitecto o 1 figura de Viajero en esta carta para realizar 1 turno adicional inmediatamente. Fin de la ronda: Si has colocado 1 figura de Arquitecto, recupérala. Si has colocado 1 figura de Viajero, devuélvelo al espacio de Tren. Nota: Para realizar este turno adicional, tienes que tener al menos 1 figura disponible adicional.

23. Fin de la ronda: Puedes pagar 2 FB para activar el efecto de la carta de Noble que se descarta al final de la ronda. No obtienes la carta; tan solo activas su efecto.
24. Fin de la ronda: Antes de enderezar tus cartas de Noble, obtén 1 PV por cada Noble que no hayas activado durante esta ronda.
25. Mayoría de columnas: Cada vez que obtengas una carta de Prestigio de una columna, puedes coger en su lugar 1 carta de Prestigio situada debajo de una columna en el área inactiva.
26. Mayoría de columnas: Al determinar el jugador inicial, tienes 2 símbolos de Manneken Pis adicionales.
27. Mayoría de Lirios: Escoge 1 de tus figuras de Arquitecto de las colocadas en losetas de Belle Époque en el tablero de Art Nouveau; esta figura cuenta como 2.
28. Mayoría de Lirios: Obtén también 2 FB por cada Lirio en el que tengas mayoría.
29. Mayoría de Bruselas: Antes de determinar la mayoría de Bruselas, recupera 1 de tus figuras de Arquitecto del área de Bruselas.
30. Mayoría de Bruselas: Antes de determinar la mayoría de Bruselas, obtén 1 PV por cada figura de Viajero que se haya colocado en el área de Bruselas.
31. Visita al Pabellón: Obtén 2 PV por cada carta de Belle Époque que tengas.
32. Visita al Pabellón: Obtén 3 FB por cada carta de Belle Époque que tengas.

C. Fase de bonificación

3. Mayoría de Bruselas

Antes de resolver esta mayoría, retira todas las figuras de Viajero del tablero de Bruselas y devuélvelas al espacio de Tren.

4. Visita al Pabellón

Este paso se resuelve tras las 3 mayorías (Columnas, Lirios y Bruselas) y solo se realiza a partir de que se haya construido el primer Pabellón. Por cada uno de tus Pabellones, obtén 1 PV por cada figura de Arquitecto de distinto color en su fila (esto incluye tus propias figuras de Arquitecto, **así como las figuras neutrales en partidas de 2 jugadores**).

Ejemplo:

Hay 3 figuras de Arquitecto en la fila junto al Pabellón de Beatriz (rojo): 1 figura verde y 2 rojas. Por tanto, obtiene 2 PV.



Fin de la ronda

Antes de completar los pasos habituales, realiza estos a continuación:

- Voltea bocarriba las cartas de Belle Époque que hayas usado durante esta ronda para que puedas usar sus habilidades de nuevo.
- Devuelve las figuras de Viajero (si tienes alguna) al espacio de Tren en el tablero de Bruselas.

Fin de la partida

- Primero, activa los efectos de las losetas de Belle Époque en las que haya una figura de Arquitecto. Si resuelves los efectos de varias losetas de Belle Époque, activa cada uno por separado:



Obtén 1 PV por cada conjunto de 7 PV que hayas obtenido durante la partida. **Aplica el efecto de esta loseta en primer lugar, si procede, para no equivocarte.**



Escoge 1 de las 4 filas estratégicas en tu tablero de Arquitecto. Esa fila otorga 2 PV adicionales cada vez que cumplas su requisito en la puntuación final.



Obtén 3 FB multiplicados por la posición en tu medidor de Lirio. Nota: Tu disco empieza en la primera casilla. El medidor tiene 6 casillas, por lo que puedes obtener entre 3 y 18 FB.



Esta loseta cuenta como si tuvieras 4 Obras de arte adicionales para calcular los PV en la puntuación final.



