

■■■ブリュッセル 1893（簡易ルール）■■■

■ゲーム準備

1. 5つのアクションが描かれている横長のアクションストライプをランダムに混ぜ、ボーナスストライプの上にセットし、アール・ヌーヴォーボードとします。ストライプは両面仕様ですが、シンボルアイコンがプリントしてある面は上級者用なので初プレイの際は使用しないほうが良いでしょう。
2. 各プレイヤーは個人の建築ボードを持ち、上には6つの建物タイルが置かれます。
3. 各プレイヤーはディスク4つと助手コマ7つを持ちます。うち2つの助手コマはブリュッセルボードの裁判所スペースに置く。
4. 各プレイヤーはディスクを以下の位置に置きます：
 - a. 市庁舎(CityHall)トラックの「1」の位置
 - b. 王宮(Royal Palace)トラックの「1」の位置
 - c. 個人ボードの建築(Architect)トラックの最初の位置
 - d. 得点トラックの「0」の位置
5. 各プレイヤーは5BF 稼ぐ公人カード(ジョージ・ブルグマン)を手に入れ、個人ボード脇に置きます。5人未満でプレイする場合はこのカードは使用しません。
6. ターン数をカウントする「展覧会」タイルを年代順(1893-1910)に並べボード上に裏にして置きます。最初のカードを裏返して見せます。
7. 作業場カーソルをブリュッセルボードの「作業場」の中心に置きます。
8. 公人カードをシャフルしブリュッセルボードの王室劇場(Royal Theater)の4つのスペースに表向きにカードを一枚ずつ置きます。残りのカードデッキは左の王室劇場のスペースに置きます。
9. 株式市場カードをシャフルしデッキをつくりボード上のデッキ置き場のスペースに置きます。
10. 色付きの芸術作品タイルと黒い芸術作品タイルを分けます。シャフル後、色付きタイル、黒いタイルは別のスタックとしてゲームボード脇に伏せて置きます。各プレイヤーは色付き芸術作品タイルをランダムに1枚引きボード脇に置いてゲームを開始します。
11. コンパスの針を（時計で言うと）11時と1時の位置にセットします。6枚のコンパススタイルをランダムにセットします。
12. 25枚のボーナスカードをシャフルします。ボーナスストライプの各スペースに表向きで一枚ずつ置きます。

13. 最初の手番の人を決め、小便小僧（1st プレーヤー） マーカーと 5BF を受け取ります。1st プレーヤーの左隣りの人から順に 6BF、7BF、8BF、9BF の初期所持金となります。

14. 残りのお金や資材はサプライとしてゲームボード近くに置きます。

■ゲーム概要

ゲームは 5 ラウンドで行われます(5 枚の展覧会タイルで表されます)。各ラウンドは 4 つのフェイズになります：株式市場フェイズ、アクションフェイズ、ターン解決フェイズ、ターン終了フェイズ

【A】株式市場フェイズ

1st プレーヤーはデッキの一番上の株式市場カードを表向きにします。このカードはこれから行うラウンドでアール・ヌーヴォーボード上でのアクションが有効なエリアを決定します。

株式市場カードに記してある各行の数字の意味はプレイ人数によって異なります。プレイ人数に適応した行段落だけを読み取ってください。

アール・ヌーヴォーボード上にはアクションスペースの隙間が交差する場所に盾アイコンがあります。このアイコンは縦列と横の行で 1~4 の番号が振られています。

株式市場カードのプレイ人数に該当する行段落には 2 つの数字がペアになった行が二組あります。ペアの左の数は行番号、右の数は列番号を指します。1st プレーヤーは 2 つのペアから 1 つを選びます。

1st プレーヤーは水平と垂直ラインが交差した場所の盾アイコンの上に「腕木」タイルを置きます。アール・ヌーヴォーボードは盾アイコンを起点に 4 つのエリアに分割されますが、一番広いエリアに向けて腕木タイルの方向を配置します。このエリアが今ラウンドで有効となるエリアです（それ以外のエリアはこのラウンドではアクションとして選べません）。

