

Samenvatting van een Ronde

Het spel wordt gespeeld over 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 3 fases: Planning, Acties, en Resolutie.

A. Planningsfase ⏰

De startspeler positioneert het Blokhaakfiche volgens de waarden op de Beurskaart, en afhankelijk van het aantal spelers.



B. Actiefase ⏰

Beurt na beurt voeren de spelers acties uit op het Art Nouveau-bord of het Brusselbord.

Acties op het Art Nouveau-bord 🏠

Voor acties op het Art Nouveau-bord moet je minstens 1 BEF betalen. De 5 acties op het Art Nouveau-bord zijn:

- Atelier:** neem 1 Kunstwerktegeltje naar keuze {gratis actie: neem 1 zwarte Kunstwerktegeltje}.
- Verkopen:** verkoop 1 van je Kunstwerken {gratis actie: scoor 1 OP voor elk Kunstwerk dat je momenteel bezit}.
- Nobelen:** neem een Nobelenkaart door de (eventuele) kost ervan te betalen. Voer het effect ervan onmiddellijk uit, en kies dan om de kaart af te leggen of tot het einde van het spel te houden {gratis actie: activeer 1 van je nobelen}.
- Materialen:** Neem 2 Verfijnd Materiaalblokjes {gratis actie: neem 1 Verfijnd Materiaalblokje}.
- Bouwen:** bouw een huis (of een paviljoen, indien je met de uitbreiding speelt) door de bouwkosten te betalen die bepaald worden door de kompasnaalden en de locatie van de Huistegel op je Architectbord {gratis actie: scoor 1 OP voor elk van je gebouwde huizen (en paviljoenen)}.

Acties op het Brusselbord 🏠

De acties op het Brusselbord kosten geen geld, maar een toenemend aantal meeples. De 4 acties op het Brusselbord zijn:

- Beurs:** neem een hoeveelheid geld, gelijk aan het cijfer dat op de Beurskaart van deze ronde staat afgebeeld.
- Grote Markt:** activeer 1 of meer van je nobelen, afhankelijk van het niveau van je Kroonspoor.
- Jubelpark:** kopieer 1 van de 5 acties op het Art Nouveau-bord.
- Sint-Katelijneplein:** neem tot 3 witte Jokermateriaalblokjes.

C. Resolutiefase ⏰

Meerderheid in de kolommen: bepaal voor elke kolom welke speler de grootste hoeveelheid geld heeft bijgedragen. Deze speler ontvangt de overeenkomstige Prestigekaart. Bepaal daarna de nieuwe startspeler, op basis van het aantal symbolen van Manneken Pis. Ten slotte moet je voor elke gewonnen kaart kiezen of je de bonus erop gebruikt, of hem onder je Architectbord schuift.



Meerderheden rond de irissen: voor elke iris die volledig ingesloten is, scoort elke speler die er de meerderheid van meeples heeft OP gelijk aan zijn of haar respectieve positie op het eigen Irisspoor.



Meerderheid in Brussel: de speler die de meeste Architectmeeples op het Brusselbord heeft geplaatst, moet 1 van deze meeples in het Justitiepaleis plaatsen.

Met uitbreiding:

Bezoek aan een paviljoen: ontvang na de afhandeling van de 3 meerderheden 1 OP voor elke kleur van Architectmeeples in dezelfde rij als elk van je paviljoenen.



Brussel, 1893: Victor Horta ontwerpt het Autrique-huis en het Hotel Tassel, die wereldwijd bekend zijn als de eerste gebouwen in de Art Nouveau-stijl. Art Nouveau gebruikt elementen als licht, rondingen die geïnspireerd zijn door planten en bloemen, ijzerwerk, mozaïeken, fresco's en glas-in-loodramen. In datzelfde jaar bouwt Paul Hankar ook zijn eigen huis in de stijl van Art Nouveau. Brussel wordt zo de bakermat van deze artistieke beweging, die in een sneltempo Europa zal veroveren en een inspiratie zal vormen voor de voornaamste architecten van het 'Gouden Tijdperk', beter bekend als de Belle Époque.

In Bruxelles 1893 kruip jij in de huid van een van deze illustere architecten. Je zal prachtige huizen bouwen en kunstwerken creëren om ze mee te versieren. De meest vooraanstaande nobelen van het tijdperk zullen je helpen je invloed te vergroten. Je ultieme droom is de voltooiing van je architecturale meesterwerk op je persoonlijke spelersbord.

Aan het einde van het spel wint de architect met het meeste prestige, in de vorm van overwinningpunten.

Speloverzicht

Een spelletje Bruxelles 1893 verloopt over 5 rondes, die elk uit 3 fases bestaan:

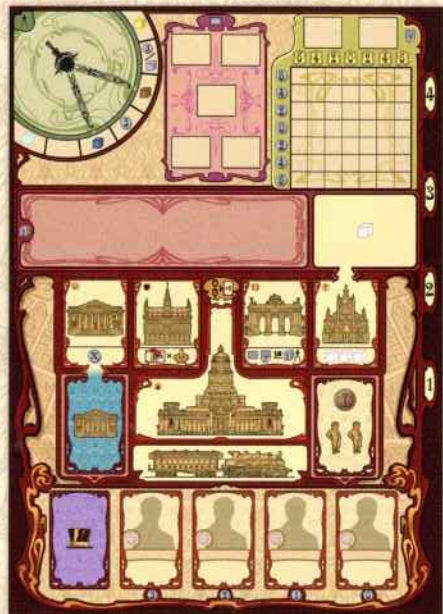
- De **Planningsfase**, waarin de startspeler het actieve gebied van de huidige ronde bepaalt;
- De **Actiefase**, waarin alle spelers een bepaald aantal acties uitvoeren op het Art Nouveau-bord of het Brusselbord;
- De **Resolutiefase**, waarin bepaalde spelers bonussen ontvangen.

Deze spelregels zijn onderverdeeld in 3 hoofdstukken:

- Hoofdstuk 1 (pagina 4) behandelt de regels van het basisspel. Neem deze regels zorgvuldig door, ook al ben je vertrouwd met de regels van het oorspronkelijke spel. Er zijn namelijk een aantal belangrijke verschillen tussen deze uitgave en de originele versie.
- Hoofdstuk 2 (pagina 16) is gewijd aan de regels van de uitbreiding 'Belle Époque'. We raden aan om pas met de uitbreiding te spelen als de spelers de regels van het basisspel onder de knie hebben.
- Hoofdstuk 3 (pagina 22) introduceert een asymmetrische variant, die met of zonder de uitbreiding 'Belle Époque' kan worden gespeeld.



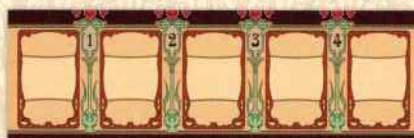
INHOUD



Brusselbord



5 Actiestroken



1 Prestigestrook



OP-bord
(overwinningspunten)



5 Architectborden (spelersborden)



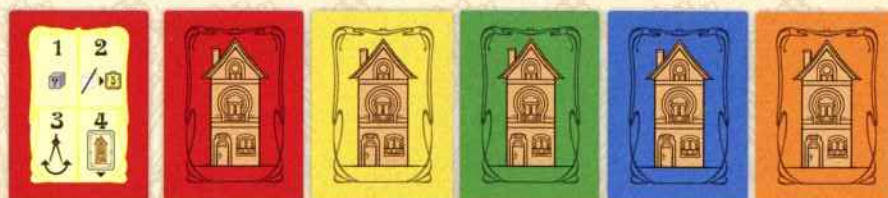
1 Blokhaakfiche



1 Kunstmarktindicator



1 Startspelerfiche



30 Huistegels (6 per kleur)



12 Belle Époque-tegels



32 Nobelenkaarten



30 Prestigekaarten



12 Beurskaarten



32 Belle Époque-kaarten



30 Kunstwerktegels (6 per kleur)



30 munten van
5 BEF



70 munten van
1 BEF



1 Pijlfiche



5 '100 OP'-tegels



2 Kompasnaalden
en 1 plastic klinknagel



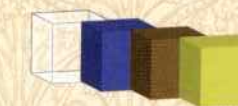
35 Architectmeeples (7 per kleur)



4 Reizigermeeples



20 schijfjes (4 per kleur)



40 Verfijnde Materiaalblokjes: 10 door-
schijnende (glas), 10 blauwe (steen), 10
bruine (hout), en 10 gele (ijzer)



15 Jokermateriaalblokjes

HOOFDSTUK 1: BRUXELLES 1893

Vorbereiding

1 Bereid het spelbord als volgt voor:

1a Stel het Art Nouveau-bord samen met behulp van de 5 Actiestroken. Zorg ervoor dat het kompassymbool op elke strook zichtbaar is (A). Leg de Prestigestrook hieronder.

