

ETIENNE ESPREMAN



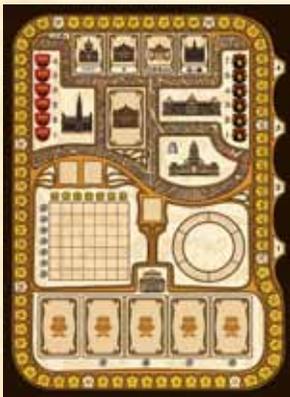
# BRUXELLES

1893  
ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

**B**rüssel, 1893: Victor Horta entwirft die ersten Bauwerke des Jugendstils – die Maison Autrique und das Hôtel Tassel, wo die fließende Gestaltung der Räume an geschwungene, florale Linien erinnert, die sich in den organischen Formen der Kunstschmiedearbeiten, Mosaik, Fresken

und Glasfenster wiederfinden. Im selben Jahr errichtet Paul Hankar sein eigenes Haus. Die belgische Hauptstadt wird so zur Wiege dieser neuartigen Bewegung, die Spuren in ganz Europa hinterlässt und Einfluss auf die großen Architekten der Belle Epoque nimmt.

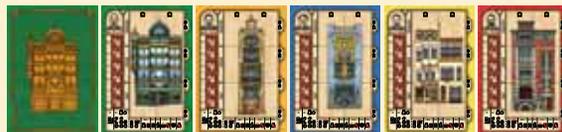
## SPIELMATERIAL



• 1 Brüssel-Spielplan



• 5 Aktionsstreifen und ein Bonusstreifen, die zusammengefügt den Jugendstil-Spielplan bilden



• 5 persönliche Architektentableaus in den Spielerfarben



• 30 Gebäudeplättchen in den Spielerfarben (6 pro Farbe)



• 26 Persönlichkeitskarten



• 25 Bonuskarten



• 12 Börsenkarten



• 1 Winkel



• 1 Ateliermarker



• 6 Zirkelplättchen und 2 Schenkel für den Zirkel



• 35 Assistenten-Spielfiguren in den Spielerfarben (7 pro Farbe)



• 20 Holzscheiben in den Spielerfarben (4 pro Farbe)



• 30 Kunstwerkplättchen in 5 Farben: Blau, Rosa, Gelb, Grün, und Schwarz



• 5 Weltausstellungsplättchen, mit denen die Runden gezählt werden



• 76 Münzen à 1 Belgischer Franc (BF) und 12 Münzen à 5 BF



• 30 Holzwürfel «edle Werkstoffe» (10x Holz, 10x Eisen und 10x Stein) und 15 weiße Holzwürfel «Jokerwerkstoffe»



• 1 Manneken-Pis-Figur (Startspieler)

• diese Spielanleitung

# IDEE UND ZIEL DES SPIELS

Dieses Spiel versetzt euch ins Brüssel des Jahres 1893, wo ihr einer der berühmten Architekten seid, die dem Jugendstil in der belgischen Hauptstadt zu großem Ansehen verholfen haben. Eure Assistenten helfen euch bei Aktionen, wie dem Bau von Jugendstilgebäuden oder der Erschaffung von Kunstwerken, welche die prächtigen Bauwerke schmücken. Der Bau solcher Gebäude ermöglicht es euch, euer größtes Meisterwerk

zu finanzieren, das sich auf eurem persönlichen Tableau befindet. Außerdem könnt ihr an eurem guten Ruf als Architekt arbeiten, euren Einfluss auf den Königlichen Palast oder das Rathaus vergrößern und von den Persönlichkeiten profitieren, die ihr während eurer Theaterbesuche trifft. **Derjenige Architekt von euch, der den größten Ruhm in Form von Siegpunkten anhäufen konnte, gewinnt das Spiel!**

## SPIELAUFBAU

Bei nur zwei Spielern sind Abweichungen zu beachten, die am Ende der Spielanleitung zu finden sind.

1 Die 5 Aktionsstreifen werden zufällig zusammengesetzt und oberhalb des Bonusstreifens abgelegt – so ergibt sich der Jugendstil-Spielplan. Der Jugendstil-Spielplan wird rechts vom Brüssel-Spielplan platziert.

Wichtig: In euren ersten Partien solltet ihr die Streifen auf die Seite ohne das Symbol  legen. Diese Seiten sind erfahrenen Architekten vorbehalten.

2 Jeder Spieler nimmt sich sein persönliches Tableau und die Gebäudeplättchen in seiner Spielfarbe. Die 6 Gebäudeplättchen werden auf die dafür vorgesehenen Felder des Architektentableaus gelegt.

3 Jeder Spieler erhält 7 Assistenten in seiner Spielfarbe. 5 Assistenten werden neben dem persönlichen Tableau und 2 auf dem Feld «Justizpalast» auf dem Brüssel-Spielplan abgelegt.

