



1893年、ブリュッセル——ヴィクトール・オルタは、アール・ヌーヴォー様式の最初の建物として世界的に有名なオートリック邸とタッセル邸を設計しました。アール・ヌーヴォーは光、植物や花から着想を得た湾曲、鉄細工、モザイク、フレスコ画、ステンドグラスなどの要素に特徴づけられます。同年、建築家のポール・ハンカーもアール・ヌーヴォー様式の自宅を建築しました。ブリュッセルはこの芸術運動の発祥地となりました。すぐにヨーロッパ全土を刺激して、ベル・エポックとしても知られる“黄金時代”の最も偉大な建築家たちに影響を与えるでしょう。

「ブリュッセル1893」で、あなたはこれらの傑出した建築家の一人となります。あなたは壮大な家々を建築し、それらを飾る美術品を作り上げます。当時の最も著名な貴族たちは、あなたが影響力を拡大するのに手を貸してくれます。あなたの追い求める究極の夢は、プレイヤーボード上に刻まれた建築物の最高傑作を、己が手によって完成させることです。ゲーム終了時、勝利点の形で最も多くの名声を得た建築家が勝者となります。

ゲームの概要

プレイヤーは5ラウンドに渡って「ブリュッセル1893」をプレイします。各ラウンドは以下の3フェイズからなります。

- 計画フェイズ：スタートプレイヤーは現在のラウンドにおける発動エリアを決めます。
- アクションフェイズ：全プレイヤーはアール・ヌーヴォーボードかブリュッセルボード上で何回かのアクションを実行します。
- 解決フェイズ：何人かのプレイヤーはボーナスを得ます。

このルールブックは以下の3章に分かれています。

- 第1章(p.4)：基本ゲームのルールを説明しています。すでに元のゲームのルールをよく知っている場合でも、この章を注意深く読んでください。初版とこの版にはいくつかの重要な違いがあります。
- 第2章(p.16)：「ベル・エポック」拡張のルールを説明しています。基本ゲームのルールで数回プレイした後、この拡張を使ってプレイすることを推奨します。
- 第3章(p.22)：「ベル・エポック」拡張を使うときでも使わないときでも導入することができる、非対称選択ルールを説明しています。

内容物



ブリュッセルボード 1枚



アクションストリップ 5枚



勝利点ボード/
ベル・エポックボード 1枚



名声ストリップ 1枚



建築家ボード(プレイヤーボード) 5枚



直角定規タイル 1枚



美術品市場マーカー 1枚



スタートプレイヤータイル 1枚



家タイル 30枚(5色 各6枚)



ベル・エポックタイル 12枚



貴族カード 32枚



名声カード 30枚



株式市場カード 12枚



ベル・エポックカード 32枚



美術品タイル 30枚(5色 各6枚)
(裏面：白い美術品タイル)



5BFコイン 30枚



1BFコイン 70枚

(BF=ベルギーフラン)



コンパスの針2本と
プラスチック製リベット1組



矢印タイル 1枚



勝利点タイル
(100/200) 5枚



建築家駒 35個(5色 各7個)



旅行者駒 4個



ディスク 20枚(5色 各4枚)



精製品駒 40個：
ガラス駒(半透明)10個、石材駒(青)10個、
木材駒(茶)10個、鉄駒(黄)10個



ジョーカー資材駒(白)15個

第1章：ブリュッセル1893

ゲームの準備

1 以下のようにしてゲームボードを準備します。

1a アクションストリップ5枚を使ってアール・ヌーヴォーボードを組み立てます。各ストリップのコンパスシンボル(⊙)が表向きになるようにします。これらの下側に名声ストリップを置きます。

1b アール・ヌーヴォーボードの左側にブリュッセルボードを置きます。

1c アール・ヌーヴォーボードの右側に勝利点ボードを置きます。



2 貴族カードを取り、Georges Brugmann 5枚を脇に置きます。Georges Nagelmackers 3枚と Henri Privat-Livemont 3枚を箱に戻します。残りの貴族カード21枚をよく混ぜ、裏向きのデッキにしてブリュッセルボード上の対応するスペースに置きます。そのあと、このデッキの一番上にあるカードを4枚表向きにしてデッキの右側に置きます。

3 株式市場カード12枚をよく混ぜてランダムに5枚引き、裏向きのデッキにしてブリュッセルボード上の対応するスペースに置きます。残りの株式市場カードを箱に戻します。

4 名声カード30枚をよく混ぜ、名声ストリップ上の5スペースに1枚ずつ表向きで置きます。残りのカードを裏向きのデッキにして、ブリュッセルボード上の対応するスペースに置きます。

