



Brüsszel, 1893: Victor Horta megtervezi az Autrique házat és a Tassel szállodát, melyek világszerte az első szecessziós stílusú épületekként válnak majd ismertté. A szecessziót olyan elemek jellemzik, mint a fény, növények és virágok ihlette görbületek, vasmunkák, mozaikok, freskók és ólomüvegek. Ugyanebben az évben Paul Hankar építész szintén szecessziós stílusú házat épít magának. Brüsszel válik ennek a művészeti mozgalomnak a bölcsőjévé, amely hamarosan egész Európát inspirálja, és hatással lesz a Belle Époque, azaz szép korszak néven is ismert aranykor legnagyobb építészeire.

A Brüsszel 1893 játékban ezen jeles építészek egyikét képviseled: feladatod csodás házakat építeni, és általad készített műtárgyakkal feldíszíteni azokat. A korszak legkiválóbb nemesei lesznek a segítségedre a befolyásod kiterjesztésében. A leghőbb álmod, hogy befejezd a játékosabládon található építészeti remekművet.

A játék végén a győzelmi pontokban mért legnagyobb tekintéllyel rendelkező építész nyer.

Áttekintés

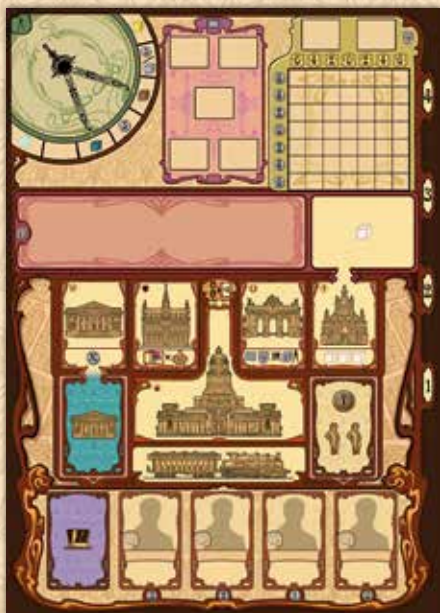
A játék 5 fordulóból áll, melyek mindegyike 3 fázisra oszlik:

- A tervezésfázis, melyben a kezdőjátékos meghatározza az adott forduló aktív területét;
- az akciófázis, melyben minden játékos végrehajt egy bizonyos számú akciót a szecesszió- vagy a Brüsszel-táblán;
- a kiértékelésfázis, melyben egyes játékosok bónuszokban részesülnek.

A szabálykönyv 3 fejezetből áll:

- 1. fejezet (4. oldal), melyben az alapjáték szabályai olvashatók. Javasoljuk, hogy figyelmesen olvasd el, még akkor is, ha játszottál a Brüsszel 1893 korábbi kiadásával. Van néhány lényeges különbség az első és a mostani kiadás között.
- 2. fejezet (16. oldal), melyben a Belle Époque kiegészítő szabályai olvashatók. Javasoljuk, hogy csak az alapjáték szabályainak elsajátítása után játssz a kiegészítővel.
- 3. fejezet (22. oldal), melyben az aszimmetrikus játékmód szabályai olvashatók. Ez a mód játszható a Belle Époque kiegészítővel és nélküle is.

JÁTÉKELEMEK



1 Brüsszel-tábla



5 akciósáv



1 tekintélysáv



1 győzelmpont-tábla
(GYP tábla)



5 építész játékos-tábla
(színenként 1)



1 vinkli



1 értékjelölő



1 kezdőjátékos-jelölő



30 ház (színenként 6)



12 Belle Époque lapka



32 nemeskártya



30 tekintélykártya



12 tőzsdekártya



32 Belle Époque kártya



30 műtárgy (színenként 6)



30 ötfrankos érme



70 egyfrankos érme



2 szár és 1 műanyag szegecs



1 nyíljelölő



5 száz/kétszáz győzelmipont-jelölő (GYP jelölő)



35 építész (színenként 7)



4 utas



20 korong (színenként 4)



40 finomított építőanyag:
10 átlátszó (üveg), 10 kék (kő),
10 barna (fa), 10 sárga (vas)



15 univerzális építőanyag

1. FEJEZET: BRÜSSZEL 1893

A játék előkészítése

1 Készítsd elő a három táblát:

1a A szecessziótábla kialakításához fordítsd az 5 akciósávot a körzőt (⊗) ábrázoló oldalával felfelé, majd helyezd véletlenszerűen egymás alá, és helyezd ezek alá a tekintélysavot.

1b Helyezd a Brüsszel-táblát a szecessziótábla bal oldalára.

1c Helyezd a GYP táblát a szecessziótábla jobb oldalára.

2 Válogasd szét a nemeskártyákat. Tedd külön a Georges Brugmann kártyákat. Tedd vissza a dobozba a Georges Nagelmackers és a Henri Privat-Livemont kártyákat. Keverd meg a maradék 21 nemeskártyát. Képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit és helyezd azt a Brüsszel-táblára a számára kijelölt mezőre. A pakli tetejéről húzz 4 kártyát és helyezd azokat egyesével a pakli melletti mezőkre.


3 Keverd meg a 12 tőzsdekártyát. Húzz közülök 5-öt véletlenszerűen, képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit és helyezd azt a Brüsszel-táblára a számára kijelölt mezőre. Tedd vissza a dobozba a maradék 7 tőzsdekártyát.


4 Keverd meg a 30 tekintélykártyát. Képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit és helyezd azt a Brüsszel-táblára a számára kijelölt mezőre. A pakli tetejéről húzz 5 kártyát és helyezd azokat egyesével a tekintélysav mezőire.

5 Helyezd az értékjelölőt a Brüsszel-táblán lévő műtárgypiac közepére.


6 

Válogasd szét színenként a műtárgyakat (fekete, kék, barna, sárga és zöld), és helyezd a kupacokat a műhelybe a számukra kijelölt mezőkre.

7  Helyezd a kő, fa és vas építőanyagokat a lerakatba. Tedd vissza a dobozba az üveg építőanyagokat.

8  Helyezd a 15 univerzális építőanyagot a Brüsszel-táblára a számára kijelölt mezőre.

9 Irányítsd a körző 2 szárát a fa és kő építőanyagokra.

10  Helyezd a nyíljelölőt a körző alatt lévő üveg építőanyagot ábrázoló mezőre.



9 Az első játék előtt erősítsd a körző két szárát a két műanyag szegeccsel a Brüsszel-táblához.





- 11 Helyezze a játékosok számával megegyező számú 100 GYP jelölőt a pontozósáv megfelelő mezőjére.
- 12 Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdő-játékost. Ő vegye magához a vinklit, a kezdő-játékos-jelölőt és 5 frankot. A többi játékos az óramutató járásának irányában vegyen magához 6, 7, 8 és 9 frankot.
- 13 Képezzen egy közös készletet a maradék érmékből a táblák mellett.

A kezdőjátékostól kezdve és az óramutató járásának irányában folytatva, minden játékos tegye meg a következő lépéseket:

- 14 Válasszon egy építész játékosablát és helyezze azt maga elé az A oldallal fölfelé.
- 15 Válasszon egy műtárgyat (fekete kivételével) és helyezze azt maga elé a színes oldalával fölfelé.
- 16 Válasszon egy színt, és vegye el a színhez tartozó játékelemeket: 1 Georges Brugmann kártya, 6 ház, 7 építész és 4 korong.



Egy 2 fős játék esetében minden játékos kap egy semleges építészt is egy nem használt színből.

Minden játékos helyezzen:

- A** 6 házat az építész játékosablájára a számukra kijelölt helyre,
- B** 1-1 korongot az építész játékosablájára az írisz, korona és építész sávok legelső mezőjére,
- C** 2 építészt a Brüsszel-táblán lévő bíróságra,
- D** 1 korongot a GYP sáv 0-t ábrázoló mezőjére.

Tedd vissza a dobozba az összes többi játékelemet.

*Példa egy 4 fős játék előkészítésére

A játék menete

A játék 5 fordulóból áll, melyek mindegyike 3 fázisra oszlik: tervezés-, akció- és kiértékelésfázis.