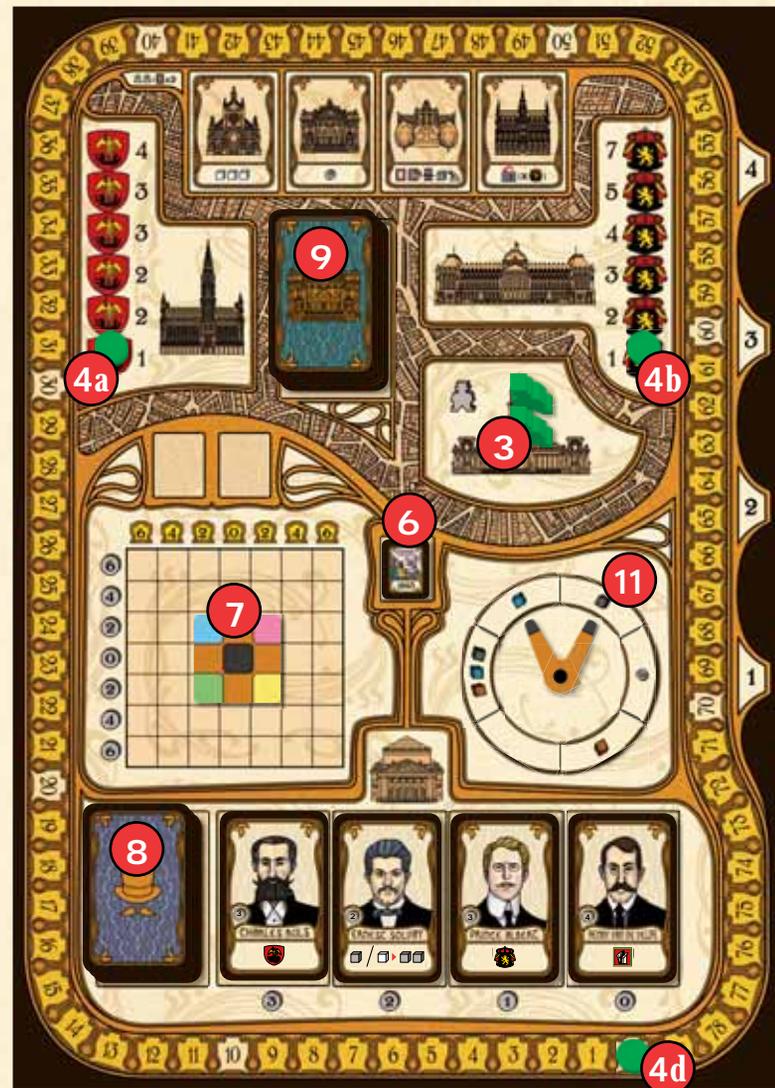
4 Jeder Spieler legt eine Scheibe in seiner Spielfarbe:  
a. auf das erste Wappen-Symbol der Rathaus-Leiste,  
b. auf das erste Wappen-Symbol der Leiste des Königlichen Palasts  
c. auf das erste Architekten-Symbol der Leiste auf seinem persönlichen Tableau  
d. auf das Feld 0 der Siegpunktleiste (diese Scheibe gibt die im Verlauf des Spiels erworbenen Siegpunkte an)

5 Jeder Spieler erhält eine Persönlichkeitskarte, die im unteren Bereich 5 BF zeigt (Georges Brugmann), und legt diese neben seinem persönlichen Tableau ab. Er kann diese Karte später nutzen, um das Geld zu erhalten. Bei weniger als 5 Spielern werden die unbenutzten «Georges Brugmann»-Karten zurück in die Spielschachtel gelegt.

6 Die Weltausstellungsplättchen werden nach Jahren sortiert (von 1893 bis 1910) und verdeckt auf die dafür vorgesehene Fläche auf dem Brüssel-Spielplan gelegt. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt, so dass das Symbol der Weltausstellung sichtbar ist.

7 Der Ateliermarker wird in die Mitte des Ateliers auf dem Brüssel-Spielplan gelegt.

8 Die Persönlichkeitskarten werden ordentlich gemischt. Jeweils eine Karte wird auf die vier dafür vorgesehenen Felder, rechts vom Königlichen Theater auf dem Brüssel-Spielplan, gelegt. Die übrigen Karten bilden einen Ablagestapel, der auf das Feld «Königliches Theater» gelegt wird.



9 Die Börsenkarten werden gemischt und bilden einen verdeckten Stapel, der auf dem Börsenfeld des Brüssel-Spielplans abgelegt wird.

10 Die farbigen Kunstwerkplättchen werden von den schwarzen Kunstwerkplättchen getrennt, gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben dem Spielplan platziert. Die schwarzen Kunstwerkplättchen werden aufgedeckt direkt daneben platziert. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem zufällig gezogenen farbigen Kunstwerkplättchen, das er offen neben seinem persönlichen Tableau ablegt.

# SPIELPRINZIP



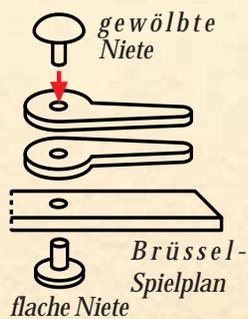
Das Spiel läuft über 5 Runden. Zu Beginn jeder Runde bestimmt der Startspieler den Bereich des Jugendstil-Spielplans, der für diese Spielrunde verfügbar ist. Der Brüssel-Spielplan hingegen kann immer komplett genutzt werden. Im Anschluss wählen die Spieler reihum eine Aktion auf einem der beiden Spielpläne aus und setzen einen Assistenten auf das gewählte Aktionsfeld. Dies geht so lange weiter, bis auch der letzte Spieler keine Aktion mehr durchführen will oder kann und gepasst hat. Wird eine Aktion auf dem Jugendstil-Spielplan ausgeführt, so müssen

ein Assistent sowie ein Gebot in Belgischen Franc (BF) eingesetzt werden, mit denen man an einer Auktion teilnimmt. Am Ende einer Runde gewinnt, wer das meiste Geld in einer Spalte gesetzt hat, und erhält die Bonuskarte dieser Spalte. Die Aktionen auf dem Brüssel-Spielplan sind hingegen kostenlos, allerdings von Seiten der Justiz nicht gern gesehen. Am Ende der Runde verliert daher derjenige, der die meisten Assistenten auf diesem Spielplan eingesetzt hat, einen seiner Assistenten, da dieser sich im Justizpalast verantworten muss.



**11** Die beiden Schenkel des Zirkels werden wie oben abgebildet positioniert. Die 6 Zirkelplättchen werden zufällig auf den dafür vorgesehenen Flächen des Zirkels abgelegt.

*Hinweis:* Befestigt bei eurem ersten Spiel die beiden Zirkelschenkel mit Hilfe der kleinen Plastikniete auf dem Spielplan.



**12** Die 25 Bonuskarten werden gemischt und bilden einen Stapel, der neben dem Spielplan abgelegt wird. Jeweils eine Karte wird aufgedeckt und auf jedem der dafür vorgesehenen Felder auf dem Bonusstreifen platziert.

**13** Der Startspieler wird ausgewählt. Er erhält die Manneken-Pis-Figur und 5 BF. Die links neben ihm sitzenden Spieler bekommen der Reihenfolge nach 6 BF, 7 BF, 8 BF bzw. 9 BF.

**14** Das übrige Geld und die Werkstoffwürfel dienen als allgemeiner Vorrat und werden neben dem Spielplan abgelegt.

# SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 5 Runden, die mittels der 5 Weltausstellungsplättchen gezählt werden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen: der Börsenphase, der Aktionsphase, der Auswertung der Runde und dem Rundenende.