5 ブリュッセルボード上にある美術品市場エリアの中央に美術品市場マーカーを置きます。

6 美術品タイルを色(黒、青、茶、黄、緑)ごとに分け、個別の山にして工房エリアの対応するスペースに置きます。

7 ブリュッセルボード上にある資材エリアに石材駒、木材駒、鉄駒を置きサプライとします。ガラス駒を箱に戻します。

8 ジョーカー資材駒15個をブリュッセルボード上の対応するスペースに置きます。

9 コンパスの針を木材シンボルと石材シンボルに合わせます。

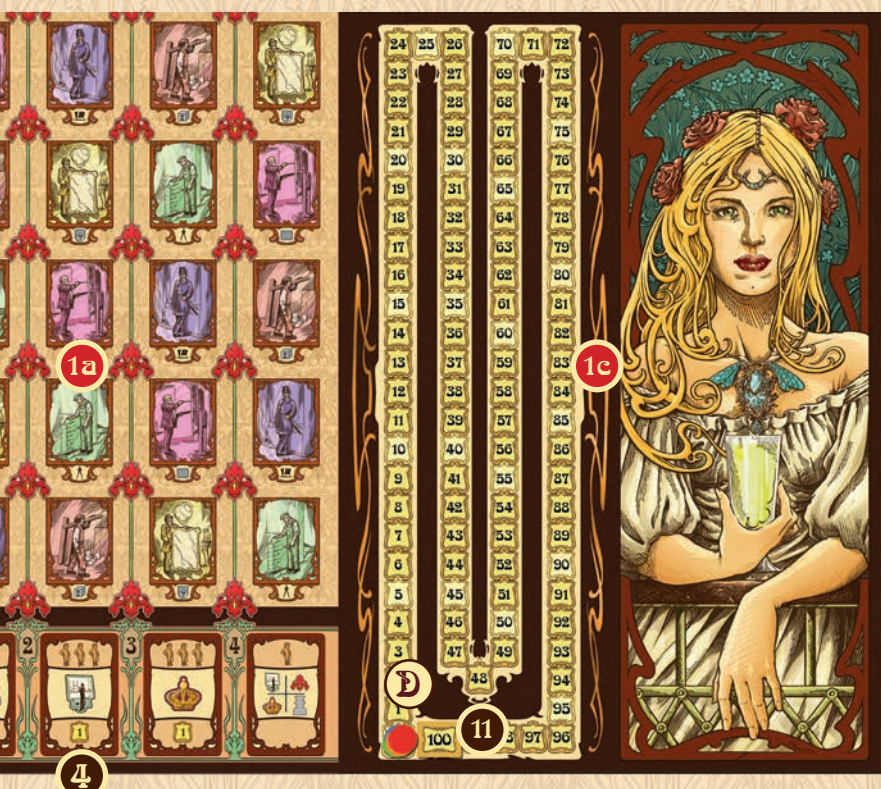
10 コンパスエリアのガラスシンボル上に矢印タイルを置きます。



9 最初のゲームの前に、プラスチック製リベットを使って2本の針をブリュッセルボードに取り付けます。



*4人ゲームでの準備の例



各スペースにある数字は“レベル”を表し、勝利点を得る際などに参照します。

11 プレイ人数に等しい枚数の勝利点タイルを、勝利点トラック上の対応するスペースに置きます。

12 スタートプレイヤーをランダムに決め、そのプレイヤーは直角定規タイル、スタートプレイヤータイル、5BFを得ます。時計回り順に、他の各プレイヤーは直前のプレイヤーより1多いBF(6BF、7BF、8BF、9BF)を得ます。

13 残りのコインをゲームボードの横に置いてサプライとします。

次に、スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは以下のステップを実行します。

14 建築家ボードを1枚取り、A面を表向きにして手元に置きます。

15 黒を除く任意の色の美術品タイルを1枚取り、色付き面を表向きにして手元に置きます。

16 1色を選び、その色の Georges Brugmann 1枚、家タイル6枚、建築家駒7個、ディスク4枚を取ります。



2人ゲーム：各プレイヤーは、どちらも選ばなかった1色の“中立”建築家駒も1個得ます。

そのあと、各プレイヤーは以下のものを置きます。

(A) 自分の建築家ボード上の対応するスペースに家タイル6枚を置きます。

(B) 自分の建築家ボード上のアイリス/王冠/建築家トラックの最下段のスペースにディスクを1枚ずつ置きます。

(C) ブリュッセルボード上にある裁判所に建築家駒を2個置きます。

(D) 勝利点トラックの0にディスクを1枚置きます。

使わない内容物は箱に戻します。

ゲームの進行

プレイヤーは5ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンドは計画フェイズ、アクションフェイズ、解決フェイズの3フェイズからなります。

A. 計画フェイズ

アール・ヌーヴォーボードには25カ所のアクションスペースがあります。これらのアクションスペースの交点には、ブリュッセルの象徴的な花であるアイリス(🌸)が16あります。これらは1~4の番号がついた列と段内に存在しています。

最初に、デッキの一番上の株式市場カードを表向きにします。これにはプレイ人数に対応している4つの段が示されており、各段には2組の数字のペアがあります。各数字のペアはアール・ヌーヴォーボード上にあるアイリスを1つ指しています(1つ目の数字が段、2つ目の数字が列を表しています)。



スタートプレイヤーはプレイ人数に対応している2組の数字のペアのうち1組を選び、それに対応するアイリス上に直角定規を置きます。直角定規タイルは、その内角側が最も大きな利用可能エリア(つまり、最も多くのアクションスペースを含むエリア)を向くように置かなければなりません。これ以降、このエリアを“発動エリア”と呼びます。

例：ガブリエルは座標2-2のアイリスを選びました。

ガブリエルはこのアイリス上で交わる2本の垂直線を想像しました。これはアール・ヌーヴォーボードを4つのエリアに分けます。ガブリエルは最も大きなエリア(右図では緑色で示されています)を発動エリアとするように直角定規タイルを置きました。



B. アクションフェイズ

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは1アクションを実行するか、パスすることができます。パスしたプレイヤーは、全プレイヤーがパスする(つまりアクションフェイズが終了する)まで再びアクションを実行することはできなくなります。

2人ゲーム：アクションフェイズ開始時、スタートプレイヤーから順番に、各プレイヤーは発動エリアで空いているアクションスペース(タイルも他の中立建築家駒もないアクションスペース)に自分の中立建築家駒を置きます。空いているアクションスペースがない場合、中立建築家駒を置きません。中立建築家駒は、それが置かれているアクションスペースを封鎖します。

アール・ヌーヴォーボード上のアクション

アール・ヌーヴォーボード上でアクションを実行する場合、発動エリア内のアクションスペースに自分の建築家駒を1個置き、その下に**最低1BF**を置きます。このため、お金をまったく持っていない場合、アール・ヌーヴォーボードのアクションスペースに建築家駒を置くことはできません。コインは建築家駒の下に重ねて置きます。いったんアクションを実行したら、もう置いた金額を変更することはできません。

アール・ヌーヴォーボードの各アクションスペースには、建築家駒を1個しか置くことができません。

関連するアクションを実行できない場合でさえ、プレイヤーはそのアクションスペースに建築家駒を置くことができます。しかし、そのアクションを実行できる場合には実行しなければなりません。

工房アクション

美術品を作ります。プレイヤーは工房エリアから黒を除く任意の色の美術品タイルを1枚取り、色付き面を表向きにして手元に置きます(白い面は「ベル・エポック」拡張を使ってプレイする場合にのみ使います)。

売却アクション

以下のようにして、自分の美術品のうち1枚を売却します。

- どの美術品タイルを売却するかを決めます。その美術品タイルは、美術品市場エリアに現在展示されているものとは異なる色でなければなりません。
- プレイヤーは売却前に**持っている美術品タイルの枚数に等しいスペース数まで**、美術品市場マーカーを縦か横(またはその両方)に移動させることができます。このマーカーは常に、グリッド内に完全に収まっていなければなりません。
- 選んだ美術品タイルを美術品市場エリアの対応する2スペースのうち1つに置いて、その美術品を売却します。



各ゲームでの最初の2回の売却では、単に売却した美術品を美術品市場エリアの空きスペースに置きます。それ以降は、売却した自分の美術品を置く前に、プレイヤーは美術品市場エリアにある美術品タイル2枚のうち1枚を取り除き、工房エリアの対応する山に戻さなければなりません。

- 売却した美術品と同じ色の、美術品市場マーカー上のマスに基づいて、お金と勝利点を得ます。そのマスがある段には獲得する金額が示されており、列には獲得する勝利点が示されています。

例：エリザベスは美術品を2枚持っており、緑の美術品を売却することにしました。美術品市場エリアに緑の美術品はないので、エリザベスはこの美術品を売却することができます。美術品タイルを2枚持っているため、エリザベスは美術品市場マーカーを2スペースまで移動させることができます。