A. Tervezésfázis

A szecessziótábla 25 akciómezőt tartalmaz. Ezen mezők kereszteződésénél 16 írisz (🌸) található, Brüsszel ikonikus virágja, 1-től 4-ig számozott sorokra és oszlopokra osztva.

Fordítsd meg a tőzsdepakli legfelső lapját. A lap 4 sort tartalmaz, melyek mindegyike egy játékoszámnak felel meg. Minden sor 2 számpárt tartalmaz. Minden számpár a szecessziótábla egy íriszét határozza meg: az első szám a sort, a második pedig az oszlopot jelöli.



A kezdőjátékos válasszon ki 1-et a 2 számpárból, és helyezze a vinklit a megfelelő íriszre. A vinklit úgy kell fordítani, hogy a lehető legnagyobb, azaz a legtöbb akciómezőt tartalmazó területet határolja be. A szabály hátralevő részében erre a területre aktív területként fogunk utalni.

Példa:

Ali a kártyáról a 2-2 koordinátájú íriszt választja.

Elképzeled, ahogy 2 egymásra merőleges vonal átszeli ezt az íriszt, és 4 részre osztja a szecessziótáblát. Ali a vinklit úgy helyezi, hogy a zölddel megjelölt, legnagyobb terület legyen az aktív terület.



B. Akciófázis

A játékosok a kezdőjátékostól indulva és az óramutató járásának irányában haladva kerülnek sorra. Körödben végrehajthatsz 1 akciót, vagy passzolhatsz. Ha egyszer passzoltál, addig nem kerülsz újra sorra, amíg az összes játékos nem passzolt, ami egyben az akciófázis végét is jelöli.

Egy 2 fős játék esetében az akciófázis elején előbb a kezdőjátékos, majd az ellenfele is lehelyezi a semleges építészt az aktív terület egy-egy üres akciómezőjére (amin nincs ház vagy lapka). Ha nincs üres akciómező, akkor a semleges építész nem helyezhető le. A semleges építész blokkolja az általa elfoglalt akciómezőt.

A szecessziótáblán lévő akciók

Ahhoz, hogy a szecessziótáblán végrehajts egy akciót, helyezd 1 építészedet az aktív terület egy szabad mezőjére, legalább 1 frank társaságában. Ha nincs pénzed, nem helyezhetsz építést a szecessziótáblára. Az érmeket rendezd kupacba az építészed alatt. Az akció végrehajtása után nem változtathatod meg az építész alatt lévő érme mennyiségét.

A szecessziótábla akciómezőin csak 1-1 építész állhat.

Akkor is lehelyezhetsz 1 építést a szecessziótábla akciómezőjére, ha nem tudod végrehajtani a mező akcióját, de köteles vagy végrehajtani az akciót, ha képes vagy rá.

Alkotás akció

Készíts 1 műtárgyat: Vegyél magadhoz egy műtárgyat (fekete kivételével) a műhelyből és helyezd magad elé a színes oldalával fölfelé (a műtárgyak fehér oldalát csak a Belle Époque kiegészítőben kell használni).

Értékesítés akció

Add el valamelyik műtárgyadat a következő lépéseket követve:

- Döntsd el, melyik műtárgyadat adod el. A műtárgy színének különböznie kell a műtárgypiacon jelenleg lévő műtárgyak színétől.
- Az értékjelölőt legfeljebb annyi mezőt mozgathatod vízszintes és/vagy függőleges irányban, amennyi műtárgyad van (beleértve az értékesíteni kívánt műtárgyat). Az értékjelölő végig a számára kijelölt területen belül kell maradjon.
- Add el a kiválasztott műtárgyat, a műtárgypiac 2 mezőjének valamelyikére helyezve azt.



A játék első 2 műtárgya kötelezően üres mezőre kell kerüljön. Ha már mindkét mező foglalt, értékesítéskor távolítsd el valamelyik műtárgyat és helyezd a műhelybe, a számára kijelölt helyre, majd rakd az eladott műtárgyat az újonnan felszabadult mezőre.

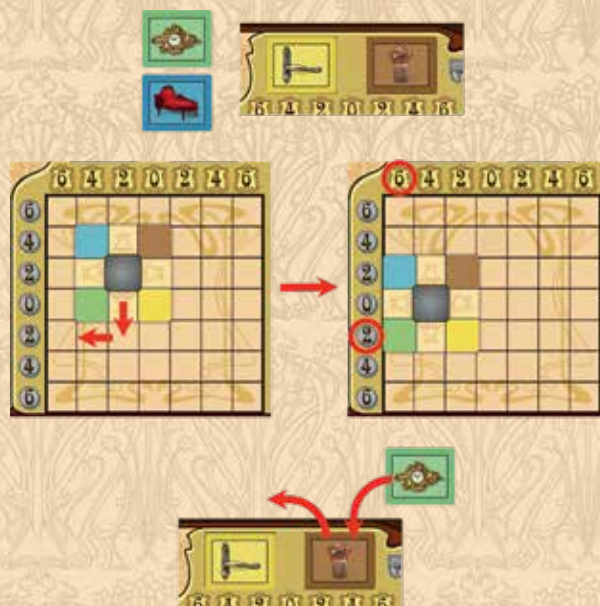
- Az értékesítésért járó pénösszeget és GYP-t az értékjelölőnek az eladott műtárgy színével egyező négyzete határozza meg. A műtárgypiac sora jelöli a neked járó pénösszeget, az oszlopa pedig a GYP-t.

Példa:

Éva a zöld műtárgyát adja el a 2 műtárgya közül. Ezt megteheti, mert jelenleg nincs zöld műtárgy a műtárgypiacon. Mivel 2 műtárgya van, az értékjelölőt 2 mezőnyi távolságra mozgathatja.

Helyettesíti a műtárgypiacon lévő barna műtárgyat a saját zöld műtárgyával, és visszateszi a barna műtárgyat a műhelybe.

Az értékjelölő zöld sarka szerint Éva 2 frankot és 6 GYP-t szerez azonnal.



Befolyásolás akció

- Vedd magadhoz valamelyik nemeskártyát a Brüsszel-táblán lévő 4 közül, befizetve a közös készletbe a kártya alatt a táblán feltüntetett költséget (0-3 frank).
- Azonnal hajtsd végre a nemeskártya képességét.
- Döntsd el, hogy eldobod a nemeskártyát, vagy megtartod a játék hátralévő részére (azaz, később nem dobhatod el). Az eldobott nemeskártyákat gyűjtsétek egy helyre.

Ha megtartod a kártyát, forgasd el 90 fokkal, így jelölve, hogy ebben a fordulóban már használtad a képességét. A megtartott nemeseket fordulónként 1-szer aktiválhatod, de a játék végén ki kell fizetned a kártyán feltüntetett költséget. 5-5 GYP-t veszítesz minden nemes után, amiért nem tudsz fizetni.

Nem tarthatsz meg 2 egyforma nemeset: végrehajthatod egy olyan nemeskártya képességét, amiből már megtartottál egyet, de aktiválás után el kell dobnod a kártyát.

- Csúsztasd az üres mező bal oldalán lévő kártyákat egy mezővel jobbra, majd fordítsd meg a pakli legfelső lapját és helyezd a bal szélső mezőre. Ha a pakli kiürült, keverd meg az eldobott nemeskártyákat és képezz belőlük képpel lefelé egy új húzópaklit.

A nemeskártyák hatásai:

- Georges Brugmann:** Vegyél magadhoz 5 frankot.
- Edouard Empain:** Vegyél magadhoz 2 univerzális építőanyagot.
- Ernest Solvay:** Vegyél magadhoz tetszés szerint 1 finomított építőanyagot, VAGY dobj el 1 univerzális építőanyagot, és vegyél magadhoz tetszés szerint 2 finomított építőanyagot.
- Charles Buls:** Lépj előre 1 mezővel az íriszsávon.
- Albert herceg:** Lépj előre 1 mezővel a koronasávon.
- Henry van de Velde:** Lépj előre 1 mezővel az építészsávon.
- Emile Vandervelde:** Vedd vissza 1 építészedet a bíróságból és helyezd a saját készletedbe. Az építés azonnal rendelkezésedre áll.
- Maurice Maeterlinck:** Szerzel 5 GYP-t.