1b Leg het Brusselbord links van het Art Nouveau-bord.

1c Leg het OP-bord rechts van het Art Nouveau-bord.

2 Scheid de Nobelenkaarten. Leg de kaarten met Georges Brugmann aan de kant. Stop de kaarten met Georges Nagelmackers en Henri Privat-Livemont terug in de doos. Schud de 21 resterende Nobelenkaarten en leg ze in een gedekte stapel neer op het overeenkomstige veld van het Brusselbord. Draai daarna de bovenste 4 kaarten open.

3 Schud de 12 Beurskaarten, trek er willekeurig 5, en leg ze in een gedekte stapel neer op het overeenkomstige veld van het Brusselbord. Stop de ongebruikte Beurskaarten terug in de doos.

4 Schud de 30 Prestigekaarten. Leg 1 kaart open neer op elk van de 5 velden van de Prestigestrook. Leg de resterende kaarten in een gedekte stapel neer op het overeenkomstige veld van het Brusselbord.

5 Leg de Kunstmarktindicator in het midden van de Kunstmarkt op het Brusselbord.

6 Schud de Kunstwerktegels per kleur (zwart, blauw, bruin, geel en groen), en leg ze in afzonderlijke stapels op hun overeenkomstige velden van het Atelier op het Brusselbord.

7 Leg de Materiaalblokjes hout, ijzer en steen in het Magazijn op het Brusselbord. Stop de glasblokjes terug in de doos.

8 Leg de 15 Jokermateriaalblokjes op hun overeenkomstige veld van het Brusselbord.

9 Richt de kompasnaalden naar de materialen hout en steen.

10 Leg het Pijlfiche op het glassymbool van het kompas.



9 Bevestig vóór je eerste spelletje de twee kompasnaalden aan het Brusselbord met behulp van de plastic klinknagel.

*voorbeeld van de voorbereiding met 4 spelers

11 Leg net zoveel '100 OP'-tegels als het aantal spelers op het overeenkomstige veld van het scorespoor.

12 Bepaal willekeurig een startspeler, die het Blokhaakfiche, het Startspelerfiche en 5 BEF ontvangt. Met de klok mee ontvangen alle andere spelers 1 BEF extra (6 BEF, 7 BEF, 8 BEF en 9 BEF).

13 Leg het resterende geld in een algemene voorraad naast het bord.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee doen alle spelers nu het volgende:

14 Neem een Architectbord en leg het met de A-kant naar boven voor je neer.

15 Neem 1 Kunstwerktegel naar keuze (niet zwart) en leg hem met de gekleurde zijde naar boven voor je neer.

16 Kies een kleur en neem hierin de volgende onderdelen: een kaart met Georges Brugmann, je 6 Huistegels, je 7 Architectmeeple en je 4 schijfjes.



In een spel met 2 spelers ontvangen beide spelers ook een 'neutrale' Architectmeeple van een ongebruikte kleur.

Daarna leggen alle spelers:

A hun 6 Huistegels op de overeenkomstige velden van hun Architectbord;

B 1 schijfje op het 1e veld van de Iris-, Kroon- en Architectsporen van hun Architectbord;

C 2 van hun Architectmeeple in het Justitiepaleis op het Brusselbord;

D 1 schijfje op veld 0 van het scorespoor.

Stop ongebruikte onderdelen terug in de doos.

Spelverloop

Het spel verloopt over 5 rondes, die elk uit 3 fases bestaan: de Planningsfase, de Actiefase en de Resolutiefase.

A. Planningsfase

Het Art Nouveau-bord bevat 25 Actievelden. Op het kruispunt van deze Actievelden bevinden zich 16 irissen (A), de iconische bloem van Brussel. De irissen staan in rijen en kolommen, en zijn genummerd van 1 tot 4.

Draai de bovenste Beurskaart open. Deze kaart bevat 4 rijen: elke rij stemt overeen met een spelersaantal en vertoont 2 paren van cijfers. Elk paar verwijst naar een iris op het Art Nouveau-bord. Het eerste cijfer geeft de rij aan, het tweede de kolom.

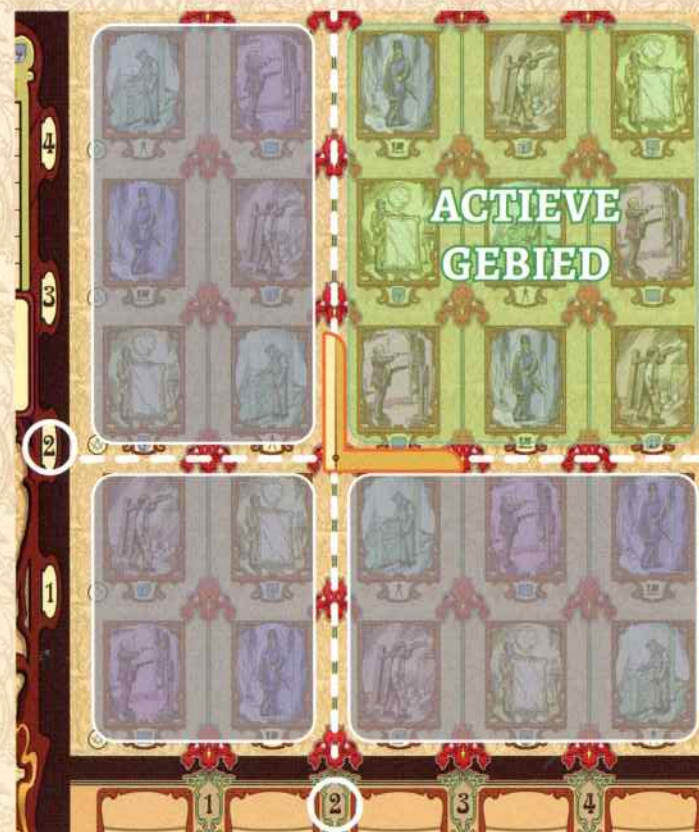


De startspeler kiest 1 van de 2 paren van cijfers en legt het **Blokhaakfiche** op de overeenkomstige iris. Het fiche moet zo georiënteerd zijn dat het grootste mogelijke gebied ontstaat (m.a.w. het gebied met het grootste aantal Actievelden). Vanaf nu zullen we naar dit gebied verwijzen als het **'actieve gebied'**.

Voorbeeld:

Gabriël kiest de iris met coördinaten 2-2.

Hij beeldt zich 2 lijnen in die loodrecht op elkaar staan en de overeenkomstige iris doorkruisen. Dit verdeelt het Art Nouveau-bord in 4 afzonderlijke gebieden. Gabriël legt het Blokhaakfiche zo neer dat het grootste gebied het actieve gebied wordt (hier in het groen afgebeeld).



B. Actiefase

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee mag je tijdens je beurt een actie uitvoeren, of passen. Als je past, kom je niet meer aan de beurt tot alle andere spelers ook gepast hebben (op dat moment is de Actiefase ook afgelopen).

In een spel met 2 spelers plaatst elke speler - te beginnen met de startspeler - aan het begin van de Actiefase eerst zijn of haar neutrale Architectmeeple op een leeg Actieveld (d.w.z. zonder een Huistegel) van het actieve gebied. Als er geen lege Actievelden zijn, kun je je neutrale meeple niet plaatsen. Deze neutrale meeple blokkeren de Actievelden waarop ze zijn geplaatst.

Acties op het Art Nouveau-bord

Om een actie uit te kunnen voeren op het Art Nouveau-bord **moet je 1 van je Architectmeeples op een Actieveld van het actieve gebied plaatsen, en er minstens 1 BEF onder stoppen.** Dit betekent dat je geen Architectmeeple op een Actieveld van het Art Nouveau-bord kunt plaatsen als je geen geld hebt. Stapel de munten onder je Architectmeeple. Zodra je de actie hebt uitgevoerd, mag je het ingezette bedrag niet meer veranderen.

Er mag slechts 1 Architectmeeple op elk Actieveld van het Art Nouveau-bord staan.

Als je de bijbehorende actie niet kunt uitvoeren, mag je alsnog je Architectmeeple op het Actieveld plaatsen. Maar: als je de actie kunt uitvoeren, moet je dat ook doen.

Actie 'Atelier'

Creëer een Kunstwerk: neem een Kunstwerktegel naar keuze (behalve zwart) uit het Atelier en leg hem voor je neer, met de gekleurde zijde naar boven. De witte zijde wordt enkel gebruikt in de uitbreiding.

