

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



ETIENNE ESPREMAN

BRUXELLES

1893
ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

Bruelles, 1893 : Victor Horta signe la Maison Autrique et l'hôtel Tassel, reconnus comme les premiers édifices « Art nouveau », où la fluidité des espaces fait écho aux courbes végétales qui investissent ferronneries, mosaïques, fresques

et vitraux. La même année, Paul Hankar érige sa maison personnelle. La capitale belge devient alors le berceau de ce mouvement novateur qui marquera l'Europe entière et influencera les plus grands architectes de la Belle Epoque.

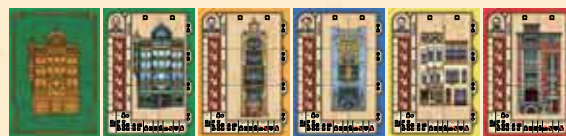
MATÉRIEL



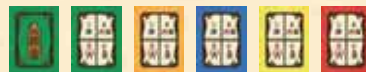
• 1 plateau de jeu
Bruxelles



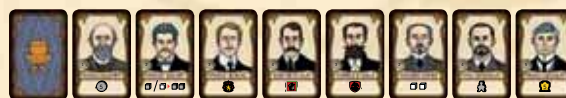
• 5 bandelettes Action et
1 bandelette Bonus pour
former le plateau Art
Nouveau



• 5 plateaux individuels Architecte à
la couleur des joueurs



• 30 tuiles Édifice à la couleur des joueurs
(6 par couleur)



• 26 cartes Notable



• 25 cartes Bonus



• 12 cartes Bourse



• 1 tuile Équerre



• 1 curseur Atelier



• 6 tuiles Compas
et 2 branches pour
le compas



• 35 pions Assistant à la couleur des
joueurs (7 par couleur)



• 20 disques à la couleur des joueurs
(4 par couleur)



• 30 tuiles Œuvre d'art dans
5 couleurs : bleu, rose, jaune, vert,
et noir



• 5 tuiles compte-tours Exposition



• 76 pièces de 1 franc belge
(FB) et 12 pièces de 5FB



• 30 cubes Matériau
noble (10 Bois, 10 Fer et 10 Pierre)
et 15 cubes Matériau joker blancs



• 1 jeton Manneken-Pis
(premier joueur)

• 1 livret de règles

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans Bruxelles 1893, vous représentez un des célèbres architectes qui ont fait la renommée de l'Art Nouveau dans la capitale belge. Vos assistants vous aident à réaliser des actions telles que la construction d'édifices Art Nouveau ou la création d'œuvres d'art qui décoreront ces magnifiques demeures. Construire les édifices vous permet de financer votre plus beau chef d'œuvre

d'architecture représenté sur votre plateau individuel. Il vous est également possible de développer votre réputation d'architecte, d'accroître votre influence au Palais Royal ou à l'Hôtel de Ville, et même de tirer profit des notables que vous rencontrez lors de vos soirées théâtrales. **L'architecte qui engrange le plus de renommée, sous forme de points de victoire (PV), gagne la partie !**

MISE EN PLACE

Voir les ajustements pour les parties à 2 joueurs en fin de règles.

① Assemblez aléatoirement les 5 bandelettes *Action* et placez-les au-dessus de la bandelette *Bonus* pour former le plateau *Art Nouveau*. Placez le plateau *Art Nouveau* à droite du plateau *Bruxelles*.

Important : lors de vos premières parties, orientez uniquement les bandelette sur leur face sans le symbole . Les faces avec ce symbole sont réservées aux architectes avertis.

② Chaque joueur prend le plateau individuel *Architecte* et les tuiles *Édifice* correspondant à la couleur qu'il joue. Il place les 6 tuiles *Édifice* sur les cases de son plateau *Architecte* prévues à cet effet.

③ Chaque joueur reçoit 7 pions *Assistant* à sa couleur. Il en place 5 près de son plateau individuel et 2 sur la case *Palais de Justice* du plateau *Bruxelles*.