エリザベスは美術品市場エリアにある茶色の美術品を自分の緑の美術品に置き換え、茶色の美術品タイルを山に戻しました。美術品市場マーカーの緑マスは2BFと6勝利点を示しています。エリザベスは即座にこれらの利益を得ました。



貴族アクション

- 獲得可能な表向きの貴族カード4枚のうち1枚をブリュッセルボードから取り、そのカードの下側に示されているコスト(0~3BF)を支払います。支払ったお金はサプライに戻します。
- そのカードに示されている効果を即座に発動させます。
- 次に、そのカードを捨て札にするか、またはゲーム終了時まで手元で保持するかを選びます。

保持することにした場合、90° 横向きにして、このラウンドではすでにその効果を発動済みであることを示します。保持した貴族カードはラウンドごとに1回発動させることができますが、示されているコストをゲーム終了時に支払わなければなりません。支払うことができなかった貴族ごとに、プレイヤーは**5勝利点を失う**ことになります。

1人のプレイヤーが同一の貴族カードを2枚保持することはできません。すでに自分の手元にある貴族カードを得ることになった場合、その効果を1回発動させ、そのあとそのカードを捨て札にします。

- 残っている貴族カード3枚を右にずらし、そのあとデッキの一番上のカードを表向きにして左端のスペースに置きます。デッキが尽きている場合、捨て札を混ぜ直して新たな裏向きのデッキを作ります。

貴族カードの効果：

- **Georges Brugmann(ジョルジュ・ブルグマン)**：5BFを得ます。
- **Edouard Empain(エドゥアルド・アンパン)**：ジョーカー資材駒を2個得ます。
- **Ernest Solvay(エルネスト・ソルベー)**：任意の精製品駒を1個得ます。または、ジョーカー資材駒を1個サプライに戻して、任意の精製品駒を2個得ます。
- **Charles Buls(シャルル・ブル)**：アイリストラック上でディスクを1スペース進めます。
- **Prince Albert(アルベール王子)**：王冠トラック上でディスクを1スペース進めます。
- **Henry Van De Velde(アンリ・ヴァン・デ・ヴェルデ)**：建築家トラック上でディスクを1スペース進めます。
- **Emile Vandervelde(エミール・ファンデルフェルデ)**：裁判所から自分の建築家駒を1個取り、手元に置きます。この建築家駒は即座に利用可能になります。
- **Maurice Maeterlinck(モーリス・メーテルリンク)**：5勝利点を得ます。

資材アクション

任意の精製品駒(木材か鉄か石材)を2個得ます。これらは同じ種類でも異なる種類でもかまいません。精製品駒の数には限りがあります。ある種類の精製品駒がサプライにない場合、その精製品駒を得ることはできません。

建築アクション

以下の4ステップを実行して、家を1枚建築します。このステップの概要は家タイトルの裏面にも示されています。



- 必要な資材をサプライに戻して、建築コストを支払います。このコストは以下の2つによって決まります。
 - **建築家ボード上での家タイトルの位置**：各プレイヤーは下段の家2枚から建築を始めます。これらのコストはそれぞれ資材2つです。そのあと、中段の家2枚(コストはそれぞれ資材3つ)に進みます。上段の家2枚のコストはそれぞれ資材4つですが、建築したときにそれぞれ5勝利点をもたらします。
 - **コンパスの針**：これは必要な資材の種類を決めます(p.9「コンパスに関するルール」参照)。
重要：プレイヤーは各種類の資材(“3BF”でも可)を白いジョーカー駒1個で置き換えることができます。
- ジョーカー資材駒を使わずに家を建築した場合、即座に5勝利点を得ます。
- コンパスの針2本のうち1本を、時計回りに1ステップ進めます。ある針が矢印タイルに到達したら即座に、その針が鉄を指すまで進めます。
重要：2本の針を重ねる(同じ資材を指すようにする)ことはできません。
- 建築した家タイトルをアール・ヌーヴォーボードの空いているアクションスペースに置きます。このスペースにタイトルや駒があってははいけませんが、発動エリアの外に置くことは可能です。

ゲーム終了時、建築した家1枚ごとに、プレイヤーは自分の建築家トラック上で到達したレベルに基づく勝利点を得ます。

フリーアクション

あるアクションスペースで誰かが家を建築したとしても、プレイヤーは依然としてそのアクションスペースを使うことができます。他プレイヤーのうち1人があなたの家のうち1枚に建築家駒を置いたとき、最初にそのプレイヤーがアール・ヌーヴォーボード上の関連アクションを実行し、そのあとあなたは即座にフリーアクションを1回得ます。

フリーアクションは、あなたの家が覆っているアクションスペースの種類によって決まります。

工房：工房エリアから黒い美術品タイルを(まだあれば)1枚取ります。黒い美術品は他の色の美術品タイルとまったく同じように機能します。これを売却した場合、美術品市場マーカー上の黒マス
の位置によって決まった利益(最大で4BFと4勝利点)を得ます。

売却：今持っている美術品1枚ごとに1勝利点を得ます。

貴族：現在のラウンド中にまだ発動させていない自分の貴族を1枚選び、その効果を発動させます。

資材：サプライから任意の精製品駒を1個得ます。

建築：建築済みの自分の家1枚ごとに1勝利点を得ます。

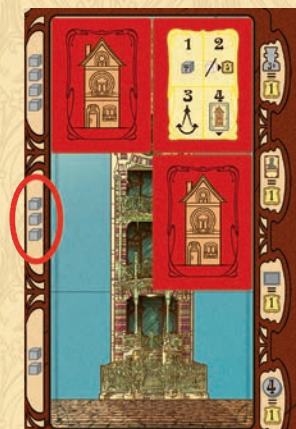
コンパスに関するルール

- 建築資材は鉄、木材、石材、3BFです(ガラスは「ベル・エポック」拡張でのみ使います)。
- コストが資材2つの家を建築する場合、2本の針が指している各種類の資材を1つずつ使わなければなりません。コストが資材3つ以上の家を建築する場合、両方の資材を少なくとも1つずつ使いさえすれば、2本の針が指している資材を任意の組み合わせで使うことができます。
- 針のうち1本が を指している場合、任意の種類
の資材(3BFでも可)を選ぶことができます。しかし常に、もう一方の針が指している資材を少なくとも1つは使わなければなりません。
- 針のうち1本が空きスペースを指している場合、もう1本の針が指している資材だけを使うことができます。依然として、支払う必要がある資材の数は、建築家ボード上で家タイルの横に示されているコストによって決まります。

例：ルイズ(赤)は4枚目の家を建築しようとしています。そのコストは資材3つです。針のうち1本は“木材”を、もう1本は“3BF”を指している
ので、ルイズは木材駒2個と3BFか、または木材駒1個と6BFを使うことができます。

