

Правила настольной игры

«Брюссель 1893» (Bruxelles 1893)

Автор игры: Этьенн Эспреман (Etienne Espreman)

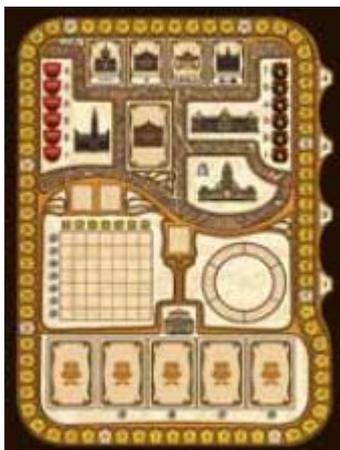
Иллюстратор: Александр Рош (Alexandre Roche)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Брюссель, 1893 год: Виктор Орта возводит дом Отрика и особняк Тасселя, считающиеся первыми постройками в стиле ар-нуво, где плавность пространств отзывается в криволинейных ботанических формах, объединяющих металлические конструкции, мозаики, фрески и витражи. В том же году Поль Анкар возводит свой дом. Брюссельская столица становится местом рождения этого инновационного движения, которое оставит отпечаток по всей Европе и окажет влияние на величайших архитекторов Прекрасной эпохи.

КОМПОНЕНТЫ

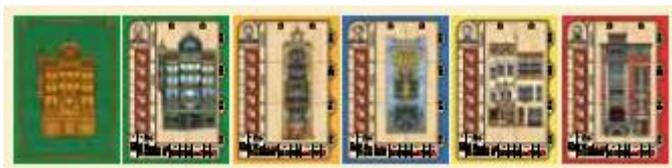
- 1 поле Брюсселя



- 5 планшетов действий и 1 бонусный планшет, которые формируют поле ар-нуво



- 5 личных планшетов архитекторов в цветах игроков



- 30 тайлов зданий в цветах игроков (по 6 каждого цвета)



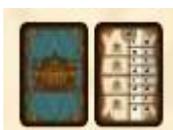
- 26 карт публичных деятелей



- 25 бонусных карт



- 12 карт фондовой биржи



- 1 тайл рамки



- 1 бегунок мастерской



- 6 тайлов компаса и 2 стрелки для компаса



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



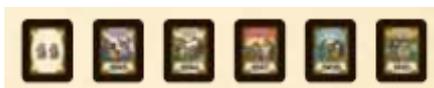
- 20 дисков в цветах игроков (по 4 каждого цвета)



- 30 тайлов произведений искусства в 5 цветах: синем, розовом, жёлтом, зелёном и чёрном



- 5 тайлов выставок для подсчёта раундов



- 76 монет номиналом 1 бельгийский франк (БФ) и 12 монет номиналом 5 БФ



- 30 кубиков благородных материалов (10 кубиков дерева, 10 кубиков железа и 10 кубиков камня) и 15 белых кубиков материала-джокера



- Фишка Писающего мальчика (первого игрока)



- Правила игры

ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

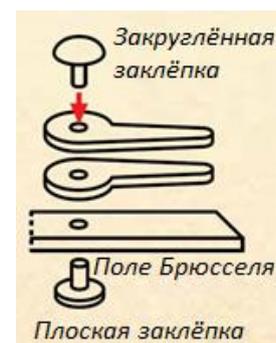
В этой игре вы представляете одного из известных архитекторов, принёсших славу стилю ар-нуво в бельгийской столице. Ваши подмастерья будут помогать вам в возведении зданий в стиле ар-нуво и создании произведений искусства, украшающих эти прекрасные дома. Возведение зданий позволяет вам собрать средства на ваш самый прекрасный шедевр, изображённый на вашем личном планшете. Также вам представится возможность заслужить свою репутацию как архитектора, увеличить своё влияние в королевском дворце или в ратуше и даже получить выгоду от знакомства публичными деятелями, которых вы можете встретить во время похода в театр. Архитектор, который получит наибольшую славу в виде победных очков (ПО) к концу игры, будет объявлен победителем!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Изменения при подготовке к игре с 2 участниками см. в конце правил.

