


# BRUXELLES

## 1897

 Etienne Espreman

 Vincent Joassin

*O ano é 1897. A Art Nouveau toma conta das ruas de Bruxelas quando a Exposição Universal e Internacional abre suas portas. Chegou a hora de deixar seu nome gravado na história da arte. Para estabelecer a sua reputação, você exhibirá e venderá as suas obras de arte, construirá obras-primas arquitetônicas e expandirá o seu círculo social.*

Bruxelles 1897 é um jogo de cartas e de estratégia jogado em 4 rodadas. Durante o seu turno, você usará as cartas de Arquiteto para realizar ações nas áreas Art Nouveau e Bruxelas. No fim de cada rodada, a posição das suas cartas determinará suas maiorias e quais bônus você vai coletar. No fim da partida, o jogador com a maior quantidade de pontos de vitória será nomeado o Arquiteto do Ano!

## COMPONENTES



1 Tabuleiro



4 cartas de Bônus



1 carta de Prisão



3 cartas de Bruxelas



16 marcadores  
(4 de cada cor)



1 Marcador de rodada



1 carta de primeiro jogador



28 cartas de Arquiteto  
(7 de cada cor)

## 83 cartas de Ação



12 cartas de Obra de Arte



23 cartas de Dinheiro



12 cartas de Material



16 cartas de Casa



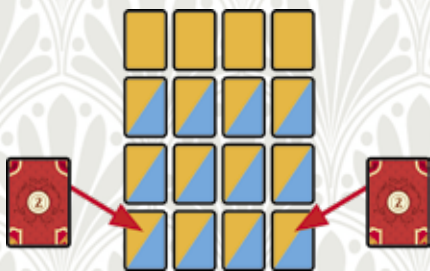
19 cartas de Nobre



1 carta de Expo

# PREPARAÇÃO

1. Abra o tabuleiro e coloque-o sobre a área de jogo. Coloque o Marcador de rodada no primeiro quadrado da Trilha de rodada (A) e a carta de Expo na Área de Exposição (B).
2. Coloque as 3 cartas de Bruxelas e a carta de Prisão viradas para cima na frente do Tabuleiro. Esta é a área de Bruxelas (C).
3. Distribua as 82 cartas de Ação restantes, de acordo com o tipo. Em seguida:
  - Cada jogador recebe a carta de Nobre de Georges Brugmann e a coloca à sua frente, virada para cima (D). As cartas de Georges Brugmann restantes são devolvidas à caixa.
  - Forme uma pilha de cartas de Dinheiro e coloque-a na parte de baixo da área de jogo. Embaralhe separadamente as cartas de Obra de Arte, Material, Casa e Nobre e forme 4 pilhas de compra com as cartas viradas para baixo. Coloque estas pilhas próximo às cartas de Dinheiro (E).
4. Prepare a área Art Nouveau como segue (F):
  - Pegue 3 ou 4 cartas (para um jogo com 2-3 ou 4 jogadores respectivamente) de cada uma das 5 pilhas de compra. Pegue a carta de Expo e coloque em alguma parte no centro. Depois, embaralhe completamente essas cartas.
  - Abra 12 cartas aleatoriamente (em um partida com 2 ou 3 jogadores) ou 16 cartas (em uma partida com 4 jogadores), como mostrado. As cartas de Dinheiro devem ser colocadas com o lado de 3 Francos Belgas (FB) virado para cima.

**A****C****F****H****E****G****4 jogadores****2-3 jogadores****(2 jogadores)**

**Em uma partida com 2 jogadores**, descarte as cartas de Ação nos cantos da fileira de baixo e substitua com 2 cartas de Arquiteto de uma cor não usada.





\* Exemplo de preparação para 3 jogadores



Descarte as cartas de Obra de Arte, Material, Casa e Nobre restantes, viradas para cima na frente de suas respectivas pilhas de compra (G). Coloque as cartas de Dinheiro de volta em sua respectiva pilha. Se a carta de Expo não estiver em jogo, coloque-a na área de Exposição.

É possível que, durante uma rodada, certo tipo de carta de Ação não esteja presente na área Art Nouveau.