ルイズは2BF、木材駒2個、石材駒2個、ジョーカー資材駒1個を持っています。このため、木材駒2個を支払うことはできませんが、十分なBFを持っていないので、ルイズは3BFの代わりにジョーカー資材駒を1個支払いました。

ルイズは4枚目の家を建築することができましたが、ジョーカー資材駒を使ったので、ジョーカー資材駒を使わずに建築したときに即座にもたらされる5勝利点を得ることはできません。



ブリュッセルボード上のアクション

ブリュッセルエリアには4つのアクションがあります。ブリュッセルアクションを実行する場合、ブリュッセルボード上にある4つのアクションスペースのうち1つに建築家駒を置きます。これにお金はかかりませんが、プレイヤーは以下のルールを念頭に置いておかなければなりません。

- **2/3人ゲーム**：プレイヤーは常に、直前に同じアクションを選んだプレイヤーより1個多い建築家駒を置かなければなりません。あるアクションを実行した最初のプレイヤーは建築家駒を1個置き、そのアクションを実行した2番目のプレイヤー(同じプレイヤーか他の誰か)は建築家駒を2個置き……となります。



- **4/5人ゲーム**：各ブリュッセルアクションには、利用可能なアクションスペースが2つずつあると見なされます。あるアクションを選んだ最初の2人のプレイヤーは、建築家駒を1個だけ置きます。同じアクションを実行したい3番目と4番目のプレイヤーは建築家駒を2個置かなければならず……となります。

そのあと、関連するアクションを実行します。ブリュッセルアクションには以下の4つがあります。



株式市場アクション

このラウンドの株式市場カードに示されている額のお金を即座に得ます。



グラン・プラスアクション

自分の貴族カードを90° 横向きにして、その効果を発動させます。発動させることができる貴族の最大数は、このアクションを実行する前の王冠トラック上でのレベルによって決まります。プレイヤーは発動させる貴族の順番を自分で決めることができます。各貴族カードはラウンドごとに1回だけ発動させることができます。



例：4人ゲームで、ガブリエル(緑)は貴族を発動させることにしました。現在のラウンド中、エリザベス(青)とルイーズ(赤)がすでにこのアクションを実行しているので、ガブリエルはグラン・プラスに建築家駒を2個置かなければなりません。

王冠トラックでのガブリエルの現在のレベルは2なので、ガブリエルは貴族カードを2枚まで横倒しにして発動させることができます。



サンカントネール公園アクション

5つのアール・ヌーヴォーアクションのうち1つをコピーして実行します。





聖カトリーヌ市場アクション

白いジョーカー資材駒を3個得ます。サプライに残っているジョーカー資材駒が2個以下の場合、そのすべてを得ます。



パス

これ以上アクションを実行できない(またはしたくない)場合、プレイヤーはパスしなければなりません。パスしたプレイヤーは、もうこのフェイズ中にアクションを実行することはできませんが、持っている美術品タイルの色(黒を含みます)ごとに1BFを即座に得ます。他プレイヤーは、自身もパスすることにするまではアクションを実行し続けることができます。

各ラウンドで最初にパスしたプレイヤーは、デッキの一番上の名声カードを得て、公開せず裏向きで手元に置きます。これはゲーム終了まで残ります。すでに名声カードを手元に置いている場合、以前のカードの下段を新たな名声カードで覆い、だけが見えるようにします。そのあと、見えているごとに1BFを得ます。

また、今得た名声カードは、このラウンドの解決フェイズ中に小便小僧シンボルを2つもたらします(p.12参照)。

全プレイヤーがパスしたら、解決フェイズに進みます。



例：エリザベスは建築家駒を1個残していますが、パスすることにしました。エリザベスは青い美術品2枚と緑の美術品1枚を持っているので、2BFを得ます。

このラウンドでパスした最初のプレイヤーだったので、エリザベスは

デッキから一番上の名声カードを得て、手元にある他の名声カード(以前のラウンド中に最初にパスして得たもの)の上に裏向きで置きました。エリザベスは即座に追加の2BFを得ます。

解決フェイズ中に次ラウンドのスタートプレイヤーを決めるとき、エリザベスが今得た名声カードは小便小僧シンボル2つとして数えます。

C. 解決フェイズ

以下の3ステップをこの順番で解決します。

1. 列の優勢

発動エリア内にある各列ごとに、最も多くのお金を置いているプレイヤーを確認します。

そのプレイヤーは、その列の下段に置かれている名声カードを得て手元に置きます。

同額最多のプレイヤーが複数いる場合、誰もそのカードを得ません。

例：ルイズ(赤)は合計3BFを置いており、ガブリエル(緑)は2BFしか置いていないので、ルイズはこの列で優勢を得ています。ルイズはこの名声カードを得て手元に置きました。



そのあと、新たなスタートプレイヤーを決めます。

各プレイヤーは「列の優勢」ステップ中に得た名声カード上のすべての小便小僧シンボルを数えます。このラウンドで最初にパスした場合、小便小僧シンボルを2つ追加します。

小便小僧シンボルが最も多いプレイヤーはスタートプレイヤータイルを受け取り、次ラウンドのスタートプレイヤーとなります。そのようなプレイヤーが複数いる場合、その中で現在のスタートプレイヤーから時計回り順で最も近いプレイヤー(現在のスタートプレイヤーの優先順位は最後になります)が新たなスタートプレイヤーとなります。

注意: 新たなスタートプレイヤーを決めるとき、スタートプレイヤータイル上に描かれている小便小僧のイラストは小便小僧シンボルとしては数えません。

例：ルイーズは小便小僧を1つ含む名声カードを2枚得たので、合計で小便小僧2つです。エリザベスが得たカードには小便小僧がありませんが、最初にパスして得た名声カードが、このラウンドのための小便小僧を2つもたらします。このため、エリザベスも小便小僧2つです。ルイーズはこのラウンドのスタートプレイヤーだったので、エリザベスが次ラウンドのスタートプレイヤーになります。

ルイーズ



エリザベス



獲得した各カードごとに、プレイヤーはそのボーナスを得るか、または自分の建築家ボードの下に差しこむかを選ばなければなりません。

・ボーナスを得る

ボーナスには以下の4種類があります。



アイリスティックトラック上で自分のディスクを1スペース進めます。



王冠トラック上で自分のディスクを1スペース進めます。



建築家トラック上で自分のディスクを1スペース進めます。



裁判所から自分の建築家駒を1個取り、手元に置きます。



一部のカードでは、いくつかの効果から1つを選びます。



同じまたは異なるボーナスを2つもたらすカードもあります。

カードのボーナスを得たら、その名声カードを捨て札にします。

・ 建築家ボードの下にカードを差しこむ

建築家ボードには4つの戦略段があります。ゲーム開始時点では、これらは最終得点計算中に条件を満たした場合に1勝利点ずつもたらします。プレイヤーは勝利点シンボル(1)を持つ名声カードを建築家ボードの下に差しこむことによって、この勝利点の乗数を増やすことができます。勝利点シンボルだけが見えるように差しこんでください。