1. Случайным образом составьте вместе 5 планшетов действий и расположите их над бонусным планшетом, чтобы сформировать поле ар-нуво. Поместите поле ар-нуво справа от поля Брюсселя. Важно: для ваших первых нескольких игр не используйте сторону планшетов с символом  — она предназначена для опытных архитекторов.
2. Каждый игрок берёт свой личный планшет Архитектора и тайлы зданий выбранного им цвета. Он располагает 6 тайлов здания на специально отведённых для этого областях на планшете Архитектора.
3. Каждый игрок получает 4 диска и 7 фишек подмастерьев в своём цвете. Он ставит 5 фишек подмастерьев рядом со своим личным планшетом игрока и ещё двух — на дворец правосудия на поле Брюсселя.
4. Каждый игрок кладёт диск своего цвета:
 - а. На первый щит трека ратуши,
 - б. На первый герб трека королевского дворца,
 - в. На первое деление трека архитектора на своём личном планшете,
 - г. На нулевое деление на треке подсчёта победных очков. С помощью этого диска игрок сможет отмечать победные очки (ПО), которые он получит в ходе игры.
5. Каждый игрок получает карту публичного деятеля, которая может принести ему 5 БФ (Жорж Брюгманн), и кладёт её рядом со своим личным планшетом. При игре с менее чем 5 игроками уберите лишние карты Жоржа Брюгманна обратно в коробку.
6. Отсортируйте тайлы выставки для подсчёта раундов по годам (1893-1910) и положите в виде стопки лицевой стороной вниз на специально отведённую для этого область на поле Брюсселя. Переверните верхний тайл так, чтобы было видно плакат выставки.
7. Поместите бегунок мастерской в центр «мастерской» на поле Брюсселя.
8. Перемешайте карты публичных деятелей и выложите по 1 карте на каждую из 4 областей справа в королевском театре на поле Брюсселя. Оставшиеся карты положите в виде колоды рубашкой вверх на крайнюю левую область в королевском театре.
9. Перемешайте карты фондовой биржи, сформируйте из них колоду и положите её на область фондовой биржи на поле Брюсселя.
10. Отделите чёрные тайлы произведений искусства от цветных. Перемешайте цветные тайлы и положите их в виде стопки лицевой стороной вниз рядом с полем Брюсселя. Положите чёрные тайлы рядом в виде ещё одной стопки. Каждый игрок начинает игру, вытянув случайным образом цветной тайл произведения искусства: он кладёт тайл рядом со своим личным планшетом лицевой стороной вверх.
11. Расположите 2 стрелки компаса, как показано на рисунке. Случайным образом расположите 6 тайлов компаса на специально отведённых для этого областях вокруг компаса.

Примечание: перед вашей первой игрой прикрепите две стрелки компаса к полю Брюсселя с помощью небольших пластиковых заклёпок.



12. Перемешайте 25 бонусных карт, сформируйте колоду и положите её рубашкой вверх рядом с игровым полем. Положите по одной карте лицом вверх на каждую свободную область на бонусном планшете.
13. Случайным образом выберите первого игрока, который получает фишку Писающего мальчика и 5 БФ. Игроки по часовой стрелке от него получают 6 БФ, 7 БФ, 8 БФ и 9 БФ соответственно.
14. Сформируйте запас из оставшихся денег и кубиков материалов рядом с игровым полем.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 5 раундов, каждый из которых представлен одним из 5 тайлов выставки. Каждый раунд состоит из 4 фаз: фаза фондовой биржи, фаза действий, фаза разрешения хода и фаза конца раунда.

ФАЗА ФОНДОВОЙ БИРЖИ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРОВОЙ ЗОНЫ НА ПОЛЕ АР-НУВО



Первый игрок открывает верхнюю карту колоды карт фондовой биржи и кладёт её лицом вверх на колоду. Информация на этой карте определит доступную игровую зону на поле ар-нуво в текущем раунде.

Каждая строка на карте фондовой биржи соответствует определённому количеству игроков, указанному на иконках. Читайте только ту строку, которая соответствует количеству участников игры.



На поле ар-нуво изображены щиты Брюсселя на пересечениях 25 областей действия. Вертикальные и горизонтальные ряды щитов пронумерованы от 1 до 4.



Каждая строка на карте фондовой биржи содержит 2 пары чисел. Каждая пара чисел указывает на щит на поле ар-нуво (первое число указывает на горизонтальный ряд, второе — на вертикальный ряд). Первый игрок должен выбрать один из двух предлагаемых щитов.

Примечание: Чтобы вам было проще увидеть два щита, вы можете временно поместить на них

два белых кубика.



Пример: Первый игрок должен выбрать между щитом 1-1 и щитом 4-4. Он выбирает щит 1-1.

Проведя горизонтальную и вертикальную линии, проходящие сквозь выбранный щит, поле ар-нуво делится на 4 части. Первый игрок помещает тайл рамки на выбранный им щит. Тайл рамки должен быть расположен так, чтобы обрамлять самую большую из 4 частей (самая большая из частей — это та часть, на которой наибольшее количество областей действия). Эта область и есть область поля ар-нуво, доступная в текущем раунде.