## A BÖRSENPHASE

SPIELFLÄCHENBEGRENZUNG AUF DEM JUGENDSTIL-SPIELPLAN



Der Startspieler nimmt die erste Börsenkarte vom Stapel und legt sie aufgedeckt oben auf den Stapel. Mithilfe der auf dieser Karte befindlichen Informationen wird die für die kommende Runde relevante Spielfläche bestimmt.

Jede Zeile auf der Börsenkarte entspricht einer Anzahl von Spielern (siehe Zahl auf dem Piktogramm). Es ist nur die Zeile relevant, die der tatsächlichen Spieleranzahl dieser Runde entspricht.



Auf dem Jugendstil-Spielplan befinden sich auf den Kreuzungspunkten der 25 Aktionsfelder die Stadtwappen von Brüssel. Die Wappen sind in jeweils von 1 bis 4 durchnummerierten Zeilen und Spalten angeordnet.



Jede Zeile der Börsenkarte enthält zwei Ziffernpaare. Jedes Ziffernpaar steht für ein Wappen auf dem Spielplan (die erste Ziffer steht für die Zeile, die zweite steht für die Spalte). Der Startspieler muss sich für eines der beiden sich ergebenden Wappen entscheiden.

**Hinweis:** Wenn man die beiden zur Wahl stehenden Wappen deutlicher erkennen möchte, kann man weiße Würfel darauf platzieren.



**Beispiel:** Der Startspieler muss sich zwischen dem Wappen 1-1 und dem Wappen 4-4 entscheiden. Er wählt das Wappen 1-1 aus.

Zieht man eine gedachte horizontale und vertikale Linie durch das gewählte Wappen hindurch, so wird der Jugendstil-Spielplan in 4 Spielflächen aufgeteilt.

Der Startspieler setzt den Winkel auf das ausgewählte Wappen. Der Winkel muss so ausgerichtet werden, dass damit die größtmögliche der 4 Flächen bestimmt wird (die größtmögliche Fläche ist diejenige, die die meisten Aktionsfelder enthält). Diese Fläche auf dem Jugendstil-Spielplan ist nun für diese Runde relevant.

Stadtwappen von Brüssel

Aktionsfeld



## B AKTIONSPHASE



In jeder Runde setzen die Spieler ihre Assistenten ein, um Aktionen auf dem Jugendstil-Spielplan oder auf dem Brüssel-Spielplan auszuführen. Beginnend mit dem Startspieler führen alle Spieler reihum so lange immer wieder eine Aktion aus, bis auch der letzte Spieler keine Aktion mehr durchführen will oder kann und gepasst hat. Die Aktion kann entweder auf der zuvor bestimmten Spielfläche des Jugendstil-Spielplans oder auf dem Brüssel-Spielplan ausgeführt werden.

### DIE AKTIONEN AUF DEM JUGENDSTIL-SPIELPLAN

Um eine Aktion auf diesem Spielplan ausführen zu können, muss der Spieler einen Assistenten auf ein Aktionsfeld der verfügbaren Spielfläche (die in der Börsenphase bestimmt wurde) setzen. Zusätzlich zum Assistenten muss auch ein Gebot in Form von Münzen abgegeben werden. Die Höhe des Gebots wählt der Spieler selbst – das Minimum liegt bei 1 BF (wir empfehlen,

die Münzen auf einem Stapel unter dem Assistenten zu platzieren). Das Gebot ermöglicht die Teilnahme an der Aktion, durch die man später die Bonuskarte in derselben Spalte bekommt (siehe Phase «Auswertung der Runde»). Der Spieler führt direkt danach die Aktion des gewählten Felds aus. Auf jedem Aktionsfeld kann pro Runde nur ein einziger Assistent stehen.



#### Atelieraktion

Der Spieler erschafft ein Kunstwerk in seinem Atelier. Er nimmt ein Kunstwerkplättchen vom Stapel mit den farbig markierten Kunstwerken. Wenn der Spieler ein oder mehrere Weltausstellungsplättchen besitzt, so zieht er dieselbe Anzahl zusätzlicher Kunstwerkplättchen vom Stapel. Aus allen gezogenen Kunstwerken wählt er ein Kunstwerk aus und legt es aufgedeckt vor sich ab. Die anderen Plättchen legt er wieder verdeckt unter den Stapel.

**Hinweis:** Wenn keine farbigen Kunstwerkplättchen mehr vorhanden sind oder wenn der schwarze Kunstwerk-Stapel leer ist, werden zwei neue Stapel mit den im Geschäft ausgestellten Plättchen gebildet, wobei darauf zu achten ist, dass die obersten beiden Plättchen im Geschäft verbleiben.



#### Verkaufsaktion

Der Spieler verkauft eines seiner Kunstwerke und stellt es im Schaufenster des Geschäfts aus. Diese Aktion besteht aus 4 Schritten:

1. Der Spieler kann den Ateliermarker zunächst horizontal und/oder vertikal um insgesamt höchstens die Anzahl an Feldern verschieben, die der Zahl der Kunstwerkplättchen in seinem Besitz entspricht.

2. Der Spieler wählt dann aus seinen Kunstwerken eines aus, dessen Farbe anders ist als die Farbe der beiden im Geschäft sichtbaren Kunstwerke. Es ist also nicht möglich, ein Kunstwerk zu verkaufen, das dieselbe Farbe hat wie eines, das schon im Geschäft ausgestellt ist.

3. Er erhält sofort den Geldbetrag und die Siegpunkte, die durch den Ateliermarkerpunkt mit derselben Farbe wie der des verkauften Kunstwerks angezeigt werden. Die Zeile, in der sich der entsprechende Punkt befindet, zeigt den Geldbetrag und die Spalte die Siegpunktzahl an.

4. Das verkaufte Kunstwerkplättchen wird danach auf eines der beiden Felder des Geschäfts gelegt. Bei den ersten beiden Verkäufen muss das Kunstwerk auf ein freies Feld gelegt werden. Später kann der Spieler ein beliebiges Feld wählen, indem er ein Kunstwerkplättchen seiner Wahl verdeckt. Diese Wahl ist wichtig, denn die Farbe des verdeckten Kunstwerks darf beim nächsten Verkauf wieder veräußert werden.