Actie 'Verkopen'

Verkoop een van je Kunstwerken als volgt:

- Beslis welk Kunstwerk je wil verkopen. De kleur van de Kunstwerktegel moet verschillen van de kleuren die op dit moment op de Kunstmarkt liggen.
- Je mag de Kunstmarktindicator een aantal velden horizontaal en/of verticaal verschuiven, gelijk aan het aantal Kunstwerktegels dat je bezit. De indicator moet altijd volledig in het raster blijven.
- Verkoop de gekozen Kunstwerktegel door hem op 1 van de 2 overeenkomstige velden van de Kunstmarkt te leggen.

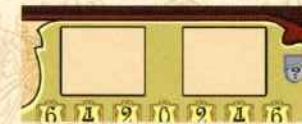
Voorbeeld:

Elisabeth heeft 2 Kunstwerken en besluit haar groene te verkopen. Dat mag ze doen, want er liggen op dit moment geen groene Kunstwerktegels op de Kunstmarkt.

Omdat ze 2 Kunstwerktegels heeft, mag ze de Kunstmarktindicator 2 stappen verschuiven.

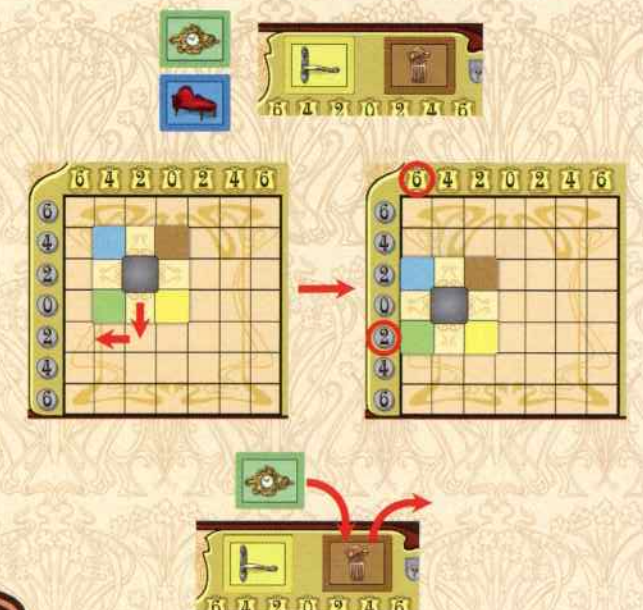
Ze vervangt de bruine Kunstwerktegel op de Kunstmarkt door haar groene tegel, en legt de bruine Kunstwerktegel terug op zijn stapel.

De groene hoek van de Kunstmarktindicator wijst naar 2 BEF en 6 OP. Ze ontvangt deze beloningen onmiddellijk.



Leg voor de eerste twee acties 'Verkopen' in het spel het verkochte Kunstwerk op een leeg veld van de Kunstmarkt. Vanaf dan moet je - voor je je Kunstwerk neerlegt - 1 van de 2 Kunstwerktegels van de Kunstmarkt verwijderen en weer op zijn overeenkomstige stapel in het Atelier leggen.

- Ontvang een hoeveelheid geld en punten, afhankelijk van de positie van het gekleurde vierkant van de indicator dat overeenkomt met de kleur van het Kunstwerk dat je zonet hebt verkocht. De rij van de Kunstmarktindicator toont hoeveel geld je ontvangt, en de kolom toont hoeveel OP je scoort.



Actie 'Nobelen'

- Neem 1 van de 4 beschikbare Nobelenkaarten van het Brusselbord, door de kost te betalen die op het bord - onder de kaart - staat aangegeven (0 tot 3 BEF). Leg het geld dat je hebt betaald terug in de algemene voorraad.
- Voer onmiddellijk het effect op de kaart uit.
- Daarna moet je kiezen of je de Nobelenkaart aflegt, of hem voor de rest van het spel voor je laat liggen. In dat geval kun je de kaart later niet meer afleggen.

Als je besluit de kaart te houden, roteer hem dan 90° om aan te geven dat je het effect ervan deze ronde al hebt uitgevoerd. Nobelenkaarten die je houdt, kun je één keer per ronde activeren, maar aan het einde van het spel moet je de kost die erop staat betalen. Voor elke nobele die je aan het einde van het spel niet kunt betalen, verlies je 5 OP.

Je mag geen 2 identieke nobelen houden: als je besluit een Nobelenkaart te kopen die al voor je ligt, dan ontvang je eenmalig de bijbehorende bonus en moet je daarna de kaart afleggen.

- Schuif de 3 resterende Nobelenkaarten naar rechts. Draai daarna de bovenste kaart van de trekstapel om en leg hem op het uiterst linkse veld. Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel en vorm hiermee een nieuwe, gedekte trekstapel.

Effecten van de Nobelenkaarten:

- Georges Brugmann: neem 5 BEF.
- Edouard Empain: neem 2 Jokermateriaalblokjes.
- Ernest Solvay: neem 1 Verfijnd Materiaalblokje naar keuze, OF leg 1 Jokermateriaalblokje af om 2 Verfijnde Materiaalblokjes naar keuze te nemen.
- Charles Buls: schuif je schijfje 1 veld naar boven op je Irisspoor.
- Prince Albert: schuif je schijfje 1 veld naar boven op je Kroonspoor.
- Henry Van De Velde: schuif je schijfje 1 veld naar boven op je Architectspoor.
- Emile Vandervelde: neem 1 van je Architectmeeples van het Justitiepaleis en plaats hem in je persoonlijke voorraad. De meeples is onmiddellijk beschikbaar.
- Maurice Maeterlinck: scoor 5 OP.



Actie 'Materialen'

Neem 2 Verfijnde Materiaalblokjes naar keuze (hout, ijzer of steen). Dit mogen identieke of verschillende blokjes zijn. De materialen zijn beperkt: als een bepaalde soort op is, dan is dat materiaal momenteel niet beschikbaar.

Actie 'Bouwen'

Om een huis te bouwen, moet je de onderstaande 4 stappen volgen. De stappen staan ook afgebeeld op de achterkant van de Huistegels.

- Betaal de bouwkost door de benodigde materialen terug in het Magazijn te leggen. Deze kost wordt bepaald door:
 - de locatie van de Huistegel op je Architectbord. Eerst moet je de 2 onderste huizen bouwen, die elk 2 materialen kosten. Daarna moet je de 2 middelste huizen bouwen, die elk 3 materialen kosten. De 2 bovenste huizen kosten elk 4 materialen, maar scoren ook elk 5 OP zodra je ze bouwt.
 - de kompasnaalden, die bepalen welke soort(en) materialen je nodig hebt (zie 'Regels voor het kompas' op pagina 9). Belangrijk: je mag om het even welk element (zelfs '3 BEF') vervangen door een wit Jokermateriaalblokje.
- Scoor onmiddellijk 5 OP als je het huis hebt gebouwd zonder een Jokermateriaalblokje te moeten gebruiken.
- Verschuif 1 van de kompasnaalden 1 stap, met de klok mee. Zodra een naald het Pijlfiche bereikt, moet je hem ronddraaien tot hij het ijzersymbool aanwijst. Belangrijk: de twee naalden mogen elkaar nooit overlappen (m.a.w. ze mogen niet naar hetzelfde materiaal wijzen).
- Leg de Huistegel op een beschikbaar Actieveld van het Art Nouveau-bord. Dit Actieveld mag geen tegel of meeples bevatten, maar mag zich wel buiten het huidige actieve gebied bevinden.

Aan het einde van het spel zullen al je gebouwde huizen een hoeveelheid OP opleveren, afhankelijk van het niveau dat je hebt bereikt op je Architectspoor.

Gratis actie

Iedereen kan een Actieveld nog steeds gebruiken nadat een van de spelers er een huis op heeft gebouwd. Als een van je tegenstanders een Architectmeeples op een van je huizen heeft geplaatst, mag hij of zij eerst de bijbehorende actie uitvoeren op het Art Nouveau-bord. Daarna ontvang jij onmiddellijk een gratis actie.

De gratis actie hangt af van het soort Actieveld dat door je huis wordt bedekt:



Atelier: neem 1 zwarte Kunstwerktegel uit de algemene voorraad (indien beschikbaar). Een zwarte Kunstwerktegel werkt op precies dezelfde manier als een Kunstwerktegel van een andere kleur. Als je de tegel verkoopt, worden de hoeveelheid geld en punten die je krijgt bepaald door de positie van het zwarte vierkant op de Kunstmarktindicator (max. 4 BEF en 4 OP).



Verkoopen: scoor 1 OP voor elk Kunstwerk dat je momenteel bezit.



Nobelen: kies 1 van je nobelen die je deze ronde nog niet hebt geactiveerd. Roteer de kaart 90° en activeer het bijbehorende effect.



Materialen: neem een Verfijnd Materiaalblokje uit de algemene voorraad.



Bouwen: scoor 1 OP voor elk van je gebouwde huizen.