- Embaralhe as 4 cartas de Bônus e posicione-as aleatoriamente, viradas para cima, embaixo de cada coluna (H).
- Os jogadores recebem 7 cartas de Arquiteto e 4 marcadores na cor escolhida. Cada jogador coloca:
  - uma carta 2/4 e uma carta 2/5 embaixo da carta de Prisão. **Em uma partida com 2 jogadores**, coloque apenas a carta 2/5 lá (I).
  - um dos marcadores no primeiro quadrado da trilha de Ponto de Vitória (PV) e um no primeiro quadrado de cada uma das trilhas de Arquitetura, Nobreza e Prestígio (J).



Arquitetura



Nobreza



Prestígio

- Determine um jogador inicial, que recebe a carta do 1º Jogador e 4 Francos Belgas (FB) (K).

O segundo jogador recebe 5 FB, o terceiro, 6 FB e o quarto jogador, 7 FB. Os jogadores colocam as cartas de Dinheiro, viradas para cima, à sua frente.

Note que as cartas de Dinheiro podem trazer valor de 1 FB ou 3 FB. O total de todos os valores visíveis determina a quantidade de dinheiro em FB. Para evitar confusão, sempre mantenha suas cartas de Dinheiro viradas para cima e à sua frente.

Mão inicial do 1º Jogador



D

K

# COMO JOGAR

O jogo consiste de 4 rodadas, que são divididas em 3 fases consecutivas: a fase de Preparação, a fase de Ação e a fase de Maiorias.

## 1. FASE DE PREPARAÇÃO

A partir da segunda rodada, a preparação da rodada ocorre como a seguir:

1. Mova o marcador de rodada um quadrado para a direita. Depois, dê a carta do 1º Jogador para o jogador que está segurando a carta da Expo e coloque a carta de volta na área de Exposição. Se nenhum dos jogadores pegou a carta de Expo, a carta de 1º Jogador passa para o jogador sentado à esquerda do primeiro jogador anterior.
2. Pegue novamente as cartas de Arquiteto na sua mão, menos aquelas embaixo da carta de Prisão.
3. Descarte as cartas de Ação da área Art Nouveau que não foram compradas no turno anterior.
4. Recoloque (na posição) as suas cartas de Nobre para que elas possam ser ativadas novamente.
5. Prepare uma nova área Art Nouveau como descrito no ponto 4 da preparação (página 2). Se houver pilhas de compras vazias, embaralhe as respectivas pilhas de descarte e crie novas pilhas de compra, viradas para baixo.
6. Embaralhe as 4 cartas de Bônus e coloque aleatoriamente uma virada para cima embaixo de cada coluna.

## 2. FASE DE AÇÃO

Durante o seu turno, você pode realizar uma ação na Área Art Nouveau ou na área Bruxelas ou ainda passar. Você usará as suas cartas de Arquiteto para realizar as ações. Você pode manter as cartas de Arquiteto na sua mão, mas elas não são informação secreta. A qualquer momento, durante a partida, outro jogador pode pedir para olhar as suas cartas.

### A) Ações na área Art Nouveau

Troque uma carta de Ação da área de Art Nouveau com uma das suas cartas de Arquiteto. Cabe a você decidir qual lado da sua carta de Arquiteto você quer usar, mas você precisa pagar imediatamente a quantidade de dinheiro indicada no lado escolhido. Você não pode realizar ações na área Art Nouveau se não conseguir pagar por elas. Cartas de Dinheiro usadas voltam para a pilha de compra.





Em seguida, realize a ação associada à carta que você comprou:



**Criação:** Coloque a carta de Obra de Arte, virada para cima, à sua frente. Você precisa ter uma Obra de Arte capaz de realizar a ação de Venda.



**Venda:** Coloque a carta de Dinheiro à sua frente com o lado de valor 3 virado para cima. Descarte uma das suas cartas de Obra de Arte. Você não pode usar o dinheiro da venda para pagar a carta de Arquiteto que acabou de jogar.



**Suprimento:** Coloque a carta de Obra de Arte, virada para cima, à sua frente. Cada carta apresenta 2 Materiais (aço, tijolo e/ou madeira). Você deve ter cartas de Material para realizar a ação Construção.



