



ПРАВИЛА ИГРЫ

Брюссель, 1893 год: Виктор Орта возводит дом Отрик и особняк Тасселя, считающиеся первыми постройками в стиле ар-нуво, где ботанические мотивы, объединяющие металлические конструкции, мозаики, фрески и витражи, придают пространствам плавность и изящество. В том же году Поль Анкар возводит в этом стиле свой дом. Бельгийская столица становится местом рождения этого инновационного художественного направления, которое оставит отпечаток по всей Европе и окажет влияние на выдающихся архитекторов Прекрасной эпохи.

В игре «Брюссель 1893» каждый из игроков примерит на себя роль одного из архитекторов. Вы будете возводить уникальные здания и создавать произведения искусства, которые украсят их интерьер. Видные покровители искусств будут помогать вам расширить своё влияние. И однажды, возможно, вам удастся воплотить свою главную мечту: закончить архитектурный шедевр, проект которого изображён на вашем личном планшете игрока.

Архитектор, который к концу игры добьётся наибольшей славы — в виде победных очков (ПО) — будет объявлен победителем.

Общая информация об игре

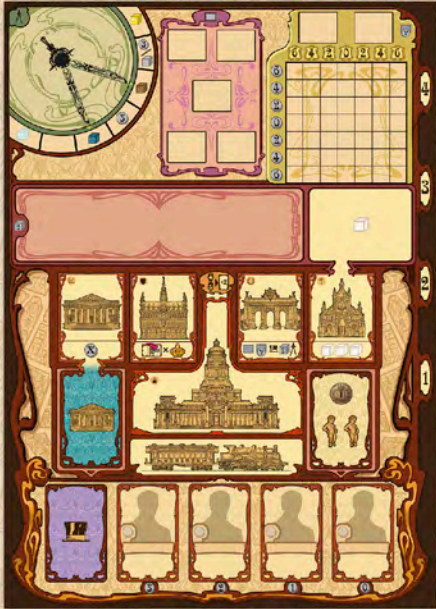
Партия игры «Брюссель 1893» состоит из 5 раундов, каждый из которых проходит в 3 фазы:

- фаза планирования, в которой первый игрок определяет игровую зону на текущий раунд;
- фаза действий, в которой все игроки выполняют определённое количество действий на поле Ар-нуво или на поле Брюсселя;
- фаза подведения итогов, в которой определённые игроки получают бонусы.

Эта книга правил разделена на 3 главы:

- Глава 1 (стр. 4) содержит информацию о базовых правилах игры. Прочитайте их внимательно, даже если вы уже знакомы с правилами оригинальной игры: между двумя версиями игры есть несколько существенных различий.
- Глава 2 (стр. 16) посвящена правилам дополнения «Прекрасная эпоха». Мы рекомендуем начинать играть с дополнением после того, как вы ознакомитесь с базовой версией игры.
- Глава 3 (стр. 22) описывает вариант асимметричного игрового процесса, который можно совмещать как с базовыми правилами, так и с дополнением «Прекрасная эпоха».

КОМПОНЕНТЫ



• 1 поле Брюсселя



• 5 планшето́в дейст́вий



• 1 поле победных очков (ПО)



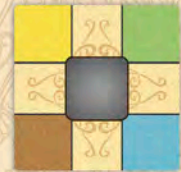
• 1 планшет славы



• 5 планшето́в архитектора
(планшето́в игрока)



• 1 маркер рынка искусства



• 1 жетон чертёжного угольника



• 1 жетон первого игрока

лицо



рубашка



• 30 жето́нов здания в цветах игроков (по 6 каждого цвета)

лицо



рубашка



• 12 жето́нов
Прекрасной эпохи

рубашка лицо



- 32 карточки меценатов

рубашка лицо



- 30 карточек славы

рубашка лицо



- 12 карточек фондовой биржи

рубашка



- 32 карточки Прекрасной эпохи

лицо



- 30 жетонов произведений искусства (по 6 каждого цвета)



- 30 монет номиналом 5 бельгийских франков (БФ)



- 70 монет номиналом 1 бельгийский франк (БФ)



- 1 жетон стрелки



- 5 жетонов 100/200 ПО



- 2 ножки циркуля и 1 заклёпка



- 35 фишек архитектора в цветах игроков (по 7 каждого цвета)



- 4 фишки путешественника



- 20 дисков в цветах игроков (по 4 каждого цвета)



- 40 кубиков благородных материалов: 10 коричневых (дерево), 10 жёлтых (железо), 10 синих (камень), 10 прозрачных (стекло)




- 15 белых кубиков материала-джокера

ГЛАВА 1: БРЮССЕЛЬ 1893


Подготовка к игре


1 Подготовьте игровое поле так:


A Случайным образом составьте вместе 5 планшетов действий и расположите их над планшетом славы, чтобы сформировать поле ар-нуво. **Важно: каждый планшет должен лежать стороной с символом циркуля**  **вверх**.


B Расположите поле Брюсселя по левую сторону от поля ар-нуво.

B Расположите поле победных очков (ПО) по правую сторону от поля ар-нуво.

2  Разделите колоду карточек меценатов. Отложите в сторону карточки Жоржа Брюгманна. Верните карточки Жоржа Нагельмакера и Анри Прива-Ливмона в коробку. Перемешайте оставшуюся 21 карточку и положите их в виде стопки рубашкой вверх на соответствующую область на поле Брюсселя. Затем откройте первые 4 карточки и положите по одной на области справа от колоды.


3  Перемешайте 12 карточек фондовой биржи, вытяните 5 карточек случайным образом и положите их в виде стопки рубашкой вверх на соответствующую область на поле Брюсселя. Остальные карточки фондовой биржи верните в коробку.


4  Перемешайте 30 карточек славы. Положите по одной карточке славы на каждую область планшета славы. Остальные карточки положите в виде стопки рубашкой вверх на соответствующую область на поле Брюсселя.

5  Разместите маркер рынка искусства в центре области рынка искусства на поле Брюсселя.


6 

Отсортируйте жетоны произведений искусства по цветам и сложите их отдельными стопками в области мастерской на поле Брюсселя.

7  Положите кубики дерева, железа и камня в области материалов на поле Брюсселя. Верните кубики стекла в коробку.

8  Положите 15 кубиков материала-джокера на область справа от области материалов на поле Брюсселя.

9 Направьте ножки циркуля на символы дерева и камня.

10  Накройте символ стекла в области циркуля жетоном стрелки.



9 **Примечание:** перед вашей первой игрой прикрепите две ножки циркуля к полю Брюсселя с помощью небольших пластиковых заклёпок.





11 **100** Разместите жетоны 100/200 ПО (по одному на каждого игрока) на соответствующем делении трека ПО стороной 100 ПО вверх.

12 Случайным образом выберите первого игрока. Первый игрок получает жетон первого игрока, жетон чертёжного угольника и 5 БФ. Игроки по часовой стрелке от него (второй, третий, четвёртый и пятый игроки) получают 6 БФ, 7 БФ, 8 БФ и 9 БФ соответственно.

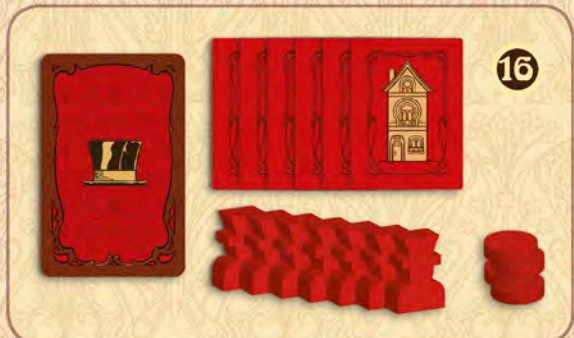
13 Оставшиеся монеты сложите рядом с игровым полем в общий резерв.