Beszerezés akció

Vegyél magadhoz tetszés szerint 2 finomított építőanyagot (fa, vas vagy kő). Lehetnek egyformák vagy különbözőek. Az építőanyagok száma korlátozott, és ha valamelyik kifogy, akkor az ideiglenesen nem elérhető.

Építés akció

Építs házat az alábbi 4 lépést követve. A lépéseket megtalálod a házak hátlapján is.

- Fizesd ki az építés költségét. Tedd a fizetésre használt építőanyagokat a lerakatba. A költséget befolyásolja:
 - a ház helye az építész játékos táblán meghatározza az építőanyagok mennyiségét. A 2 alsó ház 2-2 építőanyagba kerül (ezeket kell elsőként megépíteni), a 2 középső 3-3 építőanyagba (ezek lesznek a 3. és a 4. házad), a 2 felső pedig 4-4 építőanyagba (ezeket kell utolsóként megépíteni, és megépítésük után azonnal 5-5 GYP-t szerzel).
 - a körző szárai meghatározzák az építőanyagok típusát/típusait (lásd a körzőre vonatkozó szabályokat a következő oldalon). Az univerzális építőanyag bármilyen építőanyagot helyettesít (beleértve a 3 frankot).
- Szerzel azonnal 5 GYP-t, ha univerzális építőanyag felhasználása nélkül építettél házat.
- Mozgasd a körző valamelyik szárát 1 mezővel az óramutató járásának irányába. Amikor a körző szára a nyíljelölőre mutat, forgasd körbe, hogy a vas építőanyagra mutasson. Ügyelj arra, hogy a körző két szára soha ne fedje egymást, azaz ne mutasson ugyanarra az építőanyagra.
- Helyezd le a megépített házat a szecessziótábla egy üres akciómezőjére. Az akciómező nem tartalmazhat más házat, lapkát vagy építést, de lehet az aktív területen kívül.

A játék végén az összes megépített házad az építészsávon elért szintednek megfelelő GYP-t ér.



Előidézett akció

A játékosok használhatják azokat az akciómezőket is, amire valamelyik ellenfelük házat épített. Amikor egy ellenfeled az építését egy házadra helyezi, akkor először végrehajtja a szecessziótábla megfelelő akcióját, és utána azonnal végrehajtasz egy előidézett akciót.

Az előidézett akció a ház által letakart akció típusától függ:



Alkotás: Vegyél magadhoz 1 fekete műtárgyat a közös készletből, ha van belőle. A fekete műtárgyat ugyanúgy kell kezelni, mint a más színű műtárgyakat. Az értékesítésért járó pénzösszeget és GYP-t az értékjelölő fekete négyzete határozza meg (legfeljebb 4 frank és 4 GYP).



Értékesítés: Szerzel 1-1 GYP-t a birtokodban lévő minden műtárgy után.



Befolyásolás: Válaszd ki 1 nemesedet, melyet nem aktiváltál a jelenlegi forduló során, és hajtsd végre a képességét, elforgatva a kártyát 90 fokkal.





Beszerzés: Vegyél el tetszés szerint 1 finomított építőanyagot a közös készletből.



Építés: Szerzel 1-1 GYP-t minden megépített házad után.

A körzőre vonatkozó szabályok

- Az építés költsége lehet vas, fa, kő és 3 frank (az üveget csak a Belle Époque kiegészítőben kell használni).
- Ha egy ház megépítése 2 építőanyagba kerül, akkor kötelező a körző szárjai által meghatározott mindkét építőanyagból 1-1-gyet befizetni. Ha egy ház építésének a költsége több mint 2 építőanyag, akkor szabadon dönthetsz, hogyan osztod fel a költséget a körző szárjai által meghatározott építőanyagok között, feltéve, hogy mindegyikből legalább 1-et használasz.
- Ha a körző egyik szára a  /  mezőre mutat, bármilyen építőanyagot használhatsz (beleértve a 3 frankot), de kötelező a körző másik szára által meghatározott építőanyagból is 1-gyet befizetned.
- Ha a körző egyik szára az üres mezőre mutat, akkor csak a másik szára által meghatározott építőanyagból fizethetsz. Az építőanyagok mennyiségét továbbra is a ház építéstábládon elfoglalt helye határozza meg.

Példa:

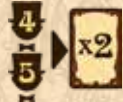
Laci (piros játékos) a 4. házát szeretné megépíteni, ami 3 építőanyagba kerül. A körző egyik szára fára, a másik pedig 3 frankra mutat, így Laci fizethet 2 fát és 3 frankot vagy 1 fát és 6 frankot. 2 frankja, 2 fája, 2 köve és 1 univerzális építőanyaga van, emiatt 2 fával és 1 univerzális építőanyaggal fizet (ez utóbbi helyettesíti a 3 frankot).

Laci tehát megépítheti a 4. házát. Mivel az építésnél használt univerzális építőanyagot, nem szerez 5 GYP-t.



A Brüsszel-táblán lévő akciók

A Brüsszel-táblán 4 akció közül választhatsz. Ahhoz, hogy a Brüsszel-táblán végrehajts egy akciót, helyezd 1 építészdet a 4 akciómező valamelyikére. Ez nem kerül pénzbe, de be kell tartanod a következő szabályt:

- **Egy 2-3 fős játék esetében** 1-gyel több építészdet kell lehelyezned az akciómezőre, mint a játékos, aki korábban ezt az akciómezőt választotta. Az első játékos, aki ezt az akciómezőt választja tehát 1 építészdet kell lehelyezzen, a második 2 építészdet, a harmadik 3-at, stb.
-  **Egy 4-5 fős játék esetében** az összes akciómezőt kezeld úgy, mintha 2 külön részből állna. Az első 2 játékos, aki ezt az akciómezőt választja tehát 1 építészdet kell lehelyezzen, a második 2 játékos 2 építészdet, a harmadik 2 játékos 3-at, stb.

Ezután hajtsd végre az akciómező akcióját. A Brüsszel-tábla 4 akciója a következő:



Tőzsde akció

Azonnal vegyél magadhoz annyi frankot, amennyit a tőzsdekártya ábrázol.



Városháza akció

Hajtsd végre a nemeseid képességét, elforgatva a nemeskártyákat 90 fokkal. Legfeljebb a koronasávon elért szintednek megfelelő számú nemest aktiválhatsz. A nemeseket tetszőleges sorrendben aktiválhatod, és mindegyiket fordulónként legfeljebb 1-szer.



Példa:

Ebben 4 fős játékban Ali (zöld játékos) aktiválni szeretné a nemeseit. Mivel Éva (kék játékos) és Laci (piros játékos) már végrehajtotta a városháza akciót, Ali 2 építészdet kell lehelyezzen az akciómezőre.

Ali jelenleg a 2. szinten van a koronasávon, így legfeljebb 2 nemest forgathat el ahhoz, hogy aktiválja.



Cinquantenaire park akció

Hajtsd végre a szecessziótábla 1 akcióját az 5-ből.



Szent Katalin tér akció

Vegyél magadhoz legfeljebb 3 univerzális építőanyagot a lerakattól.



Passzolás

Ha nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, akkor passzolnod kell. Ha passzoltál, ebben a fázisban többször nem kerülsz sorra, de azonnal kapsz 1-1 frankot a birtokodban lévő minden különböző színű műtárgyad után (beleértve a fekete műtárgyakat is). A többi játékos addig folytathatja a játékot, amíg nem passzolnak ők is.

Ha elsőként passzoltál a fordulóban, vedd magadhoz a tekintélypakli legfelső lapját és helyezd magad elé anélkül, hogy megfordítanád. Ez a kártya a játék végéig előtted marad. Ha már van tekintélykártya előtted, akkor csúsztasd az új kártyát a régre úgy, hogy a régi kártyán látható maradjon az 1 frank szimbólum. Ezt követően vegyél magadhoz 1-1 frankot minden látható frank szimbólum után.