Regels voor het kompas

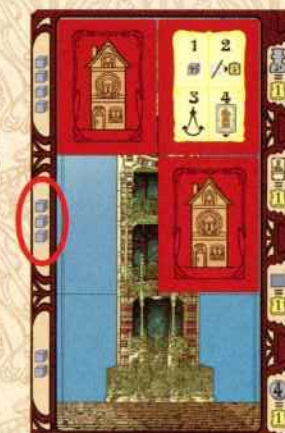
- De bouwmaterialen zijn ijzer, hout, steen en 3 BEF (glas wordt enkel gebruikt in de uitbreiding 'Belle Époque').
- Als je een huis bouwt met een kost van 2 materiaalblokjes, dan moet je 1 materiaal gebruiken van elke soort die de naalden aanwijzen. Als je een huis bouwt met een kost van meer dan 2 materiaalblokjes, dan mag je kiezen hoe je de kost tussen de benodigde soorten wil verdelen. Je moet wel minstens 1 materiaal van elke soort gebruiken.
- Als een van de naalden naar 3/4 wijst, mag je om het even welke materiaalsoort gebruiken (inclusief 3 BEF). Je moet echter het materiaal dat de andere naald aanwijst altijd minstens één keer gebruiken.
- Als een van de naalden naar het lege veld wijst, kun je enkel de materiaalsoort gebruiken die de andere naald aanwijst. De hoeveelheid materialen die je moet betalen, hangt nog steeds af van de kost die naast de Huistegel op je Architectbord staat afgebeeld.

Voorbeeld:

Louise (rood) wil haar 4e huis bouwen. Dit huis kost 3 materialen. Een van de kompasnaalden wijst naar hout, en de andere naar 3 BEF: ze kan dus 2 hout en 3 BEF betalen, of 1 hout en 6 BEF.

Ze beschikt over 2 BEF, 2 hout, 2 steen en 1 jokermateriaal. Ze betaalt 2 hout, maar heeft niet genoeg BEF. Ze lost dit op door in plaats van het geld 1 jokermateriaal te betalen.

Hierdoor kan ze haar 4e huis bouwen. Omdat ze een jokermateriaal heeft betaald, scoort ze geen 5 OP, want ze heeft niet uitsluitend verfijnde materialen gebruikt.



Acties op het Brusselbord

Er zijn 4 verschillende acties op het Brusselbord. Om een van deze acties uit te voeren, moet je 1 van je Architectmeeples op een van de 4 Actievelden van het Brusselbord plaatsen. Dit kost geen geld, maar je moet de volgende regels in acht nemen:

- **In spelletjes met 2 of 3 spelers** moet je altijd 1 Architectmeeples meer plaatsen dan de vorige speler die dezelfde actie koos. De speler die als eerste een bepaalde actie uitvoert, plaatst 1 Architectmeeples. De tweede speler (dezelfde speler of iemand anders) die deze actie uitvoert, plaatst 2 Architectmeeples, enzovoort.
- **In spelletjes met 4 of 5 spelers** zijn er voor elke actie op het Brusselbord 2 Actievelden beschikbaar. De eerste 2 spelers die een bepaalde actie uitvoeren, moeten er slechts 1 Architectmeeples plaatsen. De derde en vierde speler die deze actie willen uitvoeren, moeten er 2 Architectmeeples plaatsen, enzovoort.

Voer daarna de bijbehorende actie uit. De 4 acties op het Brusselbord zijn:



Actie 'Beurs'

Neem onmiddellijk een hoeveelheid geld, gelijk aan het cijfer dat op de Beurskaart van deze ronde staat afgebeeld.



Actie 'Grote Markt'

Activeer het effect van je nobelen door ze 90° te roteren. Het maximale aantal nobelen dat je mag activeren, hangt af van je niveau op het Kroonspoor voordat je de actie uitvoerde. Je mag zelf kiezen in welke volgorde je je nobelen activeert. Je mag elke Nobelenkaart slechts één keer per ronde activeren.



Voorbeeld:

In dit spel met 4 spelers wil Gabriël (groen) zijn nobelen activeren. Omdat Elisabeth (blauw) en Louise (rood) deze actie deze ronde al hebben uitgevoerd, moet Gabriël 2 Architectmeeples op de Grote Markt plaatsen.

Het huidige niveau van Gabriël op het Kroonspoor is 2. Dit betekent dat hij 2 van zijn Nobelenkaarten mag activeren, door ze te roteren.



Actie 'Jubelpark'

Kopieer 1 van de 5 acties op het Art Nouveau-bord.



Actie 'Sint-Katelijneplein'

Neem tot 3 witte Jokermateriaalblokjes, afhankelijk van hoeveel er nog beschikbaar zijn in de algemene voorraad.



Passen

Als je geen acties meer wilt of kunt uitvoeren, moet je passen. Als je past, kun je deze ronde niet meer deelnemen aan de Actiefase, maar **mag je wel onmiddellijk 1 BEF nemen per kleur van Kunstwerktegels in je bezit** (inclusief zwart). De andere spelers mogen verder spelen tot ze ook besluiten om te passen.

Als je de eerste speler bent die deze ronde past, neem dan de bovenste Prestigekaart van de stapel en leg hem gedekt voor je neer. Deze kaart blijft hier voor de rest van het spel liggen. Als er al een Prestigekaart voor je ligt, bedek dan het onderste gedeelte van de kaart met de nieuwe Prestigekaart, zodat enkel het symbool van 1 BEF zichtbaar blijft. **Neem daarna 1 BEF voor elk zichtbaar symbool van 1 BEF.**

De Prestigekaart die je zonet nam, voegt tijdens de Resolutiefase van deze ronde ook 2 symbolen van Manneken Pis toe aan je totaal.

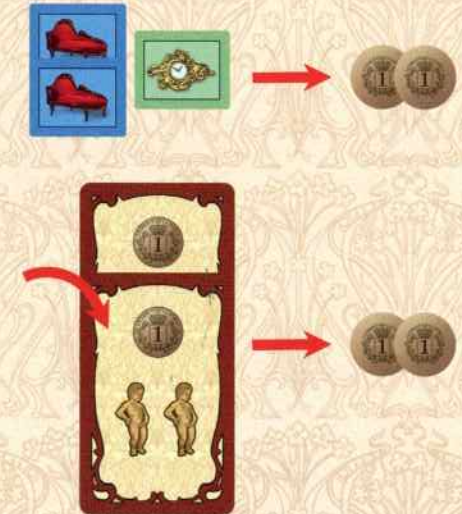
Als alle spelers gepast hebben, is het tijd voor de Resolutiefase.

Voorbeeld:

Elisabeth heeft nog 1 Architectmeeples over, maar ze besluit te passen. Ze heeft 2 blauwe Kunstwerken en 1 groen Kunstwerk, dus neemt ze 2 BEF.

Omdat ze deze ronde als eerste past, neemt ze de bovenste Prestigekaart van de stapel en legt ze hem op haar andere Prestigekaart, die ze in een eerdere ronde al ontving door als eerste te passen. Ze neemt onmiddellijk 2 BEF extra.

Tijdens de Resolutiefase wordt de startspeler voor de volgende ronde bepaald. De Prestigekaart die Elisabeth zonet nam, zal dan tellen als 2 symbolen van Manneken Pis.



C. Resolutiefase

Handel deze 3 meerderheden in volgorde af:

1. Meerderheid in de kolommen

Bepaal voor elke individuele kolom in het actieve gebied welke speler er de grootste hoeveelheid geld heeft bijgedragen. Deze speler neemt de Prestigekaart onder de kolom en legt hem voor zich neer.

Bij een gelijkspel ontvangt niemand de kaart.

Voorbeeld:

Louise (rood) heeft de meerderheid in deze kolom, omdat ze in totaal 3 BEF heeft bijgedragen, en Gabriël (groen) maar 2 BEF. Louise neemt de Prestigekaart en legt hem voor zich neer.



Bepaal daarna de nieuwe startspeler:

Tel alle symbolen van Manneken Pis op de Prestigekaarten die je tijdens de stap 'Meerderheid in de kolommen' hebt ontvangen. Voeg 2 symbolen van Manneken Pis toe als je deze ronde als eerste hebt gepast.

De speler met de meeste symbolen van Manneken Pis ontvangt het Startspelerfiche en is in de volgende ronde de nieuwe startspeler. Controleer bij een gelijkspel wie van de betrokken spelers (met de klok mee) het dichtst bij de huidige startspeler zit. Hij of zij wordt de nieuwe startspeler.