Затем, начиная от первого игрока и далее по часовой стрелке, по очереди выполните следующие действия:

14 Возьмите планшет архитектора и расположите перед собой стороной А вверх.

15 Возьмите 1 жетон произведения искусства на свой выбор (кроме чёрного). Положите его цветной стороной вверх перед собой.

16 Выберите цвет и возьмите следующие компоненты этого цвета: 1 карточку Жоржа Брюгманна, 6 жетонов здания, 7 фишек архитектора и 4 диска.



В игре с 2 участниками: каждый игрок также получает 1 дополнительную «нейтральную» фишку архитектора любого цвета, не совпадающего с цветом игроков.

Получив личные компоненты, каждый игрок:

А располагает 6 жетонов здания на соответствующих областях своего планшета архитектора,

Б кладёт по 1 диск на первое деление каждого трека (ириса, короны, архитектора) на своём планшете архитектора,

В ставит 2 фишки архитектора на Дворец Правосудия на поле Брюсселя,

Г кладёт 1 диск на нулевое деление трека ПО.

Компоненты, которые вы не использовали, верните обратно в коробку.



* пример подготовки к игре для 4 игроков

Ход игры

Игра длится 5 раундов, каждый из которых состоит из 3 фаз: фаза планирования, фаза действий и фаза подведения итогов.

А. Фаза планирования

В этой фазе первый игрок определяет для текущего раунда активную игровую зону на поле ар-нуво.

На поле ар-нуво есть 25 областей действий. На пересечениях этих областей изображены 16 ирисов (🌸) — знаковых цветочных символов Брюсселя. Вертикальные и горизонтальные ряды ирисов пронумерованы от 1 до 4.

Переверните верхнюю карточку фондовой биржи лицевой стороной вверх. Каждая строка на карточке фондовой биржи соответствует определённому количеству игроков, указанному на иконках. Читайте только ту строку, которая соответствует количеству участников текущей партии. На каждой строке есть 2 пары чисел. Каждая пара чисел указывает на ирис на поле ар-нуво (первое число указывает на горизонтальный ряд, второе — на вертикальный ряд).



Первый игрок выбирает один из двух предлагаемых ирисов и кладёт на него жетон чертёжного угольника. Его нужно расположить так, чтобы две стороны угольника обрамляли как можно большую область (т.е. ту, на которой наибольшее количество областей действий). Эта область и становится **активной игровой зоной**, доступной в текущем раунде.

Пример: Георгий выбирает ирис с координатами 2-2. Он представляет себе две перпендикулярные линии, которые пересекают этот ирис и делят поле ар-нуво на 4 отдельные области. Георгий размещает жетон чертёжного угольника таким образом, чтобы активной игровой зоной стала самая большая область в правом верхнем углу поля (на иллюстрации выделена зелёным).



Б. Фаза действий

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок в свой ход может выполнить по одному действию или спасовать. Если вы спасовали, то не сможете вернуться в игру, пока все остальные игроки не спасуют (т. е., до конца фазы действий).

В игре с 2 участниками: в начале фазы действий каждый игрок — начиная с первого игрока, — ставит свою нейтральную фишку архитектора на одну из свободных областей активной игровой зоны (область считается свободной, если на ней нет других фишек). Если свободных областей не осталось, разместить нейтральную фишку нельзя. Нейтральные фишки блокируют области действий, на которых они стоят.

Действия на поле ар-нуво

Чтобы выполнить действие на поле ар-нуво, поместите 1 фишку архитектора на любую свободную область действия в активной игровой зоне на ваш выбор. Вместе с фишкой вы должны положить на область действия ставку не менее 1 БФ (мы рекомендуем складывать монеты в стопку под фишкой архитектора).

Если у вас нет денег, вы не можете разместить фишку архитектора на поле ар-нуво. Также вы не можете изменить размер ставки после того, как выполните действие.

Вы можете разместить фишку архитектора на области действия, даже если не можете выполнить соответствующее действие. Однако если у вас есть возможность его выполнить, вы обязаны сделать это.

На одной области действия может одновременно находиться только 1 фишка архитектора.

Действие мастерской

Создайте произведение искусства: возьмите жетон произведения искусства любого цвета, кроме чёрного, из области мастерской на поле Брюсселя и положите его перед собой цветной стороной вверх (белая сторона используется только в дополнении).

Действие аукциона

Продайте одно из созданных вами произведений искусства. Для этого:

1. Выберите, какое произведение искусства вы хотите продать. Цвет этого жетона должен отличаться от тех, которые на данный момент выставлены в области рынка искусства.
2. Передвиньте маркер рынка искусства по горизонтали и/или вертикали на столько же клеток, сколько жетонов произведений искусства выложены перед вами. Маркер рынка искусства всегда должен оставаться в границах сетки.
3. Продайте выбранный жетон произведения искусства, положив его на одно из двух мест в области рынка искусства. Если это первое или второе действие аукциона за раунд, положите жетон на свободное место. Если оба места уже заняты жетонами, уберите один из них в соответствующую стопку в области мастерской и разместите свой на его месте.



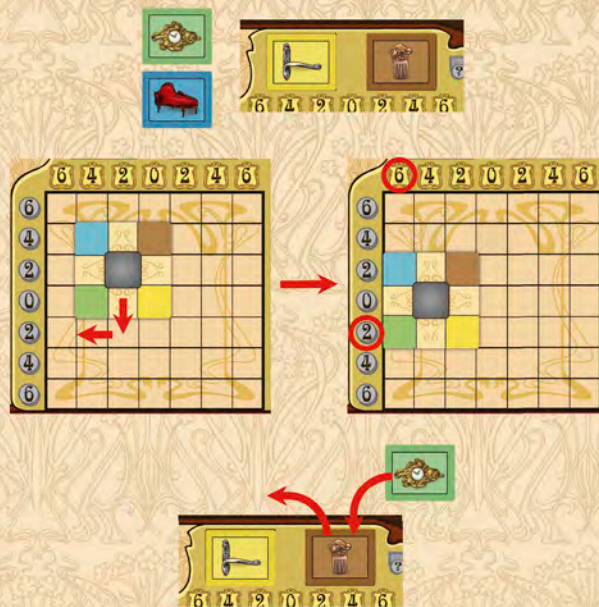
4. Получите деньги и ПО в зависимости от расположения сегмента бегунка рынка искусства того же цвета, что и проданное произведение искусства. Ряд обозначает количество полученных денег, а столбец — количество полученных ПО.

Пример:

Элина решает продать свой зелёный жетон произведения искусства. В области рынка искусства сейчас нет жетонов произведений искусства зелёного цвета, поэтому она может это сделать. Так как на данный момент у неё всего 2 жетона, она перемещает бегунок рынка искусства на 2 клетки.

Далее Элина убирает из области рынка искусства коричневый жетон и возвращает его в область мастерской в соответствующую стопку, чтобы на освободившемся месте разместить свой зелёный жетон.

Зелёный сегмент бегунка рынка искусства указывает на ряд с 2 БФ и столбец с 6 ПО. Элина немедленно получает эти награды.



Действие обращения к меценату

Договоритесь с одним из меценатов Брюсселя о сотрудничестве. Для этого:

1. Возьмите одну из 4 открытых карточек меценатов на поле Брюсселя, заплатив в общий резерв стоимость, указанную под ней (от 0 до 3 БФ).
2. Немедленно выполните действие выбранной карточки мецената (см. ниже).
3. Затем выберите, хотите вы сбросить эту карточку и больше не пользоваться её преимуществами или оставить её себе до конца игры (сбросить её позже будет нельзя).