【B】アクションフェイズ

1st プレーヤーから時計回りにブリュッセルボード（左）かアール・ヌーヴォーボード（右）のアクションを実行し全プレーヤーがパスするまで続きます。どちらも助手コマを配置（ワーカースタンプ）することでアクションを実行するのですが、ブリュッセルボードとアール・ヌーヴォーボードでは配置時の作法

が違います。

●アール・ヌーヴォーボードのアクション

助手コマ 1 つを有効なアクションスペースに置きます。助手コマを配置すると同時に掛け金として最低 1BF 置かなくてはなりません。これは（後のターン解決エフィズ時の）ボーナスカードのオークションに関係しています。プレイヤーは即座にアクションを実行します。各アクションスペースは 1 ラウンドに 1 回のみ使用の早い者勝ちで同時に 2 つの助手が乗る事はありません。

【作業場(Workshop)アクション】

プレイヤーは彼のスタジオで芸術作品を創作します。色付き芸術作品のスタックからタイルを引きます；もし 1 つ以上の展覧会タイルを持っていたら同じ数の芸術作品タイルを引くことができます。1 つのタイルを選び自分の前に表向きに置き残りは山に返します。

【販売(Sale)アクション】

プレイヤーは芸術作品の 1 つを売りショップウィンドに展示します。以下のステップで進めます：

1. プレイヤーは自分の前に持っている芸術作品数の合計と同じ数だけ作業場カーソルを水平、垂直に動かします。(カーソルは縦横に移動、斜めはダメ)
2. 自分の所持している芸術作品の中からショップ上に既に展示されている 2 つの作品とは違う色のものを選択する。
3. 作業場カーソル上の販売作品と同じ色のドットが指しているお金（行の左）と勝利点（列の上）を直ちに獲得する。
4. ショップの 2 つのスペースのうち 1 つに売却したタイルを配置する。ゲーム開始時のショップウィンドのスペースは空なので最初の 2 つは空きスペースに置かれるが、それ以降は作品が置かれている 2 つのどちらかを選ぶことになる。この選択は次の販売作品の色を制限するので重要である。

【王室劇場(Royal Theater)アクション】

プレイヤーはブリュッセルの公人の援助を得るために劇場公演の間に彼らに接触します。プレイヤーはディスプレイ上の 4 枚のカードから公人カードを選びます。

右のカードは無料です。2 番目は 1BF、3 番目は 2BF、4 番目は 3BF のコスト

がかかり、お金は銀行に支払います。プレイヤーは直ちに選択した公人カードのアクションを実行します。

その後2つの選択があります：

- ✓ カードを捨て札にし、以後利益はありません（リスクも無い）。
- ✓ カードを保持し横倒しにタップして前に置いておきます。既に使用済みという意味し、このターンではもう使用できません。以後のターンで再利用できます。こちらの選択をした場合プレイヤーはゲーム終了までカードを保持します。ゲーム終了時にカードに描かれた金額を支払えなければ勝利点5を失います（リスク）。

同一カードを2枚持つことはできません。以後のラウンドで公人カードは「グランドプラザ」や「王室劇場」のセカンドアクションで活性化できます。最後に空白となったディスプレイを埋め、デッキの上から1枚を引き、3BFのスペースに配置します。

【素材(Materials)アクション】

プレイヤーは任意の素材キューブ（木、石、鉄）2つを得る。白のジョーカーキューブは選ばません。サプライにキューブが無い場合は入手できません。

【建築(Construction)アクション】

プレイヤーは個人ボードから建物をアール・ヌーヴォーボードに建設します。これは彼の個人ボード上に示されている名作創作の資本を許します。このアクションを実行するには以下のステップで進行します：