**Construção:** Coloque a carta da Casa virada para cima à sua frente e descarte uma ou mais cartas de Material, de acordo com o custo da construção: 1 Material para a primeira Casa, 2 Materiais para a segunda Casa e assim por diante.

Você deve descartar uma carta de Material, mesmo que esteja usando apenas 1 dos 2 Materiais representados nela. Você pode gastar qualquer tipo de Material. Porém, recebe 1 PV por tipo de Material que você usou na construção.

**Exemplo:** Cláudia constrói a terceira Casa, que custa 3 Materiais. Ela descarta 2 cartas de Material, uma que tem 2 tijolos e uma que tem 1 tijolo e 1 madeira. Portanto, ela usa 2 tipos de Material. O terceiro tijolo se perdeu. Ela ganha 2 PV (1 para o tijolo e 1 para a madeira).





**Influência:** Use o efeito do Nobre. Depois, você tem que escolher descartar a carta do Nobre ou mantê-la à sua frente pelo restante do jogo. Você não pode ficar com duas cartas de Nobre idênticas.

Se você escolher ficar com a carta, vire-a em 90° para indicar que você já a usou nesta rodada. Você só pode ativar cada Nobre uma vez por rodada.

No fim do jogo, deve pagar 2 FB para cada carta de Nobre que você decidir manter.

## Efeitos dos Nobres



**Georges Brugmann:** Colete 4 FB.



**Prince Albert:** Avance seu marcador 1 quadrado na Trilha de Nobreza.



**Charles Buls:** Avance seu marcador 1 quadrado na Trilha de Prestígio.



**Victor Horta:** Avance seu marcador 1 quadrado na Trilha de Arquitetura.



**Paul Hankar:** Compre 2 cartas de Material. Escolha uma para descartar e uma para colocar na sua frente, virada para cima.



**Émile Vandervelde:** Escolha uma das suas cartas de Arquiteto embaixo da carta de Prisão e a devolva à sua mão.

***Exemplo:** João compra a carta de Émile Vandervelde, que permite recuperar imediatamente uma das cartas embaixo da carta de Prisão. Como ele já tem uma carta Émile Vandervelde à sua frente, ele tem que descartar a carta que acabou de comprar.*



**Exposição:** Coloque a carta de Expo à sua frente para indicar que você começou uma exposição na qual todos os jogadores podem participar. Você começa e depois, em sentido horário, os jogadores escolhem uma de suas cartas de Obra de Arte para expor por 2 PV. Duas Obras de Arte idênticas não podem ser exibidas na mesma exposição. As cartas de Obra de Arte expostas não são descartadas.



A exposição acaba quando não restarem mais jogadores que podem participar ou quando todas as quatro cores foram expostas. Um jogador que passou antes do início da exposição (veja página 9) não pode participar dela.

Você pode comprar a carta de Expo mesmo que não tenha uma Obra de Arte.

O jogador que comprou a carta de Expo será o novo jogador inicial na rodada seguinte (veja Fase de Preparação na página 4).

**Exemplo:** João compra a carta de Expo. Ele expõe uma Obra de Arte vermelha e ganha 2 PV. Cláudia expõe uma Obra de Arte amarela e ganha 2 PV. Saulo e Roberto não têm Obras de Arte e por isso não participam da exposição. De novo é o turno do João. Ele não tem mais Obras de Arte, por isso, não pode mais participar. Cláudia ainda tem uma Obra de Arte vermelha e uma azul. Como uma Obra de Arte vermelha já foi exposta, ela só pode exibir a azul por mais 2 PV. Como ninguém tem uma Obra de Arte verde, a exposição termina. João comprou a carta de Expo, por isso ele será o novo jogador inicial para a rodada seguinte.

### Importante

- As cartas de Ação na sua frente e as cartas de Arquiteto na sua mão devem estar sempre visíveis para os outros jogadores.
- O valor e a localização das cartas de Arquiteto na área Art Nouveau determinarão as majorities (veja as páginas 10 e 11).
- Mesmo que você não tenha mais cartas de Obras de Arte para vender ou cartas de Material para construir, você ainda pode colocar uma carta de Arquiteto na área Art Nouveau para competir pelas maiorias (veja as páginas 10 e 11). Neste caso, pague para colocar a sua carta de Arquiteto normalmente, mas descarte a carta de Ação comprada.

