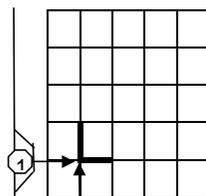


Das Spiel geht über 5 Runden zu je 4 Phasen.

A - Börsenphase:

◆ Der Startspieler nimmt die 1. Börsenkarte vom Stapel und legt sie aufgedeckt oben auf den Stapel.

- ◆ Er entscheidet sich der Spielerzahl entsprechend für eines der beiden Ziffern-Paare.
- ◆ Die linke Zahl steht für die Wappen-Zeile, die rechte für die Wappen-Spalte des Jugendstil-Spielplanes.
- ◆ Der Spieler setzt im Schnittpunkt den Winkel so auf, dass die größte mögliche Fläche gewählt wird.



Beispiel: 1 - 1



B - Aktionsphase:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler reihum so lange immer wieder 1 Aktion aus, bis auch der letzte Spieler keine Aktion mehr machen will/kann und gepasst hat. Die Aktion kann auf dem Brüssel-Spielplan oben oder auf der erlaubten Fläche des Jugendstil-Plans erfolgen.

AKTIONEN auf dem JUGENDSTIL-Plan:

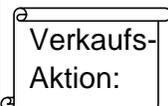
- ◆ Dazu setzt der Spieler 1 Assistenten auf ein Aktionsfeld und dazu ein Gebot in Form von Münzen (mind. 1 BF). Später gewinnt er ggf. 1 Bonus-Karte. Näheres dazu in Phase C1. Jedes Aktionsfeld hat je Runde nur Platz für 1 Assistenten. Das Gebot ermöglicht die Nutzung der Aktion.
- ◆ Optional: Der Spieler führt danach die Aktion des gewählten Feldes aus.



➔ **Der Spieler erschafft ein Kunstwerk in seinem Atelier.**

(Maler steht vor Staffelei)

- ◆ Er nimmt ein Kunstwerk-Plättchen vom Stapel mit den farblich markierten Kunstwerken. Besitzt er Weltausstellungs-Plättchen, zieht er in deren Anzahl zusätzlich Kunstwerk-Plättchen.
- ◆ Aus allen gezogenen Plättchen wählt er ein Kunstwerk aus und legt es aufgedeckt vor sich ab. Rest: verdeckt unter Stapel legen.



➔ **Der Spieler verkauft eines seiner Kunstwerke und stellt es im Schaufenster des Geschäfts in 4 Schritten aus.**

(Galerist steht hinter seinem Bild)

- 1) Optional: Ateliermarker horizontal und/oder vertikal max. so viele Felder verschieben, wie die Anzahl an Kunstwerk-Plättchen im eigenen Besitz.
- 2) Der Spieler wählt aus seinen Kunstwerken eines aus, dessen Farbe abweicht von der Farbe der beiden Kunstwerke im Geschäft (unterhalb der Börse).
- 3) Er erhält sofort den Geldbetrag und die Siegpunkte, die durch den Ateliermarkerpunkt mit selber Farbe wie der des verkauften Kunstwerks angezeigt werden.
- 4) Das verkaufte Kunstwerk-Plättchen wird auf eines der beiden Felder des Geschäfts gelegt. Bei den ersten beiden Verkäufen muss man ein freies Feld wählen. Später kann der Spieler ein beliebiges Feld aussuchen.

SP	6	4	2	0	2	4	6
6							
4							
2							
0							
2							
4							
6							
BF							

Beispiel:

2 BF und 6 SP



➔ **Der Spieler kommt bei einem Theaterbesuch mit einer Persönlichkeit aus Brüssel in Kontakt und wirbt um deren Unterstützung:**

(Mann mit Gehstock)

- ◆ Der Spieler wählt eine der 4 im Königlichen Theater ausgelegten Persönlichkeits-Karten aus und zahlt den dort angegebenen Preis in BF.
- ◆ Er führt die zugehörige Aktion aus.
- ◆ Danach bieten sich ihm sofort 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 dreht er die Karte um 90 Grad.

- ◆ Es ist nicht möglich, 2 identische Karten zu behalten. Man kann aber eine neue identische Karte behalten und wirft die alte ab.
- ◆ Zum Schluss verschiebt der Spieler die ausgelegten Persönlichkeits-Karten Richtung 0 BF. Auf das nun freie 3-BF-Feld kommt die oberste Karte vom Nachziehstapel.
- ◆ Sollte der Stapel der Persönlichkeitskarten aufgebraucht sein, werden sofort die abgeworfenen Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel.