Если вы решили оставить карточку, положите её перед собой, повернув на 90°. Это означает, что вы уже воспользовались услугами этого мецената в текущем раунде и его свойство нельзя больше применить. Обращаться за помощью к одному меценату (получать награды на карточке) можно **1 раз за раунд**. Но будьте внимательны: в конце игры за каждого мецената, с которым вы договорились о долгосрочном сотрудничестве, вам нужно будет выплатить в общий резерв сумму, указанную на его карточке (взнос за услуги). Если вы не сможете этого сделать, то потеряете 5 ПО.

Вы не можете сохранить две одинаковые карточки меценатов. Если вы хотите приобрести карточку мецената, который у вас уже есть, вы должны будете сбросить новую карточку после получения награды.

4. Наконец, сдвиньте оставшиеся на поле Брюсселя открытые карточки меценатов на 1 область вправо. После этого откройте верхнюю карточку колоды и положите её на крайнюю левую область.

Если в колоде больше не осталось карточек, перемешайте карточки в стопке сброса и сформируйте из них новую колоду.

Эффекты карточек меценатов:

- **Жорж Брюгманн:** получите 5 БФ.
- **Эдуард Эмпан:** получите 2 кубика материала-джокера.
- **Эрнест Сольве:** получите 1 кубик благородного материала на ваш выбор ИЛИ обменяйте 1 кубик материала-джокера на 2 кубика благородных материалов на ваш выбор.
- **Шарль Буль:** передвиньте ваш диск на 1 деление вперёд на треке ириса на вашем планшете.
- **Принц Альберт:** передвиньте ваш диск на 1 деление вперёд на треке короны на вашем планшете.
- **Анри ван де Вельде:** передвиньте ваш диск на 1 деление вперёд на треке архитектора на вашем планшете.
- **Эмиль Вандервельде:** заберите 1 фишку архитектора из Дворца Правосудия. Эта фишка сразу становится доступной.
- **Морис Метерлинк:** получите 5 ПО.

Действие получения материалов

Возьмите 2 кубика благородных материалов на ваш выбор (дерево, камень и/или железо). Вы можете выбрать два разных или два одинаковых материала, но не можете брать белые кубики материала-джокера.

Материалы не бесконечны: если в общем резерве не осталось какого-то типа материалов, они временно недоступны и вы не можете их получить.

Действие строительства

Постройте здание, чтобы приблизить создание своего архитектурного шедевра. Для этого:

1. Заплатите в общий резерв стоимость строительства. Она зависит от расположения жетона здания на вашем личном планшете и ножек циркуля на поле Брюсселя (см. «Циркуль» на стр. 9).

Количество строительных единиц (кубиков материалов или денег), которые нужно потратить для постройки, зависит от ряда на вашем личном планшете, с которого вы берёте жетон здания. Нижние здания стоят 2 строительных единицы, средние — 3, а верхние — 4. Здания можно строить только последовательно, от более дешёвых к более дорогим. За строительство верхнего здания вы немедленно получаете 5 ПО.

Тип строительных единиц определяется циркулем. Любая строительная единица (даже «3 БФ») может быть заменена белым кубиком материала-джокера.

2. Немедленно получите 5 ПО, если не потратили ни одного кубика материала-джокера при оплате стоимости строительства.
3. Передвиньте одну из ножек циркуля на 1 деление по часовой стрелке. Если ножка достигла жетона стрелки, поверните её дальше, пока она не будет указывать на деление с изображением кубика железа. Обратите внимание: обе ножки не могут указывать на одно и то же деление.
4. Разместите жетон построенного здания на свободной области на поле ар-нуво. На этой области не должны располагаться другие жетоны или фишки, но она может находиться за пределами активной игровой зоны.

В конце игры каждое из построенных вами зданий принесёт вам количество ПО, соответствующее уровню, которого вы достигнете на трекке архитектора.





Необходимые 4 шага также продублированы на обратной стороне жетонов зданий.


Свободное действие


Область действий всё ещё можно использовать, даже если один из игроков уже построил на ней своё здание.


Если ваш соперник выполняет действие, поставив свою фишку архитектора на область действий, занятую вашим зданием, по завершении его хода вы немедленно получаете возможность выполнить свободное действие. Оно зависит от типа области действий с вашим зданием, которую использует соперник:

 **Свободное действие мастерской:** возьмите 1 чёрное произведение искусства из общего резерва (если возможно). Вы можете продать это произведение искусства с помощью действия аукциона на поле ар-нуво. Продажа производится по тем же правилам, как и в случае с цветными произведениями искусства. Продажа чёрного произведения искусства не может состояться, если в области рынка искусства уже есть чёрное произведение искусства. Доход от продажи определяется центральным сегментом маркера рынка искусства (максимум 4 БФ и 4 ПО).


 **Свободное действие аукциона:** получите 1 ПО за каждое произведение искусства перед вами (включая чёрные произведения искусства).

 **Свободное действие обращения к меценату:** вы можете активировать карточку мецената из числа ещё не повернутых карточек перед вами. Немедленно примените эффект карточки и поверните её на 90°.

 **Свободное действие получения материалов:** возьмите один кубик благородного материала на ваш выбор из общего резерва.

 **Свободное действие строительства:** получите 1 ПО за каждое здание, которое вы уже построили на поле ар-нуво.

Циркуль

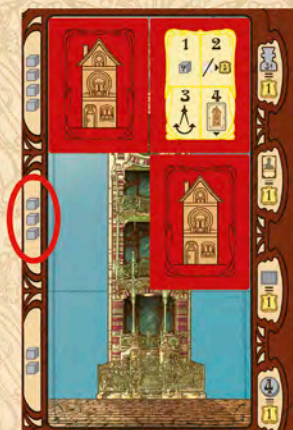
- У циркуля есть 2 ножки, и его область поделена на 6 сегментов. Седьмой сегмент области циркуля (стекло) в базовой игре накрыт жетоном стрелки и используется только в дополнении.
- На каждом сегменте области циркуля указаны строительные единицы (кубики материалов или деньги), которые могут использоваться при возведении здания: железо, дерево, камень, 3 БФ.
- Две ножки компаса всегда указывают на разные сегменты (т. е. на две разные строительные единицы).
- Чтобы построить здание, вы должны использовать обе строительные единицы, на которые указывают две ножки циркуля.
- Если стоимость здания составляет 2 строительные единицы, вам нужно заплатить по одной строительной единице каждого типа. Если стоимость составляет более 2 строительных единиц, вы можете распределить их на своё усмотрение, но обязаны заплатить хотя бы по одной строительной единице каждого типа.
- Если одна из ножек циркуля указывает на сегмент , вы можете выбрать любую строительную единицу (включая 3 БФ) для оплаты, но обязаны заплатить хотя бы 1 строительную единицу, на которую указывает вторая ножка.
- Если одна из ножек циркуля указывает на пустой сегмент, выплатите стоимость здания полностью строительными единицами, на которые указывает другая ножка.

Пример:

Кристина (красный игрок) хочет построить своё четвёртое здание за игру. Это будет стоить ей 3 строительных единицы. Одна ножка циркуля указывает на дерево, другая указывает на 3 БФ: значит, Кристина может заплатить либо 2 кубика дерева и 3 БФ, либо 1 кубик дерева и 6 БФ.