④ Chaque joueur place un disque à sa couleur :

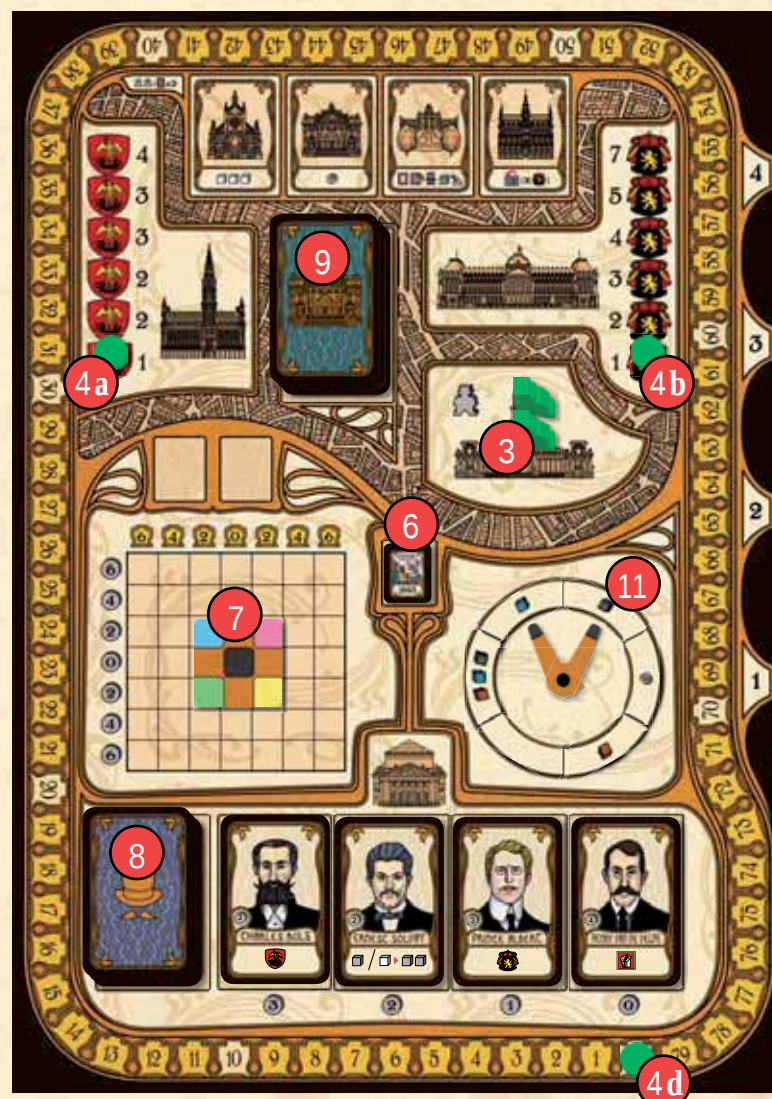
- a. sur la première case *Blason* de l'échelle *Hôtel de Ville*,
- b. sur la première case *Armoiries* de l'échelle *Palais Royal*,
- c. sur la première case de l'échelle *Architecte* de son plateau individuel,
- d. sur la case 0 de la piste de score. Ce disque enregistrera les points de victoire (PV) gagnés en cours de jeu.

⑤ Chaque joueur reçoit une carte *Notable* permettant de gagner 5FB (Georges Brugmann) et la place près de son plateau individuel. A moins de 5 joueurs, les cartes Georges Brugmann inutilisées retournent dans la boîte.

⑥ Triez les 5 tuiles compte-tours *Exposition* par année (de 1893 à 1910) et placez-les face cachée sur l'emplacement prévu du plateau *Bruxelles*. Retournez la première tuile de manière à faire apparaître l'affiche de l'exposition.

⑦ Placez le curseur *Atelier* au centre de la partie atelier du plateau *Bruxelles*.

⑧ Mélangez les cartes *Notable* et placez-en une, face visible, sur chacune des 4 cases de droite du Théâtre Royal, sur le plateau *Bruxelles*. Les cartes restantes forment une pioche placée sur la case *Théâtre royal* de gauche.



⑨ Mélangez les cartes *Bourse* et formez une pioche que vous placez sur la case *Bourse* du plateau *Bruxelles*.