Werkstoff-
Aktion:

→ **Der Spieler nimmt sich 2 edle Werkstoffe.**

(Mann mit Balken auf der Schulter)

- ◆ Er kann sich für Holz, Stein oder Eisen entscheiden (ggf. 2x das selbe). Nur im allg. Vorrat verfügbare Werkstoffe kann man wählen.

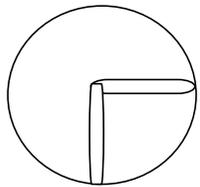
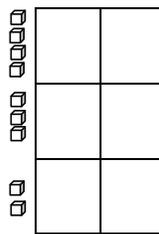
Bau-
Aktion:

→ **Der Spieler errichtet mit den Gebäude-Plättchen von seinem persönlichen Tableau ein Gebäude auf dem Jugendstil-Spielplan.**

(Ein Mann errichtet eine Mauer)

- 1 - Baukosten zahlen:**
- ◆ Je nach Zeile des persönl. Tableaus muss man 2 - 4 Baukostenanteile zahlen.
 - ◆ Man muss die Plättchen zuerst von unten nehmen, danach die Mitte, dann oben.
- Jeder Baukostenanteil kann durch 1 weißen Joker ersetzt werden.*

Architekten-Tableau



- ◆ Der Spieler muss die Werkstoffe zahlen, auf die die beiden Schenkel des Zirkels zeigen.
- ◆ Mind. 1mal muss jeder angezeigte Baukostenanteil in der Zahlung vorkommen. Zeigt ein Zeiger auf ein leeres Feld, zahlt man nur Baukostenanteile, die der andere Zeiger anzeigt.

- 2 - Bonus:**
- ◆ Wer keinen weißen Baustoff eingesetzt hat, erhält 5 SP.

- 3 - Zirkelschenkel verschieben:**
- ◆ Der Spieler schiebt 1 Schenkel 1 Feld im U-Sinn weiter. Die beiden Schenkel dürfen nicht aufs selbe Feld zeigen.

- 4 - Gebäude-Plättchen einsetzen:**
- ◆ Das Plättchen kommt auf ein freies Aktionsfeld auf dem Jugendstil-Spielplan. Es darf kein Assistent dort stehen. Das Feld darf ausserhalb des erlaubten Bereichs sein.
 - ◆ Ab sofort profitiert man von der Nebenaktion, sobald ein Mitspieler einen Assistenten auf dieses Aktionsfeld setzt.
 - ◆ Wird ein Gebäude der oberen Reihe (Architekten-Tabl.) verwendet, erhält man 5 SP.

AKTIONEN auf dem BRÜSSEL-Spielplan:



- ◆ Es ist kein Geld erforderlich und die Aktionen können in derselben Runde von mehreren Spielern ausgeführt werden.
- ◆ Wird eine Aktion das erste Mal in einer Runde gewählt, muss der Spieler 1 Assistenten auf das Aktionsfeld stellen. Das zweite Mal kostet schon 2 Assistenten usw.. Der selbe Spieler kann später erneut dort einsetzen.

Markt:

Der Spieler erhält 3 weiße Joker-Werkstoffe.

Börse:

Der Spieler erhält so viele BF, wie oben auf der offen liegenden Börsenkarte angegeben sind.

Parc:

Der Spieler kann 1 der 5 Aktionen auf dem Jugendstil-Plan wählen. Es wird kein Assistent dafür eingesetzt, sondern jede Aktion ist wählbar, auch wenn sie nicht mehr verfügbar ist. Es erfolgt keine Teilnahme an Auktionen um Bonuskarten.

Grand-Place:

Der Spieler trifft auf dem Grand-Place bekannte Persönlichkeiten und genießt deren Dienste. Dazu kann er Persönlichkeiten vor ihm aktivieren (90° drehen). Er darf mit der Aktion so viele Personen max. aktivieren, wie seine Scheibe auf dem Königlichen Palast anzeigt.

Die 4 vorgenannten Aktionen sind im Spiel zu viert/fünft doppelt verfügbar. Die ersten beiden Spieler einer selben Aktion benötigen je 1 Assistenten, die dritten und vierten Spieler benötigen je 2 Assistenten usw..

PASSEN:

- ◆ Wer keine Aktion mehr ausführen kann/will, passt, sobald er am Zug ist. Wer zuerst passt, nimmt sich das Weltausstellungs-Plättchen des aktuellen Jahres, legt es vor sich ab und erhält 1 BF + 1 BF pro Farbe seiner Kunstwerke (also max. 6 BF).
- ◆ Wer später passt, erhält nur 1 BF pro Farbe seiner Kunstwerke.
- ◆ Haben alle Spieler gepasst, beginnt die Auswertung.