У Кристины есть 2 БФ, 2 кубика дерева, 2 кубика камня и 1 кубик материала-джокера. Она платит за здание 2 кубика дерева и, так как у неё недостаточно денег, платит вместо второй строительной единицы 1 кубик материала-джокера.

Здание успешно построено. Но Кристина не получает 5 ПО, так как использовала для постройки материал-джокер, а не только благородные материалы.



Действия на поле Брюсселя

На поле Брюсселя игрокам доступно 4 типа действий. Чтобы выполнить действие на поле Брюсселя, поместите свою фишку архитектора на одну из областей действий на поле Брюсселя. В отличие от действий на поле ар-нуво, **платить за действия на поле Брюсселя не нужно**, однако помните о следующих правилах:

- **В игре с 2 или 3 участниками:** с каждым следующим действием на определённой области поля Брюсселя игрок должен поставить на эту область на 1 фишку архитектора больше. Таким образом, первое действие определённого типа будет стоить игроку 1 фишку архитектора, второе того же типа (его может выполнять тот же самый игрок или другой) — 2 фишки, третье — 3 фишки, и т. д. С каждым новым раундом прогрессия начинается заново.
-  **В игре с 4 или 5 участниками:** количество фишек архитектора, которые нужно потратить для выполнения определённого действия, увеличивается через одно действие. Таким образом, за первое и второе действие определённого типа (их могут выполнять как разные игроки, так и один игрок) нужно будет поставить на соответствующую область по 1 фишке архитектора, за третье и четвёртое — по 2 фишки, и т. д. С каждым новым раундом прогрессия начинается заново.

Как и в случае с действиями на поле ар-нуво, когда игрок применяет действие поля Брюсселя, он немедленно его выполняет.

4 действия поля Брюсселя включают в себя:



Действие фондовой биржи

Немедленно получите сумму денег, равную значению, указанному на верхней части карточки фондовой биржи, открытой в фазе планирования.



Действие Гран-Плас

Активируйте карточки меценатов, повернув их на 90°, и примените их эффекты. Максимальное количество карточек, которое вы можете активировать каждым действием Гран-Плас, зависит от вашего влияния в королевском дворце перед выполнением действия (положения вашего диска на треке короны). Каждая карточка мецената может быть активирована только 1 раз за раунд. Вы можете активировать карточки меценатов в том порядке, в каком захотите.

Пример:

В игре с 4 участниками Георгий (зелёный игрок) хочет активировать свои карточки меценатов. Так как Элина (синий игрок) и Кристина (красный игрок) уже выполнили действие Гран-Плас в этом раунде, Георгий должен поставить в области Гран-Плас на поле Брюсселя 2 своих фишки архитектора.

Уровень влияния Георгия в королевском дворце — 2, так что он может активировать 2 свои карточки меценатов.



Действие Парка Пятидесятилетия

Выполните одно из 5 действий на поле ар-нуво на ваш выбор.

Вы можете выбрать действие, даже если оно недоступно на поле ар-нуво в данный момент. Для этого вам не нужно ставить на поле ар-нуво свою фишку архитектора.



Действие рынка Святой Екатерины

Получите 3 белых кубика материала-джокера. Если в общем резерве осталось меньше (1 или 2), возьмите все доступные кубики.



Пас

Если вы больше не можете или не желаете выполнять действия в текущем раунде, в свой ход вы должны спасовать. После этого вы уже не сможете совершать действия в эту фазу, но получите определённые награды:

- Возьмите по 1 БФ за **каждый цвет** среди жетонов произведения искусства (включая чёрные) перед вами. Таким образом, максимально можно получить 5 БФ.
- Если вы — **первый игрок, спасовавший в этом раунде**, возьмите верхнюю карточку славы и положите её перед собой взакрытую. Она останется у вас до конца игры. Если у вас уже есть одна карточка славы, накройте её нижнюю часть новой карточкой, чтобы на них были видны оба символа 1 БФ. После этого получите по 1 БФ за каждый из видимых символов 1 БФ.

Эта карточка славы также добавит вам 2 символа Писающего мальчика, что повысит ваши шансы стать первым игроком в следующем раунде.

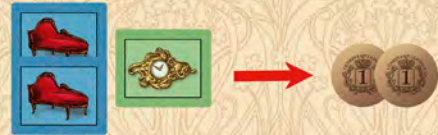
Пример:

У Элины ещё осталась 1 фишка архитектора, но она решает спасовать.

Перед ней есть 1 зелёный и 2 синих жетона произведений искусства, так что она получает 2 БФ.

Так как Элина спасовала первой в этом раунде, она берёт себе верхнюю карточку славы из колоды и кладёт её сверху на уже имеющуюся у неё карточку славы (её она получила, также спасовав первой в предыдущем раунде). Она сразу получает ещё 2 БФ. В фазу подведения итогов эта карточка также даст ей преимущество, когда будет решаться, кто станет первым игроком в следующем раунде.

Фаза действий продолжается, пока все игроки не спасуют. После этого начинается фаза подведения итогов.



В. Фаза подведения итогов

Выясните, кто из игроков по итогам текущего раунда имеет превосходство в 3 следующих категориях (в описанном порядке):

1. Превосходство в ставках на поле ар-нуво

Для каждой колонки областей действий на поле ар-нуво подсчитайте лидера по размеру ставок. Игрок, поставивший наибольшую сумму в колонке, получает карточку славы, лежащую под этой колонкой. Положите эту карточку рядом со своим личным планшетом.

В случае ничьей карточка не достаётся никому из игроков (см. стр. 13).

Пример:

Кристина (красный игрок) становится лидером по размеру ставок в этой колонке, потому что поставила 3 БФ, в то время как Георгий (зелёный игрок) поставил только 2 БФ. Кристина выигрывает карточку славы и кладёт её рядом со своим личным планшетом.



После этого определите первого игрока для следующего раунда:

Каждый игрок считает количество Писающих мальчиков на карточках славы, которые он заработал в этом раунде. На каждой карточке славы изображены либо 0, либо 1, либо 2 Писающих мальчика. Ещё 2 Писающих мальчика изображены на карточке славы, которую получил первый спасовавший игрок.

Игрок с наивысшим результатом становится первым игроком в следующем раунде. В случае ничьей, новым первым игроком становится тот из участников ничьей, кто сидит первым по часовой стрелке от текущего первого игрока.

Новый первый игрок берёт себе жетон первого игрока.

Примечание: при определении первого игрока не учитывается символ Писающего мальчика на жетоне первого игрока.

Пример:

В текущем раунде Кристина получила 2 карточки славы, на каждой из которых изображён 1 Писающий мальчик, так что в сумме у неё 2 Писающих мальчика. На карточке славы, которую получила Элина, нет Писающих мальчиков, но карточка славы, которую она получила, спасовав первой в текущем раунде, даёт ей 2 Писающих мальчика, поэтому она и Кристина делят ничью. Так как Кристина уже была первым игроком в текущем раунде, она отдаёт жетон первого игрока Элине.



Теперь вы можете использовать карточки славы, которые выиграли по итогам подсчёта ставок на поле ар-нуво, чтобы получить награды на карточке или подложить карточку под свой личный планшет архитектора.

• Получить награды

Карточки славы могут дать игрокам 4 типа наград. В зависимости от изображения в центре карточки:



Продвиньте свой диск на 1 деление вперёд на треке ириса.



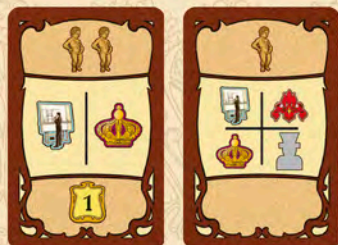
Продвиньте свой диск на 1 деление вперёд на треке короны.