Б ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В ходе каждого раунда игроки будут использовать свои фишки подмастеров для выполнения действий на поле ар-нуво и на поле Брюсселя. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет по одному действию, пока все игроки не спасуют. Игроки могут выбирать из действий, представленных в доступной области на поле ар-нуво, или из 4 действий на поля Брюсселя.

ДЕЙСТВИЯ, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ НА ПОЛЕ АР-НУВО

Чтобы выполнить действие на поле ар-нуво, игрок должен поместить свою фишку подмастерья на область действия в доступной области поля (области, определённой в ходе фазы фондовой биржи). Вместе с фишкой игрок должен положить на область действия ставку не менее 1 БФ (мы рекомендуем складывать монеты в стопку под фишкой подмастерья). Ставка также позволяет игроку участвовать в аукционе за бонусную карту, расположенную внизу этого столбца (см. фазу разрешения хода). Игрок немедленно выполняет действие, соответствующее выбранной области действия. Каждая область действия может быть использована только один раз за раунд, поэтому на одной и той же области действия может одновременно находиться не более одной фишки подмастерья.

Действие мастерской

Игрок создаёт произведение искусства в своей мастерской. Он тянет тайл из стопки цветных тайлов произведений искусства; если у него есть один или более тайлов выставки, он тянет такое же количество дополнительных тайлов произведений искусства. Затем он выбирает один из тайлов, кладёт его перед собой лицевой стороной вверх, а остальные тайлы возвращает в стопку.

Примечание: если в цветной или чёрной стопке тайлов произведений искусства закончатся тайлы, сформируйте две новые стопки из тайлов, лежащих лицевой стороной вверх в магазине, оставив два верхних на месте.

Действие продажи

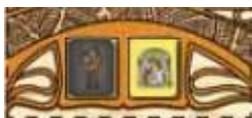
Игрок продаёт одно из своих произведений искусства, выставив его в витрине магазина. Он должен последовательно выполнить следующие шаги:

1. Игрок может передвинуть бегунок мастерской по горизонтали и/или вертикали на количество клеток равное общему числу тайлов произведений искусства, выложенных перед ним.
2. Из своих тайлов произведений искусства игрок выбирает тот, чей цвет отличается от цвета двух произведений искусства, находящихся в магазине. Вы не можете продать произведение искусства такого же цвета, как и произведение искусства в магазине.
3. Игрок немедленно получает деньги и ПО, указанные точкой бегунка мастерской того же цвета, что и проданное произведение искусства. Ряд обозначает денежный заработок, а столбец — количество полученных ПО.
4. Затем игрок кладёт тайл проданного произведения искусства на одно из двух мест в магазине. В результате первых двух продаж игрок должен положить тайл на свободное место. Позже игрок может выбрать любое место, закрыв один из тайлов на свой выбор. Это важное решение, так как произведения искусства цвета закрытого тайла снова будут доступны во время следующей продажи.

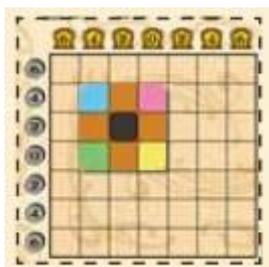
Примечание: игрок не обязан выполнять действие после того, как он разместил своего подмастерья на поле ар-нуво. Он может поместить его туда, только чтобы принять участие в аукционе.



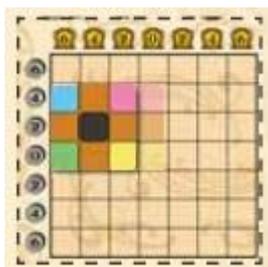
Пример: 1. Выбирая между своим синим и зелёным произведением искусства, игрок решает продать зелёное произведение искусства. Он может это сделать, так как в магазине нет зелёного произведения искусства.



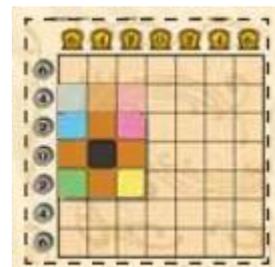
2. Так как у него было два тайла произведения искусства перед продажей, он может передвинуть бегунок мастерской на две клетки:



Исходное положение бегунка мастерской



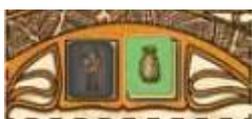
Перемещение бегунка мастерской на одну клетку влево



Перемещение бегунка на одну клетку вниз



3. Проданное произведение искусства — зелёное, поэтому игрок смотрит на положение зелёного сегмента бегунка мастерской: игрок немедленно получает 2 БФ и 6 ПО.