1. コンパスで示されたコストを支払います。建築コストは建物タイルが元々配置してあった個人ボードの列によって変わります。下段のタイルは2個の資源、真ん中は3個、上段は4個の資源コストが必要になります。コンパスの針が示す2種類の資源を必ず使わなくてはなりません。プレイヤーは下段の建物から順に建設していかなければなりません。重要：各建設資源は白いジョーカーキューブで肩代わりすることができます。
2. 建設コストの支払で白ジョーカーキューブを1つも使用しなかった場合、直ちに勝利点5を獲得します。
3. プレイヤーはコンパスの2つの針の内1つを時計回りに1マス動かします。2つの針が同じ場所に重ねてはいけません。
4. プレイヤーはアール・ヌーヴォーボード上の建物も助手コマもない空いているアクションスペースに建物を配置します。現ラウンドでアクティブなエリアでなくても構いません。この後、相手がこのスペースに助手を置いてア

クシヨンをした場合、建物所有者のプレイヤーは恩恵としてセカンドアクションを実行することができます。上段の建物それぞれは建設時に直ちに勝利点5を手に入れます。ゲーム終了時、各建物タイルは個人ボード上の建物トラックで示される名声レベルと同等の勝利点をもたらします。

●ブリュッセルボードのアクション

アール・ヌーヴォーボードのアクションと違いブリュッセルのアクションはお金を必要とせず、同じラウンドで複数のプレイヤーが同じアクションを実行できます。あるアクションを実行する最初のプレイヤーは1つの助手コマを使用します。同じラウンドで同じアクションを実行する場合は（そのプレイヤーが自分であっても）2つの新たな助手コマを使用します。更に同じアクションを行う場合は3つの助手コマ……と続きます。アール・ヌーヴォーアクションと同様、プレイヤーはブリュッセルアクションを直ちに実行します。ブリュッセルボード上には4つのアクションスペースがあります。

【市場(Market)アクション】

セント・カトリーヌの市場でプレイヤーは白ジョーカー3つを獲得します。建物建設の際に任意の資源の代わりに使用できます。

【株式取引(Stock Exchange)アクション】

プレイヤーは株式市場カードの上部に示されている数字と同じ数のお金を得ます。

【50th 記念公園(Fiftieth Anniversary Park)アクション】

プレイヤーはアール・ヌーヴォーの5つのアクションの内1つのアクションを選べます。プレイヤーは助手コマをアール・ヌーヴォーボードに追加で置く必要はありません。現ラウンドで有効になってないアクションでも選ぶことが可能です。このアクションによってアール・ヌーヴォーボードでのオークションに参加することはありません。

重要：4～5人プレイ時にはブリュッセルアクションは2回まで助手コマのコスト増加無しで実行できます。2回目のアクション実行プレイヤーは助手コマを1つだけの配置でよいのです。3回目、4回目のアクションは助手コマ2つ。5,6回目のアクションは3つ……以下同じように続きます。

【グランドプラザ(Grand Plaza)アクション】

プレイヤーはグランドプラザで公人と会合し、ボーナスを得ます。直ちに自分の前にある公人カードを活性化し効果を有効にします。縦になっているカード（使用済みで横になっているカードを除く）のみ活性化できます。各グランドプラザアクションで一度に活性化できる公人の最大値は王室宮殿の影響度のレベルによって決まります。例：王室宮殿トラック上のディスクの位置。活性化された各公人は横倒しにタップされます。

●パス

このラウンドですることが無くなったらパスをします。

パスをした最初のプレイヤーは今年の展覧会タイルをとり、自分の前に置きます。そして1BFと所持している芸術作品の1色につき1BFを得ます（最大で収入6BF）。彼は名誉のゲストとして展覧会に関与します。このタイルは後の作業場アクションに於いて追加の芸術作品タイルを引く事で利益をもたらします。