**Beispiel: 1.** Der Spieler wählt aus den beiden ihm gehörenden Kunstwerken das grüne aus. Das kann er machen, weil kein grünes Kunstwerk im Geschäft zu sehen ist.



2. Da der Spieler vor dem Verkauf 2 Kunstwerke besitzt, kann er den Ateliermarker um 2 Felder verschieben:



Ausgangsposition des Ateliermarkers



Der Ateliermarker wird 1 Feld nach links verschoben



Der Ateliermarker wird 1 Feld nach unten verschoben



3. Da das verkaufte Kunstwerk grün ist, ist die Position des grünen Punkts am Ateliermarker relevant: Der Spieler erhält sofort 2 BF und 6 Siegpunkte.



4. Danach platziert er das verkaufte Kunstwerk im Schaufenster des Geschäfts. Er hat sich dafür entschieden, sein grünes Kunstwerk auf das gelbe Kunstwerk zu legen. So kann beim nächsten Verkauf kein schwarzes oder grünes Kunstwerk mehr verkauft werden.

**Hinweis:** Ein Spieler ist nicht dazu gezwungen, die Aktion durchzuführen, nachdem er seinen Assistenten auf dem Jugendstil-Spielplan platziert hat.



### **Aktion «Königliches Theater»**

Der Spieler kommt bei einem Theaterbesuch mit einer Persönlichkeit aus Brüssel in Kontakt und wirbt um deren Unterstützung. Der Spieler wählt eine der 4 im Königlichen Theater ausgelegten Persönlichkeitskarten aus. Die erste Karte

von rechts ist gratis, die zweite kostet 1 BF, die dritte kostet 2 BF und die vierte 3 BF. Das bezahlte Geld geht zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Spieler führt die zur gewählten Persönlichkeitskarte gehörende Aktion sofort aus (siehe Anhang 1). Es bieten sich ihm danach folgende Möglichkeiten:

- Entweder wirft er die Karte ab und kann sie nicht mehr nutzen - oder er behält sie, um sie in späteren Runden nochmals zu nutzen. Zunächst legt er sie aber um 90° gedreht vor sich ab, was signalisiert, dass diese Persönlichkeit in dieser Runde schon benutzt wurde und somit nicht mehr benutzt werden kann. In diesem Fall muss der Spieler die Karte bis zum Ende des Spiels behalten – er hat keine Möglichkeit, sie wieder loszuwerden. Dies könnte ihm am Ende des Spiels schaden, falls er es nicht schafft, den auf der Karte angegebenen Geldbetrag zu bezahlen. Dann würde er 5 Siegpunkte verlieren. Es ist nicht möglich, 2 identische Karten zu behalten (aber man kann eine neue Karte, die mit einer bereits gehaltenen Karte identisch ist, unter der Bedingung nehmen, dass man die alte Karte abwirft).

Die Anzahl der Persönlichkeitskarten, die jeder Spieler vor sich aufbewahrt, ist unbegrenzt. In den folgenden Runden kann jede Persönlichkeitskarte durch die Aktion «Grand-Place» oder die Nebenaktion «Königliches Theater» ein weiteres Mal gespielt werden (siehe dort). Zum Schluss verschiebt der Spieler die ausgelegten Persönlichkeitskarten nach oben, damit die durch die ausgeführte Aktion entstandene Lücke gefüllt wird. Danach deckt er die oberste Karte des Stapels auf und legt sie auf das 3-BF-Feld.



### **Werkstoffaktion**

Der Spieler nimmt sich 2 edle Werkstoffe. Er kann sich für Holz, Stein oder Eisen entscheiden und er hat die Möglichkeit, 2 verschiedene oder 2 gleiche Werkstoffe zu wählen. Allerdings kann er keinen weißen Jokerwerkstoff nehmen. Werkstoffe, die im allgemeinen Vorrat nicht mehr zur Verfügung stehen, können auch nicht mehr ausgewählt werden.



### **Bauaktion**

Der Spieler errichtet mit den Gebäudeplättchen auf seinem persönlichen Tableau ein Gebäude auf dem Jugendstil-Spielplan. Dies ermöglicht ihm die Finanzierung seines Meisterwerks, das sich auf dem persönlichen Tableau befindet. (Das Plättchen zeigt ein Stück der Vorderseite dieses Meisterwerks.) Diese Aktion wird in 4 Schritten durchgeführt:

1. Der Spieler muss die vom Zirkel angezeigten Baukosten zahlen (siehe Zirkelregeln). Die Höhe der Kosten hängt davon ab, aus welcher Zeile des persönlichen Tableaus das gewählte Gebäudeplättchen stammt. Die unteren Plättchen kosten zwei Baukostenanteile, die mittleren 3 und die obersten 4 Baukostenanteile. Der Spieler muss zuerst die beiden untersten Plättchen nehmen, bevor er die mittleren benutzt, und er muss mit den mittleren Plättchen bauen, bevor er die obersten verwendet.

2. Wenn der Spieler keinen weißen Jokerwerkstoff eingesetzt hat, um seinen Bau zu finanzieren, erhält er sofort 5 Siegpunkte. Wenn er auch nur einen weißen Jokerwerkstoff einsetzen musste, bekommt er die 5 Siegpunkte nicht.

3. Der Spieler muss einen der beiden Zirkelschenkel im Uhrzeigersinn ein Feld weiterschieben. Die beiden Zirkelschenkel dürfen niemals auf dasselbe Feld zeigen.

4. Der Spieler setzt das gewählte Gebäudeplättchen auf ein freies Aktionsfeld auf dem Jugendstil-Spielplan. Dieses Feld muss sich nicht zwingend auf der während der Börsenphase festgelegten Spielfläche befinden. Allerdings darf kein Assistent auf dem Feld stehen. Von nun an profitiert der Spieler von der Nebenaktion, sobald ein Mitspieler einen Assistenten auf dieses Aktionsfeld setzt (siehe Anhang 2: Die Nebenaktionen auf dem Jugendstil-Spielplan). Jedes der beiden Gebäudeplättchen in der obersten Zeile bringt dem konstruierenden Spieler sofort zusätzlich 5 Siegpunkte ein. Am Ende des Spiels bringt jedes Gebäudeplättchen dem Spieler die Anzahl an Siegpunkten ein, die der Stufe seines Ansehens auf dem persönlichen Tableau entspricht (siehe Spielende).