Obtén 2 PV multiplicados por la posición en tu medidor de Corona. Nota: Tu disco empieza en la primera casilla. El medidor tiene 6 casillas, por lo que puedes obtener entre 2 PV y 12 PV.



Tienes 1 Casa construida adicional. Otorga una cantidad de PV al final de la partida, según el nivel que hayas alcanzado en tu medidor de Arquitecto.



Obtén 3/3/5/5 PV en partidas de 2/3/4/5 jugadores, respectivamente, por cada carta de Prestigio que hayas obtenido por ser el primero en pasar.



Cada uno de tus Edificios construidos (Casas y Pabellones) otorga 2 PV adicionales durante la puntuación final.



Obtén 4/5/6/7 PV en partidas de 2/3/4/5 jugadores, respectivamente, por cada lado que compartan tus Casas construidas en el tablero de Art Nouveau.



El medallón con el retrato se convierte en la casilla 7 de tu medidor de Arquitecto. Si tu disco alcanza esta casilla, cada uno de tus Edificios construidos (Casas y Pabellones) otorga 15 PV durante la puntuación final.



Obtén 3 PV por cada Obra de arte blanca que tengas.



Todos tus Nobles tienen un coste de 0 FB. No tienes que pagar por ninguno de ellos.

- Paga el coste de tus Nobles (excepto si tienes una figura de Arquitecto en la loseta de Belle Époque que indica que no tienes que pagarlos).
- Descarta tus Obras de arte blancas. No otorgan PV al final de la partida (excepto si tienes una figura de Arquitecto en la loseta de Belle Époque que indica que obtienes PV por las Obras de arte blancas).
- Continúa con la puntuación final como de costumbre.

Importante:

- Al igual que las Casas, **los Pabellones otorgan PV** según el nivel que alcances en tu medidor de Arquitecto.
- **Las Obras de arte blancas no otorgan PV** al final de la partida.

Capítulo 3: VARIANTE ASIMÉTRICA

Puedes jugar esta variante con y sin la expansión *Belle Époque*.

Preparación

- Al colocar las 5 losetas de acciones para preparar el tablero de Art Nouveau, alterna las caras que coloques bocarriba. Es recomendable colocar 1 de cada 2 losetas con el símbolo del Compás bocarriba.
- Voltea tu tablero de Arquitecto a su cara B. Cada cara B tiene características asimétricas, así como un personaje único con una habilidad especial que puedes usar cada vez que realices la acción asociada (incluso a través de la acción de Parque del Cincuentenario).

Detalles de los tableros individuales

Tablero de Paul Hankar:

- El medidor de Lirio de este tablero está modificado.
- Durante la acción de Nobles: Antes de escoger la carta de Noble, revela la carta superior del mazo. Puedes obtener esta carta sin pagar su coste en vez de obtener una de las cartas de Noble del tablero. Si no lo haces, usa esta carta para rellenar el espacio más a la izquierda del despliegue.

Tablero de Paul Cauchie:

- El medidor de Corona de este tablero está modificado.
- Durante la acción de Taller: Obtén 1 Material que se corresponda al color de la Obra de arte creada: amarillo = Hierro, marrón = Madera, azul = Piedra, verde = Cristal / Material comodín si juegas sin la expansión.

Tablero de Victor Horta:

- El medidor de Arquitecto de este tablero está modificado.
- Durante la acción de Materiales: Además de los 2 Materiales refinados, obtén también 2 FB.

Tablero de Paul Saintenoy:

- Cada una de las 4 filas estratégicas en tu tablero de Arquitecto tiene 1 símbolo de PV adicional.
- Durante la acción de Construcción: Antes de construir, puedes mover 1 de las 2 agujas del Compás 1 casilla (en sentido horario o antihorario). Nota: Tras construir, tienes que avanzar de forma habitual 1 de las 2 agujas del Compás 1 casilla en sentido horario.

Tablero de Gustave Strauven:

- Los costes de Construcción de este tablero están modificados.
- Durante la acción de Ventas: Recibe 1 FB y 1 PV adicionales.