⑩ Séparez les tuiles *Œuvre d'art* de couleur et les tuiles *Œuvre d'art* noires. Après les avoir mélangées, placez les œuvres de couleur en piles à côté du plateau de jeu, face cachée. Placez les œuvres noires juste à côté. Chaque joueur commence la partie avec une tuile *Œuvre d'art* de couleur tirée au hasard qu'il place face visible près de son plateau individuel.

PRINCIPES DU JEU

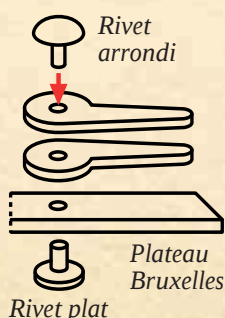
Une partie de Bruxelles 1893 se joue en 5 manches. Au début d'une manche, le premier joueur commence par définir la zone disponible du plateau *Art Nouveau*. Ensuite, les joueurs choisissent alternativement une action sur l'un des 2 plateaux de jeu : le plateau *Art Nouveau* ou le plateau *Bruxelles*. Jouer une action du plateau *Art Nouveau* nécessite de jouer un pion *Assistant* et une mise en francs belges (FB)

qui permet de participer à une enchère. En fin de manche, le joueur qui a misé le plus d'argent dans une colonne gagne l'enchère et la carte *Bonus* de cette colonne. Les actions du plateau *Bruxelles* sont quant à elles gratuites mais assez mal vues par la Justice. Ainsi, en fin de manche, le joueur qui a joué le plus de pions *Assistant* sur ce plateau en perd un, qui doit s'expliquer au palais de Justice.



11 Positionnez les 2 branches du compas comme sur l'illustration ci-dessus. Placez aléatoirement les 6 tuiles *Compas* sur les emplacements prévus du compas.

Note : lors de votre première partie, assemblez les 2 branches au plateau à l'aide du petit rivet en plastique.



12 Mélangez les 25 cartes *Bonus*, formez une pioche et placez-la près du plateau de jeu. Placez une carte face visible sur chacune des cases de la bandelette *Bonus*.

13 Choisissez un premier joueur qui reçoit le jeton *Manneken-Pis* et 5FB. Les joueurs assis à sa gauche reçoivent respectivement 6FB, 7FB, 8FB et 9FB.

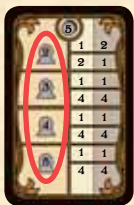
14 Le matériel restant forme une réserve générale près du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 5 manches matérialisées par les 5 tuiles Exposition. Chaque manche comprend 4 phases : la phase Bourse, la phase Actions, la phase Résolution du tour et la phase Fin du tour.

A PHASE BOURSE

DÉLIMITATION DE LA ZONE DE JEU DU PLATEAU ART NOUVEAU



Le premier joueur retourne la première carte **Bourse de la pioche**. Les informations présentes sur cette carte permettront de délimiter la zone de jeu disponible du plateau *Art Nouveau* pour la manche à venir.

Chaque ligne de la carte **Bourse** est associée à un nombre de joueurs, rappelé par les pictogrammes de gauche. Lisez uniquement la ligne qui correspond au nombre de joueurs participant à la partie.



Sur le plateau *Art Nouveau*, des blasons de la ville de Bruxelles sont placés à l'intersection des 25 cases **Action**. Ces blasons sont organisés en lignes et en colonnes numérotées de 1 à 4.



Chaque ligne de la carte **Bourse** contient 2 paires de chiffres. Une paire de chiffres définit un blason du plateau (le premier chiffre désigne la ligne et le second la colonne, l'intersection étant le blason). Le premier joueur doit choisir un blason parmi les 2 proposés.

Note : pour vous aider à mieux visualiser les 2 blasons, vous pouvez placer des cubes blancs dessus.



