

BRUXELLES 1893

Miglioramenti e disambiguazioni al regolamento (vers. inglese)

sulla base delle note degli Autori sul Forum BGG

- ver. 1.0 by andrea p. -

- *PAGINA 2:*

SETUP, punto 1: il motivo (non indicato nel regolamento) per il quale è sconsigliato per le prime partite l'uso del lato delle strips contrassegnate dal simbolo Architetto, è che la combinazione, la presenza e la disponibilità degli spazi Azione in quel lato sono ricalibrate in modo da rendere il gioco più complesso.

- *PAGINA 4:*

Il segnalino Area disponibile NON deve essere orientato per forza con i bracci in posizione \perp (come nell'esempio in figura): deve essere orientato ad abbracciare l'area della plancia che contiene il maggior numero di caselle Azione.

Nel caso 1-4 sarà l'area "superiore-sinistra" (quindi bracci \perp), nel caso 3-4 sarà "inferiore-sinistra" (bracci \neg , nel caso 4-1 sarà "inferiore-destra" (bracci \neg) e così via.

- *PAGINA 5:*

Azione Vendita, punto 1: il giocatore PUO' (non è obbligato) muovere il cursore del numero di spazi equivalente alle Opere in suo possesso. Se per esempio ne avesse 5, egli può muovere il cursore di 0,1,2,3,4 oppure 5 spazi, a sua scelta.

Come indicato dal **box** in basso alla pagina, un giocatore NON è obbligato a compiere un'azione dopo aver posto un Assistente su uno spazio Azione.

- *PAGINA 6:*

Azione Teatro Reale: se il giocatore sceglie di non scartare la carta Personaggio Pubblico ma decide di tenerla di fronte a sé, deve ricordare che la carta non potrà più essere scartata e che alla fine del gioco dovrà pagare il valore di BF indicato in ciascuna carta Personaggio Pubblico che ha trattenuto. Se non potrà farlo perderà 5 VP per ogni carta non pagata, che dovrà anche essere ELIMINATA dal conteggio dei punti finali sulle carte Bonus.

Le carte Personaggio trattenute possono essere riattivate (riportandole in posizione diritta) nei turni successivi.

Azione Costruzione, punto 3: il giocatore deve muovere UN SOLO ago della bussola di una posizione in senso orario. Siccome i due aghi non devono mai puntare alla stessa casella, è ovvio che in caso di aghi su caselle adiacenti il giocatore potrà solo muovere quello che si trova "più avanti" nel senso orario.

Box Regole della Bussola - esempio1: il giocatore deve pagare 3 unità materiali. Siccome la bussola indica con un ago un'unità 3 BF e con l'altro un'unità Legno, il giocatore può scegliere se pagare 3BF + 3BF + 1 legno oppure scegliere 3BF + 1 legno + 1 legno.

- *PAGINA 7:*

Importante: in una partita a 4 o 5 giocatori, le Azioni sono disponibili due volte, questo significa che il primo giocatore che sceglie una data Azione piazza un suo Assistente. Il secondo giocatore, per usare la stessa azione piazza anche lui un solo Assistente (anziché 2 come nelle partite a 2,3 o 4 giocatori). Il terzo e il quarto giocatore piazzeranno 2 Assistenti aggiuntivi per usare quell'azione (anziché 3 e 4) e così via.

- *PAGINA 9:*

Inserire le carte sotto la plancia avrà valore alla fine della partita, durante il conteggio finale dei VP. In quel momento, nel conteggio a seconda delle righe, ricordarsi che ciascuna riga **CONTIENE GIA'** un VP impresso, anche senza carte sottostanti. Ecco che nel caso in figura le righe valgono:

Riga 1: vale 3 punti (uno sulla plancia e due sulla carta) per ciascun set di 4BF.

Esempio: il giocatore ha 15BF che fruttano 9 punti (3 per ogni set di 4 BF)

Riga 2: vale 2 punti (uno sulla plancia e uno sulla carta) per ogni Opera che possiede

Riga 3: vale 1 punto (sulla plancia) per ogni carta Personaggio Pubblico che possiede

Riga 4: vale 1 punto (sulla plancia) per ogni Assistente oltre il secondo che possiede (cioè il numero totale di Assistenti meno 2).

Esempio: il giocatore ha 5 Assistenti, guadagna 3 punti. Se ci fosse stata una carta con 2VP inserita sotto quella riga egli avrebbe guadagnato 9 punti (uno sulla plancia + 2 sulla carta) per ciascuno dei $(5 - 2 = 3)$ Assistenti in suo possesso.

5. Maggioranza sulla plancia Bruxelles: se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di Assistenti vale la regola del pareggio, perciò ogni giocatore perde un Assistente.

- *PAGINA 10:*

Conteggio dei punti: per la fase c3 del conteggio finale ricordarsi che le carte Personaggio Pubblico per le quali non si sono potuti pagare i BF corrispondenti (oltre a far perdere al giocatore 5VP per ciascuna carta non pagata) devono anche essere **ELIMINATE** ai fini di questo conteggio.

Se ad esempio possiede 6 carte Personaggio Pubblico ma può solo pagarne il valore di 4 (scegliere quelle che costano meno, ovviamente) oltre a perdere 10VP deve anche eliminare quelle due carte, che non entreranno nel conteggio c3.

- *PAGINA 11:*

Appendice 2: l'Azione secondaria viene compiuta dall'avversario subito dopo che il giocatore ha compiuto la sua Azione primaria. Se il giocatore decide di non compiere l'Azione primaria, l'avversario **PUO'** comunque compiere la sua azione secondaria.

Azione Workshop: le Opere d'Arte nere sono solo 6. Se sono esaurite e nessun giocatore le ha vendute (controllare che non si trovino nella pila degli scarti della finestra Negozio) il giocatore non potrà compiere quell'Azione secondaria.