4. Затем игрок выставляет проданное произведение искусства в витрине магазина. Он решает положить своё зеленое произведение искусства сверху на жёлтое. В результате, во время следующей сделки нельзя будет продать ни чёрное, ни зелёное произведение искусства.

Действие королевского театра



Игрок обращается к публичному деятелю Брюсселя во время театрального представления, чтобы воспользоваться его услугами. Игрок выбирает карту публичного деятеля из 4 открытых карт.

Крайняя правая карта бесплатна, в то время как вторая стоит 1 БФ, третья — 2 БФ, а четвёртая — 3 БФ. Деньги выплачиваются в общий резерв. Игрок немедленно выполняет действие выбранной карты публичного деятеля (см. объяснение карт в Приложении 1).

Затем у игрока есть выбор:

- Либо сбросить карту и больше не пользоваться её преимуществами,
- Либо оставить её и положить перед собой, повернув на 90°, что означает, что этот публичный деятель был использован в этом ходу и его свойство нельзя больше применить. В этом случае игрок должен оставить эту карту перед собой до конца игры и не имеет возможности прекратить своё сотрудничество с этим

публичным деятелем. Эта стратегия может навредить ему в конечном счёте, так как он должен будет выплатить сумму, указанную на карте, рискуя потерять 5 победных очков, если ему не удастся сделать взнос. Перед игроком не могут лежать две идентичные карты (однако игроку разрешается обратиться к публичному деятелю, совпадающему с публичным деятелем уже лежащим перед вами при условии, что он сбросит новую карту).

Количество карт публичных деятелей, которое может лежать перед игроком, не ограничено. В последующих раундах, каждый публичный деятель может быть активирован действием Гран-Плас или вторичным действием королевского театра (см. ниже). Наконец, игрок должен сдвинуть карты публичных деятелей на 1 область вправо, чтобы заполнить область, освободившуюся в результате действия. Затем игрок открывает верхнюю карту колоды и кладёт её на область 3 БФ.

Действие получения материалов



Игрок получает 2 кубика благородных материалов. Он берёт 2 кубика благородных материалов на свой выбор (дерево, камень и/или железо). Он может выбрать два разных или два одинаковых материала. Он не может брать белые кубики материала-джокера. Если в общем запасе не осталось материалов, игрок просто не может их брать.

Действие строительства



Игрок строит тайл здания со своего личного планшета на поле ар-нуво. Это позволяет ему профинансировать строительство шедевра, изображённого на его личном планшете (на тайле изображён фрагмент шедевра). Чтобы выполнить это действие, игрок должен последовательно выполнить следующие шаги:

1. Игрок должен выплатить стоимость строительства, определяемую компасом (см. раздел «Компас»). Стоимость строительства зависит от ряда на личном планшете игрока, откуда берётся здание. Нижние тайлы строят 2 строительных единицы, средние — 3, а верхние — 4. Игрок должен сначала построить два нижних тайла, прежде чем построить средние тайлы и, наконец, верхние тайлы. Важно: любая строительная единица может быть заменена белым кубиком-джокером (например, вы можете заплатить 1 белый кубик вместо 3 БФ).
2. Если игрок сыграл ни одного белого кубика-джокера при оплате стоимости строительства, он немедленно получает 5 ПО. Если он сыграл хотя бы один белый кубик-джокер, он не получает 5 ПО.

Примечание: Если вы сыграете два или более кубиков-джокеров, это окажет тот же самый эффект, как если бы вы сыграли один кубик-джокер.

3. Игрок должен повернуть одну из двух стрелок компаса по часовой стрелке. Стрелки компаса не могут одновременно указывать на одну и ту же секцию.
4. Игрок помещает тайл возведённого здания на пустую область действия на поле ар-нуво. Эта область не обязана быть в доступной зоне этого раунда. Однако на этой области не должно быть фишки подмастерья. Теперь игрок будет получать дополнительное действие каждый раз, когда противник помещает своего подмастерья на эту область (см. приложение 2: дополнительные действия на поле ар-нуво). Каждый из 2 тайлов зданий из верхнего ряда приносят игроку 5 ПО сразу после возведения. В конце игры, каждый тайл возведённого здания приносит игроку количество ПО, равное его уровню репутации на треке Архитектора на его личном планшете (см. Конец игры).