Продвиньте свой диск на 1 деление вперёд на треке архитектора.



Заберите свою фишку архитектора из Дворца Правосудия.



Некоторые карточки позволяют выбрать 1 из нескольких наград.



А некоторые — получить 2 одинаковые или 2 разные награды.

Получив награды на карточке славы, сбросьте её.

• **Подложить карточку под планшет архитектора**

На планшете архитектора есть 4 стратегических ряда, каждый из которых, если выполнить условие (см. «Награды стратегических рядов» на стр. 15), по умолчанию даёт игроку 1 ПО в конце игры. Вы можете увеличить множитель ПО каждого из стратегических рядов, если подложите 1 или несколько карточек славы с символом ПО (1) под свой планшет. Расположите карточку так, чтобы только символ ПО был хорошо виден. Карточки без символов ПО не могут быть подложены под личный планшет.

Важно: в ходе одного раунда игрок не может подложить две карточки в один и тот же ряд.

Пример:

Кристина получила 3 карточки славы по итогам подсчёта ставок на поле ар-нуво. Две из них (1 и 2) она решает подложить под свой планшет. Теперь при подсчёте очков в конце игры она получит 3 ПО за каждую сохранённую карточку мецената и 2 ПО за каждые 4 БФ, которые у неё останутся.

Третью карточку славы (3) она решает использовать, чтобы получить награды. Она продвигает свои диски на треках короны и архитектора на 1 деление, а потом сбрасывает карточку.



Примечание: в случае ничьей при подсчёте ставок в определённой колонке на поле ар-нуво карточка славы не достаётся никому из игроков. Это значит, что при выборе первого игрока символы Писающих мальчиков на ней не учитываются, а также никто не может подложить её под свой планшет. Тем не менее, **все участники ничьей получают награды карточки славы, после чего карточка отправляется в сброс.**

2. Превосходство по ирисам на поле ар-нуво

Рассмотрите все символы ирисов на поле ар-нуво, один за другим. Начислите ПО за превосходство для каждого ириса, вокруг которого находятся 4 фишки архитектора. Игрок, поместивший большую часть фишек архитектора на области действий вокруг такого ириса, получает количество ПО, равное его уровню на личном треке ириса на планшете. Если у нескольких игроков одинаковый показатель, каждый из них получает полное количество ПО в зависимости от их уровней на личных треках ириса.

Денежные ставки, помещённые игроками под фишки архитектора на области действий, не играют роли в этом подсчёте.

Пример:

Рассмотрим, как начисляются ПО за превосходство игроков по ирисам в зависимости от их уровней на личных треках ириса.

- **Ирисы 1 и 4:** не на всех областях действий вокруг этих ирисов стоят фишки архитектора, а значит, они не учитываются при подсчёте превосходства.
- **Ирис 2:** Георгий (зелёный игрок) получает 2 ПО (его уровень на личном треке ириса — 2).
- **Ирис 3:** у Кристины (красного игрока) и Элины (синего игрока) ничья. Кристина получает 3 ПО, а Элина — 2 ПО.



3. Превосходство на поле Брюсселя

Определите игрока, поместившего наибольшее количество фишек архитектора на 4 области действия на поле Брюсселя. Этот игрок должен поместить одну из своих фишек архитектора на область Дворца Правосудия. В случае ничьей поместить одну из своих фишек архитектора на область Дворца Правосудия должен каждый из участников ничьей. Фишки архитектора, оказавшиеся во Дворце Правосудия, становятся недоступны: игроки не могут их использовать.

Пример:

Элина (синий игрок) поставила 1 фишку архитектора на поле Брюсселя; Кристина (красный игрок) и Георгий (зелёный игрок) — по 2 фишки архитектора. Значит, и Кристина, и Георгий должны переместить по 1 фишке архитектора на область Дворца Правосудия.



Конец раунда

Выполните следующие действия, чтобы завершить раунд:

- Верните себе все фишки архитектора вашего цвета за исключением тех, что оказались во Дворце Правосудия.
В игре с 2 участниками: также заберите свою нейтральную фишку архитектора.
- Все деньги, размещённые в виде ставок на поле ар-нуво, верните в общий резерв.
- Переверните все свои карточки меценатов вертикально, чтобы их снова можно было активировать.
- Сбросьте крайнюю справа карточку мецената на поле Брюсселя (со стоимостью 0). Передвиньте оставшиеся карточки вправо, откройте верхнюю карточку мецената в колоде и положите её на освободившуюся область (крайнюю слева, со стоимостью 3). Если колода опустела, перемешайте карточки меценатов в стопке сброса и, сформировав из них новую колоду, разместите её лицевой стороной вниз на специальной области на поле Брюсселя.
- Сбросьте карточки славы, которые ещё остались на планшете славы, и заполните каждую освободившуюся область на планшете славы новыми карточками, лицом вверх.
- Сбросьте карточку фондовой биржи.

Конец игры

В конце пятого раунда игра завершается. Сбросьте все кубики материала-джокера, которые остались у вас, и выплатите взносы за услуги меценатов в сумме, указанной на сохранённых вами карточках.

За каждого мецената, за чьи услуги вы не смогли выплатить взнос, вы немедленно теряете 5 ПО на треке для подсчёта ПО. Вы также сбрасываете эту карточку мецената — она не будет учитываться при финальном подсчёте очков.

Далее перейдите к финальному подсчёту ПО, добавляя к накопленным в ходе игры ПО следующие бонусы:

- **ПО за строительство:** каждое здание, построенное на поле ар-нуво, приносит вам количество ПО, соответствующее вашему уровню на треке архитектора на вашем личном планшете.
- **1 ПО за каждый кубик благородного материала** оставшийся у вас.
- **5 ПО за жетон первого игрока** в последнем раунде.
- **ПО за стратегические ряды** на вашем личном планшете: каждый ряд приносит 1 ПО, если выполнено его условие, даже если вы не подложили под планшет возле этого ряда ни одной карточки славы. Карточки славы умножают ПО каждого стратегического ряда.

Награды стратегических рядов

Получите столько ПО, сколько символов ПО накоплено в этом ряду:

= : за каждую фишку архитектора начиная с 3-й перед вами в конце игры. 1-2 фишки, а также фишки во Дворце Правосудия не приносят очков.

= : за каждое произведение искусства перед вами в конце игры. Цвет жетонов не имеет значения.

= : за каждую карточку мецената перед вами в конце игры.

= : за каждые 4 БФ перед вами в конце игры.

Если количество накопленных вами ПО превышает 100, возьмите себе жетон 100 ПО, расположенный на треке подсчёта ПО, и продолжайте подсчёт, перемещая свой диск дальше по треку от нулевой отметки. В конце подсчёта прибавьте 100 ПО к своему результату на треке. Если сумма ваших ПО достигает 200, переверните жетон стороной с 200 ПО вверх и в конце подсчёта прибавьте 200 ПО к своему результату на треке.

Игрок, получивший наибольшее количество ПО за игру, становится победителем. В случае ничьей игроки делят победу.

Пример:

5 раунд подошёл к концу. Элина накопила 80 ПО в ходе игры и 4 карточки меценатов, за услуги которых она должна выплатить всего 13 БФ. У неё осталось только 12 БФ, поэтому выплатить взнос за одну из карточек она не может. Она решает сбросить карточку мецената со стоимостью 5 БФ, так что у неё остаётся 4 БФ.