重要：同じラウンド中に1つの戦略段に複数のカードを差しこむことはできません。

例：「列の優勢」ステップ中、ルイーズは名声カードを3枚得ました。

ルイーズはそのうち2枚を建築家ボードの下に差しこむことにしました。最終得点計算中、ルイーズは持っている貴族カードごとに3勝利点、持っている4BFごとに2勝利点を得ることになります。

3枚目のカードについて、ルイーズはボーナスを得ることにしました。ルイーズは建築家トラックと王冠トラック上でディスクを1スペース進め、そのあとこのカードを捨て札にしました。



重要：列で引き分けが発生した場合、誰もそのカードを得ません。つまり、そのカード上にある小便小僧シンボルから誰も利益を得ず、そのカードを建築家ボードの下に差しこむことは誰もできません。しかし、その引き分けに関わった全プレイヤーはそのカードのボーナスを得ます。そのあと、そのカードを捨て札にします。

2. アイリスの優勢

建築家駒に完全に囲まれているアイリスの周りに最も多くの建築家駒を置いているプレイヤーは、アイリストラック上での自分のレベルに等しい勝利点を得ます。建築家駒の下に置かれているお金は、この優勢判定には影響を与えません。最も多くの建築家駒を置いているプレイヤーが複数いる場合、その全員がアイリストラック上での自分のレベルに等しい勝利点を得ます。この手順を、建築家駒4個に囲まれているすべてのアイリスについて繰り返します。

例：1～4番のアイリスの優勢について見てみましょう。アイリストラック上での各プレイヤーのディスクの位置は右図の通りです。

- ・ 1と4：これらのアイリスは完全には囲まれていないので、無視します。
- ・ 2：ガブリエル(緑)が2勝利点を得ます(アイリストラック上で、ガブリエルのディスクはスペース2にあります)。
- ・ 3：ルイーズ(赤)とエリザベス(青)が引き分けています。ルイーズは3勝利点、エリザベスは2勝利点を得ます。



3. ブリュッセルの優勢

ブリュッセルボードの4つのアクションスペースに置いている建築家駒の合計が最も多いプレイヤーは、自分の建築家駒を裁判所に1個置かなければなりません。そのようなプレイヤーが複数いる場合、その全員が自分の建築家駒を裁判所に1個ずつ置きます。裁判所にある建築家駒を使うことはできません。

例：エリザベス(青)はブリュッセルエリアに建築家駒を1個置いており、ルイズ(赤)とガブリエル(緑)は2個ずつ置いています。ルイズとガブリエルは建築家駒を裁判所に1個ずつ置かなければなりません。



ラウンドの終了

- 各プレイヤーは自分の建築家駒(裁判所に拘留されているものを除きます)を回収します。
2人ゲーム：各プレイヤーは中立建築家駒も1個ずつ回収します。
- アール・ヌーヴォーボード上にあるすべてのコインをサプライに戻します。
- 貴族カードを縦向きに戻し、再び使えるようにします。
- ブリュッセルボード上の右端(OBFスペース)にある貴族カードを捨て札にします。残りのカードを右にずらし、デッキの一番上の貴族カードを表向きにして左端のスペース(3BFスペース)に置きます。デッキが尽きている場合、捨て札をよく混ぜて新たな裏向きのデッキを作ります。
- 名声ストリップ上に残っている名声カードを捨て札にし、各列に新たな表向きの名声カードを補充します。
- 株式市場カードを捨て札にします。

ゲームの終了

ラウンド5の終了時、ゲームは終了します。プレイヤーはまだ持っているジョーカー資材駒をすべてサプライに戻し、保持することにした貴族カード上に示されているお金を支払います。

支払うことができない貴族カード1枚ごとに、プレイヤーは即座に5勝利点を失います。

また、支払えなかったカードを捨て札にします。

そのあと最終得点計算に進み、ゲーム中に獲得した勝利点に以下の勝利点を加えます。

- 建築による勝利点：**建築した各家ごとに、建築家トラック上で到達したレベルに等しい勝利点を得ます。
- 精製品による勝利点：**持っている精製品駒1個ごとに1勝利点を得ます。
- スタートプレイヤーによる勝利点：**スタートプレイヤータイルを持っているプレイヤーは5勝利点を得ます。
- 建築家ボードの4つの戦略段による勝利点：**下にカードを差しこんでいない場合でさえ、各段は満たした条件ごとに1勝利点をもたらします。ボードの下に差しこんだ名声カードは勝利点の乗数として機能します。

= : 3個目からの建築家駒(裁判所に拘留されているものは数えません)1個ごとに、見えている勝利点シンボルの数に等しい勝利点を得ます。

= : 持っている貴族カード1枚ごとに、見えている勝利点シンボルの数に等しい勝利点を得ます。

= : 持っている美術品タイル(色は問いません)1枚ごとに、見えている勝利点シンボルの数に等しい勝利点を得ます。

= : まだ持っている4BFごとに、見えている勝利点シンボルの数に等しい勝利点を得ます。

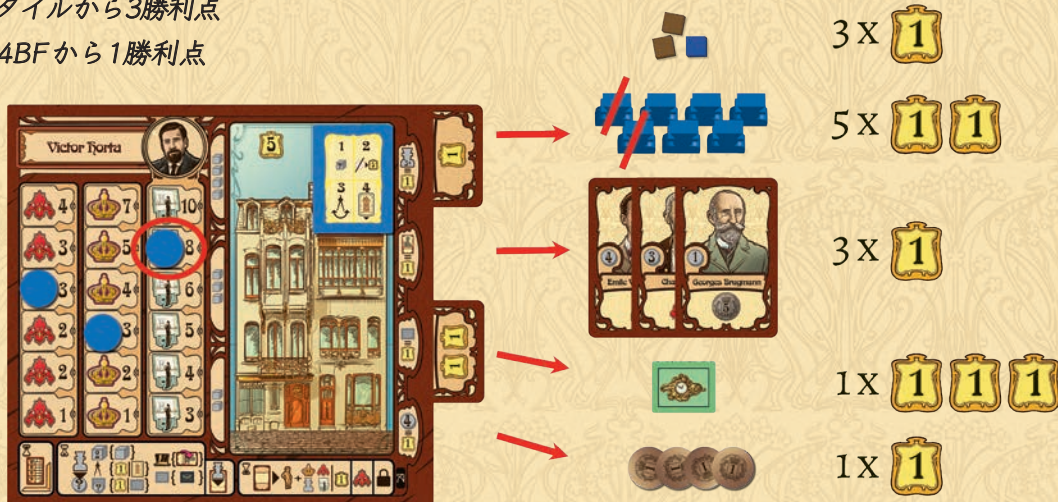
最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合、その全員が勝利を分かち合います。