Компас

- Компас состоит из 6 областей, на которые помещаются сегменты компаса, а также двух стрелок. На каждом сегменте компаса указаны материалы, которые могут использоваться при возведении здания:



дерево



1 благородный материал на ваш выбор



камень



3 БФ

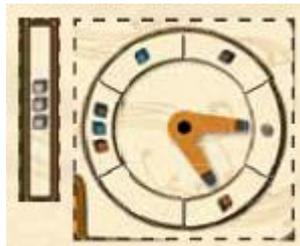


железо



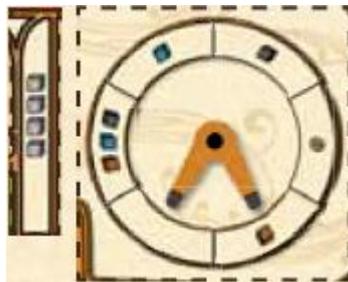
пустое место

- Две стрелки компаса всегда указывают на разные сегменты, и, следовательно, на две разные строительные единицы.
- Игрок должен использовать обе строительные единицы, указанных двумя стрелками компаса, каждый раз, когда возводит здания. Если ему нужно выплатить 2 строительные единицы, он должен заплатить 1 строительную единицу одного типа и 1 строительную единицу другого типа. Если ему нужно выплатить более 2 строительных единиц, он может распределить строительные единицы на своё усмотрение, коль скоро он заплатит хотя бы по одной строительной единице каждого типа.



Пример: зелёный игрок должен заплатить 3 строительные единицы, чтобы построить тайл здания. Одна стрелка компаса указывает на дерево, другая указывает на 3 БФ: игрок может заплатить либо два кубика дерева и 3 БФ, либо 1 кубик дерева и 6 БФ.

- Если стрелка указывает на клетку «1 благородный материал на ваш выбор», игрок может заплатить любым материалом на свой выбор, но он всё ещё должен выплатить ещё хотя бы одну единицу строительства, указанную другой стрелкой компаса.
- Если стрелка указывает на пустое место, игрок должен выплатить стоимость возведения полностью единицами строительства, указанными другой стрелкой компаса.



Пример: зелёный игрок должен выплатить 4 строительных единицы, чтобы построить один из своих верхних тайлов здания. Одна стрелка компаса указывает на дерево, а другая — на пустое место. Игрок должен заплатить 4 кубика дерева.

ДЕЙСТВИЯ, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ НА ПОЛЕ БРЮССЕЛЯ

В отличие от действий, представленных на поле ар-нуво, действия, представленные на поле Брюсселя, не требуют денежных выплат и могут быть выполнены несколькими игроками за один раунд. Когда один из игроков хочет впервые выполнить действие в текущем раунде, он должен поместить одну фишку подмастерья. Следующий игрок (это может быть тот же самый игрок) должен разместить две новые фишки подмастерьев, чтобы применить то же самое действие. Это же действие можно применить ещё раз, разместив три фишки подмастерьев, и так далее. Как и в случае с действиями поля ар-нуво, когда игрок применяет действие поля Брюсселя, он немедленно его выполняет. На поле Брюсселя есть 4 доступные области действий:



Действие рынка

На рынке, расположенном на площади Св. Екатерины, игрок получает 3 белых кубика-джокера. Эти кубики-джокеры могут заменить любой материал во время строительства тайлов зданий.



Действие фондовой биржи

Игрок получает сумму денег равную значению, указанному на верхней части карты фондовой биржи, открытой в фазе фондовой биржи.



Действие Парка Пятидесятилетия

Игрок выполняет одно действие на свой выбор из 5 действий на поле ар-нуво. Игрок не помещает фишку подмастерья на поле ар-нуво. Вы всегда можете выбрать действие, даже если оно не доступно на поле ар-нуво в данный момент. Выполнение этого действия не позволяет игроку принять участие в аукционе на поле ар-нуво.



Важно: при игре с 4 и 5 участниками, действия поля Брюсселя доступны дважды с каждым числом подмастерьев. Это позволяет второму игроку, который решит выбрать действие, применить его, используя только одного подмастерья. Третий и четвёртый игрок должны использовать двух подмастерьев, чтобы применить действие, и так далее.



Действие Гран-Плас

Игрок встречает публичного деятеля на Гран-Плас и пользуется его услугами. Игрок может немедленно активировать карты публичных деятелей перед ним и применить их эффекты.

Только карты, не повернутые на 90°, могут быть активированы. Максимальное количество карт, которое игрок может активировать каждым действием Гран-Плас, зависит от его влияния в королевском дворце (положения его диска на треке королевского дворца). Каждая активированная карта публичного деятеля должна быть повернута на 90°.