他のプレイヤーがパスをした場合、所持する芸術作品の1色につき1BFを手に入れます（最大で収入5BF）。

全プレイヤーがパスをしたらターン解決フェイズが始まります。

【C】ターン解決フェイズ

1. アール・ヌーヴォーボードの入札

ある（縦）列で最もお金を置いたプレイヤーは列の最下段に置いてあるボーナスカードを入手します。同率だった場合、各プレイヤーはカード中央に描かれている利益を等しく享受できるがカードは捨てなくてはならない。

2. 新たな1stプレイヤーの選出

各プレイヤーはこのラウンドで稼いだ小便小僧の数を数えます。ボーナスカード上には1~3、展覧会タイルには2の小便小僧マークがあります。最も多くのマークを稼いだ人が次のラウンドの1stプレイヤーになります。同点の場合は現在の1stプレイヤーから時計回りに数えて最初のプレイヤーになります。新1stプレイヤーは小便小僧コマを受け取ります。

3. ボーナスカードの使用

「1アール・ヌーヴォーボードの入札」で入手したボーナスカードを持つプレイヤーはこのカードを使う事ができます。

各カードの使い方としてプレイヤーはいずれかを選びます：

- ✓ カード中央の効果を得る
- ✓ 個人ボードの下に挟む

(カード効果を使用する場合)

- 王室宮殿トラックのディスクを1つ進める。
- 個人ボードの建築トラックのディスクを1つ進める。
- 市庁舎トラックのディスクを1つ進める。
- 裁判所から助手コマを回収する

(個人ボードの下にカードを挟む場合)

個人ボード右側端の4つの行段落のうち1つにボーナスカードを挟むことができます。各行はゲーム終了時にそれぞれのアイテムから手に入れる勝利点の倍数として機能します。行には例えば下に何もカードが挟まれていなくても勝利点1分の掛け数が組み込まれています。

行1：所持する4BFのセット1つにつきプレイヤーは行に示されている勝利点の掛け数分だけの勝利点を得ます。

行2：所持している芸術作品1つにつきプレイヤーは行に示されている勝利点の掛け数分だけの勝利点を得ます。

行3：所持している公人カード1枚につきプレイヤーは行に示されている勝利点の掛け数分だけの勝利点を得ます。

行4：3つ以降の助手コマ1つにつきプレイヤーは行に示されている勝利点の掛け数分だけの勝利点を得ます。(つまり助手の総数から2を引き算する)裁判所の助手コマは数えません。

重要：同一のラウンドで同じ行に2枚のカードを挟むことはできません。

4. アール・ヌーヴォーボードの最多シールド

アール・ヌーヴォーボード上の盾アイコンを1つずつ調べていきます。周囲に4つの助手コマが配置されている盾アイコンをチェックします。4つの助手コマの中で一番多くの助手コマを配置しているプレイヤーは市庁舎トラックの影響レベルと同数の勝利点を獲得します。同点の場合、双方同じ勝利点を得ます。

5. ブリュッセボードの最多

ブリュッセルボードの4つのアクションスペースに合計で最も多く助手コマを置いているプレイヤーは、助手コマ1つを裁判所送りにしなければなりません。

同点の場合は全てのプレイヤーが助手コマ1つを裁判所に送ります。

【D】ターン終了フェイズ

- 各プレイヤーは助手コマを回収します（裁判所を除く）
- アール・ヌーヴォーボード上のアクションスペースにあるお金は銀行へ
- 各プレイヤーの使用済み公人カードは縦に戻し使用可の状態にします
- 新ラウンド用に展覧会タイルを表に戻します
- 王室劇場のスペース0にある公人カードを捨て札とし、ギャップを埋めるべく全てのカードを右に詰めます。デッキの一番上のカードを表向きにしてスペース3に置きます
- ボード上のボーナスカードはそのままにしてデッキから新たに5枚のカードを引きます
- 今終わったラウンドの株式市場カードを捨て札にします