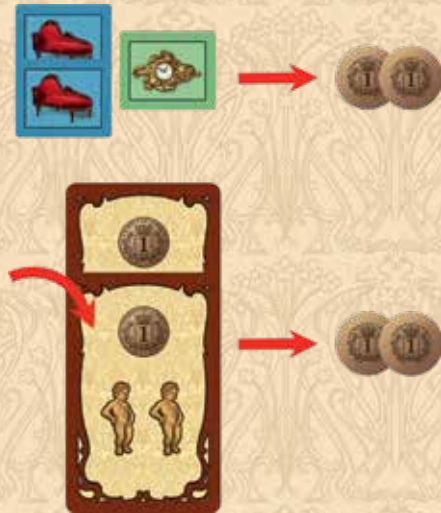
Az újonnan elvett tekintélykártya ebben a fordulóban 2 Manneken Pis szoborral járul hozzá a kiértékelésfázishoz.

Példa:

Évának még van 1 építésze, de úgy dönt, hogy passzol. 2 kék és 1 zöld műtárgya van (összesen 2 különböző színű), így 2 frankot kap.

Mivel elsőként passzolt ebben a fordulóban, felhúzza a tekintélypakli legfelső lapját és a másik tekintélykártyájára helyezi (ezt egy előző fordulóban szerezte ugyancsak passzolás révén). Azonnal kap 2 frankot.

A kiértékelésfázis alatt, amikor meghatározzák a következő forduló kezdőjátékosát, az épp elvett tekintélykártya 2 Manneken Pis szobornak számít.



Amikor minden játékos passzolt, következik a kiértékelésfázis.

C. Kiértékelésfázis

Értékeljétek ki a következő 3 többséget ebben a sorrendben:

1. Többség az oszlopokban

Ellenőriztétek, hogy az aktív terület minden oszlopához külön-külön melyik játékos járult hozzá a legnagyobb pénzüsszeggel. Az a játékos vegye magához az oszlop alá helyezett tekintélykártyát és tegye maga elé.

Fontos: A tekintélykártyát senki sem szerzi meg **döntetlen esetén**. Más szóval egy játékos sem szerzi meg a kártyán lévő Manneken Pis szobrokat, és senki sem csúsztathatja a kártyát a játékosablája alá. Ugyanakkor **minden érintett játékos megkapja a kártya bónuszát, és ezután a kártyát el kell dobni**.

Példa:

Lacinak (piros játékos) többsége van ebben az oszlopban, mert 3 frankkal járult hozzá, míg Ali (zöld játékos) csak 2 frankkal. Emiatt Laci szerzi meg és helyezi maga elé a tekintélykártyát.



Határozzátok meg az új kezdőjátékost:

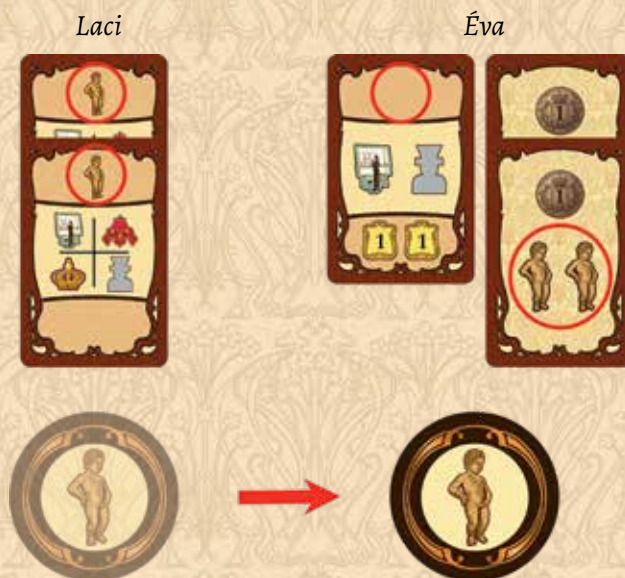
Számold össze a „Többség az oszlopokban” lépés során megszerzett Manneken Pis szobrokat, és add hozzá a tekintélykártya hátán lévő 2 Manneken Pis szobrot, ha elsőként passzoltál ezen forduló során.

Megjegyzés: A kezdőjátékos-jelölőn, valamint a korábbi fordulóban passzolás révén megszerzett tekintélykártyákon lévő Manneken Pis szobrokat hagyjátok figyelmen kívül.

A legtöbb Manneken Pis szoborral rendelkező játékos vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt. A következő fordulót ő kezdi. Döntetlen esetén az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki az óramutató járásának irányában legközelebb ül a jelenlegi forduló kezdőjátékosához, és ebbe maga a kezdőjátékos nem számít bele.

Példa:

Laci 2 tekintélykártyát szerzett meg, melyek 1-1 Manneken Pis szobrot ábrázolnak, összesen tehát 2 szimbóluma van. Éva 1 tekintélykártyát szerzett meg, és azon nincs Manneken Pis szobor, de mivel elsőként passzolt ebben a fordulóban, a megszerzett tekintélykártya 2 Manneken Pis szobrot biztosít neki. Neki is 2 szimbóluma van összesen. Mivel Laci volt a kezdőjátékos ebben a fordulóban, így Éva lesz a következő forduló kezdőjátékosa, és magához veszi a kezdőjátékos-jelölőt.



Minden megszerzett kártya esetén el kell döntened, hogy eldobod a bónuszáért, vagy megtartod és az építész játékosátlád alá csúsztatod:

• Dobd el a kártyát a bónuszáért:

4 típusú bónusz van:



Lépj előre 1 mezővel az íriszsávon.



Lépj előre 1 mezővel a koronasávon.



Lépj előre 1 mezővel az építészsávon.



Vedd vissza 1 építészedet a bíróságból és helyezd a saját készletedbe.



Egyes kártyák esetében választanod kell több bónusz közül (a bónuszok vonallal vannak elválasztva egymástól).



Más kártyák esetében 2 egyforma vagy 2 különböző bónuszban részesítenek (a bónuszok nincsenek vonallal elválasztva egymástól).

Miután megkaptad a tekintélykártya bónuszát, dobd el a kártyát. Az eldobott tekintélykártyákat visszateheded a dobozba.

- **Csúsztasd a kártyát az építész játékosablád alá:**

Az építész játékosablád jobb oldalán 4 stratégiasor található. Ezek mindegyike alapból 1-1 GYP-t biztosít a játék végi pontozás során, ha teljesíted a feltételét. A GYP-szorozót úgy növelheted, hogy a GYP szimbólummal (1) ellátott tekintélykártyákat a játékosábla valamelyik sora alá csúsztatod úgy, hogy csak a GYP szimbólum maradjon látható.

Fontos: Egy forduló keretén belül legfeljebb 1-1 tekintélykártyát csúsztathatsz minden stratégiasor alá.

Példa:
A „Többség az oszlopokban” lépés során Laci 3 tekintélykártyát szerzett meg. Ebből 2-t az építész játékosablája alá csúsztat 2 különböző sorba.

Most már a végső pontozás során 2-2 GYP-t szerez 4 frankonként, valamint 3-3 GYP-t a birtokában lévő minden nemeskártya után.

A 3. kártyának felhasználja a bónuszát. Előrelép 1-1 mezőt az építész- és a koronasávján, majd eldobja a tekintélykártyát.



2. Többség az íriszeknél

Ellenőrizzitek, hogy az aktív terület mely íriszeit veszi körbe teljesen 4 építész. Az a játékos, akinek a legtöbb építész van egy teljesen körbevett írisz körül, az íriszsávján elért szintjének megfelelő GYP-t-t szerez. Az építészek alá helyezett érmék száma NEM befolyásolja ezeket a többségeket. Döntetlen esetén minden érintett játékos megszerzi az íriszsávján elért szintjének megfelelő teljes GYP-t. Ismételjétek meg a folyamatot az összes írisznél, melyet 4 építész vesz körbe.