## B) Ações na área de Bruxelas

Coloque uma ou mais cartas de Arquiteto na frente da carta de Bruxelas de sua preferência. Você deve colocar uma carta a mais que o jogador anterior que pegou a mesma ação: o primeiro jogador coloca 1 carta para pegar a ação, o segundo jogador coloca 2 cartas para pegar a mesma ação e assim por diante.

Ao contrário das ações de Art Nouveau, você não tem que pagar para colocar as suas cartas de Arquiteto nesta área. O valor da carta não tem importância quando você realizar estas ações.

Finalmente, realize a ação na carta de Bruxelas escolhida:



**Bolsa de Valores:** Colete 5 FB.



**Prefeitura:** Ative os efeitos de uma ou mais das suas cartas de Nobre (veja a página 6). O número máximo de Nobres que você puder ativar depende inteiramente da sua posição na Trilha de Nobreza (1 a 5) no momento em que você pegar a ação da Prefeitura.

*Exemplo:* Roberto (azul) quer ativar seus Nobres. O marcador está no espaço 2 na trilha de Nobreza. Como a Prefeitura não foi ativada ainda nesta rodada, ele coloca apenas uma de suas cartas de Arquiteto na frente da carta da Prefeitura. Ele vira em 90° 2 das 3 cartas de Nobres e imediatamente aplica seus efeitos.









**Parque Cinquentenaire:** Realize uma ação Art Nouveau de sua preferência, com a exceção da ação de Exposição. Se você escolher a ação de Criação, Fornecimento, Construção ou Influência, compre as primeiras duas cartas das respectivas pilhas de compra (Obra de Arte, Material, Casa ou Nobre). Escolha uma para descartar e uma para colocar na sua frente, virada para cima. Se você escolher a ação de Venda, receba 3 FB. Pegue uma única carta de Dinheiro e coloque-a à sua frente.

#### Nota:

- Para realizar a ação de venda, você deve descartar uma carta de Obra de Arte. 
- Para realizar a ação de Construção, você deve descartar a quantidade de Material necessária. 
- Se uma das pilhas de compra estiver vazia, embaralhe a pilha de descarte correspondente e crie uma nova pilha de compra, com as cartas viradas para baixo.

**Exemplo:** Cláudia (verde) quer vender uma Obra de Arte. Há outras 2 cartas de Dinheiro na área Art Nouveau, mas Cláudia não tem mais dinheiro. Por isso, ela foi obrigada a ativar o Parque Cinquentenaire para vender a sua Obra de Arte. Como já há uma carta na frente do Parque Cinquentenaire, Cláudia deve descartar 2 cartas de Arquiteto de sua mão. Depois, ela descarta a carta de Obra de Arte e pega 3 FB da pilha de cartas de Dinheiro.



#### C) Passar a vez

Se você não puder ou não quiser mais realizar ações, você tem que passar. O primeiro jogador que passar, recebe 3 FB. Os outros jogadores continuam até passarem também. Nesse momento, eles recebem 1 FB (incluindo o último jogador a passar). Lembrem-se de que o jogador que passou não pode mais participar da Exposição (veja página 6).

### 3. FASE DE MAIORIA

Quando todos os jogadores tiverem passado, majorities são determinadas na seguinte ordem: Colunas, Brasões, Bruxelas.

**Em uma partida com 2 jogadores**, as duas cartas de Arquiteto neutras são consideradas ao determinar as majorities de Coluna e Brasões. Se o jogador neutro é o único com uma maioria, ninguém recebe o bônus.

#### A) Coluna de maioria

Para cada uma das colunas, determine qual jogador tem o maior valor total das cartas de Arquiteto. O jogador receberá os bônus localizados abaixo da coluna. Em caso de empate, cada um dos jogadores recebe o bônus. Note que os bônus na metade de baixo das cartas de Bônus apenas são distribuídos no fim do jogo (veja a página 12).