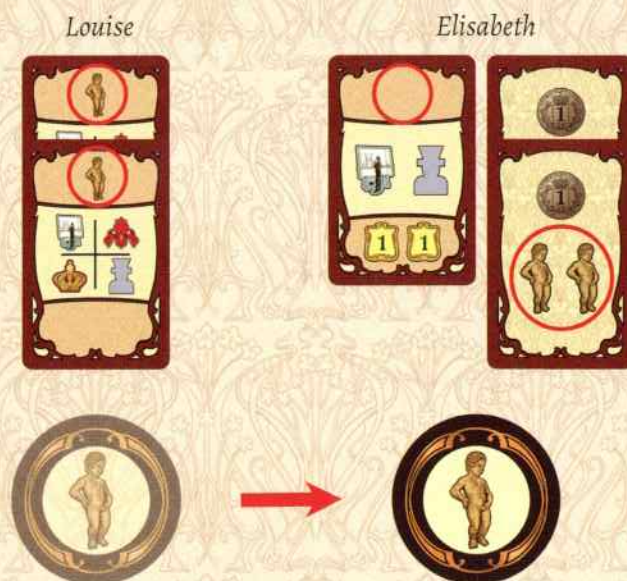
Opmerking: negeer bij de bepaling van de nieuwe startspeler de afbeelding van Manneken Pis op het Startspelerfiche.

Voorbeeld:

Louise ontving 2 Prestigekaarten met elk 1 Manneken Pis. Ze heeft dus in totaal 2 symbolen van Manneken Pis.

De kaart die Elisabeth ontving, vertoont geen Manneken Pis, maar er staan 2 symbolen van Manneken Pis op de Prestigekaart die ze nam door deze ronde als eerste te passen. Hierdoor heeft ze ook 2 symbolen van Manneken Pis.

Omdat Louise in deze ronde de startspeler was, wordt Elisabeth de startspeler in de volgende ronde.

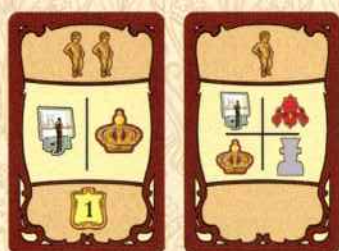


Voor elke Prestigekaart die je ontving, moet je kiezen om ofwel de bonus erop te ontvangen, of de kaart onder je Architectbord te schuiven:

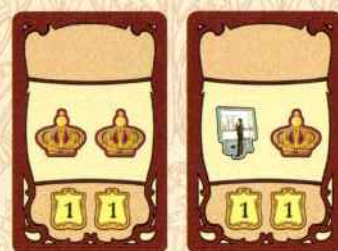
• De bonus ontvangen.

Er zijn 4 soorten bonussen:

- Schuif je schijfje 1 veld naar boven op je Irisspoor.
- Schuif je schijfje 1 veld naar boven op je Kroonspoor.
- Schuif je schijfje 1 veld naar boven op je Architectspoor.
- Neem 1 van je Architectmeeples van het Justitiepaleis en plaats hem in je persoonlijke voorraad.



Bij sommige kaarten moet je kiezen tussen verschillende bonussen.



Bij andere kaarten ontvang je 2 identieke of 2 verschillende bonussen.

Leg de kaart af nadat je de bonus ervan hebt ontvangen.

• De kaart onder je Architectbord schuiven.

Je Architectbord vertoont 4 Strategische rijen, die aanvankelijk 1 OP opleveren tijdens de eindtelling als je aan de bijbehorende voorwaarde voldoet. Je kan de OP-vermenigvuldiger van deze rijen verhogen door Prestigekaarten met een OP-symbool (1) onder je Architectbord te schuiven. Enkel de OP-symbolen mogen zichtbaar blijven.

Belangrijk: je mag tijdens dezelfde ronde niet meer dan 1 kaart onder dezelfde Strategische rij schuiven.

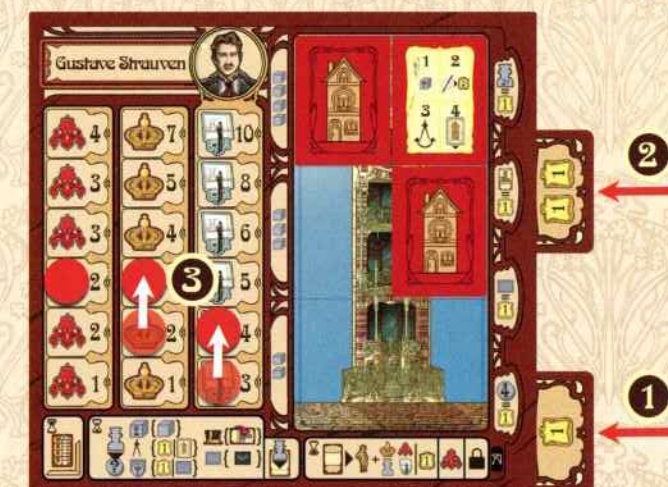
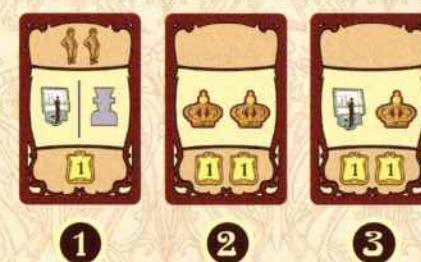
Belangrijk: als er een **gelijkspel** is bij de verdeling van de Prestigekaarten, dan ontvangt niemand de kaart. Dit betekent dat niemand de symbolen van Manneken Pis ontvangt, en ook niemand de kaart onder zijn of haar Architectbord mag schuiven. **Alle spelers die in het gelijkspel betrokken zijn, ontvangen echter wel de bonus van de kaart. Leg daarna de kaart af.**

Voorbeeld:

Tijdens de stap 'Meerderheid in de kolommen' ontving Louise 3 Prestigekaarten. Ze besluit om er 2 onder haar Architectbord te schuiven.

Bij de eindtelling zal ze nu 3 OP scoren per Nobelenkaart die ze bezit, en 2 OP voor elke set van 4 BEE.

Voor haar derde kaart besluit ze de bonus te nemen. Ze schuift haar schijfje 1 veld naar boven op haar Architectspoor en Kroonspoor, en legt daarna de kaart af.



2. Meerderheid rond de irissen

De speler met de meeste Architectmeeples rond een **volledig ingesloten** iris ontvangt een aantal OP, gelijk aan het niveau van zijn of haar Irisspoor. Het geldt dat onder de Architectmeeples werd geplaatst, heeft geen invloed op deze meerderheden. Bij een gelijkspel ontvangen alle betrokken spelers OP, afhankelijk van hun respectieve posities op hun eigen Irisspoor. Herhaal dit proces voor elke iris die door 4 Architectmeeples ingesloten is.

Voorbeeld:

Laten we even kijken naar de meerderheden van de 4 genummerde irissen. Let ook op de respectieve posities van de spelers op hun eigen Irisspoor:

- 1 en 4: deze irissen zijn niet volledig ingesloten en worden daarom genegeerd.
- 2: Gabriël (groen) ontvangt 2 OP, omdat het schijfje op zijn Irisspoor op een veld ligt met het cijfer 2.
- 3: Tussen Louise (rood) en Elisabeth (blauw) is er een gelijkspel. Louise ontvangt 3 OP en Elisabeth ontvangt 2 OP.



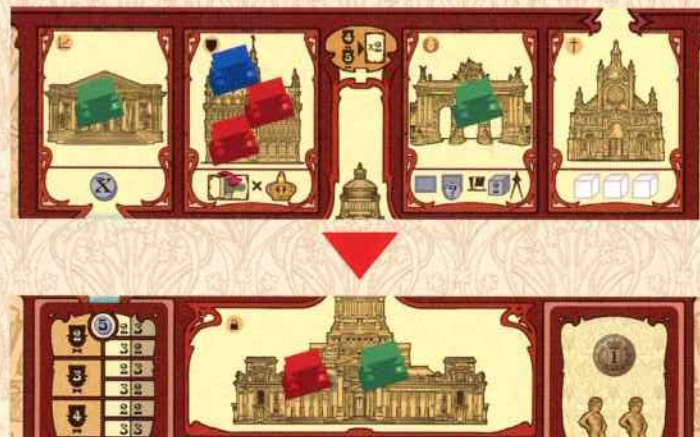
3. Meerderheid in Brussel

De speler die de meeste Architectmeeples heeft geplaatst op de 4 Actievelden van het Brusselbord samen, moet 1 van zijn of haar Architectmeeples in het Justitiepaleis plaatsen. Bij een gelijkspel verliezen alle betrokken spelers een Architectmeeples aan het systeem. Architectmeeples in het Justitiepaleis zijn niet beschikbaar en kunnen niet gebruikt worden door hun eigenaars.

Voorbeeld:

Elisabeth (blauw) plaatste 1 Architectmeeples op het Brusselbord.