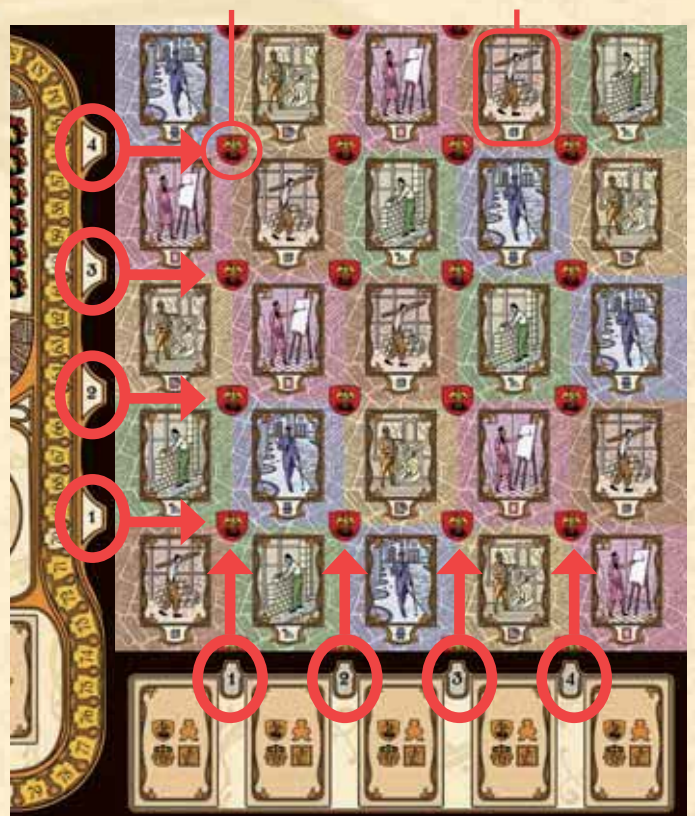
Exemple : le premier joueur doit choisir entre le blason 1-1 et le blason 4-4. Il choisit le 1-1.

En traçant une ligne horizontale et une ligne verticale passant par le blason ainsi déterminé, le plateau *Art nouveau* est découpé en 4 zones distinctes.

Le premier joueur place la tuile *Équerre* sur le blason qu'il a choisi. L'équerre doit être orientée de manière à désigner la plus grande des 4 zones (celle qui contient le plus de cases **Action**). Cette zone est la zone du plateau *Art Nouveau* disponible pour la manche en cours.

Blason de la ville de Bruxelles

Case Action



B PHASE ACTIONS

Lors de chaque manche, les joueurs utilisent leurs assistants pour réaliser des actions sur le plateau Art Nouveau ou sur le plateau Bruxelles. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue une action, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. L'action peut être choisie dans la zone disponible du plateau Art Nouveau ou parmi les 4 actions du plateau Bruxelles.

LES ACTIONS DU PLATEAU ART NOUVEAU

Pour jouer une action de ce plateau, le joueur doit poser un assistant sur une case Action de la zone disponible (zone définie lors de la phase Bourse). Il doit accompagner son assistant d'une mise de son choix de minimum 1FB (nous vous conseillons de placer les pièces en pile sous le pion

Assistant). La mise permet de participer à l'enchère dont l'enjeu sera la carte *Bonus* située dans la même colonne (voir phase *Résolution du tour*). Le joueur peut ensuite effectuer l'action correspondante à la case *Action* choisie. Chaque case *Action* ne peut accueillir qu'un seul assistant par manche.



Action Atelier



Le joueur crée une œuvre d'art dans son atelier. Il pioche une tuile *Œuvre d'art* de la pile des œuvres de couleur; s'il possède une ou plusieurs tuiles *Exposition* (voir *Passer*), il pioche autant de tuiles *Œuvre d'art* supplémentaires. Une fois cela fait, il en choisit une, la place devant lui face visible et remet les autres sous la pile.

Note : si la pile d'œuvres d'art disponible de couleur ou si la pile d'œuvres d'art noires est vide, constituez 2 nouvelles pioches avec les tuiles exposées au magasin en prenant soin de laisser en place les 2 tuiles supérieures.



Action Vente



Le joueur vend une de ses œuvres d'art et l'expose dans la vitrine du magasin. Il doit procéder par étapes :

1. Le joueur peut déplacer le curseur *Atelier*, horizontalement et/ou verticalement, d'un nombre de cases égal au nombre total de tuiles *Œuvre d'art* qu'il possède devant lui. Le curseur doit rester entièrement dans la grille.
2. Parmi ses tuiles *Œuvre d'art*, il en choisit une dont la couleur est différente de celle des 2 œuvres d'art visibles dans le magasin. Il est effectivement impossible de vendre une œuvre de couleur déjà exposée dans le magasin.
3. Il reçoit directement la somme d'argent et les PV indiqués par le coin du curseur *Atelier* de la même couleur que l'œuvre d'art vendue. La ligne où se trouve le coin du curseur indique le revenu en FB tandis que la colonne indique le revenu en PV.