Példa:
Az aktív terület ezt a 4 íriszt tartalmazza. A játékosok sorban ellenőrzik azokat, és a többségben lévő játékos az íriszsávján elért szintjének megfelelő GYP-t szerez:

- Az 1-es és a 4-es íriszt nem veszi körbe 4-4 építész, így figyelmen kívül kell hagyni.
- A 2-es írisznél Ali (zöld játékos) 2 GYP-t szerez (a korongja az íriszsáv 2 pontos szintjén van).
- A 3-as írisznél Laci (piros játékos) és Éva (kék játékos) döntetlenre állnak, így Laci 3 GYP-t szerez, Éva pedig 2 GYP-t.

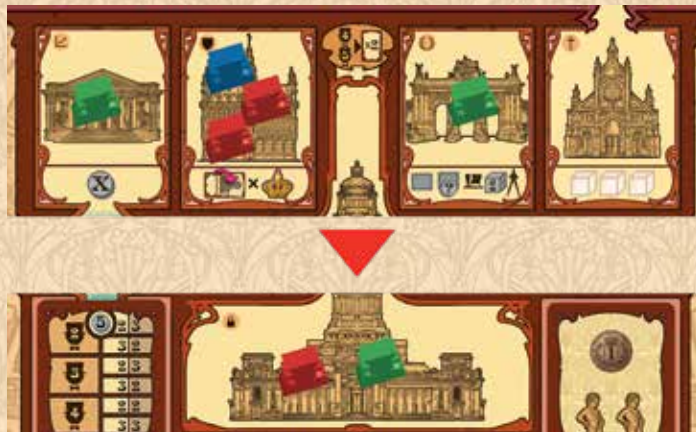


3. Többség a Brüsszel-táblán

Az a játékos, aki a legtöbb építést helyezte le a Brüsszel-tábla 4 akciómezőjére összesen, helyezze az egyiket közülük a bíróságra. Döntetlen esetén minden érintett játékos helyezzen 1-1 építést a bíróságra. A bíróságban lévő építések nem elérhetőek, azaz a tulajdonosuk nem használhatja azokat.

Példa:

Éva (kék játékos) 1 építést helyezett a Brüsszel-tábla akciómezőire, míg Laci (piros játékos) és Ali (zöld játékos) 2-2-őt. Laci és Ali 1-1 építést kell helyezzen a bíróságra.



Egy forduló vége

- Vedd magadhoz az összes építészedet a bíróságban lévőkön kívül.
- **Egy 2 fős játék esetében vedd magadhoz valamelyik semleges építést is.**
- Dobd el a forduló elején megfordított tőzsdekártyát. Ha ez volt az utolsó kártya, ugord át a forduló végi többi lépést, és folytasd a játék végi lépésekkel.
- Helyezd a szecessziótáblán lévő érméket a közös készletbe.
- Forgasd alapállásba az összes nemeskártyát.
- Dobd el a Brüsszel-táblán lévő jobb szélső nemeskártyát (költsége 0). Csúsztasd a többi kártyát 1-1 mezővel jobbra, majd fordítsd meg a pakli legfelső lapját és helyezd a bal szélső mezőre (költsége 3). Ha a pakli kiürült, keverd meg az eldobott nemeskártyákat és képezz belőlük képpel lefelé egy új húzópaklit.
- Dobd el a tekintélyszávon maradt összes tekintélykártyát. A pakli tetejéről húzz 5 kártyát és helyezd azokat egyesével a tekintélyszávon mezőire.



A játék vége



A játék az 5. forduló után ér véget.



- Dobd el az összes univerzális építőanyagodat.
- Fizesd ki a megtartott nemeskártyák összköltségét. **5-5 GYP-t veszítesz minden nemes után, amiért nem tudsz fizetni. Dobd el a nem kifizetett nemeskártyákat.**

Ezután add a játék során megszerzett GYP-khez a játék végi GYP-ket:

- **Az összes megépített házad** az építészsávon elért szinted által jelzett számú GYP-t ér.
- **A birtokodban lévő finomított építőanyagok** 1-1 GYP-t érnek.
- **A kezdőjátékos-jelölő** 5 GYP-t ér.
- **Pontozd ki külön-külön az építész játékos táblád minden stratégiásorát.** Ha teljesíted a feltételét, akkor 1 GYP-t ér, még akkor is, ha nincs tekintélykártya csúsztatva alá. A stratégiásor alá csúsztatott tekintélykártyák növelik a GYP-szorozót.

 =  : A 3. építésszeddel kezdve minden rendelkezésedre álló építésszed után (figyelmen kívül hagyva a bíróságban lévőket) annyi GYP-t kapsz, amennyi a stratégiásorban látható.

 =  : Minden nemeskártya után annyi GYP-t kapsz, amennyi a stratégiásorban látható.

 =  : Minden műtárgyad után (színtől függetlenül) annyi GYP-t kapsz, amennyi a stratégiásorban látható.

 =  : Minden 4 frankod után annyi GYP-t kapsz, amennyi a stratégiásorban látható.

A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa:

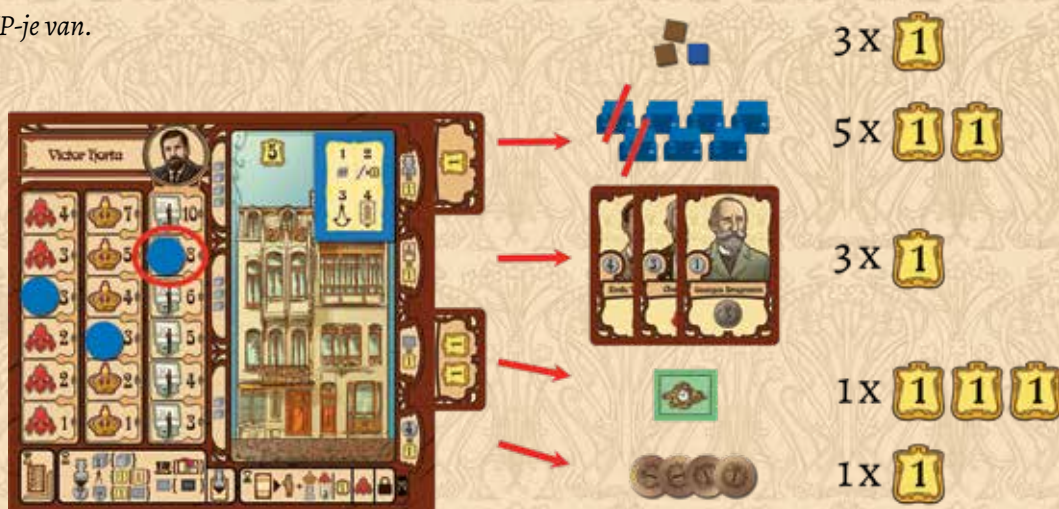
Lejárt az 5. forduló. Évának (kék játékos) 80 GYP-je, 12 frankja és 4 nemeskártyája van. A nemeskártyák összköltsége 13 frank. Mivel nem tudja mindegyik kártyájának a költségét kifizetni, úgy dönt hogy eldobja az 5 frank költségű kártyát. Fizet 8 frankot a 3 birtokában lévő nemeskártyája után, és veszít 5 GYP-t az eldobott nemeskártya miatt. 75 GYP-je, 4 frankja és 3 nemeskártyája maradt.



A 75 GYP-hez hozzáad:

- 40 GYP-t az 5 megépített ház után: 5 ház x 8 pont (az építészsávon elért szintje alapján);
- 3 GYP-t a 3 birtokában lévő finomított építőanyag után;
- 10 GYP-t az 5 rendelkezésre álló építésze után (az első 2 építésze nem hoz pontot);
- 3 GYP-t a 3 nemeskártya után;
- 3 GYP-t a műtárgya után;
- 1 GYP-t a maradék 4 frank után.

Összesen 135 GYP-je van.