例：ラウンド5の終了時です。エリザベスは80勝利点を獲得しており、合計で13BF分の価値を持つ4枚の貴族カードを持っています。エリザベスは12BFしか持っていなかったため、支払うことができないカードを1枚捨て札にしなければなりません。このため、エリザベスは5勝利点も失います。エリザベスはコストが5BFのカードを捨て札にすることにして、4BFを残しました。



今やエリザベスの得点は75勝利点で、これに以下の勝利点を加えます。

- 建築した家5枚から40勝利点(建築家トラック上で、エリザベスのディスクはレベル8に到達しています)
- 精製品駒3個から3勝利点
- 建築家駒5個から10勝利点(最初の2個の建築家駒は考慮に入れませんが)
- 貴族カード3枚から3勝利点
- 美術品タイルから3勝利点
- 残りの4BFから1勝利点



ゲームの進行

以下の変更を適用して、「ベル・エポック」拡張は基本ゲームと同じようにプレイされます。

アクションフェイズ

1. ベル・エポックタイル

ベル・エポックタイルがあるアクションスペースに建築家駒を置いた場合、プレイヤーはそのアクションを実行したあと、ベル・エポックボード上で公開されているベル・エポックタイルのうち1枚に手元の建築家駒(旅行者駒は不可)を1個置くことができます。そうした場合、その建築家駒はゲーム終了までそこに残ります。プレイヤーはもうその建築家駒を使ってアクションを実行することはできませんが、ゲーム終了時にそのベル・エポックタイルから利益を得ます。

2人ゲームでは、ベル・エポックタイルがあるアクションスペースに中立建築家駒を置くことはできません。

例：ガブリエルはベル・エポックタイルがある「貴族」アクションスペースに建築家駒を置きました。新たな貴族カードを1枚得たあと、ガブリエルは手元にある利用可能な他の建築家駒1個を、建築済みの建物(家と展示館)ごとに2勝利点をもたらすベル・エポックタイル上に置きました。



2. 貴族アクション：新たな貴族カード

- **Georges Nagelmackers(ジョルジュ・ナゲルマケールス)**：鉄道スペースから旅行者駒を1個得ます。旅行者駒は建築家駒と同じようにして使うことができますが、ブリュッセルボード上のアクションを実行するためにしか使えません。
- **Henri Privat-Livemont(アンリ・プリヴァ＝リヴモン)**：白い美術品を作ります。黒を除く任意の美術品タイルを1枚取り、白い面を表向きにして手元に置きます。

3. 売却アクション：白い美術品

- 白い美術品タイルはジョーカーの美術品タイルと見なされます。白い美術品を売却するとき、プレイヤーはそれを任意の色と見なすことができますが、すでに美術品市場エリアにある美術品の色と見なすことはできません。プレイヤーは選んだ色が通常もたらす利益(BF/勝利点)の半分を得ます。
- 他の白い美術品タイルがすでに美術品市場エリアにある場合、白い美術品を売却することはできません。
- また、白い美術品はパスしたときに1BFをもたらします。しかし、関連するベル・エポックタイルを持っていない限り、白い美術品はゲーム終了時に勝利点をもたらしません。

4. 資材アクション：ガラス

このアクションを選んだとき、プレイヤーは他の精製品駒の代わりにガラス駒を得ることもできます。

5. 建築アクション

- 他の精製品とまったく同じように、ガラスは家を建築するために使われます。
- ベル・エポックタイルがあるアクションスペースに自分の家タイルを置くことはできません。
- 家の代わりに、プレイヤーは展示館を建設することもできます。そうする場合、ベル・エポックボード上にある5つの展示館スペースのうち1つに自分の家タイルを置きます。そのあと対応するベル・エポックカードを得て、ゲーム終了まで表向きで手元に置いておきます。

一部のスペースでは、建築に必要な資材に加えて、追加コストとして1個か2個のガラス駒が必要になります。

重要：この追加コストを支払うために必要なガラス駒の代わりにジョーカー資材駒を支払うことはできません。

例：ルイズは3スペース目の展示館を建築し、ガラス駒2個の追加コストも支払いました。ルイズは対応するベル・エポックカードを得て、ゲーム終了まで表向きで手元に置いておきます。



フリーアクション



他プレイヤーのうち1人があなたの家のうち1枚に建築家駒を置いて「建築」アクションを実行した場合、あなたは即座に、建築済みの自分の家と自分の展示館1枚ごとに1勝利点を得ます。

6. ベル・エポックカード

各ベル・エポックカードは異なる効果を持っています。これらの効果は即座に利用可能になりますが、ラウンドごとに1回しか発動させることができません。ある効果を発動させたあと、そのカードを裏向きにして使用済みであることを示します。

各ベル・エポックカードには、そのカードが関連しているアクションか、そのカードを使うことができるタイミングを示しているシンボルがあります。

ベル・エポックカードには番号がついています。これによって、そのカードの効果をも参照することができます。



一部の効果はアール・ヌーヴォーボード上のアクションのときに発動します(サンカントネール公園アクションでのときには発動しません)。

1. 工房アクション：このアクションのあと、持っている美術品1枚ごとに1BFを得ます。
 2. 工房アクション：このアクションのあと、自分の白い美術品を1枚裏返して、その色の美術品に変換できます。
 3. 売却アクション：美術品市場マーカーを追加で2スペースまで移動できます。
 4. 売却アクション：売却する美術品を選ぶ前に、美術品市場エリアにある美術品タイル1枚を山に戻せます。
 5. 貴族アクション：貴族カードを捨て札にするとき、その効果から利益を得たあとで3勝利点も得ます。
 6. 貴族アクション：貴族カードを選ぶ前に、表向きの貴族カードのうち1~4枚を捨て札にして、捨て札にしなかった貴族カードを右に詰め、デッキから空きスペースへと新たな貴族カードを補充できます。
 7. 資材アクション：このアクションのあと、ジョーカー資材駒を2個得ます。
 8. 資材アクション：このアクションのあと、ジョーカー資材駒1個を任意の精製品駒1個に交換できます。
 9. 建築アクション：建築コストを支払うとき、資材駒1個を他の資材駒(精製品かジョーカー)1個で代用できます。ジョーカー資材駒で代用した場合でさえ、あなたは5勝利点を得ます。
 10. 建築アクション：このアクションのあと、使った資材駒(精製品かジョーカー)1個ごとに1勝利点を得ます。
- 注意：展示館を建設するときに追加コストとして使ったガラス駒は数に含めません。