Louise (rood) en Gabriël (groen) plaatsten er elk 2. Louise en Gabriël moeten dus allebei 1 van hun Architectmeeples in het Justitiepaleis plaatsen.



Einde van de ronde

- Neem je Architectmeeples terug, behalve de meeples in het Justitiepaleis.
- **In een spel met 2 spelers nemen beide spelers ook 1 neutrale meeples terug.**
- Leg al het geld op het Art Nouveau-bord terug in de algemene voorraad.
- Draai al je Nobelenkaarten terug rechtop, zodat je ze opnieuw kunt activeren.
- Leg de uiterst rechtse Nobelenkaart (waarde 0) op het Brusselbord af. Schuif de resterende kaarten naar rechts. Draai daarna de bovenste Nobelenkaart van de trekstapel om en leg hem op het uiterst linkse veld (waarde 3). Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel en vorm hiermee een nieuwe, gedekte trekstapel.
- Leg de Prestigekaarten af die nog op de Prestigestroken liggen, en draai voor elke kolom een nieuwe kaart open.
- Leg de Beurskaart af.

Einde van het spel

Aan het einde van de 5^e ronde is het spel afgelopen. Leg de Jokermateriaalblokjes die je nog bezit af, en betaal het geld op de Nobelenkaarten die je wil houden.

Voor elke Nobelenkaart die je niet kan betalen, verlies je onmiddellijk 5 OP. Leg daarna je onbetaalde kaarten af.

Hierna volgt de eindtelling. Voeg de volgende punten toe aan de OP die je tijdens het spel al hebt gescoord:

- **OP voor gebouwen:** elk huis dat je hebt gebouwd, scoort een aantal OP gelijk aan het niveau dat je bereikte op je Architectspoor.
- Elk van je **Verfijnde Materiaalblokjes** scoort 1 OP.
- De speler met het **Startspelerfiche** scoort 5 OP.
- **OP voor de 4 Strategische rijen op je Architectbord:** elke rij levert standaard 1 OP op per voldane voorwaarde, ook al is er geen kaart onder geschoven. De Prestigekaarten die je onder je bord hebt geschoven, gelden als vermenigvuldigers.

= : **scoor voor elk van je vrijgespeelde Architectmeeples** (de meeples in het Justitiepaleis tellen niet mee), en te beginnen bij je 3^e meeples, een aantal OP gelijk aan het aantal zichtbare OP-symbolen.

= : **scoor voor elk van je Nobelenkaarten** een aantal OP gelijk aan het aantal zichtbare OP-symbolen.

= : **scoor voor elk van je Kunstwerktegels** een aantal OP gelijk aan het aantal zichtbare OP-symbolen.

= : **scoor voor elke set van 4 BEF** die je nog bezit een aantal OP gelijk aan het aantal zichtbare OP-symbolen.

De speler met de meeste OP wint. Bij een gelijkspel delen de betrokken spelers de overwinning.

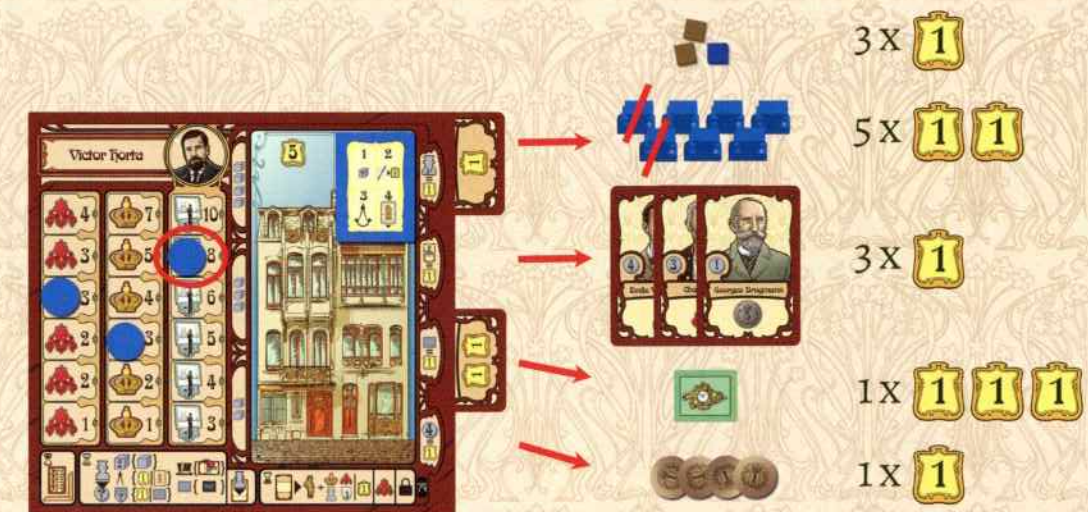
Voorbeeld:

De 5^e ronde is afgelopen. Elisabeth heeft 80 OP, en 4 Nobelenkaarten die in totaal 13 BEF waard zijn. Ze heeft slechts 12 BEF, waardoor ze de kaart moet afleggen die ze niet kon betalen. Hierdoor verliest ze 5 OP. Ze kiest ervoor de kaart af te leggen die 5 BEF kost. Hierdoor heeft ze 4 BEF over.



Nu heeft ze 75 OP, waaraan ze het volgende toevoegt:

- 40 VP voor haar 5 gebouwde huizen, omdat het schijfje van haar Architectspoor op het niveau ligt met het cijfer 8;
- 3 OP voor haar 3 Verfijnde Materiaalblokjes;
- 10 OP voor haar 5 Architectmeeples (te beginnen met de 3^e meeples - met de eerste 2 wordt geen rekening gehouden);
- 3 OP voor haar 3 Nobelenkaarten;
- 3 OP voor haar Kunstwerktegels;
- 1 OP voor haar resterende 4 BEF.



HOOFDSTUK 2: BELLE ÉPOQUE

De Belle Époque overbrugt de periode tussen het einde van de 19e eeuw en de start van de Tweede Wereldoorlog. In dit tijdperk kennen verschillende Europese landen hun grootste technologische, sociale en culturele doorbraken in de geschiedenis. In deze korte periode organiseert België verschillende beurzen, waaronder 4 Wereldtentoonstellingen. Brussel - de hoofdstad van het land - wordt de bakermat van de flamboyante artistieke beweging die bekendstaat als Art Nouveau.

De uitbreiding Belle Époque bevat 2 nieuwe nobelen en 1 nieuw verfijnd materiaal: glas. Dit nieuwe materiaal staat de constructie toe van een nieuwe soort gebouwen: paviljoenen. In deze uitbreiding vind je ook nieuwe bonussen, die nieuwe en spannende strategieën mogelijk maken.

Vorbereiding

Volg de voorbereiding van het basisspel, met de volgende uitzonderingen:

- 1 Draai het OP-bord naar de zijde van de Belle Époque.
- 2 Schud de 32 **Belle Époque-kaarten**. Trek er willekeurig 5 en leg ze open neer op de overeenkomstige velden van het Belle Époque-bord. Stop de ongebruikte kaarten terug in de doos.
- 3 Schud de 12 **Belle Époque-tegels** gedekt. Trek er willekeurig 3, 4, 5 of 6 (in spelletjes met 2, 3, 4 of 5 spelers) en leg ze open neer op de overeenkomstige velden van het Belle Époque-bord.
- 4 Leg 5 van de resterende Belle Époque-tegels gedekt in een kruis neer in het midden van het Art Nouveau-bord, zoals op de afbeelding. Stop eventueel ongebruikte tegels terug in de doos.
- 5 Stop het **Pijlfiche** terug in de doos.
- 6 Voeg de 10 **Glasblokjes** toe aan het Magazijn op het Brusselbord.
- 7 Leg de 4 **Reizigermeeple**s op het Treinveld van het Brusselbord.
- 8 Voeg de kaarten met Georges Nagelmackers en Henri Privat-Livemont toe aan de andere Nobelenkaarten, en schud de stapel voor je de bovenste 4 kaarten omdraait.



Spelverloop

De uitbreiding Belle Époque wordt op dezelfde manier gespeeld als het basisspel, met de volgende uitzonderingen:

Actiefase

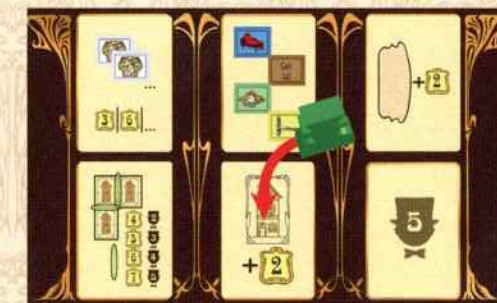
1. Belle Époque-tegels

Als je een van je Architectmeeple's op een Actieveld zet dat door een Belle Époque-tegel is bedekt, mag je - nadat je je actie hebt uitgevoerd - 1 van je beschikbare Architectmeeple's (geen Reizigermeeple) op een van de onthulde Belle Époque-tegels van het Belle Époque-bord plaatsen. Als je dat doet, blijft die Architectmeeple daar voor de rest van het spel staan. Je kan hem niet langer gebruiken om acties mee uit te voeren, maar aan het einde van het spel levert hij wel een bonus op (zie p.21). Elke onthulde Belle Époque-tegel kan slechts 1 Architectmeeple bevatten.