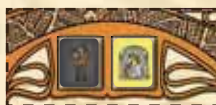


4. Il place ensuite la tuile *Œuvre d'art* vendue sur une des 2 cases du magasin. Lors des 2 premières ventes de la partie, il est obligé de la placer sur une case vide. Plus tard, il choisit une case de manière à recouvrir une tuile *Œuvre d'art* de son choix. Ce choix est important car la couleur de l'œuvre recouverte pourra à nouveau être vendue lors de la prochaine vente.

Note : un joueur n'est pas obligé de réaliser l'action après avoir placé son assistant sur le plateau Art Nouveau. Il peut ainsi se placer uniquement pour participer à l'enchère.



Exemple : 1. Parmi les 2 œuvres qu'il possède, le joueur choisit de vendre son œuvre de couleur verte. Il peut le faire car aucune œuvre verte n'est visible dans le magasin.



2. Comme il possède 2 œuvres avant la vente, il peut déplacer le curseur *Atelier* de 2 cases :



Position initiale du curseur Atelier



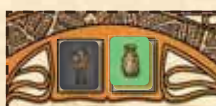
Déplacement du curseur d'une case vers la gauche



Déplacement du curseur d'une case vers le bas



3. L'œuvre vendue étant verte, le joueur observe la position du coin vert du curseur *Atelier* : Le joueur gagne immédiatement 2FB et 6PV.



4. Il place ensuite l'œuvre vendue dans la vitrine du magasin. Il choisit de placer son œuvre verte sur l'œuvre jaune. De cette manière, il ne sera plus possible de vendre d'œuvre noire ou verte lors de la prochaine vente.



Action Théâtre Royal



Le joueur rencontre un notable bruxellois lors d'une soirée théâtrale

afin de s'adjoindre ses services. Le joueur choisit une carte *Notable* parmi

les 4 cartes disponibles au Théâtre Royal. La carte de droite est gratuite alors que la deuxième coûte 1FB, la troisième coûte 2FB et la quatrième coûte 3FB. L'argent payé est placé dans la réserve générale.

Le joueur effectue ensuite directement l'action de la carte *Notable* choisie (voir annexe 1 pour l'explication des cartes).

Deux options s'offrent ensuite à lui :

- soit il défausse la carte et ne pourra plus en profiter,
- soit il la conserve et la pose devant lui, inclinée de 90°, indiquant ainsi que ce notable a déjà été utilisé cette manche-ci et qu'il ne pourra plus l'être. Dans ce cas, le joueur doit conserver la carte jusqu'à la fin du jeu, sans aucun moyen de s'en séparer. Cela pourra lui porter préjudice en fin de partie car il devra alors payer le montant indiqué sur la carte, au risque de perdre 5PV s'il n'y arrive pas. Il est impossible de conserver 2 cartes identiques. Par contre, il est possible d'approcher une carte *Notable* identique à une carte déjà conservée à condition de la défausser.

Le nombre de cartes *Notable* que chaque joueur peut conserver devant lui est libre. Dans les manches suivantes, chaque carte *Notable* pourra être activée à nouveau grâce à l'action *Grand-Place* ou à l'action secondaire *Théâtre Royal* (voir plus loin). Le joueur doit finalement décaler les cartes *Notable* du Théâtre Royal vers la droite, de manière à combler le trou provoqué par son action. Il révèle ensuite la carte supérieure de la pioche qu'il place sur la case 3FB.



Action Matériaux



Le joueur reçoit 2 cubes *Matériau noble*. Il choisit 2 cubes *Matériau noble* de son choix parmi le bois,

la pierre et le fer. Il peut prendre deux matériaux différents ou deux matériaux identiques. Il ne peut pas choisir un cube *Matériau Joker* blanc. Si des matériaux ne sont plus disponibles dans la réserve générale, ils ne peuvent plus être obtenus.