Пример: зелёный игрок выбирает действие Гран-Плас и помещает на неё своего фишку подмастерья. Его диск находится на третьем делении трека влияния в королевском дворце. Он использует 3 из своих карт публичных деятелей, затем поворачивает их на 90°.

Пас



Когда игрок не может или не желает выполнить действие в текущем раунде, он должен спасовать в свой ход.

Первый спасовавший игрок берёт тайл выставки за этот год, кладёт его перед собой и получает 1 БФ + 1 БФ за каждый цвет среди имеющихся у него тайлов произведений искусства (таким образом, максимально можно получить 6 БФ). Он участвует в выставке как почётный гость. Этот тайл также позволяет ему взять дополнительный тайл произведения искусства в будущих действиях мастерской.

Остальные игроки продолжают игру, пока все не спасуют. Когда остальные игроки пасуют, каждый из них получает 1 БФ за каждый цвет среди имеющихся у них тайлов произведений искусства (таким образом, максимально можно получить 5 БФ).

Когда все игроки спасовали, начинается фаза разрешения хода.

ФАЗА РАЗРЕШЕНИЯ ХОДА

Следующие 5 шагов должны быть разрешены в приведённом ниже порядке:

1. Ставки на поле ар-нуво

Игрок, поставивший наибольшую сумму в колонке (сложите все отдельные ставки игрока) получает бонусную карту, лежащую под этой колонкой. Игрок кладёт эту карту рядом со своим личным планшетом. В случае ничьей, каждый из игроков, участвующий в ничьей, применяет центральное свойство (см. применение бонусных карт), но сама карта сбрасывается.

Пример: оранжевый игрок выигрывает аукцион для этой колонки, потому что он поставил 3 БФ, в то время как синий игрок поставил лишь 2 БФ. Он выигрывает бонусную карту и кладёт её рядом со своим личным планшетом.

2. Определение нового первого игрока

Каждый игрок считает количество Писающих мальчиков, которое он заработал за этот раунд. На каждой бонусной карте, заработанной за этот раунд, изображены либо 0, либо 1, либо 2 писающих мальчика и ещё 2 писающих мальчика изображены на тайле выставки, который 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 фишку писающего мальчика.

Примечание: при определении первого игрока не учитываются бонусные карты и тайлы выставок, заработанные в предыдущих раундах.

3. Применение карт бонусов

Игрок, который выиграл одну или более бонусных карт в ходе шага 1 «Ставки на поле ар-нуво» может использовать эти карты.

Для каждой карты игрок должен выбрать:

- использовать центральное свойство карты или
- подложить карту под свой личный планшет.

Использовать центральное свойство карты

Всего есть 4 типа бонусных карт:



Эта бонусная карта позволяет вам продвинуть ваш диск на одно деление на треке королевского дворца.



Эта бонусная карта позволяет вам продвинуть ваш диск на одно деление на треке ратуши.





Эта бонусная карта позволяет вам продвинуть ваш диск на одно деление на треке Архитектора на вашем личном планшете.



Эта бонусная карта позволяет вам забрать фишку подмастерья из дворца правосудия. Если в дворце правосудия нет ваших фишек подмастерьев, то у этой карты нет эффекта.



Некоторые карты позволяют вам выбрать между двумя свойствами.



А некоторые — воспользоваться свойством два раза.

Примечание: бонусная карта сбрасывается после того, как её центральное свойство было применено.

Подложить карту под свой личный планшет

Игрок подкладывает бонусную карту под один из четырёх рядов на его личном планшете. Каждый ряд служит как множитель для ПО, получаемых в конце игры за то, что у вас есть на тот момент времени. Карты должны располагаться так, чтобы значок ПО был хорошо виден. В каждом ряду указан символ 1 ПО, даже если вы не подложили ни одной карты под личный планшет.

Ряд 1: За каждые 4 БФ в распоряжении игрока игрок получает столько же ПО, сколько символов ПО присутствует в этом ряду.

Ряд 2: За каждое произведение искусства в распоряжении игрока игрок получает столько же ПО, сколько символов ПО присутствует в этом ряду.

Ряд 3: За каждую карту публичного деятеля в его распоряжении игрок получает столько же ПО, сколько символов ПО присутствует в этом ряду.