Autor: Etienne Espreman

Diseño gráfico: Ammo Dastarac

Traducción al inglés: Jo Lefebure para The Geeky Pen

Agradecimientos del autor a: Cynthia Luca, Orlando Sà, Benoît Vanhopstal, Nicolas Opdebeek y Vanessa Parent

Edición en español: Maldito Games

Traducción: Macarena Trujillo

Revisión: Álvaro Suárez Riobó,
Raúl Fernández Aparicio
y José Antonio Alonso Barrueco



www.geekattitudegames.com

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



www.malditogames.com

C/ Alejandro Collantes 85A
41005 Sevilla, España

Puedes fotocopiar la siguiente hoja de puntuación o descargarla escaneando este código QR:

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



					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
Σ					

Resumen de la ronda

La partida se desarrolla a lo largo de 5 rondas. Cada una de estas está compuesta por 3 fases: fase de planificación, fase de acción y fase de bonificación.

A. Fase de planificación

El jugador inicial coloca la loseta de Ángulo en el Lirio que elija según los valores indicados en la carta de Valor de mercado y el número de jugadores.



B. Fase de acción

Turno tras turno, los jugadores realizan acciones en el tablero de Art Nouveau o en el tablero de Bruselas.

Acciones en el tablero de Art Nouveau

Cada acción del tablero de Art Nouveau requiere que pagues al menos 1 FB. Las 5 acciones son:



Taller: Obtén 1 ficha de Obra de arte a tu elección. **{Acción gratuita:}** Obtén 1 Obra de arte negra}.



Ventas: Vende 1 de tus Obras de arte. **{Acción gratuita:}** Obtén 1 PV por cada Obra de arte que tengas}.



Nobles: Obtén 1 carta de Noble y paga su coste. Obtén inmediatamente su efecto y, luego, descártala o consérvala hasta el final de la partida. **{Acción gratuita:}** Activa 1 de tus Nobles}.



Materiales: Obtén 2 Materiales refinados a tu elección. **{Acción gratuita:}** Obtén 1 Material refinado}.



Construcción: Construye 1 Casa (o Pabellón si juegas con la expansión *Belle Époque*) y paga su coste de Construcción indicado por las agujas del Compás y la ubicación de la loseta de Casa en tu tablero de Arquitecto. **{Acción gratuita:}** Obtén 1 PV por cada uno de tus Edificios construidos}.

Acciones en el tablero de Bruselas

Las acciones de Bruselas no cuestan dinero, pero pueden requerir más figuras de Arquitecto. Las 4 acciones son:



Valor de mercado: Obtén tantos FB como el número indicado en la carta de Valor de mercado de esta ronda.



Gran Plaza: Activa 1 o más de tus Nobles, según el nivel en tu medidor de Corona.



Parque del Cincuentenario: Copia 1 de las 5 acciones de Art Nouveau.



Mercado de santa Catalina: Obtén 3 cubos de Material comodín.

C. Fase de bonificación



Mayoría de columnas: Por cada columna, comprueba qué jugador ha aportado más dinero. Ese jugador recibe la carta de Prestigio correspondiente. Luego, determina el jugador inicial según el número de símbolos de Manneken Pis. Finalmente, por cada carta obtenida, obtén su bonificación o colócala debajo de tu tablero de Arquitecto.



Mayoría de Lirios: Por cada Lirio completamente rodeado, el jugador que tenga mayoría de figuras de Arquitecto colocadas alrededor obtiene tantos PV como el nivel en su medidor de Lirio.



Mayoría de Bruselas: El jugador que haya colocado el mayor número de figuras de Arquitecto en los espacios de acción del tablero de Bruselas tiene que colocar 1 de sus figuras en los Juzgados.

Con la expansión
Belle Époque

Visita al Pabellón (tras resolver las 3 mayorías): Por cada uno de tus Pabellones, obtén 1 PV por cada figura de Arquitecto de distinto color en la fila.