■ゲーム終了

第5ラウンド終了時、ブリュッセルボードの最多処理を解決した後ゲームは終了します。ターン終了フェイズをスキップし直接最終得点計算に進みます。

得点計算は2ステップです：

1. 各プレイヤーは保持している公人カードに示されているお金を支払わなくてはなりません。支払いできない公人カード1枚につき勝利点5ずつ失います
2. 次に総得点を以下のように計算します：
 - a. ゲーム中の得点トラックの勝利点を計算
 - b. 建物による勝利点：各建物タイルは個人ボードの建築トラックのレベルに等しい勝利点を獲得します
 - c. 個人ボード下に挟んだボーナスカードから勝利点を獲得します
 - d. 所持する資源1つにつき勝利点1を獲得（白ジョーカーは除外）
 - e. 小便小僧を持ってゲーム終了した場合勝利点5を獲得

■資料1：公人カード

ジョージ・ブルグマン(George Brugmann)

5BF を得る

プリンス・アルベルト(Prince Albert)

王室宮殿の影響トラックのディスクを 1 進める

エドアード・エンペイン(Edouard Empain)

5BF を得る

ジョージ・ブルグマン(George Brugmann)

白ジョーカー資源キューブを 2 つ得る

アーネスト・ソルベイ(Ernest Solvay)

任意の資源キューブを 1 つ得る、または 1 つの白ジョーカーキューブを任意の資源キューブ 2 つと交換する

エミール・ヴァンダベルデ(Emile Vandervelde)

裁判所から助手コマ 1 つを回収する。この助手コマはすぐに使用可能

ヘンリー・ヴァン・デ・ヴェルデ(henry Van De Velde)

個人ボードの建築トラックのディスクを 1 つ進める

チャールズ・バルズ(Charls Buls)

市庁舎トラックの影響レベルのディスクを 1 つ進める

モーリス・マテリンク(Maurice Maeterlink)

勝利点 5 を得る

■資料 2 : アール・ヌーヴォーボードのセカンドアクション

アール・ヌーヴォーボード上に建物を建て、他プレイヤーがアクションとしてそのスペースを使用した場合、建物の所有者はセカンドアクションを実行できる。セカンドアクションは手番のプレイヤーがメインのアクションを実行したあと直ちに実行できる。

【作業場(Workshop)アクション】

黒い芸術作品を創作できる。これはアール・ヌーヴォーボードの売却アクションを通して売ることが出来る。通常の色つき芸術作品と同じルールで売却する。作業場カーソルの中央の黒ドットの指すポイントで利益を獲得する。

【販売(Sale)アクション】

彼の前に所持している芸術作品（黒の芸術作品も含む）1 つにつき勝利点 1 を得る。

【王室劇場(Royal Theater)アクション】

プレイヤーは彼の前の使用可能（縦置き）な公人カードを活性化できる。直ちに効果を得て、使用済みにする（横倒しタップ）。

【素材(Materials)アクション】

プレイヤーは任意の素材キューブ（木、石、鉄）1 つを得る。

【建築(Construction)アクション】

プレイヤーは既にアール・ヌーヴォーボードに建設している建物 1 つにつき勝利点 1 を得る。

■資料 3 : 2 人プレイゲーム

1 か所を除いた他は全く同じプレイです :

各プレイヤーは中立の助手コマ 1 つをそれぞれ持ちゲームを開始します（使用していない色ならどれでもよい）。アクションフェイズの開始時、各プレイヤーは順番にアール・ヌーヴォーボードのアクションスペースに中立の助手コマを置かなければなりません。配置スペースは有効なスペースであり、建物タイルが建設されていないスペースでなければなりません（該当するスペースがない場合は置けません）。

中立の助手コマ配置の際是一緒に入札のお金を置く必要はありません（ボーナスカード入手の入札には影響しない）。この助手コマはアール・ヌーヴォーボードの最多を決める時のみ扱われます。中立の助手コマが多数決で買ったとしても特に勝利点のやりとりは発生しません。