5. Der Spieler muss jeden der Baukostenanteile, auf welchen die Zirkelschenkel zeigen, mindestens einmal ausgeben. Wenn er 2 Baukostenanteile bezahlen muss, bezahlt er daher 1 Baukostenanteil des einen Typs und 1 Anteil des anderen Typs. Wenn er mehr als 2 Baukostenanteile bezahlen muss, kann er die Zahlung nach Belieben auf die beiden Baukostenanteile verteilen, auf die die Zirkelschenkel weisen.

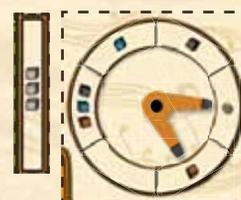
Beispiel: Der grüne Spieler muss 3 Baukostenanteile zahlen, um ein Gebäudeplättchen zu bauen. Ein Zirkelschenkel weist auf «1 Holz» und der andere auf «3 BF»: Er kann mit 2 Holz und 3 BF oder mit 1 Holz und 6 BF bezahlen.

### **Die Zirkelregeln**

• Der Zirkel besteht aus seinen beiden Zirkelschenkeln und aus 6 Feldern auf denen 6 Plättchen liegen. Jedes Plättchen stellt einen Baukostenanteil dar, der beim Bau eines Gebäudeplättchens verwendet werden kann:



• Die beiden Zirkelschenkel zeigen immer auf zwei verschiedene Felder und damit auf zwei unterschiedliche Baukostenanteile.



Beispiel: Der grüne Spieler muss 3 Baukostenanteile zahlen, um ein Gebäudeplättchen zu bauen. Ein Zirkelschenkel weist auf «1 Holz» und der andere auf «3 BF»: Er kann mit 2 Holz und 3 BF oder mit 1 Holz und 6 BF bezahlen.

## AKTIONEN AUF DEM BRÜSSEL-SPIELPLAN



Im Gegensatz zum Jugendstil-Spielplan erfordern die Aktionen auf dem Brüssel-Spielplan kein Geld und können in derselben Runde von mehreren Spielern ausgeführt werden. Wenn eine Aktion das erste Mal in einer Runde gewählt wird, muss der entsprechende Spieler 1 Assistenten auf das Aktionsfeld stellen. Wenn dieselbe Aktion

ein zweites Mal ausgeführt wird (egal von welchem Spieler), platziert der entsprechende Spieler dafür 2 Assistenten. Beim dritten Mal müssen 3 Assistenten platziert werden und so weiter. Wie bei den Jugendstil-Aktionen führt ein Spieler, der eine Brüssel-Aktion wählt, diese sofort aus. Auf dem Brüssel-Spielplan gibt es 4 Aktionsfelder:



### **Aktion: Markt**

Beim Markt auf dem «Place Sainte Catherine» erhält der Spieler 3 weiße Jokerwerkstoffe. Diese können einen beliebigen Baukostenanteil beim Bau eines Gebäudeplättchens ersetzen.



### **Aktion: Börse**

Der Spieler erhält so viele BF, wie oben auf der offen liegenden Börsenkarte, die man in der Börsenphase gezogen hat, angegeben sind.



### **Aktion: Parc du Cinquantenaire**

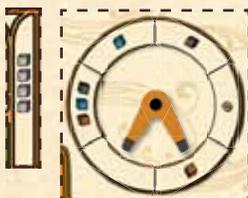
Der Spieler kann eine der 5 Aktionen auf dem Jugendstil-Spielplan wählen. Der Spieler stellt keinen Assistenten auf den Jugendstil-Spielplan. Jede Aktion kann gewählt werden, selbst wenn sie auf dem Jugendstil-Spielplan nicht mehr verfügbar ist. Der Spieler nimmt aber nicht an den Auktionen um die Bonuskarten auf dem Jugendstil-Spielplan teil.



### **Wichtig: In Partien mit 4 und 5 Spielern sind diese vier Aktionen auf dem Brüssel-Spielplan**

zweimal verfügbar. Deswegen benötigt der zweite Spieler, der diese Aktion wählt, nur einen Assistenten. Der dritte bzw. vierte Spieler, der diese Aktion verwendet, benötigt nur 2 Assistenten usw.

- Wenn ein Zirkelschenkel auf das Feld «1 beliebiger edler Werkstoff» zeigt, kann der Spieler mit jedem beliebigen edlen Werkstoff zahlen, muss aber immer noch mindestens einmal mit dem Baukostenanteil bezahlen, auf den der andere Zirkelschenkel zeigt.
- Wenn ein Zirkelschenkel auf das leere Feld weist, zahlt der Spieler ausschließlich mit Hilfe des Baukostenanteils, auf den der andere Zirkelschenkel zeigt.



Beispiel: Der grüne Spieler muss 4 Baukostenanteile zahlen, um eines der oberen Gebäudeplättchen zu bauen. Ein Zirkelschenkel zeigt auf «1 Holz» und der andere auf das leere Feld: Er muss also mit 4 Holz zahlen.



### **Aktion: Grand-Place**

Der Spieler trifft auf dem «Grand-Place» bekannte Persönlichkeiten und genießt deren Dienste. Er kann die Persönlichkeitskarten, die vor ihm liegen, aktivieren und nutzt deren Wirkungen. Nur die Karten in aufrechter Position (aber nicht die um 90° gedrehten) können aktiviert werden. Die Höchstanzahl an Karten, von denen der Spieler profitieren kann, ist abhängig von seinem Einfluss im Königlichen Palast, d.h. von der Position seiner Scheibe auf der Leiste des Königlichen Palasts. Aktivierte Persönlichkeitskarten müssen um 90° gedreht werden. Wenn der Spieler mehrere Karten aktiviert, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge er das tut.