In een spel met 2 spelers mag je geen neutrale meeple op een Actieveld met een Belle Époque-tegel plaatsen.

Voorbeeld:

Gabriël plaatst een Architectmeeple op het Actieveld 'Nobelen', waar ook een Belle Époque-tegel op ligt. Nadat hij een nieuwe Nobelenkaart heeft genomen, besluit hij 1 van zijn andere beschikbare Architectmeeple's op de Belle Époque-tegel te plaatsen die hem +2 OP oplevert voor elk gebouw dat hij heeft gebouwd (dit omvat zowel huizen als paviljoenen).



2. Actie 'Nobelen': de nieuwe Nobelenkaarten

- **Georges Nagelmackers:** neem 1 Reizigermeeple van het Treinveld. Deze meeple kun je enkel gebruiken voor acties op het Brusselbord.
- **Henri Privat-Livemont:** creëer een wit Kunstwerk. Neem een Kunstwerktegel (niet zwart) en leg hem voor je neer, met de witte zijde naar boven.

3. Actie 'Verkopen': wit Kunstwerk

- Een witte Kunstwerktegel telt als een joker. Een wit Kunstwerk stelt bij de verkoop een kleur naar keuze voor, behalve een kleur die al op de Kunstmarkt ligt. Je ontvangt de helft van de bonussen (BEF/OP) die de gekozen kleur je normaal gesproken zou opleveren.
- Je mag geen wit Kunstwerk verkopen als er al een andere witte Kunstwerktegel op de Kunstmarkt ligt.
- Een wit Kunstwerk levert ook 1 BEF op als je past. Het levert echter geen OP op aan het einde van het spel, tenzij je de overeenkomstige Belle Époque-tegel bezit (zie p.21).

4. Actie 'Materialen': glas

Als je deze actie kiest, mag je ook glas nemen.

5. Actie 'Bouwen'

- Je mag glas gebruiken om huizen mee te bouwen, net zoals andere verfijnde materialen.
- Je mag geen Huistegels op een Actieveld met een Belle Époque-tegel leggen.
- **In plaats van een huis kun je er ook een paviljoen mee bouwen:** leg je Huistegel op 1 van de 5 overeenkomstige velden van het Belle Époque-bord. Neem daarna de overeenkomstige Belle Époque-kaart. Leg de kaart voor de rest van het spel voor je neer.

Voor sommige velden moet je een meerkost van 1 of 2 glasblokjes betalen, bovenop de benodigde materialen.

Belangrijk: bij de betaling van deze meerkost mag je geen Jokermateriaalblokjes gebruiken om glas te vervangen.

Voorbeeld:

Louise bouwt een paviljoen op het 3e veld, en betaalt ook de meerkost van 2 glasblokjes.

Ze neemt de overeenkomstige Belle Époque-kaart en legt hem voor de rest van het spel open voor zich neer.



Gratis actie

- Als een van je tegenstanders zijn of haar Architectmeeple op een van je huizen plaatst om de actie 'Bouwen' uit te voeren, ontvang je onmiddellijk 1 OP voor elk huis **en elk paviljoen** dat je op dit moment al hebt gebouwd.

6. Belle Époque-kaarten

Elke Belle Époque-kaart heeft een uniek effect. Deze effecten zijn onmiddellijk beschikbaar, maar je **mag ze slechts één keer per ronde activeren**. Draai de kaart naar zijn gedekte zijde nadat je het effect hebt geactiveerd, om aan te geven dat je het effect hebt gebruikt.

Elke Belle Époque-kaart vertoont een symbool dat verwijst naar de bijbehorende actie, of naar het moment in het spel waarop je de kaart kunt gebruiken.

De Belle Époque-kaarten zijn genummerd: op die manier kun je de omschrijving van hun effecten snel terugvinden in de onderstaande tabel.



Effecten van de Belle Époque-kaarten

Sommige effecten activeren als je een actie uitvoert op het Art Nouveau-bord, door je Architectmeeple op het overeenkomstige Actieveld te zetten (niet als je de actie 'Jubelpark' uitvoert):

1. Actie 'Atelier': nadat je de actie hebt uitgevoerd, ontvang je 1 BEF voor elk Kunstwerk dat je bezit.
2. Actie 'Atelier': nadat je de actie hebt uitgevoerd, mag je 1 van je witte Kunstwerken transformeren door het naar zijn gekleurde zijde te draaien.
3. Actie 'Verkopen': voor je verkoopt, mag je de Kunstmarktindicator tot 2 stappen extra verschuiven.
4. Actie 'Verkopen': voor je kiest welk Kunstwerk je wil verkopen, mag je 1 van de Kunstwerktegels op de Kunstmarkt terug op zijn overeenkomstige stapel leggen.
5. Actie 'Nobelen': als je een Nobelenkaart aflegt, ontvang je naast het effect ook 3 OP.
6. Actie 'Nobelen': voor je je Nobelenkaart kiest, mag je 1 tot 4 van de beschikbare Nobelenkaarten afleggen, kaarten die je niet aflegde naar rechts schuiven, en de lege velden aanvullen met nieuwe Nobelenkaarten van de trekstapel.
7. Actie 'Materialen': nadat je de actie hebt uitgevoerd, mag je 2 Jokermateriaalblokjes nemen.
8. Actie 'Materialen': nadat je de actie hebt uitgevoerd, mag je 1 Jokermateriaalblokje ruilen voor 1 Verfijnd Materiaalblokje.
9. Actie 'Bouwen': bij de betaling van de bouwkosten mag je 1 materiaalblokje vervangen door 1 ander materiaalblokje (verfijnd of joker). Als je het vervangt door een Jokermateriaalblokje, scoor je nog steeds 5 OP.
10. Actie 'Bouwen': nadat je de actie hebt uitgevoerd, scoor je 1 OP voor elk materiaalblokje dat je hebt gebruikt (verfijnd of joker). Let op: de glasblokjes die je als meerkost hebt gebruikt voor de bouw van een paviljoen tellen niet mee.

Sommige effecten activeren nadat je een actie hebt uitgevoerd op het Brusselbord:

11. Actie 'Beurs': ontvang 1 BEF voor elke meeple op de Beurs, inclusief Reizigermeeple en Architectmeeple die je er zelf hebt geplaatst.
12. Actie 'Beurs': scoor 1 BEF voor elke set van 5 BEF die je bezit.
13. Actie 'Grote Markt': activeer 1 extra nobele (als je er nog eentje hebt die geactiveerd kan worden).
14. Actie 'Grote Markt': je mag 1 van je geactiveerde Nobelenkaarten afleggen, om een hoeveelheid geld te ontvangen gelijk aan de waarde van de kaart.
15. Actie 'Jubelpark': je mag het geld terugnemen (alles, of een gedeelte ervan) dat je op 1 van de Actievelden van het Art Nouveau-bord hebt gelegd. Je Architectmeeple blijft op het Actieveld staan. Je mag het geld opsplitsen in een kleinere waarde.
16. Actie 'Jubelpark': scoor 1 OP voor elk Kunstwerk dat je bezit.
17. Actie 'Sint-Katelijneplein': je mag 2 Verfijnde Materiaalblokjes ruilen voor 1 Kunstwerk, of 1 Kunstwerk (niet wit) voor 2 Verfijnde Materiaalblokjes.
18. Actie 'Sint-Katelijneplein': creëer een wit Kunstwerk.

Sommige effecten activeren op specifieke momenten tijdens het spel:

19. Begin van de ronde: neem 1 Reizigermeeple.
20. Begin van de ronde: je mag de positie van het Blokhaakfiche kiezen, ook al ben je niet de startspeler. Je mag hierbij de coördinaten van de Beurskaart negeren, maar het Blokhaakfiche moet altijd op een kruispunt tussen vier Actievelden liggen, en georiënteerd zijn zodat het grootste mogelijke actieve gebied wordt gecreëerd.
21. Tijdens de ronde: als je je Architectmeeple op een huis plaatst (van jou of van een tegenstander), scoor je 3 OP.
22. Tijdens de ronde: nadat je de actie hebt uitgevoerd, mag je een Architectmeeple of Reizigermeeple op deze kaart plaatsen om onmiddellijk een extra beurt uit te voeren. Einde van de ronde: als het een Architectmeeple was, neem hem dan nu terug. Als het een Reizigermeeple was, zet hem dan terug op het Treinveld. Opmerking: om deze extra beurt uit te kunnen voeren, moet je nog een andere beschikbare meeple hebben.