2. FEJEZET: A BELLE ÉPOQUE

A Belle Époque a 19. század vége és az első világháború kezdete közötti időszakot öleli fel. Ekkor éli meg több európai ország a történelem legnagyobb technológiai, társadalmi és kulturális áttörését. Ezen rövid időszak alatt Belgium számos kiállításnak ad otthont, köztük 4 világkiállításnak. Brüsszel, az ország fővárosa, a szecesszió néven ismert, ragyogó művészeti mozgalom bölcsőjévé válik.

A Belle Époque kiegészítő két új nemest és egy új finomított építőanyagot, az üveget tartalmazza, lehetővé teszi egy új típusú épület, a pavilon építését, valamint új bónuszokkal ad izgalmas stratégiai mélységet a játéknak.

A játék előkészítése

Kövessd az alapjáték előkészítésének a lépéseit, és iktasd be a következő változtatásokat:

- 1 Fordítsd a GYP táblát a Belle Époque oldalára.
- 2 Keverd meg a 32 Belle Époque kártyát. Húzz közülük 5-öt véletlenszerűen, és helyezd azokat egyesével a Belle Époque táblára a számukra kijelölt mezőkre. Tedd vissza a dobozba a maradék 27 Belle Époque kártyát.
- 3 Keverd meg képpel lefelé a 12 Belle Époque lapkát. Véletlenszerűen húzz ki 3/4/5/6 lapkát 2/3/4/5 fős játék esetében és helyezd azokat egyesével a Belle Époque táblára a számukra kijelölt mezőkre.
- 4 A megmaradt Belle Époque lapkákból helyezz 5-öt a szecessziótábla közepére kereszt alakzatban. Tedd vissza a dobozba a maradék lapkákat.
- 5 Tedd vissza a dobozba a nyíljelölőt.
- 6 Helyezd a 10 üveg építőanyagot is a lerakatba.
- 7 Helyezd a 4 utast a Brüsszel-táblán lévő állomásra.
- 8 Add a Georges Nagelmackers és a Henri Privat-Livemont nemeskártyákat is a nemeskártyapaklihoz, és keverd meg a paklit, mielőtt felfordítod az első 4 kártyát.



A játék menete

A Belle Époque kiegészítő a következő pontokban módosít a normál játékmeneten:

Tervezésfázis

1. A Belle Époque lapkák

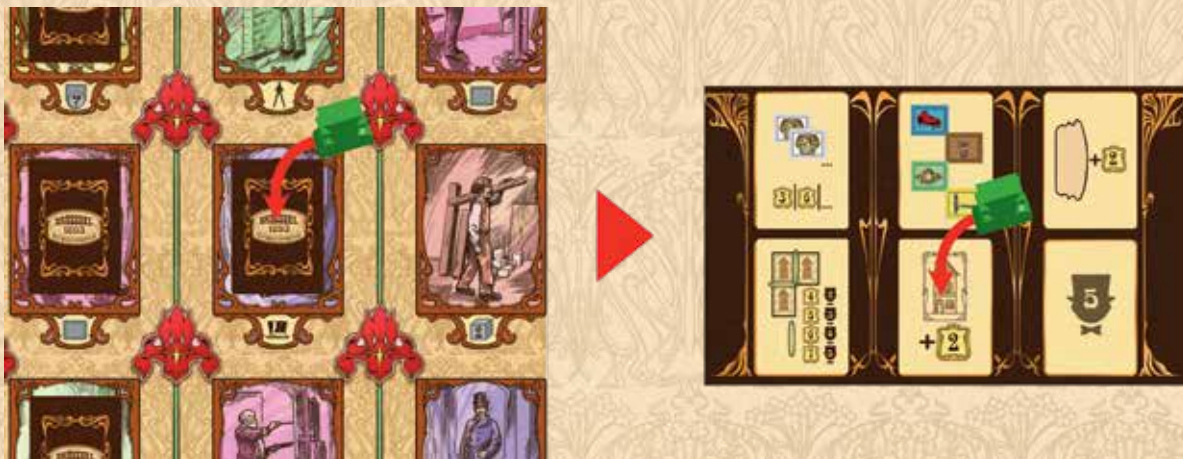
Amikor egy építészdet egy Belle Époque lapkát tartalmazó akciómezőre helyezed, az akció végrehajtása után lehelyezhetsz egy rendelkezésedre álló építész (nem utast) egy felfordított Belle Époque lapkára a Belle Époque táblán. Az ide lehelyezett építész a játék hátralévő részében nem áll rendelkezésedre, de a játék végén végrehajthatod az általa elfoglalt lapka képességét.

A felfordított Belle Époque lapkákra csak 1-1 építész állhat.

Egy 2 fős játékban nem helyezheted le a semleges építész a Belle Époque lapkára.

Példa:

Ali egy építész helyezi a „befolyásolás” akciómezőre, ami egy Belle Époque lapkát tartalmaz. Miután magához vesz egy új nemeskártyát, úgy dönt, hogy egy másik építészét arra a Belle Époque lapkára helyezi, amelyik 2 GYP-vel növeli a megépített épületek (házak és pavilonok) értékét.



2. Befolyásolás akció – új nemeskártyák

- Georges Nagelmackers: Vegyél magadhoz 1 utast az állomásról. **Az utassal CSAK a Brüsszel-táblán hajthatsz végre akciót.**
- Henri Privat-Livemont: Készíts egy fehér színű műtárgyat. Vegyél magadhoz egy műtárgyat (fekete kivételével) a műhelyből és helyezd magad elé a fehér oldalával fölfelé.

3. Értékesítés akció – fehér műtárgyak

- A fehér műtárgy univerzálisnak számít. Amikor fehér műtárgyat értékesítesz, tekintheted bármilyen színűnek, ami jelenleg nincs a műtárgypiacon, és a választott színért járó pénzüsszegnek és GYP-nek a felét kapod meg.
- Nem értékesíthetsz fehér műtárgyat, ha van fehér műtárgy a műtárgypiacon.
- Passzoláskor a fehér műtárgy után is kapsz 1 frankot. Ugyanakkor a fehér műtárgy nem ér GYP-t a játék végén, kivéve ha birtoklod a megfelelő Belle Époque lapkát.

4. Beszerzés akció – üveg építőanyag

Amikor ezt az akciót hajtod végre, választhatsz üveg építőanyagot is.

5. Építés akció

- Az üveget ugyanúgy lehet használni házak építésére, mint bármely más finomított építőanyagot.
- A megépített házat NEM helyezheted egy Belle Époque lapka által elfoglalt akciómezőre.
- **Ház helyett építhetsz pavilont is:** Helyezd a megépített házat a Belle Époque táblára a pavilonoknak kijelölt 5 mező egyikére. Vedd magadhoz a mezőhöz tartozó Belle Époque kártyát és tartsd magad előtt a játék hátralévő részében.

Bizonyos mezőkre csak egy 1-2 üvegből álló pótdíj fejében építhetsz pavilont.

Fontos: A pótdíjat CSAK üveg építőanyaggal fizetheted ki, univerzális építőanyaggal NEM.

Példa:

Laci a 3. mezőre kíván pavilont építeni. Emiatt fizetnie kell egy 2 üvegből álló pótdíjat. Magához veszi a pavilon jobbán lévő Belle Époque kártyát és maga előtt hagyja a játék hátralévő részében.



Előidézett akció



Amikor egy ellenfeled az építését egy házadra helyezi, hogy az építés akciót hajtsa végre, akkor azonnal szerzel 1-1 GYP-t minden megépített házad **és pavilonod** után.

6. A Belle Époque kártyák

Az összes Belle Époque kártyának egyedi hatása van. A hatást azonnal végrehajthatod, de **fordulónként legfeljebb 1-szer**. A kártya aktiválása után fordítsd azt képpel lefelé, így jelezve, hogy használtad már a jelenlegi fordulóban.

Az összes Belle Époque kártyán egy szimbólum jelzi, hogy a kártya melyik akcióval kapcsolatos, vagy a játék melyik pontján lehet használni.

A Belle Époque kártyák leírását a kártya számozása alapján könnyen kikeresheted a 19. oldalon lévő táblázatból.