C - AUSWERTUNG der Runde:

1) Auktionen auf dem Jugendstil-Spielplan: Wer das meiste Geld in einer Spalte eingesetzt hat, gewinnt die Bonuskarte unter der Spalte. Man legt die Karte neben sein Tableau. Patt: Jeder Beteiligte nutzt die Hauptwirkung (mittig) und die Karte wird abgeworfen.

2) Neuen Startspieler bestimmen: Jeder Spieler zählt die Manneken-Pis*, die er in der aktuellen Runde erhielt. Wer die meisten hat, nimmt Startspieler-Figur. Patt: Beteiligter näher am alten Startspieler im Uhrzeigersinn wird neuer Startspieler.

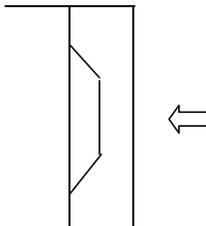
* auf Bonus-Karten und Weltausstellungs-Plättchen

3) Verwendung der Bonuskarten: Spieler, die Bonus-Karten erhielten, setzen diese jetzt ein. Pro Karte ist zu entscheiden:

- a) Hauptwirkung nutzen (Seite 8 der Spielregel) ODER
- b) Karte unter eigenes Tableau schieben:

Die Karte kann unter eine der 4 Zeilen des eigenen Tableaus geschoben werden. Siegpunkte-Symbole müssen gut sichtbar sein.

Die Zeilen 1 bis 4 werten zum Spielende inkl. des jeweils eingedruckten SP-Symbols.



In einer Runde kann ein Spieler nicht 2 Karten in dieselbe Zeile legen.

4) Wappenmehrheiten a.d. Jugendstil-Plan: Jedes einzelne Wappen prüfen. Je Wappen mit genau 4 angrenzenden Assistenten wird festgestellt, welcher Spieler dort die Mehrheit hat. Wer die meisten Assistenten dort hat, erhält die Punkte neben seinem Einfluss auf Rathausleiste. Patt: Jeder Beteiligte erhält seine Punkte.

je 1 - SP/Wappen

5) Mehrheit auf dem Brüssel-Spielplan: Der Spieler mit den meisten Assistenten auf den 4 Aktionsfeldern des Brüssel-Spielplans muss 1 seiner Assistenten auf den Justiz-Palast setzen. Patt. Jeder Beteiligte setzt 1 Assistenten ein.

D - Rundenende (nach Runde 1 bis 4):

- ◆ Die Spieler erhalten gespielte Assistenten zurück (ohne Justiz-Palast: dessen Insassen erhält man durch Bonus-/Persönlichkeitskarten zurück).
- ◆ Eingesetztes Geld auf dem Jugendstil-Spielplan = in allg. Vorrat.
- ◆ Jeder Spieler dreht seine Persönlichkeitskarten wieder aufrecht.
- ◆ Das Weltausstellungs-Plättchen der neuen Runde wird aufgedeckt.
- ◆ Die Persönlichkeitskarte auf Feld 0 des Königl. Theaters wird abgeworfen, die Karten darunter rücken nach rechts nach. Die oberste Persönlichkeitskarte des Kartenstapels wird aufgedeckt und auf Feld 3 gelegt.
- ◆ Bonus-Karten auf dem Jugendstil-Spielplan werden abgeworfen und 5 neue Karten vom Stapel gezogen und ausgelegt.
- ◆ Die Börsenkarte dieser Runde wird ebenfalls abgeworfen.

SPIELEND:

- ⇒ Jeder Spieler zahlt so viel Geld, wie jeweils in Höhe der Schulter der Persönlichkeitskarten vor ihm angegeben ist.
- ⇒ Jede nicht bezahlte Karte führt zu deren Verlust und 5 Minus-Punkten.

Dazu addiert man:

- ⇒ Siegpunkte der Siegpunkteleiste
- ⇒ Siegpunkte für Bauwerke: Punkte lt. Markierungsstein der eigenen Architektenleiste je eigenem Bauwerk auf dem Jugendstil-Spielplan.
- ⇒ Siegpunkte für Bonuskarten, wenn unter eigenes Tableau geschoben.
Es gibt auch Siegpunkte, wenn noch keine Karte unterliegt.
... für eigene Assistenten (ab dem 3.), soweit nicht im Knast
... für eigene Persönlichkeitskarten
... für vor einem liegende Kunstwerke
... für je 4 BF
- ⇒ 1 Siegpunkt pro edlem Werkstoff im eigenen Besitz (also ohne Joker).
- ⇒ 5 Siegpunkte für den Besitzer des Startspielermarkers "Manneken-Pis".
Es gewinnt der/die Spieler mit den meisten Punkten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.03.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de