Элина вычитает 5 ПО из своего результата на треке. У неё остаётся 75 ПО, к которым она прибавляет:

- 40 ПО за 5 построенных зданий, так как её уровень на личном треке архитектора — 8,
- 3 ПО за 3 кубика благородных материалов,
- 10 ПО за 5 фишек архитектора (у неё осталось 7 фишек, но первые 2 не считаются),
- 3 ПО за 3 карточки меценатов,
- 3 ПО за 1 жетон произведения искусства,
- 1 ПО за оставшиеся 4 БФ.

Итого: 135 ПО. Остаётся сравнить результаты с другими игроками!



ГЛАВА 2: ПРЕКРАСНАЯ ЭПОХА

Исторический период, называемый Прекрасной эпохой, охватывает время от начала XIX века до начала Первой мировой войны. Для многих европейских стран этот период — «золотой век» стремительного технического прогресса, развития общественной мысли, расцвета культуры. Именно в это время в Бельгии проходят четыре Всемирные выставки, а Брюссель становится колыбелью экстравагантного художественного направления, известного как ар-нуво.

Дополнение «Прекрасная эпоха» добавляет в игру 2 новые карточки меценатов и 1 новый благородный материал — стекло. С его использованием игроки смогут возводить новый вид зданий — павильоны. Дополнение также включает новые награды, которые откроют для игроков новые захватывающие возможности и стратегии.

Подготовка к игре

Следуйте базовым правилам подготовки к игре со следующими изменениями:

- 1 Переверните поле победных очков (ПО) на сторону Прекрасной эпохи.
- 2 Перемешайте 32 карточки Прекрасной эпохи. Вытяните 5 карточек случайным образом и положите их лицевой стороной вверх на специальные области на поле Прекрасной эпохи. Неиспользованные карточки верните в коробку.
- 3 Перемешайте 12 жетонов Прекрасной эпохи лицевой стороной вниз. Случайным образом вытяните 3/4/5/6 жетонов (в игре с 2/3/4/5 участниками соответственно) и положите их лицевой стороной вверх на специальные области на поле Прекрасной эпохи.
- 4 Положите оставшиеся 5 жетонов Прекрасной эпохи лицевой стороной вниз в центре поля ар-нуво, как показано на иллюстрации. Неиспользованные жетоны верните в коробку.
- 5 Верните жетон стрелки в коробку.
- 6 Положите 10 прозрачных кубиков стекла на область материалов на поле Брюсселя.
- 7 Поставьте 4 фишки путешественников на область поезда на поле Брюсселя.
- 8 Добавьте карточки Жоржа Нагельмакера и Анри Прива-Ливмона к колоде карточек меценатов и перемешайте её, прежде чем открыть первые 4 карточки.



Ход игры

Игра с дополнением «Прекрасная эпоха» проходит по базовым правилам со следующими изменениями:

Фаза действий

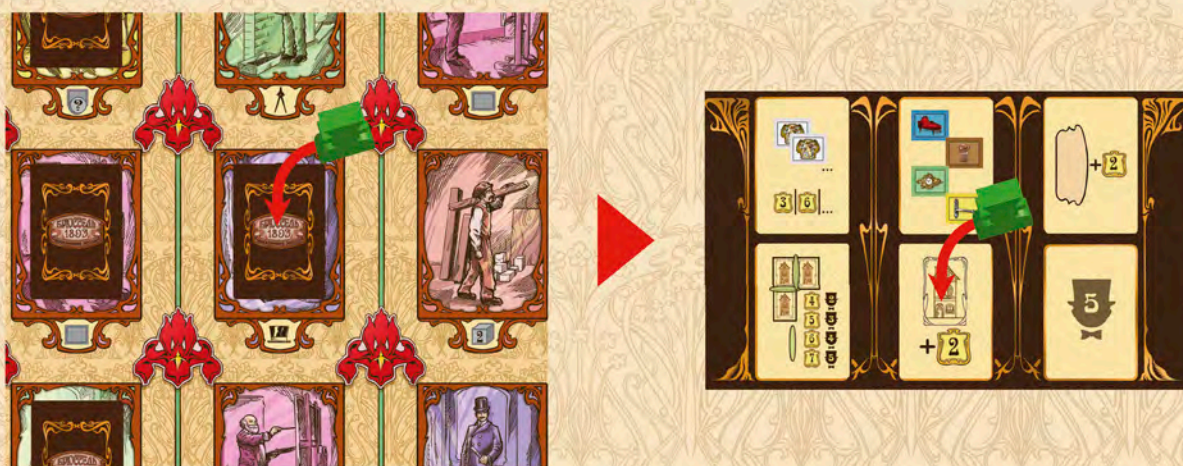
1. Жетоны Прекрасной эпохи

Если вы поставили фишку архитектора на область действия, занятую жетоном Прекрасной эпохи, после выполнения действия вы сможете также поставить 1 фишку архитектора (не считая фишек путешественника) на один из открытых жетонов Прекрасной эпохи на поле Прекрасной эпохи. В таком случае ваша фишка архитектора останется там до конца игры и будет недоступна вам для выполнения действий, но принесёт вам полезные эффекты в конце игры.

В игре с 2 участниками: вы не можете ставить нейтральную фишку на область действия, занятую жетоном Прекрасной эпохи.

Пример:

Георгий ставит фишку архитектора на область действия меценатов, накрытую жетоном Прекрасной эпохи. Взяв одну из карточек меценатов, он решает поставить одну из своих фишек архитектора на открытый жетон Прекрасной эпохи, который принесёт ему 2 ПО за каждое построенное здание или павильон в конце игры.



2. Действие меценатов: эффекты новых карточек

- **Жорж Нагельмакерс:** возьмите 1 фишку путешественника с области поезда. **Важно:** фишки путешественников можно использовать только для выполнения действий на поле Брюсселя.
- **Анри Прива-Ливмон:** создайте белое произведение искусства. Возьмите цветной жетон произведения искусства (кроме чёрного) и положите его перед собой белой стороной вверх.

3. Действие аукциона: белое произведение искусства

- Белый жетон произведения искусства считается жетоном-джокером. Выставляя на аукцион белое произведение искусства, вы можете считать его произведением искусства любого цвета, кроме тех цветов, которые уже представлены в области рынка искусства. Вы получите половину ПО и БФ от награды, которую получили бы от продажи жетона выбранного цвета.
- Вы не можете выставить на аукцион белое произведение искусства, если в области рынка искусства уже есть другой белый жетон.
- Белое произведение искусства приносит вам 1 БФ, когда вы пасуете. Однако в конце игры вы не получаете ПО за эти жетоны (если только не получили соответствующий жетон Прекрасной эпохи).

Эффекты карточек Прекрасной эпохи

Некоторые эффекты можно активировать, когда вы выполняете действие на поле ар-нуво (когда вы ставите свою фишку архитектора на соответствующую область действия, а не выполняете действие Парка Пятидесятилетия):

- 1. Действие мастерской:** выполнив действие, получите по 1 БФ за каждый жетон произведения искусства перед вами.
- 2. Действие мастерской:** выполнив действие, вы можете преобразить один из своих белых жетонов произведений искусства, перевернув его на цветную сторону.
- 3. Действие аукциона:** вы можете передвинуть маркер рынка искусства на 1–2 дополнительных клетки на ваш выбор.
- 4. Действие аукциона:** перед тем, как выбрать произведение искусства для продажи, вы можете вернуть один из жетонов произведения искусства, выставленных в области рынка искусства, в соответствующую стопку в области мастерской.
- 5. Действие меценатов:** сбросив карточку мецената, получите 3 ПО в дополнение к полученным наградам.
- 6. Действие меценатов:** перед тем как выбрать карточку мецената, сбросьте от 1 до 4 открытых карточек меценатов, сдвиньте оставшиеся открытые карточки вправо и заполните освободившиеся области новыми открытыми карточками меценатов из колоды.
- 7. Действие получения материалов:** выполнив действие, возьмите себе 2 кубика материала-джокера.
- 8. Действие получения материалов:** выполнив действие, обменяйте 1 кубик материала-джокера на 1 кубик благородного материала.
- 9. Действие строительства:** оплачивая постройку здания, можете заменить кубик одного материала другим (благородным материалом или материалом-джокером). Даже если вы используете таким образом материал-джокер, вы всё ещё получите 5 ПО за строительство.
- 10. Действие строительства:** выполнив действие, получите 1 ПО за каждый материал, который использовали (благородный материал или материал-джокер). Стекло, которое вы используете в качестве дополнительного взноса для постройки павильона, не учитывается.