A Belle Époque kártyák hatása

Egyes hatások a szecessziótábla akciójának a végrehajtásakor lépnek érvénybe (amikor az építészedet lehelyezed a kapcsolódó akciómezőre, NEM amikor a Cinquantenaire park akcióját hajtod végre):

1. Alkotás: Az akció végrehajtása után vegyél magadhoz 1-1 frankot a birtokodban lévő minden műtárgy után.
2. Alkotás: Az akció végrehajtása után 1 fehér műtárgyadat átfordíthatod a színes oldalára.
3. Értékesítés: Az értékjelölőt további 2 mezővel mozgathatod.
4. Értékesítés: Mielőtt eldöntöd, hogy melyik műtárgyadat adod el, a műtárgypiacon lévő egyik műtárgyat visszateheted a műhelybe.
5. Befolyásolás: Amikor eldobsz egy nemeskártyát, a normál bónuszán kívül 3 GYP-t is szerzel.
6. Befolyásolás: Mielőtt kiválasztod a nemeskártyát, eldobhatsz 1–4 nemes a Brüsszel-tábláról. Csúsztasd a maradék kártyákat jobbra, majd egyesével töltsd fel az üres helyeket a pakli tetejéről húzott kártyákkal.
7. Beszerzés: Az akció végrehajtása után vegyél magadhoz 2 univerzális építőanyagot.
8. Beszerzés: Az akció végrehajtása után kicserélhetsz 1 univerzális építőanyagot 1 finomított építőanyagra.
9. Építés: Az építési költség kifizetésekor 1 építőanyagot kicserélhetsz 1 másik építőanyaggal (finomított vagy univerzális). Akkor is szerzel 5 GYP-t, ha az építőanyagot egy univerzálissal cserélted ki.
10. Építés: Az akció végrehajtása után 1-1 GYP-t szerzel minden felhasznált építőanyag után (finomított és univerzális is). A pavilon pótdíjánál használt üveg építőanyag(ok)ra nem kapsz pontot.

Egyes hatások a Brüsszel-tábla akciójának a végrehajtása után lépnek érvénybe:

11. Tőzsde: Kapsz 1-1 frankot a tőzsdére helyezett minden építész és utas után.
12. Tőzsde: Szerzel 1-1 GYP-t a birtokodban lévő minden 5 frank után.
13. Városháza: Aktiválj 1 további nemes (ha még van kit aktiválnod).
14. Városháza: Eldobhatod 1 aktivált nemeskártyádat. Ha megteszed, annyi frankot szerzel, mint a kártyán lévő érték.
15. Cinquantenaire park: Visszaveheted a szecessziótábla egyik akciómezőjére helyezett érméd egészét vagy egy részét. Az építész továbbra is az akciómezőn marad. A pénz felváltható apróra.
16. Cinquantenaire park: Szerzel 1-1 GYP-t a birtokodban lévő minden műtárgy után.
17. Szent Katalin tér: Kicserélhetsz 2 finomított építőanyagot 1 műtárgyra, vagy 1 műtárgyat (fehér kivételével) 2 finomított építőanyagra.
18. Szent Katalin tér: Készíts egy fehér műtárgyat.

Egyes hatások a játék egy bizonyos pontjában lépnek érvénybe:

19. Forduló eleje: Kapsz 1 utast.
20. Forduló eleje: Szabadon határozd meg a vinkli pozícióját, még akkor is, ha nem te vagy a kezdőjátékos. Figyelmetlenül kívül hagyhatod a tőzdekártya koordinátáit, de a vinkli továbbra is négy akciómező kereszteződésére kell kerülnön, és onnan nézve a lehető legnagyobb aktív területet kell behatárolja.
21. Forduló közben: Amikor egy építészedet házra helyezed (függetlenül attól, hogy az kié), szerzel 3 GYP-t.
22. Forduló közben: Miután végrehajtottad az akciót, erre a kártyára helyezhetsz egy építészt vagy egy utast, hogy újból te kerülj sorra. Ha egy építészt helyeztél a kártyára, a forduló végén vedd vissza. Ha egy utast helyeztél a kártyára, a forduló végén tedd vissza az állomásra. Megjegyzés: Ahhoz, hogy egy újabb kört játszhas, rendelkezésedre kell álljon egy másik építész vagy munkás.

23. Forduló végén: Fizethetsz 2 frankot, hogy aktiváld a nemeskártyát, amit kidobtok a forduló végén. A kártyát nem kapod meg, csak végrehajtod a hatását.
24. Forduló végén: Mielőtt alapállásba fordítod a nemeskártyákat, szerezz 1-1 GYP-t minden olyan nemesed után, amit nem aktiváltál ebben a fordulóban.
25. Többség az oszlopokban: Amikor többséged van egy oszlopban, az oszlop alatt lévő tekintélykártya helyett elveheted az inaktív terület egy oszlopa alatt lévő tekintélykártyát.
26. Többség az oszlopokban: A kezdőjátékos meghatározásakor neked további 2 Mannaken Pis szobrod van.
27. Többség az íriszeknél: A szecessziótábla Belle Époque lapkáin álló építészeid 2 építésznek felelnek meg.
28. Többség az íriszeknél: Kapsz 2-2 frankot is minden írisz után, ahol neked van többséged.
29. Többség a Brüsszel-táblán: A többség kiértékelése előtt vedd vissza az egyik építészedet a Brüsszel-tábla egyik akciómezőjéről.
30. Többség a Brüsszel-táblán: A többség kiértékelése előtt szerezz 1-1 GYP-t a Brüsszel-tábla akciómezőin lévő minden utas után.
31. Pavilonok látogatása: Szerezz 2-2 GYP-t minden Belle Époque kártyád után.
32. Pavilonok látogatása: Kapsz 3-3 frankot minden Belle Époque kártyád után.

Kiértékelésfázis

1. Többség a Brüsszel-táblán

A többség kiértékelése előtt távolíts el minden utast a Brüsszel-tábla akciómezőiről és helyezd az állomásra.

2. Pavilonok látogatása

Ezt a lépést a három többség (oszlopok, íriszek, Brüsszel-tábla) kiértékelése után és csak az első pavilon megépítése után kell elvégezni. Minden pavilont külön kell kiértékelni. Szerezz 1-1 GYP-t a pavilonoddal egy sorban lévő minden különböző színű építész után, beleértve a saját építészedet is, **és 2 fős játék esetében a semleges építészeket is.**

Példa:

3 építész van Laci (piros játékos) pavilonjának a sorában: 1 zöld és 2 piros. Laci tehát 2 GYP-t szerez.



A forduló vége

A szokásos lépések előtt hajtsd végre az alábbiakat:

- Fordítsd képpel fölfelé az e fordulóban használt Belle Époque kártyákat, hogy újból használhasd a képességüket.
- Tedd vissza a Brüsszel-táblán lévő állomásra az összes el nem használt utast, amennyiben van.

A játék vége

- Első lépésként aktiváljátok az összes Belle Époque lapkát, amelyen van építész. Ha több Belle Époque lapkát szereztél meg, akkor aktiváld sorban az összeset:



Szerezz 1-1 GYP-t a játék során szerzett minden 7 GYP-d után. **A hiba elkerülése érdekében ennek a lapkának a hatását hajtsd végre elsőként.**



Válassz ki az építész játékosablád 4 stratégiatorából 1-et, és adj hozzá egy 2-es GYP szorzót.



Triplázd meg a korongod íriszsávon elfoglalt pozícióját és szerezd meg frankban. Megjegyzés: Az íriszsáv 6 mezőből áll, és a játék elején a korongodat az 1-re helyezed le, tehát 3-18 között mozog a megszerezhető frankok száma.



Ez a lapka 4 további műtárgynak felel meg végső pontozáskor.



Duplázd meg a korongod koronasávon elfoglalt pozícióját és szerezd meg GYP-ben. Megjegyzés: A koronasáv 6 mezőből áll, és a játék elején a korongodat az 1-re helyezed le, tehát 2-12 között mozog a megszerezhető GYP-k száma.