Beispiel: Der grüne Spieler wählt die Aktion: Grand-Place und platziert dort einen Assistenten. Auf der Einflussleiste des Königlichen Palasts steht er auf Feld 3. Er aktiviert seine 3 Persönlichkeitskarten, die noch aufrecht stehen, und dreht sie dann um 90°.



### PASSEN

Wenn ein Spieler in der aktuellen Runde keine Aktion mehr ausführen möchte oder kann, passt er, sobald er am Zug ist. Der erste Spieler, der passt, nimmt sich das Weltausstellungsplättchen des aktuellen Jahres, legt es vor sich ab und erhält 1 BF + 1 BF pro Farbe seiner Kunstwerke. (Daher erhält man maximal 6 BF.) Er nimmt an der Weltausstellung als Ehrengast teil. Zur Erinnerung: Mit diesem Plättchen zieht man in späteren Atelieraktionen ein zusätzliches Kunstwerkplättchen. Die anderen Spieler spielen weiter, bis sie auch alle gepasst haben. Wenn die anderen Spieler passen, erhalten sie 1 BF pro Farbe ihrer Kunstwerke. (Daher erhalten sie maximal 5 BF.) Wenn alle Spieler gepasst haben, beginnt die Auswertung der Runde.

## C AUSWERTUNG DER RUNDE

*Die folgenden fünf Schritte werden nun in dieser Reihenfolge ausgeführt:*



### 1. Auktionen auf dem Jugendstil-Spielplan

Der Spieler, der das meiste Geld in einer Spalte eingesetzt hat, gewinnt die Bonuskarte, die sich unten in dieser Spalte befindet. Dazu addiert man die Einsätze jedes Spielers, die er in dieser Spalte abgegeben hat. Wenn ein Spieler eine Karte erhält, legt er diese zunächst neben sein persönliches Tableau. Bei Gleichstand nutzt jeder der beteiligten Spieler die Hauptwirkung dieser Karte (siehe: «C3. Verwendung der Bonuskarten»). Diese wird aber abgeworfen.

*Beispiel: Der orangefarbene Spieler gewinnt die Auktion dieser Spalte, weil er 3 BF und der blaue Spieler nur 2 BF ausgegeben hat. Er bekommt die Bonuskarte und legt sie neben sein persönliches Tableau.*



### 2. Neuen Startspieler bestimmen

Nun ermittelt jeder Spieler die Anzahl der Manneken-Pis, die er während dieser Runde erhalten hat. Auf den Bonuskarten, die in dieser Runde gewonnen wurden, befinden sich 0, 1 oder 2 Manneken-Pis; weitere 2 Manneken-Pis befinden sich auf dem Weltausstellungsplättchen, das der Spieler gewonnen hat, der als erster in dieser Runde gepasst hat. Der Spieler mit den zusammengerechnet meisten Manneken-Pis nimmt sich die Manneken-Pis-Figur und wird in der nächsten Runde Startspieler. Bei einem Gleichstand wird derjenige daran beteiligte Spieler neuer Startspieler, der im Uhrzeigersinn als nächster nach dem alten Startspieler kommt.

*Hinweis: Gewonnene Bonuskarten und Weltausstellungsplättchen vorheriger Runden zählen nicht mit.*



### 3. Verwendung der Bonuskarten

Die Spieler, die ein oder mehrere Bonuskarten in Schritt «C1. Auktionen auf dem Jugendstil-Spielplan» gewonnen haben, setzen jetzt ihre Karten ein. Pro Karte muss sich der Spieler entscheiden:

- ob er die Hauptwirkung nutzen möchte oder
- ob er die Karte unter sein persönliches Tableau schieben möchte.

#### Hauptwirkung der Karte nutzen

**Es gibt 4 Arten an Bonuskarten:**



Mit dieser Bonuskarte setzt man seine Scheibe auf der Leiste des Königlichen Palasts ein Feld weiter.



Mit dieser Bonuskarte setzt man seine Scheibe auf der Rathaus-Leiste ein Feld weiter.



Bei manchen Karten muss man sich zwischen 2 Wirkungen entscheiden.



Mit dieser Bonuskarte setzt man seine Scheibe auf der Architekten-Leiste des persönlichen Tableaus ein Feld weiter.



Mit dieser Bonuskarte kann man einen inhaftierten Assistenten aus dem Justizpalast befreien und zu sich zurückholen. Wenn kein Assistent des Spielers inhaftiert ist, hat diese Karte keinen Effekt.



Bei anderen erhält man die doppelte Wirkung. *Beispiel: Man kann seine Scheibe auf einer Leiste 2 Felder vorrücken.*

Nachdem der Spieler die Hauptwirkung der Karte genutzt hat, wirft er sie ab.



### Karte unter das persönliche Tableau schieben

Der Spieler kann die Bonuskarte unter eine der 4 Zeilen seines persönlichen Tableaus schieben. Jede Spalte wertet die dazugehörige Strategie auf und sorgt so für Siegpunkte bei der Endabrechnung. Die Karten müssen so platziert werden, dass jedes Siegpunktsymbol gut sichtbar ist. **Jede Spalte hat bereits ein Siegpunktsymbol, selbst wenn dort keine Karte daruntergeschoben wird.**

**Zeile 1:** Der Spieler gewinnt für je 4 BF in seinem Besitz so viele Siegpunkte, wie Siegpunktsymbole in dieser Zeile liegen.

**Zeile 2:** Der Spieler gewinnt für jedes Kunstwerk, das er noch besitzt, so viele Siegpunkte, wie Siegpunktsymbole in dieser Zeile liegen.

**Zeile 3:** Der Spieler gewinnt für jede eigene Persönlichkeitskarte so viele Siegpunkte, wie Siegpunktsymbole in dieser Zeile liegen.

**Zeile 4:** Der Spieler gewinnt für jeden eigenen Assistenten ab dem dritten so viele Siegpunkte, wie Siegpunkte Symbole in dieser Zeile liegen. Assistenten im Justizpalast zählen nicht mit.

**Wichtig:** Während derselben Runde kann ein Spieler nicht 2 Karten in dieselbe Zeile legen.

*Hinweis:* Karten ohne das Symbol können nicht unter das persönliche Tableau geschoben werden.