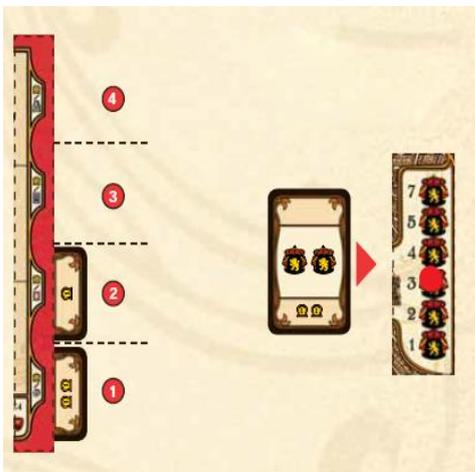
Ряд 4: За каждую фишку подмастерья после второй в распоряжении игрока (то есть количество фишек подмастерьев минус два), игрок получает столько же ПО, сколько символов ПО присутствует в этом ряду. Фишки подмастерьев во дворце правосудия при этом не учитываются.

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

Примечание: карты без символов ПО не могут быть подложены под личный планшет.

Пример: красный игрок выиграл три бонусных карты. Он решает поместить первую из них в первый ряд, а вторую во второй ряд. Первая карта позволит ему получить 2 дополнительных ПО за каждые 4 БФ в

его распоряжении в конце игры. Вторая карта принесёт ему 1 дополнительное ПО за каждое произведение искусства в его распоряжении в конце игры. Он решает применить центральное свойство третьей карты и передвигает свой диск на 2 деления на треке королевского дворца.



4. Превосходство по щитам на поле ар-нуво

Рассмотрите все щиты Брюсселя на поле ар-нуво, один за другим. Начислите очки за превосходство для каждого щита, вокруг которого находится четыре фишки подмастерьев. Игрок, поместивший большую часть подмастерьев вокруг щита, получает количество ПО, равное его уровню влияния на треке ратуши. В случае ничьей, каждый из игроков, участвующих в ничьей, получает полное количество ПО.

Примечание: денежная ставка не имеет никакого влияния на это превосходство.

5. Превосходство на поле Брюсселя

Определите игрока, поместившего наибольшее количество фишек подмастерьев на 4 области действия на поле Брюсселя. Этот игрок должен передвинуть одну из этих фишек на область дворца правосудия. В случае ничьей, каждый игрок, участвующий в споре, должен передвинуть одну из своих фишек подмастерьев на область дворца правосудия.

Пример: рассмотрим превосходство вокруг 4 пронумерованных щитов, учитывая позицию игроков на треке ратуши:

1 и 4: Эти щиты не окружены четырьмя фишками подмастерьев, поэтому они не учитываются.

2: Синий игрок получает 2 ПО (его диск находится на втором делении трека ратуши).

3: Между оранжевым и синим игроком ничья. Оранжевый игрок получает 3 ПО, а синий игрок получает 2 ПО.



ФАЗА КОНЦА РАУНДА

- Каждый игрок возвращает свои размещённые фишки подмастерьев, за исключением тех, которые находятся в дворце правосудия.
- Деньги, поставленные на области действий на поле ар-нуво, возвращаются в общий запас.
- Каждый игрок разворачивает обратно все повернутые карты публичных деятелей, чтобы они снова стали доступными.
- Откройте новый тайл выставки для нового раунда.
- Сбросьте карту публичного деятеля с нулевого деления в королевском театре, затем передвиньте остальные карты вправо, чтобы заполнить пропуск. Затем откройте верхнюю карту из колоды и поместите её на клетку 3.
- Оставшиеся на поле бонусные карты сбрасываются. Выложите 5 новых бонусных карт.
- Сбросьте карту фондовой биржи прошедшего раунда.

Примечание: если в какой-либо момент игры стопка карт публичных деятелей опустеет, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце пятого раунда игра завершается после разрешения превосходства на поле Брюсселя. Немедленно перейдите к финальному подсчёту очков, пропустив фазу конца раунда.

Каждый игрок подсчитывает свои очки в два шага:

1. Каждый игрок должен выплатить сумму, указанную на картах публичных деятелей, которые он оставил себе. За каждого публичного деятеля, за которого он не может расплатиться, игрок теряет эту карту и 5 ПО на треке для подсчёта ПО.

Пример: у зелёного игрока 5 карт публичных деятелей общей стоимостью 15 БФ. Поскольку у него всего лишь 12 БФ, он платит 11 БФ и прощается с картой публичного деятеля стоимостью 4 БФ; игрок теряет 5 ПО.



2. Затем каждый игрок подсчитывает общее количество очков следующим образом:

а. ПО, полученные в ходе игры и отмеченные на треке для подсчёта ПО.

б. ПО, полученные за строительство: каждый построенный тайл приносит игроку количество ПО, соответствующее его уровню на треке архитектора на его личном планшете.