一部の効果はブリュッセルボード上のアクションのあとで発動します。

11. 株式市場アクション：株式市場スペースにある旅行者駒と建築家駒1個ごとに1BFを得ます。
12. 株式市場アクション：持っている5BFごとに1勝利点を得ます。
13. グラン・プラスアクション：追加の貴族を1枚発動させます(まだ発動させる貴族が残っていれば)。
14. グラン・プラスアクション：発動済みの貴族を1枚捨て札にし、カードに示されているお金を得られます。
15. サンカントネール公園アクション：あなたがアール・ヌーヴォーボードのアクションスペースのうち1つに置いたお金の一部または全部を回収できます。建築家駒はそのアクションスペース上にとどまります。置いたお金を小さい額面のコインに分割してもかまいません。
16. サンカントネール公園アクション：持っている美術品1枚ごとに1勝利点を得ます。
17. 聖カトリヌ市場アクション：精製品駒2個を美術品1枚に交換するか、または美術品1枚(白は不可)を精製品駒2個に交換できます。
18. 聖カトリヌ市場アクション：白い美術品を1枚作ります。

一部の効果はゲーム中の特定のタイミングで発動します。

19. ラウンド開始時：旅行者駒を1個得ます。
20. ラウンド開始時：スタートプレイヤーでない場合でさえ、あなたは直角定規タイルの位置を自由に選べます。あなたは株式市場カード上の座標を無視できますが、直角定規は常に4つのアクションスペースの交点上に置かなければならず、最も大きな発動エリアを作るような向きで置かなければなりません。
21. ラウンド中：(自分か他プレイヤーの)家上に建築家駒を置いた場合、3勝利点を得ます。
22. ラウンド中：アクションのあと、このカード上に建築家駒か旅行者駒を1個置いて、即座に追加の1手番をプレイできます。
ラウンド終了時：このカード上に建築家駒がある場合、それを回収します。旅行者駒がある場合、鉄道スペースに戻します。

注意：この追加手番をプレイするために、あなたは利用可能な別の建築家駒/旅行者駒を持っていないければなりません。

23. **ラウンド終了時**：2BFを支払って、ラウンド終了時に捨て札となる貴族カードのうち1枚の効果を発動できます。あなたはそのカードを得ず、その効果を発動させるだけです。
24. **ラウンド終了時**：貴族カードを縦向きに戻す前に、このラウンドで発動させなかった自分の貴族カード1枚ごとに1勝利点を得ます。
25. **列の優勢**：列から名声カードを得るとき、代わりに発動エリア外の列の下側にある名声カードを1枚得られます。
26. **列の優勢**：スタートプレイヤーを決めるとき、小便小僧シンボルを追加で2つ得ます。
27. **アイリスの優勢**：アール・ヌーヴォーボードのベル・エポックタイル上にあるあなたの建築家駒のうち1個を選びます。その建築家駒を1個ではなく2個として数えます。
28. **アイリスの優勢**：あなたが優勢を得た各アイリスごとに2BFも得ます。
29. **ブリュッセルの優勢**：ブリュッセルの優勢を決める前に、ブリュッセルエリアからあなたの建築家駒を1個回収します。
30. **ブリュッセルの優勢**：ブリュッセルの優勢を決める前に、ブリュッセルエリアで使われた旅行者駒1個ごとに1勝利点を得ます。
31. **展示館の訪問**：持っているベル・エポックカード1枚ごとに2勝利点を得ます。
32. **展示館の訪問**：持っているベル・エポックカード1枚ごとに3BFを得ます。

解決フェイズ

1.ブリュッセルの優勢

この優勢を解決する前に、ブリュッセルエリアからすべての旅行者駒を取り除いて鉄道スペースに戻します。

2.展示館の訪問

このステップは3つの優勢(列、アイリス、ブリュッセル)のあとで解決され、最初の展示館が建築されたあとでのみ適用されます。各プレイヤーは自分の各展示館と同じ段にある建築家駒の色(自分の建築家駒の色と、**2人ゲーム中は中立建築家駒の色も含みます**)ごとに1勝利点を得ます。

例：ルイズ(赤)の展示館の段には建築家駒が3個(緑の建築家駒1個、赤の建築家駒2個)あります。このため、ルイズは2勝利点を得ます。



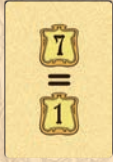
ラウンドの終了

通常のステップに進む前に、以下のステップを実行します。

- このラウンド中に使ったすべてのベル・エポックカードを表向きにし、その能力を再び使えるようにします。
- 使わなかった旅行者駒を(もしあれば)ブリュッセルボードの鉄道スペースに戻します。

ゲームの終了

- 最初に、建築家駒が置かれているベル・エポックタイトルの効果を発動させます。複数のベル・エポックタイトルを獲得している場合、そのすべての効果を発動させます。



ゲーム中に獲得した7勝利点ごとに1勝利点を得ます。このタイトルがある場合、間違いないようにするために、このタイトルを最初に発動させます。



あなたの建築家ボードにある4つの戦略段のうち1つを選びます。最終得点計算中、その段に勝利点乗数2点を追加します。



アイリストラック上でディスクのあるスペースの段数×3に等しい額のBFを得ます。

注意：ディスクは最下段のスペースから出発し、このトラックには6つのスペースがあるので、あなたは3-18BFを得ます。



最終得点計算中、このタイトルは追加の美術品4枚と見なされます。



王冠トラック上でディスクのあるスペースの段数×2に等しい値の勝利点を得ます。

注意：ディスクは最下段のスペースから出発し、このトラックには6つのスペースがあるので、あなたは2-12勝利点を得ます。



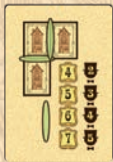
あなたは建設済みの家を追加で1枚得ます。最終得点計算中、この家は建築家トラック上で到達したレベルに応じた勝利点をもたらします。



最初にパスしたことによって得た名声カード1枚ごとに3勝利点(2/3人ゲーム)か5勝利点(4/5人ゲーム)を得ます。



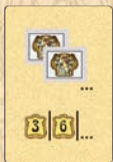
最終得点計算中、あなたの建設済みの各建物(家と展示館)は追加の2勝利点をもたらします。



アール・ヌーヴォーボード上で建築されているあなたの家のあいだにある縦か横のつながり1つごとに、2/3/4/5人ゲームでは4/5/6/7勝利点を得ます。



この肖像画メダルは建築家トラックの7番目のスペースとなります。このスペースにディスクが到達した場合、あなたの建設済みの各建物(家と展示館)は最終得点計算中に(10勝利点ではなく)15勝利点をもたらします。