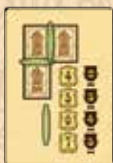
Van 1 további megépített házad. A szokásos módon szerzel érte GYP-t.



Szerezz 3-3 GYP-t egy 2/3 fős játék esetében (5-5 GYP-t egy 4/5 fős játékban) minden passzolás révén megszerzett tekintélykártyád után.



A végső pontozás során szerezz 2-2 további GYP-t minden megépített házad és pavilonod után.



Szerezz 4-4/5-5/6-6/7-7 GYP-t egy 2/3/4/5 fős játék esetében a szecesszióablán megépített házaid közötti minden oldalszomszédos kapcsolat után.



A medál portré az építészsávod 7. mezője lesz. Ha a korongod eléri ezt a mezőt, 10-10 GYP helyett 15-15 GYP-t szerzel minden házad és pavilonod után.



Szerezz 3-3 GYP-t a birtokodban lévő minden fehér műtárgy után.



A nemeseid összköltsége 0, tehát nem kell fizetned értük.

- Fizesd ki a megtartott nemeskártyák összköltségét (kivéve, ha megszerezted azt a Belle Époque lapkát, amely szerint nem kell fizetned).
- Dobd el a birtokodban lévő fehér műtárgyakat.
- Végezd el a végső pontozást a szokásos módon.

Fontos:

- A házakhoz hasonlóan a **pavilonok után is** az építészsávon elért szint alapján kapsz GYP-t.
- **A fehér műtárgyak nem érnek GYP-t** a játék végén.

3. FEJEZET: ASZIMMETRIKUS JÁTÉKMÓD

Ez a mód játszható a Belle Époque kiegészítővel és nélküle is.

A játék előkészítése

- A szecessziótábla kialakításához fordítsd az 5 akciósávot felváltva a körzöt ábrázoló oldalával fölfelé és lefelé úgy, hogy 2 egymás követő sávból csak 1 legyen a körzöt ábrázoló oldalával fölfelé.
- Fordítsd az építész játékosablát a B oldalára. Minden játékosábla B oldala aszimmetrikus tulajdonságokat tartalmaz, valamint egy egyedi karaktert, melynek a különleges képessége egy bizonyos akció végrehajtásakor aktiválódik (még akkor is, ha az akciót a Cinquantenaire parkon keresztül hajtod végre).

A játékosablák szabályai

A Paul Hankar játékosábla:

- Ezen a játékosablán egyedi íriszsáv van.
- A befolyásolás akció során, mielőtt nemeskártyát választasz, fordítsd meg a nemeskártyapakli legfelső lapját. Elveheted ezt a kártyát ingyen a felfordított nemeskártyák helyett. Ha nem veszed el, akkor ez a kártya kerül a sor bal szélső mezőjére, miután elvettél egy másik nemeskártyát.

A Paul Cauchie játékosábla:

- Ezen a játékosablán egyedi koronasáv van.
- Az alkotás akció során vegyél el a lerakatból 1 építőanyagot a következőképpen (műtárgy színe = építőanyag): sárga = vas, barna = fa, kék = kő, zöld = üveg (vagy univerzális építőanyag, ha a kiegészítő nélkül játszol).

A Victor Horta játékosábla:

- Ezen a játékosablán egyedi építészsáv van.
- A beszerzés akció során a 2 finomított építőanyag mellett 2 frankot is kapsz.

A Paul Saintenoy játékosábla:

- Ezen a játékosablán mind a 4 stratégiasor 1-1 további GYP-szorzót tartalmaz.
- Az építés akció során építés előtt elmozgathatod a körző valamelyik szárát 1 mezővel az óramutató járásának irányába vagy azzal ellentétes irányba. Építés után továbbra is mozgatnod kell a körző valamelyik szárát 1 mezővel az óramutató járásának irányába.

A Gustave Strauven játékosábla:

- Ezen a játékosablán egyedi építési költségek vannak.
- Az értékesítés akció során kapsz 1 további frankot és szerzel 1 további GYP-t.

Játéktervező: Etienne Espreman

Illusztráció: Ammo Dastarac

A szerző köszönetet mond a következőknek:
Benoît Vanhopstal, Orlando Sà, Nicolas Opdebeeck,
Cynthia Luca és Vanessa Parent.



✉ info@geekattitudegames.com
f Etienne Espreman
t @GeekAttitude

www.geekattitudegames.com

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



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

reflexshop

Az alábbi pontozólapot lefénymásolhatod vagy letöltheted a mellékelt QR kódot beolvasva:
reflexshop.hu/brusszel-1893-belle-epoque



BRÜSSEL 1893 BELLE ÉPOQUE

					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
Σ					

Egy forduló menete

A játék 5 fordulóból áll, melyek mindegyike 3 fázisra oszlik: tervezés, akció és kiértékelés.

A. Tervezésfázis

A kezdőjátékos a tőzsdekártya koordinátái és a játékosok száma szerint a vinklivel meghatározza az aktív területet.








B. Akciófázis

A játékosok egymás után hajtanak végre 1-1 akciót a szecesszió- és a Brüsszel-táblán.





A szecessziótáblán lévő akciók

A szecessziótáblán lévő akciókért legalább 1 frankot kell fizetned. Az 5 akció a következő:

-  **Alkotás:** Vegyél magadhoz tetszés szerint egy műtárgyat {**előidézett akció:** Vegyél magadhoz 1 fekete műtárgyat}.
-  **Értékesítés:** Add el valamelyik műtárgyadat {**előidézett akció:** Szerezz 1-1 GYP-t a birtokodban lévő minden műtárgy után}.
-  **Befolyásolás:** Vedd magadhoz valamelyik nemeskártyát befizetve a táblára nyomtatott költségét. Hajtsd végre a hatását, majd dobd el vagy tartsd meg a játék végéig {**előidézett akció:** Aktiváld az egyik nemesedet}.
-  **Beszerezés:** Vegyél magadhoz tetszés szerint 2 finomított építőanyagot {**előidézett akció:** Vegyél magadhoz 1 finomított építőanyagot}.
-  **Építés:** Építs meg egy házat (vagy pavilont, ha a kiegészítővel játszol), és fizesd ki a ház játékos tábládon elfoglalt helye és a körző két szára által meghatározott építési költséget {**előidézett akció:** Szerezz 1-1 GYP-t minden megépített házad (és pavilonod) után}.

A Brüsszel-táblán lévő akciók

A Brüsszel-tábla akciói nem pénzbe kerülnek, hanem növekvő számú építészbe. A 4 akció a következő:

-  **Tőzsde:** Vegyél magadhoz annyi frankot, amennyit a tőzsdekártya ábrázol.
-  **Városháza:** Aktiváld egy vagy több nemest a koronasávon elért szinted alapján.
-  **Cinquantenaire park:** Hajts végre 1-et a szecessziótábla akciói közül.
-  **Szent Katalin tér:** Vegyél magadhoz legfeljebb 3 univerzális építőanyagot a lerakatból.

C. Kiértékelésfázis



Többség az oszlopokban: Ellenőrizzétek, hogy az aktív terület minden oszlopához külön-külön melyik játékos járult hozzá a legnagyobb pénzüsszeggel. Az a játékos vegye magához az oszlop alá helyezett tekintélykártyát. Ezután határozzátok meg az új kezdőjátékost a Manneken Pis szobrok száma alapján. Végül minden megnyert kártyát aktiváld a bónuszért és dobd el, vagy aktiválás nélkül csúsztasd be az építész játékos táblád valamelyik stratégiasora alá.



Többség az íriszeknél: Minden egyes teljesen körbevett írisz esetében az a játékos, akinek a legtöbb építésze van az írisz körül, az íriszsávján elért szintjének megfelelő GYP-t kap.



Többség a Brüsszel-táblán: Az a játékos, aki a legtöbb építést helyezte le a Brüsszel-tábla 4 akciómezőjére összesen, helyezze az egyiket közülük a bíróságra.

Kiegészítővel:

Pavilonok látogatása: A három többség kiértékelése után 1-1 GYP-t szerzel minden egyes pavilonoddal azonos sorban lévő, különböző színű építésért.