Некоторые эффекты можно активировать после выполнения действия на поле Брюсселя:

- 11. Действие фондовой биржи:** получите 1 БФ за каждую фишку архитектора или путешественника, которую вы поместили в область фондовой биржи.
- 12. Действие фондовой биржи:** получите 1 ПО за каждые 5 БФ в вашем распоряжении.
- 13. Действие Гран-Плас:** активируйте 1 дополнительную карточку мецената (если у вас остались не активированные карточки).
- 14. Действие Гран-Плас:** вы можете сбросить одну из своих карточек меценатов, чтобы получить сумму (БФ) в размере стоимости этой карточки.
- 15. Действие Парка Пятидесятилетия:** вы можете забрать деньги (все или только часть), которые вы использовали как ставку на одной из областей действия на поле ар-нуво. Ваша фишка архитектора при этом остаётся на области действия. Вы можете разменять эти деньги, если считаете нужным.
- 16. Действие Парка Пятидесятилетия:** получите 1 БФ за каждый жетон произведения искусства перед вами.
- 17. Действие Рынка Святой Екатерины:** обменяйте 2 кубика благородных материалов на 1 произведение искусства или наоборот, 1 произведение искусства (кроме белого) — на 2 кубика благородных материалов.
- 18. Действие Рынка Святой Екатерины:** создайте белое произведение искусства.

Некоторые эффекты можно активировать в определённые моменты раунда:

- 19. Начало раунда:** получите 1 фишку путешественника.
- 20. Начало раунда:** вы можете свободно выбрать положение жетона чертёжного угольника, даже если не являетесь первым игроком. В таком случае координаты на карточке фондовой биржи не имеют значения, но жетон чертёжного угольника должен по-прежнему находиться на пересечении 4 областей действий и указывать на наибольшую активную игровую зону поля ар-нуво.
- 21. Во время раунда:** получите 3 ПО, если поставили свою фишку архитектора на здание (своё или соперника).
- 22. Во время раунда:** выполнив действие, поставьте фишку архитектора или путешественника на эту карточку, чтобы немедленно сделать ещё один ход. В конце раунда, если вы поставили на карточку фишку архитектора, верните её себе, а если фишку путешественника — на область поезда. Чтобы воспользоваться дополнительным ходом, вам понадобится свободная фишка архитектора или путешественника.

- 23. Конец раунда:** вы можете заплатить 2 БФ, чтобы активировать эффект карточки мецената, которая сбрасывается из области меценатов на поле Брюсселя. Вы не забираете эту карточку себе, а только активируете её эффект.
- 24. Конец раунда:** перед тем как перевернуть свои карточки меценатов вертикально, получите по 1 ПО за каждую карточку мецената, которую не активировали в этом раунде.
- 25. Превосходство в ставках на поле ар-нуво:** если вы выиграли одну из карточек славы, можете вместо неё взять карточку славы, расположенную под столбцом неактивной зоны поля ар-нуво.
- 26. Превосходство в ставках на поле ар-нуво:** прибавьте к своей сумме символов Писающих мальчиков ещё 2 символа, когда определяете следующего первого игрока.
- 27. Превосходство по ирисам:** каждая ваша фишка архитектора, которая стоит на области действий с жетоном Прекрасной эпохи на поле ар-нуво, считается за две таких фишки.
- 28. Превосходство по ирисам:** получите дополнительно 2 БФ за каждый ирис, который принёс вам очки за превосходство.
- 29. Превосходство на поле Брюсселя:** заберите одну из своих фишек архитектора с поля Брюсселя, прежде чем начнёте определять превосходство.
- 30. Превосходство на поле Брюсселя:** получите 1 ПО за каждую фишку путешественника с поля Брюсселя, прежде чем начнёте определять превосходство.
- 31. Посещение павильона:** получите 2 ПО за каждую карточку Прекрасной эпохи перед вами.
- 32. Посещение павильона:** получите 3 БФ за каждую карточку Прекрасной эпохи перед вами.

Фаза подведения итогов

1. Превосходство на поле Брюсселя

Прежде чем вы начнёте определять превосходство, верните все фишки путешественников, оказавшиеся на области Брюсселя, на область поезда. Они не учитываются при подсчёте превосходства.

2. Посещение павильона

Этот шаг выполняется после определения превосходства в ставках на поле ар-нуво, по ирисам и на поле Брюсселя и только после того, как один из игроков построит первый павильон. Получите 1 ПО за каждый цвет фишек архитектора в одном ряду с вашим павильоном. **При подсчёте учитываются как ваши собственные фишки архитекторов, так и нейтральные фишки в игре с 2 участниками.**

Пример:

В одном ряду с павильоном Кристины (красный игрок) расположены 3 фишки архитекторов: 1 зелёная и 2 красных. Таким образом, Кристина получает 2 ПО.



Конец раунда

Прежде чем выполнить шаги из базовой игры, сделайте следующее:

- Переверните карточки Прекрасной Эпохи перед вами лицевой стороной вверх, если вы активировали их эффекты в этом раунде, чтобы использовать их снова в следующем раунде.
- Верните неиспользованные фишки путешественников перед вами (если есть) на область поезда на поле Брюсселя.

Конец игры

- Сначала активируйте эффекты жетонов Прекрасной эпохи, на которых есть ваши фишки архитектора. Если вы собрали таким образом несколько жетонов Прекрасной эпохи, активируйте каждый эффект:



Получите 1 ПО за каждые 7 ПО, которые вы заработали в ходе игры. **Активируйте этот эффект первым, чтобы не совершить ошибку в дальнейшем.**



Выберите 1 из 4 стратегических рядов на вашем планшете архитектора. При финальном подсчёте наград стратегических рядов этот ряд получит +2 к множителю ПО.



Получите БФ в количестве $3 \times$ ваш уровень на личном треке ириса.
Примечание: так как стартовое положение диска — 1 уровень, и всего на треке 6 делений, вы можете получить от 3 до 18 БФ.



Этот жетон засчитывается при финальном подсчёте очков как 4 дополнительных произведения искусства разных цветов.



Получите ПО в количестве $2 \times$ ваш уровень на личном треке короны.
Примечание: так как стартовое положение диска — 1 уровень, и всего на треке 6 делений, таким образом вы можете получить от 2 до 12 ПО.



Этот жетон засчитывается при финальном подсчёте очков как 1 дополнительное здание, которое вы построили, и даёт вам ПО в количестве, равном вашему уровню на личном треке архитектора.



Получите 3/5 ПО (в игре с 2-3 или 4-5 участниками соответственно) за каждую карточку славы, которую вы получили, спасовав раньше остальных игроков в раунде.



Получите дополнительно 2 ПО за каждое здание или павильон, которые вы построили.