#### Descrição dos 4 bônus



Avance seu marcador 1 quadrado na Trilha de Arquitetura.



Avance seu marcador 1 quadrado na Trilha de Nobreza.



Avance seu marcador 1 quadrado na Trilha de Prestígio.



Escolha uma das suas cartas de Arquiteto embaixo da carta de Prisão e a devolva à sua mão.

***Exemplo:** Roberto (azul) colocou 2 cartas de Arquiteto de valor 2 na coluna com o bônus de Arquitetura. Saulo (vermelho) jogou 1 carta de valor 4. Como é um empate, os dois jogadores podem ativar imediatamente os bônus de coluna e avançar o marcador 1 quadrado na trilha de Arquitetura.*





## B) Maioria de Brasão

Cada cruzamento formado por 4 cartas de Arquitecto na área Art Nouveau mostra o brasão da cidade de Bruxelas. Para cada brasão completado (4 cartas de Arquitecto), o jogador com a maioria das cartas ganha um número de PV igual à sua posição na trilha de Prestígio. Em caso de empate, cada um dos jogadores envolvidos recebe PV, de acordo com a sua posição nesta trilha. Os valores das cartas de Arquitecto são irrelevantes aqui.

**Exemplo:** Vamos calcular as maiorias dos três brasões circulados, com base nas posições dos jogadores na trilha de Prestígio:

1: Este brasão está incompleto, por isso, não soma pontos.

2: João (amarelo) tem a maioria e soma 2 PV.

3: João e Cláudia (verde) dividem a maioria. Ele soma 2 PV e ela soma 3 PV.



## C) Maioria de Bruxelas

O jogador com a maioria das cartas de Arquitecto embaixo das cartas de Bruxelas deve colocar uma dessas cartas embaixo da carta de Prisão. Em caso de empate, cada um dos jogadores deve colocar uma carta embaixo dela.

**Exemplo:** João (amarelo) jogou um total de 3 cartas de Arquitecto na área de Bruxelas. Cláudia (verde) jogou 2 e Saulo (vermelho) jogou 1. Por isso, João deve colocar uma de suas 3 cartas embaixo da carta de Prisão.



# FIM DO JOGO

Após a fase de Maioria da quarta rodada, é hora da pontuação final. Siga os passos em ordem:

- 1) Pague 2 FB a cada um dos seus Nobres (menos para Georges Brugmann). Para cada Nobre que você não conseguir pagar, você descarta a carta de Nobre e perde 3 PV.
- 2) Para cada uma das suas Casas, você ganha PV igual à sua posição na trilha de Arquitetura.
- 3) Você ganha 1 PV para cada uma das suas cartas de Material não usadas.
- 4) Você ganha 2 PV se tiver a carta de Expo no momento.
- 5) O(s) jogador(es) com as maiorias em cada uma das colunas agora recebe o bônus indicado na metade inferior da carta de Bônus. Em caso de empate, cada um dos jogadores recebe o bônus.



Ganhe 3 PV para cada 2 FB que você tem (máx. 5 vezes, para um total de 15 PV).



Ganhe 2 PV para cada tipo diferente de Obra de Arte que você tem.



Ganhe 2 PV para cada tipo diferente de Casa que você tiver.



Ganhe 2 PV por cada um dos seus Nobres (incluindo Georges Brugmann).

O jogador com o maior número de pontos de vitória é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com o menor número de cartas de Arquiteto na prisão é o vencedor. Se ainda houver empate, some todos os valores de todas as trilhas (Arquitetura, Nobreza, Prestígio): o jogador com o maior valor total é o vencedor. Se ainda houver empate, os jogadores dividem a vitória.

## Tradução para Inglês

The Geeky Pen - [www.geekypen.com](http://www.geekypen.com)

## Revisores

T.R. Knight

## Agradecimentos

Um imenso obrigado a Horta Museum, Visit.brussels e Zoom Production.

## Galápagos Jogos

Tradução: Ana Resende

Revisão: Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha,  
Felipe Godinho e Gabrielli Masi



[www.geekattitudedegames.com](http://www.geekattitudedegames.com)



[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)