**Beispiel:** Der rote Spieler hat 3 Bonuskarten gewonnen. Er sucht sich aus, dass er eine unter die erste Zeile und eine zweite unter die zweite Zeile schiebt. Mit der ersten Karte würde er in der Endabrechnung 2 Siegpunkte für je 4 BF gewinnen. Die zweite Karte würde ihm 1 Siegpunkt für jedes Kunstwerk geben, das er dann noch besitzt.

Bei der dritten Karte entscheidet er sich, deren Hauptwirkung zu nutzen und rückt seine Scheibe auf der Leiste des Königlichen Palasts 2 Felder vor.



### **4. Wappenmehrheiten auf dem Jugendstil-Spielplan**

Jetzt wird jedes einzelne Wappen auf dem Jugendstil-Spielplan überprüft. Für jedes Wappen mit genau 4 angrenzenden Assistenten wird festgestellt, welcher Spieler dort die Mehrheit hat. Der Spieler, dem von den 4 dort stehenden Assistenten die meisten gehören, erhält eine Anzahl an Siegpunkten, die der Stufe seines Einflusses auf der Rathaus-Leiste entspricht. Bei Gleichstand erhält jeder der beteiligten Spieler die ihm entsprechende Anzahl an Siegpunkten.

*Hinweis:* Das auf dem Jugendstil-Spielplan eingesetzte Geld spielt bei der Mehrheitenbestimmung keine Rolle.

**Beispiel:** Für die 4 nummerierten Stadtwappen werden die Mehrheiten bestimmt und dabei die Position der Spieler auf der Rathaus-Leiste berücksichtigt:

**1 und 4:** Diese Stadtwappen werden nicht gewertet, weil nicht alle 4 angrenzenden Felder besetzt sind.

**2:** Der blaue Spieler erhält 2 Siegpunkte, da seine Scheibe auf Feld 2 auf der Rathaus-Leiste liegt.

**3:** Es herrscht Gleichstand zwischen dem orangefarbenen und blauen Spieler. Der orange Spieler bekommt 3 und der blaue 2 Siegpunkte.



### **5. Mehrheit auf dem Brüssel-Spielplan**

Der Spieler mit den meisten Assistenten auf den 4 Aktionsfeldern des Brüssel-Spielplans muss einen seiner Assistenten auf das Feld «Justizpalast» stellen. Bei Gleichstand stellt jeder beteiligte Spieler einen Assistenten auf das Feld «Justizpalast».

## D RUNDENENDE

- Jeder Spieler erhält seine gespielten Assistenten vom Spielplan zurück – mit Ausnahme seiner im Justizpalast inhaftierten.
- Das eingesetzte Geld auf dem Jugendstil-Spielplan wird zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Jeder Spieler dreht seine Persönlichkeitskarten wieder in eine aufrechte Position und macht sie so erneut verfügbar.
- Das Weltausstellungsplättchen der neuen Runde wird aufgedeckt.
- Die Persönlichkeitskarte auf Feld 0 des «Königlichen Theaters» wird abgeworfen, und die Persönlichkeitskarten darunter rücken nach rechts, um die Lücke zu schließen.

Danach wird die oberste Persönlichkeitskarte des Kartenstapels aufgedeckt und auf Feld 3 gelegt.

- Die noch auf dem Jugendstil-Spielplan liegenden Bonuskarten werden abgeworfen und 5 neue Karten vom Stapel gezogen und ausgelegt.
- Die Börsenkarte dieser Runde wird ebenfalls abgeworfen.

**Hinweis:** Immer wenn während des Spiels der Persönlichkeitskartenstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Karten gemischt und bilden dann einen neuen Kartenstapel.

## SPIELENDE

*Sobald in der der fünften Runde die Mehrheiten auf dem Brüssel-Spielplan ausgewertet wurden, ist das Spiel zu Ende. Jetzt folgt direkt die Abschlusswertung; die Phase «Rundenende» findet nicht mehr statt.*

**Die Punktzahl eines Spielers wird in zwei Schritten berechnet:**

**1.) Jeder Spieler muss nun so viel Geld bezahlen, wie jeweils links oben auf den Persönlichkeitskarten, die er behalten hat, angegeben ist.** Für jede nicht bezahlte Persönlichkeitskarte verliert er die Karte und 5 Siegpunkte.

**2.) Dann addiert jeder Spieler:**

- Siegpunkte, die während des Spiels auf der Siegpunkteleiste gesammelt wurden,
- Siegpunkte für Bauwerke: Jedes gebaute Gebäudeplättchen bringt dem Spieler die Anzahl Punkte, die der Markierungsstein auf der Architekten-Leiste auf seinem persönlichen Tableau anzeigt.
- Siegpunkte für Bonuskarten, die er unter sein persönliches Tableau geschoben hat.
- 1 Siegpunkt pro edlem Werkstoff, der noch in seinem Besitz ist. (Jokerwerkstoffe bringen nichts.)
- Der Spieler, der am Spielende die Manneken-Pis-Figur besitzt, erhält 5 Siegpunkte.

**Beispiel:** Bei Spielende erhält der blaue Spieler:

**a-** 80 Siegpunkte, die er schon auf der Siegpunkteleiste gesammelt hatte.

**b-** 40 Siegpunkte für die 5 gebauten Gebäudeplättchen (Auf der Architekten-Leiste ist er auf Stufe 8.)

**c1-** 5 Siegpunkte für die 6 BF (Er erhält 5 Siegpunkte für je 4 BF.)

**c2-** 3 Siegpunkte für sein Kunstwerk

**c3-** 2 Siegpunkte für seine Persönlichkeitskarten

**c4-** 6 Siegpunkte für seine Assistenten (Er hat noch 5 Assistenten.)

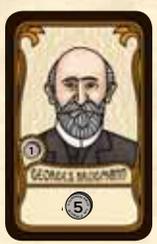
**d-** 3 Siegpunkte für seine 3 edlen Werkstoffe

**Beispiel:** Der grüne Spieler besitzt 5 Persönlichkeitskarten im Gesamtwert von 15 BF. Da er nur 12 BF hat, bezahlt er 11 BF und trennt sich von einer seiner Persönlichkeitskarten mit 4 BF. Er verliert 5 Siegpunkte.