持っている白い美術品1枚ごとに3勝利点を得ます。



あなたのすべての貴族のコストは0BFになります。あなたは貴族カードのために1BFも支払う必要はありません。

- 貴族のコストを0にするベル・エポックタイトル上に建築家駒を置いていない限り、貴族のコストを支払います。
- 白い美術品を破棄します。最終得点計算中、これらは勝利点をもたらしません。
- 通常通りに最終得点計算に進みます。

重要：

- 家とまったく同じように、**展示館**は建築家トラック上で到達したレベルに応じた勝利点をもたらします。
- ゲーム終了時、**白い美術品**は勝利点をもたらしません。

第3章：非対称選択ルール

この選択ルールは「ベル・エポック」拡張を使っているときでも使っていないときでも適用することができます。

ゲームの準備

- アクションストリップ5枚を置いてアール・ヌーヴォーボードを組み立てるとき、表向きにする面を交互に入れ替えます。隣接しているアクションストリップ2枚のうち1枚だけが、コンパス面を表向きにしているようにします。
- 建築家ボードを裏返して、B面を表向きにします。各B面は異なる特徴を持っています。また、関連するアクションを実行するたびに(サンカントネール公園経由でも可)使うことができる特殊能力を持った固有の人物も持っています。

各ボードの明確化：

Paul Hankar(ポール・アンカール)ボード：

- このボードではアイストラックが変更されています。
- 貴族アクション中：**貴族カードを選ぶ前に、貴族デッキの一番上のカードを表向きにします。公開されている他の貴族カードの代わりに、あなたはこのカードを無料で得ることができます。そうしない場合、左端の空きスペースに補充するときこのカードを使います。

Paul Cauchie(ポール・コーシー)ボード：

- このボードでは王冠トラックが変更されています。
- 工房アクション中：**作成した美術品の色に対応している精製品駒(黄=鉄、茶=木材、青=石材、緑=ガラス)を1個得ます。拡張を使わずにプレイしている場合は緑=ジョーカー資材駒を1個得ます。

Victor Horta(ヴィクトール・オルタ)ボード：

- このボードでは建築家トラックが変更されています。
- 資材アクション中：**精製品駒2個に加えて、2BFも得ます。

Paul Saintenoy(ポール・サントノワ)ボード：

- このボードの4つの戦略段には、追加の勝利点乗数シンボルが1つずつあります。
- 建築アクション中：**建築の前に、コンパスの針のうち1本を1ステップ(時計回りか反時計回りに)移動させることができます。
- 注意：**建築したあと、あなたは依然として、コンパスの針のうち1本を時計回りに1ステップ移動させなければなりません。

Gustave Strauven(ギュスターヴ・ストローヴァン)ボード：

- このボードでは建築コストが変更されています。
- 売却アクション中：**追加の1BFと1勝利点を得ます。

クレジット

デザイナー：Etienne Espreman

アートワーク：Ammo Dastarac

英語翻訳：Jo Lefebure for The Geeky Pen

作者は以下の方々に感謝します。

Benoît Vanhopstal, Orlando Sà, Nicolas Opdebeeck,

Cynthia Luca, Vanessa Parent



✉ info@geekattitudegames.com

📘 EtienneEspreman

📱 @GeekAttitude



日本語版販売元：

株式会社 Engames

〒930-0887 富山県富山市五福1877

日本語版制作スタッフ：

杉木貴文、橋本直樹、永峯浩、今井恵利

www.geekattitudegames.com


GeekAttitudeGames, RueMaes24, 1050Bruxelles, Belgique















www.engames-s.com

以下の得点記録シートをコピーしてご利用ください。右記のQRコードをスキャンしてPDFファイルをダウンロードすることもできます。

http://www.geekattitudegames.com/wp-content/uploads/2023/02/Bx11893_feuille_de_score_A5.pdf





					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
Σ					

ラウンドの概要

5ラウンドに渡ってゲームをプレイする。各ラウンドは計画、アクション、解決の3フェイズからなる。

A. 計画フェイズ

プレイ人数に応じて、スタートプレイヤーは株式市場カード上に示されている座標に従って直角定規タイルを置く。








B. アクションフェイズ

手番順に、各プレイヤーはアール・ヌーヴォーアクションかブリュッセルアクションを実行する。



アール・ヌーヴォーボード上のアクション

アール・ヌーヴォーアクションでは最低1BFを支払う必要がある。アール・ヌーヴォーアクションには以下の5つがある。

-  **工房**：任意の美術品タイルを1枚得る {フリーアクション：黒い美術品タイルを1枚得る}
-  **売却**：自分の美術品を1枚売却する {フリーアクション：持っている美術品ごとに1勝利点を得る}
-  **貴族**：コストを支払って貴族カードを1枚得て、即座にその効果を発動させる。そのあと捨て札にするか、ゲーム終了まで保持する {フリーアクション：自分の貴族を1枚発動させる}
-  **資材**：精製品駒を2個得る {フリーアクション：精製品駒を1個得る}
-  **建築**：コンパスの針と、建築家ボード上での家タイルの位置によって決まった建築コストを支払って、家(または、拡張を使ってプレイしている場合には展示館)を1枚建設する {フリーアクション：建築済みの自分の建物ごとに1勝利点を得る}

ブリュッセルボード上のアクション

ブリュッセルアクションにお金はかからないが、必要な建築家駒が増えていく。ブリュッセルアクションには以下の4つがある。

-  **株式市場**：このラウンドの株式市場カードに示されている額のお金を得る。
-  **サンカントネール公園**：5つのアール・ヌーヴォーアクションのうち1つをコピーして実行する。
-  **グラン・プラス**：王冠トラック上でのレベルに応じて、1枚以上の貴族を発動させる。
-  **聖カトリヌ市場**：白いジョーカー資材駒を3個まで得る。

C. 解決フェイズ



列の優勢：各列ごとに、最も多くのお金を置いているプレイヤーを確認する。そのプレイヤーは対応する名声カードを得る。

そのあと、小便小僧の数によって新たなスタートプレイヤーを決める。最後に、獲得した各カードごとに、そのボーナスを使うか、または建築家ボードの下に差しこむ。



アイリスの優勢：完全に囲まれている各アイリスごとに、自分の建築家駒で優勢を得ている各プレイヤーは、アイリストラック上でのレベルに等しい勝利点を得る。



ブリュッセルの優勢：ブリュッセルボードアクションエリアに最も多くの建築家駒を置いているプレイヤーは、そのうち1個を裁判所に置かなければならない。

ベル・エポック
拡張入り

展示館の訪問：3つの優勢の解決のあと、自分の各展示館と同じ段にある建築家駒の色ごとに1勝利点を得る。