в. ПО, полученные за бонусные карты, подложенные под его личный планшет.

г. 1 ПО за каждый благородный материал в его распоряжении (материалы-джокеры не приносят очков).

д. Игрок, у которого в конце игры оказалась фишка писающего мальчика, получает 5 ПО.

Пример: В конце игры синий игрок получает:

а. 80 ПО, заработанных на треке для подсчёта ПО

б. 40 ПО за постройку 5 тайлов зданий (его уровень на треке Архитектора — 8)

в1. 5 ПО за 6 БФ (он получает 5 ПО за 4 БФ — Помните, что каждый ряд приносит 1 базовое ПО + 1 ПО за каждый символ на картах)

в2. 3 ПО за его произведения искусства

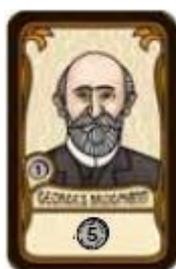
в3. 2 ПО за его карты публичных деятелей.

в4. 6 ПО за его фишки подмастерьев.

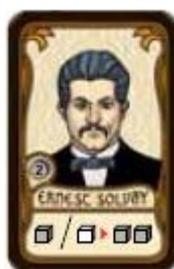
г. 3 ПО за его благородные материалы.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: КАРТЫ ПУБЛИЧНЫХ ДЕЯТЕЛЕЙ



Жорж Брюгманн
Получите 5 БФ.



Эрнест Сольве
Получите 1 кубик благородного материала на ваш выбор или обменяйте один кубик материала-джокера на 2 кубика благородного материала на ваш выбор.



Шарль Буль
Передвиньте ваш диск на 1 деление вперёд на треке ратуши.



Принц Альберт
Передвиньте свой диск на 1 деление на треке влияния в королевском дворце.



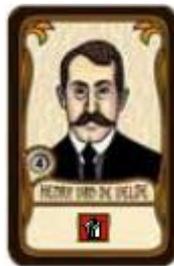
Эмиль Вандервельде
Заберите 1 фишку подмастерья из дворца правосудия. Эта фишка сразу становится доступной.



Морис Метерлинк
Получите 5 ПО.



Эдуард Эмпан
Получите 2 кубика материала-джокера.



Анри Ван де Вельде
Переместите ваш диск на 1 деление вперёд на треке Архитектора на вашем личном планшете.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ АР-НУВО

Когда игрок ставит подмастерья на область действия на поле ар-нуво, на котором другой игрок построил тайл здания, его оппонент получает дополнительное действие, определённое основным действием. Он немедленно выполняет дополнительное действие после того, как активный игрок выполнил основное действие. Все возможные действия приведены ниже:

Действие мастерской: игрок создаёт чёрное произведение искусства. Он берёт чёрное произведение искусства из стопки. Он может продать это произведение искусства с помощью действия продажи на поле ар-нуво.

Продажа производится по тем же правилам, как и в случае с цветными произведениями искусства. Естественно, продажа чёрного произведения искусства не может состояться, если в витрине магазина есть чёрное произведение искусства. Доход от продажи определяется центральным сегментом бегунка мастерской.

Пример: зелёный игрок продал чёрное произведение искусства. После передвижения бегунок мастерской указывает на 2 БФ и 4 ПО.



Действие продажи: игрок получает 1 ПО за каждое произведение искусства перед ним (включая чёрные произведения искусства).

Действие королевского театра: игрок может активировать карту публичного деятеля из не повёрнутых карт перед ним. Он тут же применяет её эффект и поворачивает карту на 90°.

Действие материалов: Игрок берёт один кубик благородного материала на свой выбор из общего запаса.

Действие строительства: игрок получает 1 ПО за каждое здание, которое он уже построил на поле ар-нуво.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Игра с 2 участниками проходит по тем же правилам, с одним исключением: каждый игрок начинает игру с фишкой подмастерья нейтрального цвета (невывбранных игроками цветов). В начале фазы действия начиная с первого игрока каждый игрок должен поместить нейтральную фишку подмастерья на область действия на поле ар-нуво. Эта область должна быть в доступной области поля ар-нуво. На выбранной области не может находиться тайл здания (если такой пустой области нет, игрок просто не размещает нейтральную фишку подмастерья).

При размещении нейтрального подмастерья игрок не делает ставку. Эти нейтральные фишки засчитываются при определении превосходства на поле ар-нуво: если превосходство у нейтрального цвета, ни один из игроков не получает ПО (примечание: это правило не действует в случае ничьей).