23. Einde van de ronde: je mag 2 BEF betalen om het effect van de Nobelenkaart te activeren die aan het einde van de ronde wordt afgelegd. Je activeert enkel het effect, en ontvangt de kaart zelf niet.
24. Einde van de ronde: voor je je Nobelenkaarten rechttop draait, scoor je 1 OP voor elke nobele die je deze ronde niet activeerde.
25. Meerderheid in de kolommen: als je een Prestigekaart van een kolom ontvangt, mag je in plaats daarvan een Prestigekaart nemen die onder een kolom van het inactieve gebied ligt.
26. Meerderheid in de kolommen: bij de bepaling van de startspeler beschik je over 2 extra symbolen van Manneken Pis.
27. Meerderheid rond de irissen: kies 1 van je Architectmeeples die op een Belle Époque-tegel van het Art Nouveau-bord staat: hij telt dubbel.
28. Meerderheid rond de irissen: voor irissen waar je de meerderheid hebt, ontvang je ook 2 BEF.
29. Meerderheid in Brussel: voordat de meerderheid in Brussel wordt bepaald, mag je 1 van je Architectmeeples van het Brusselbord terugnemen.
30. Meerderheid in Brussel: voordat de meerderheid in Brussel wordt bepaald, scoor je 1 OP voor elke Reizigermeeples die op het Brusselbord werd gebruikt.
31. Bezoek aan een paviljoen: scoor 2 OP voor elk van je Belle Époque-kaarten.
32. Bezoek aan een paviljoen: ontvang 3 BEF voor elk van je Belle Époque-kaarten.

Resolutiefase

1. Meerderheid in Brussel

Verwijder voordat deze meerderheid wordt bepaald alle Reizigermeeples van het Brusselbord, en plaats ze terug op het Treinveld.

2. Bezoek aan een paviljoen

Deze stap wordt afgehandeld na de drie meerderheden (Kolommen, Irissen, en Brussel), en treedt pas in werking nadat het eerste paviljoen gebouwd werd. Ontvang 1 OP voor elke kleur van Architectmeeples in dezelfde rij als elk van je paviljoenen. Je eigen Architectmeeples **en de neutrale meeples in een spel met 2 spelers** tellen ook mee.

Voorbeeld:

Er staan 3 Architectmeeples in de rij naast het paviljoen van Louise (rood): 1 groene meeples, en 2 rode meeples. Louise scoort dus 2 OP.



Einde van de ronde

Doe voordat je de gewoonlijke stappen uitvoert het volgende:

- Draai de Belle Époque-kaarten die je deze ronde hebt gebruikt terug om, zodat je hun eigenschappen opnieuw kunt gebruiken.
- Plaats je ongebruikte Reizigermeeples (indien van toepassing) terug op het Treinveld van het Brusselbord.

Einde van het spel

- Activeer eerst de effecten van de Belle Époque-tegels waarop een Architectmeeples staat. Als je verschillende Belle Époque-tegels hebt geclaimd, activeer dan elk effect:



Scoor 1 OP voor elke set van 7 OP die je tijdens het spel hebt gescoord - **vermijd misverstanden! Pas de effecten van deze tegel als eerste toe, voordat je andere punten van de eindtelling scoort.**



Kies 1 van de 4 Strategische rijen op je Architectbord. Deze rij bevat 2 extra OP-vermenigvuldigers tijdens de eindtelling.



Ontvang 3 BEF, vermenigvuldigd met de positie op je Irisspoor. Opmerking: je schijfje start op het eerste veld en het spoor bevat 6 velden, dus kun je 3 BEF tot 18 BEF ontvangen.



Deze tegel geldt als 4 extra Kunstwerken bij de berekening van je OP tijdens de eindtelling.



Scoor 2 OP, vermenigvuldigd met de positie op je Kroonspoor. Opmerking: je schijfje start op het eerste veld en het spoor bevat 6 velden, dus kun je 2 OP tot 12 OP scoren.



Je beschikt over 1 extra gebouwd huis. Het levert een aantal OP op tijdens de eindtelling, afhankelijk van het niveau dat je bereikte op je Architectspoor.



Scoor 3/5 OP (in spelletjes met respectievelijk 2/3 of 4/5 spelers) voor elk van de Prestigekaarten die je ontving door als eerste te passen.



Elk van je gebouwde huizen en paviljoenen levert 2 extra OP op tijdens de eindtelling.



Scoor 4/5/6/7 OP (in spelletjes met respectievelijk 2/3/4/5 spelers) voor elke orthogonale verbinding tussen je eigen huizen op het Art Nouveau-bord.



Het Portretmedaillon wordt het 7^e veld van je Architectspoor. Als je schijfje dit veld bereikt, levert elk van je huizen en paviljoenen tijdens de eindtelling 15 OP op in plaats van 10.



Scoor 3 OP voor elk van je witte Kunstwerken.



Al je nobelen kosten 0 BEF. Je hoeft ze niet te betalen.

- Betaal je nobelen.
- Leg je witte Kunstwerken af.
- Handel de rest van de eindtelling zoals gewoonlijk af (zie p.14).

Belangrijk:

- Net als huizen **leveren paviljoenen OP op**, afhankelijk van het niveau dat je bereikte op je Architectspoor.
- **Witte Kunstwerken leveren geen OP op** aan het einde van het spel.

HOOFDSTUK 3: ASYMMETRISCHE VARIANT

Je kunt deze variant spelen met of zonder de uitbreiding Belle Époque.

Vorbereiding

- Bij de samenstelling van het Art Nouveau-bord met behulp van de 5 Actiestroken moet je de openliggende zijdes van de stroken laten afwisselen. Leg slechts 1 op 2 stroken met hun kompaszijde naar boven.
- Draai je Architectbord naar de B-zijde. Elke B-zijde heeft asymmetrische kenmerken, en een uniek personage met een speciale eigenschap die je kunt gebruiken telkens je de overeenkomstige actie uitvoert (zelfs via de actie 'Jubelpark').

Kenmerken van de individuele borden

Paul Hankar:

- Dit bord heeft een aangepast Irisspoor.
- Tijdens de actie 'Nobelen': draai voordat je een Nobelenkaart kiest de bovenste kaart van de trekstapel om. Je mag deze kaart gratis nemen, in plaats van een van de andere omgedraaide Nobelenkaarten. Als je dit niet doet, wordt de kaart gebruikt om het uiterst linkse veld aan te vullen.

Paul Cauchie:

- Dit bord heeft een aangepast Kroonspoor.
- Tijdens de actie 'Atelier': neem 1 materiaal dat overeenkomt met de kleur van het Kunstwerk dat je creëerde: geel = ijzer, bruin = hout, blauw = steen, groen = glas (of een Jokermateriaalblokje, als je zonder de uitbreiding speelt).

Victor Horta:

- Dit bord heeft een aangepast Architectspoor.
- Tijdens de actie 'Materialen': ontvang naast de 2 Verfijnde Materiaalblokjes ook 2 BEF.

Paul Saintenoy:

- Elk van de vier Strategische rijen op je Architectbord start met 1 extra OP-vermenigvuldiger.
- Tijdens de actie 'Bouwen': voordat je bouwt, mag je een van de twee kompasnaalden 1 stap verschuiven (met de klok mee of tegen de klok in). Opmerking: nadat je hebt gebouwd, moet je nog steeds een van de twee kompasnaalden met de klok mee verschuiven.

Gustave Strauven:

- Dit bord heeft aangepaste bouwkosten.
- Tijdens de actie 'Verkopen': ontvang 1 BEF en 1 OP extra.

Spelontwerp: Etienne Espreman

Illustraties: Ammo Dastarac

Nederlandse Vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen

De auteur wil graag de volgende mensen bedanken:

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



info@geekattitudegames.com

Etienne Espreman

@GeekAttitude

www.geekattitudegames.com

Geek Attitude Games, Maesstraat 24, 1050 Brussel, België

Je kunt het scoreblad hieronder kopiëren, of het downloaden door deze QR-code te scannen:

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



Ontdek de versie van het kaartspel: Bruxelles 1897



In 1897 vond de Wereldtentoonstelling plaats in Brussel en stond de Art Nouveau-beweging in de schijnwerpers.

Alle mechanismen van het oorspronkelijke spel Bruxelles 1893 zijn terug te vinden in deze versie. Daarnaast kun je ook je Kunstwerken aanbieden aan de bezoekers van de Wereldtentoonstelling.

Een compact doosje dat je makkelijk kunt meenemen, en dat de complexiteit van het oorspronkelijke spel niet aantast.