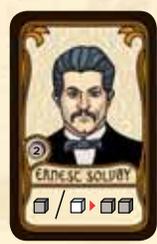




## ANHANG ① : DIE PERSÖNLICHKEITSKARTEN



**Georges Brugmann**  
Der Spieler erhält 5 BF.



**Ernest Solvay**  
Der Spieler erhält 1 edlen Werkstoff seiner Wahl oder tauscht 1 Jokerwerkstoff gegen 2 edle Werkstoffe seiner Wahl.



**Charles Buls**  
Der Spieler zieht seine Scheibe auf der Rathaus-Leiste um 1 Feld weiter nach oben.



**Prinz Albert**  
Der Spieler zieht seine Scheibe auf der Leiste des Königlichen Palasts um 1 Feld weiter nach oben.



**Emile Vandervelde**  
Der Spieler kann einen inhaftierten Assistenten aus dem Justizpalast befreien. Dieser ist sofort verfügbar.



**Maurice Maeterlink**  
Der Spieler erhält 5 Siegpunkte.



**Edouard Empain**  
Der Spieler erhält 2 Jokerwerkstoffe.



**Henry Van De Velde**  
Der Spieler zieht seine Scheibe auf der Architekten-Leiste auf seinem persönlichen Tableau um 1 Feld weiter nach oben.

## ANHANG ② : DIE NEBENAKTIONEN AUF DEM JUGENDSTIL-SPIELPLAN

Wenn ein Spieler eine Aktion auf dem Jugendstil-Spielplan wählt, auf der ein Mitspieler ein Gebäudeplättchen gebaut hat, profitiert dieser Mitspieler von einer Nebenaktion, die durch die Hauptaktion definiert wird. Er führt diese Nebenaktion direkt aus, nachdem der aktive Spieler seine eigene Aktion beendet hat. Die unterschiedlichen Aktionen sind:

**(■) Atelieraktion:** Der Spieler erschafft ein Kunstwerk mit schwarzer Farbe. Er nimmt sich eines von denen, die neben dem Spielplan liegen. Er kann dieses Kunstwerk später mit einer Verkaufsaktion auf dem Jugendstil-Spielplan verkaufen. Dieser Verkauf findet nach denselben Regeln wie bei den anderen Farben statt. Daher können natürlich keine schwarzen Kunstwerke verkauft werden, während bereits ein schwarzes Kunstwerk sichtbar im Geschäft liegt. Die Einnahmen aus dem Verkauf werden durch das Zentrum des Ateliermarkers bestimmt.

**Beispiel:** Der grüne Spieler verkauft ein schwarzes Kunstwerk. Nach dem Verschieben des Ateliermarkers erhält er 2 BF und 4 Siegpunkte.



**(1/■) Verkaufsaktion:** Der Spieler erhält 1 Siegpunkt für jedes eigene Kunstwerk. (Schwarze Kunstwerke zählen mit.)

**(🗨️) Aktion «Königliches Theater»:** Der Spieler darf eine der Persönlichkeitskarten aktivieren, die noch in aufrechter Position vor ihm liegen. Er nutzt umgehend die Wirkung dieser Karte und dreht sie um 90°.

**(■) Werkstoffaktion:** Der Spieler nimmt sich einen beliebigen edlen Werkstoff.

**(1/🏠) Bauaktion:** Der Spieler erhält 1 Siegpunkt pro Gebäudeplättchen seiner Farbe, das auf dem Jugendstil-Spielplan gebaut wurde.



## ANHANG ③ : DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Die Spielregeln für 2 Spieler unterscheiden sich nur in folgender Zusatzregel: Jeder Spieler beginnt mit einem Assistenten neutraler Farbe, die aus den nicht gespielten Farben ausgewählt wird. Zu Beginn der Aktionsphase muss jeder Spieler beim Startspieler beginnend einen neutralen Assistenten auf ein Aktionsfeld auf dem Jugendstil-Spielplan stellen. Dieses Feld muss Teil der verfügbaren Fläche des Jugendstil-Spielplans sein. Auf diesem Feld darf

sich kein Gebäudeplättchen befinden. (Wenn es kein solches freies Feld mehr gibt, platziert der Spieler keinen neutralen Assistenten.) Zusammen mit dem Assistenten kann kein Gebot abgegeben werden. Bei der Bestimmung der Wappenmehrheiten auf dem Jugendstil-Spielplan werden diese Assistenten berücksichtigt: Wenn die neutrale Farbe in der Mehrheit ist, gewinnt dort keiner der Spieler Siegpunkte. (Hinweis: Das gilt aber nicht im Falle eines Gleichstands.)

Autor : Etienne Espreman – Illustration und grafische Gestaltung : alexandre-roche.com

Redaktion der Spielregeln : Sébastien Dujardin und Etienne Espreman – Entwicklung : Sébastien Dujardin

Deutsche Übersetzung : Nicole Albers und Marcus Eibrink-Lunzenauer – Deutsche Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag

Deutsche Überarbeitung: Rudolf Gebhardt, Carsten-Dirk Jost, Marco Reinartz

### Danksagungen:

*Der Autor dankt all seinen Spielfreunden, die jeder einen Baustein mitbrachten, mit denen ich meine Pläne verwirklichen konnte, und ganz besonders Geof, Jim und Phil, meine unerschütterlichen tragenden Mauern. Außerdem vielen Dank an Sébastien, der mit seinem Vertrauen und seiner Professionalität nach allen Regeln der Kunst der wahre Meister des fertigen Werks ist. Mein Haus steht dir offen.*

*Der Herausgeber bedankt sich bei Etienne Vienne, Shadi Torbey, Pascal Thomson, Patrick Adam, Christian Vanden Bosh, Adrien Drapier und allen, die geholfen haben, das Projekt abzuschließen. Zum Schluss bedanke ich mich mehr als bei jedem anderen bei Anaëlle und Madeline für ihre tägliche Unterstützung, ohne die es Pearl Games nicht gäbe!*



[www.pearlgames.be](http://www.pearlgames.be)



[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

Heidelberger Spieleverlag  
Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9  
74731 Walldüren, Germany