Получите 4/5/6/7 ПО (в игре с 2/3/4/5 участниками соответственно) за каждую пару ваших зданий, соединённых по горизонтали или вертикали на поле ар-нуво.



Медальон с портретом на вашем планшете архитектора засчитывается как 7-е деление трека архитектора. Если ваш диск достигает этого уровня, каждое здание или павильон, которые вы построили, приносят вам 15 ПО (а не 10) при финальном подсчёте очков.



Получите 3 ПО за каждое белое произведение искусства перед вами.



Финальный взнос за каждую карточку мецената перед вами — 0 БФ. Вы не должны платить ни за одну из них.

- Заплатите взнос за свои карточки меценатов (если только уже не активировали эффект жетона Прекрасной эпохи, который даёт вам возможность не платить).
- Сбросьте жетоны белых произведений искусства перед вами.
- Продолжайте финальный подсчёт очков, как обычно.

Важно:

- Как и здания, павильоны приносят вам ПО в количестве, равном вашему уровню на личном треке архитектора.
- Белые произведения искусства не приносят вам ПО в конце игры.

ГЛАВА 3. АСИММЕТРИЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Эти опциональные правила можно использовать в игре как вместе с дополнением «Прекрасная эпоха», так и без него.

Подготовка к игре

- Формируя поле ар-нуво из 5 планшетов славы, переверните 2-3 из них, чтобы планшеты стороной с циркулем вверх и с циркулем вниз чередовались.
- Переверните свой планшет архитектора на сторону Б. На стороне Б каждого планшета архитектора отображены асимметричные свойства, а также уникальные способности исторических персонажей. Способность персонажа можно применять каждый раз, когда вы выполняете связанное с ней действие (даже в случае действия Парка Пятидесятилетия).

Особенности личных планшетов

Планшет Поля Анкара:

- На этом планшете видоизменён личный трек ириса.
- Во время действия меценатов: прежде чем выбрать карточку мецената, откройте верхнюю карточку в колоде. Вы можете бесплатно забрать эту карточку себе вместо других открытых карточек меценатов. Если вы не хотите этого делать, положите эту карточку на крайнюю левую область, когда освободите для неё место.

Планшет Поля Коши:

- На этом планшете видоизменён личный трек короны.
- Во время действия мастерской: возьмите себе 1 кубик материала в зависимости от цвета жетона произведения искусства, который взяли: жёлтый жетон — железо, коричневый — дерево, синий — камень, зелёный — стекло (или кубик материала-джокера, если вы играете без дополнения).

Планшет Виктора Орта:

- На этом планшете видоизменён личный трек архитектора.
- Во время действия получения материалов: возьмите 2 БФ помимо 2 кубиков благородных материалов.

Планшет Поля Сентенуа:

- Каждый стратегический ряд на этом планшете по умолчанию имеет множитель ПО 2.
- Во время действия строительства: перед строительством вы можете подвинуть одну из ножек циркуля на 1 деление (по часовой стрелке или против часовой стрелки). **Примечание:** после строительства вам всё ещё нужно будет подвинуть одну из ножек циркуля на 1 деление по часовой стрелке.

Планшет Гюстава Стровена:

- На этом планшете внесены изменения в стоимость строительства.
- Во время действия аукциона: получите дополнительно 1 ПО и 1 БФ.

Над игрой работали:

Автор: Этьенн Эспреман

Иллюстратор: Аммо Дастарак

Особую благодарность автор выражает Бенуа Ванхонсталю, Орландо Са, Николасу Ондебеку, Синтии Лука и Ванессе Пэрент.



Издано по лицензии Geek Attitude Games.

© 2024 www.geekattitudegames.com

Все права защищены.

Русская версия:

Редактор проекта: Анастасия Филонова

Перевод: Полина Басалаева, Анастасия Филонова

Корректор: Анастасия Губанова

Вёрстка: Валерий Заверьяев

Технолог: Кристина Балакирова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова











Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Таблица для подсчёта очков



Вы можете распечатать копии этой таблицы для подсчёта ПО или скачать файл для распечатки, отсканировав QR-код или пройдя по ссылке:

www.lifestyleld.ru/upload/bruxelles1893/score_sheet.pdf

					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
Σ					



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleld.ru/authors



Краткий обзор раунда

Игра состоит из 5 раундов, каждый из которых проходит в 3 фазы: фаза планирования, фаза действий и фаза подведения итогов.

А. Фаза планирования

Первый игрок размещает на поле ар-нуво жетон чертёжного угольника, выбирая один из вариантов на карточке фондовой биржи в зависимости от количества игроков.








Б. Фаза действий

Ход за ходом игроки по очереди выполняют действия на поле ар-нуво или на поле Брюсселя.

Действия на поле ар-нуво

Каждое действие на поле ар-нуво стоит как минимум 1 БФ.

5 действий на поле ар-нуво:

-  **Действие мастерской:** возьмите 1 жетон произведения искусства на выбор. {Свободное действие: возьмите 1 жетон чёрного произведения искусства.}
-  **Действие аукциона:** продайте одно из своих произведений искусства. {Свободное действие: получите 1 ПО за каждый жетон произведения искусства перед вами.}
-  **Действие меценатов:** возьмите карточку мецената, заплатив её стоимость, получите её награду, потом сбросьте карточку или сохраните до конца игры. {Свободное действие: активируйте одну из сохранённых карточек меценатов.}
-  **Действие получения материалов:** возьмите 2 кубика благородных материалов. {Свободное действие: возьмите 1 кубик благородного материала.}
-  **Действие строительства:** постройте здание (или павильон, если вы играете с дополнением), заплатив стоимость согласно секторам, на которые указывают стрелки, и расположению жетона здания на вашем планшете архитектора. {Свободное действие: получите 1 ПО за каждое построенное вами здание (или павильон).}


Действия на поле Брюсселя


Действия на поле Брюсселя не требуют оплаты в БФ, но для их выполнения каждый следующий игрок должен потратить больше фишек архитектора (или путешественника, если вы играете с дополнением), чем предыдущий.


4 действия на поле Брюсселя:

-  **Действие фондовой биржи:** получите БФ в количестве, отмеченном на карточке фондовой биржи этого раунда.
-  **Действие Гран-Плас:** активируйте одну или больше сохранённых вами карточек меценатов в зависимости от вашего уровня на личном треке короны.
-  **Действие Парка Пятидесятилетия:** скопируйте одно из действий на поле ар-нуво.
-  **Действие Рынка Святой Екатерины:** возьмите до 3 белых кубиков материала-джокера.

В. Фаза подведения итогов

 **Превосходство в ставках на поле ар-нуво:** определите игрока, заплатившего максимальную ставку на областях действий каждого вертикального ряда. Этот игрок получает соответствующую карточку славы. После этого определите следующего первого игрока в зависимости от количества символов Писающего мальчика у каждого игрока. Наконец, примите решение относительно выигранных карточек славы: получите награды и сбросьте карточку или подложите её под планшет архитектора.

 **Превосходство по ирисам:** для каждого ириса, окруженного фишками архитектора, определите игрока, расположившего на областях действий вокруг ириса наибольшее количество своих фишек архитектора. Этот игрок получает ПО в количестве, равном его уровню на треке ириса.

 **Превосходство на поле Брюсселя:** игрок, разместивший наибольшее количество фишек архитектора на областях действий поля Брюсселя, обязан поставить одну из своих фишек на область Дворца Правосудия.

Дополнение: Посещение Павильона: определив превосходство игроков в предыдущих 3 категориях, получите 1 ПО за каждый цвет фишек архитектора, оказавшихся на одном ряду с построенным вами павильоном.