Les règles du compas

• Le compas est constitué de 2 branches et de 6 cases, où ont été placées 6 tuiles. Chaque tuile indique une unité de construction qui devra être utilisée pour construire une tuile *Édifrice* :



1 bois



1 matériau noble au choix



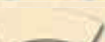
1 pierre



3FB



1 fer



case vide

• Les 2 branches du compas indiquent toujours 2 cases différentes, soit 2 unités de construction différentes.



Action Construction



Le joueur construit une tuile *Édifrice* de son plateau individuel sur le plateau *Art Nouveau*. Cela

lui permet de financer la construction du chef d'œuvre représenté sur son plateau individuel (la tuile dévoile un morceau de la façade de ce chef d'œuvre). Pour réaliser cette action, le joueur doit procéder par étapes :

1. Il doit payer un coût de construction défini par le compas (voir les règles du compas). Ce coût de construction dépend

de la ligne du plateau individuel d'où vient la tuile *Édifrice*. Les tuiles du bas coûtent 2 unités de construction, celles du milieu en coûtent 3 et celles du haut en coûtent 4. Le joueur doit d'abord construire les 2 tuiles du bas avant de construire celles du milieu et il doit construire celles du milieu avant celles du haut.

Important : chaque unité de construction peut être remplacée par un cube *Matériau joker* de couleur blanche (il est par exemple possible de remplacer 3FB par 1 cube blanc).

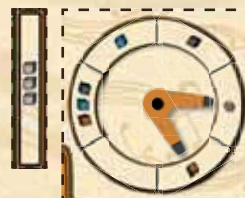
2. Si le joueur n'a pas utilisé de cube *Matériau joker* blanc pour payer sa construction, il gagne immédiatement 5PV. S'il a du jouer au moins un cube *Matériau joker*, il ne gagne pas ces 5PV.

Note : jouer plus d'un cube Matériau joker n'a donc pas plus de conséquences que de n'en jouer qu'un seul.

3. Le joueur doit tourner une des 2 branches du compas d'une case dans le sens horaire. Il est impossible que les 2 branches indiquent la même case à la fin de ce déplacement.

4. Le joueur place la tuile *Édifrice* construite sur une des 25 cases *Action* du plateau *Art Nouveau*. Cette case ne doit pas nécessairement se situer dans la zone rendue disponible pour cette manche. Par contre, cette case doit être libre : elle ne peut contenir ni assistant ni une autre tuile *Édifrice*. Dorénavant, ce joueur bénéficiera d'une action secondaire à chaque fois qu'un adversaire choisira de placer un assistant sur cette case *Action* (voir Annexe 2 : les actions secondaires du plateau *Art Nouveau*). Chacune des 2 tuiles *Édifrice* de la ligne supérieure rapporte immédiatement 5PV au joueur qui l'a construite. En fin de partie, chaque tuile *Édifrice* construite rapportera au joueur un nombre de PV égal à son niveau de réputation sur l'échelle *Architecte* de son plateau individuel (voir *Fin de partie*).

• Le joueur doit utiliser au moins une fois chacune des 2 unités de construction indiquées par les 2 branches du compas. S'il doit utiliser 2 unités de construction, il doit donc utiliser 1 unité d'un type et 1 unité de l'autre type. S'il doit utiliser plus de 2 unités de construction, il est libre de répartir son paiement comme il le souhaite entre les unités indiquées par les 2 branches du compas.



*Exemple : le joueur vert doit utiliser 3 unités de construction pour construire une tuile *Édifrice*. Une branche du compas indique bois tandis que l'autre indique 3FB : il peut utiliser 2 bois et 3FB ou 1 bois et 6FB.*



Contrairement aux actions *Art Nouveau*, les actions *Bruxelles* ne nécessitent pas d'argent et peuvent être effectuées par plusieurs joueurs lors d'une même manche. La première fois qu'un joueur veut jouer une action donnée lors d'une manche, il doit y placer un assistant. Un joueur peut ensuite réutiliser la même

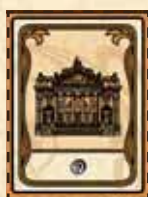
action en y plaçant 2 nouveaux assistants.

Il est ensuite possible de réutiliser une troisième fois la même action en y plaçant 3 nouveaux assistants et ainsi de suite. Comme pour les actions *Art Nouveau*, le joueur qui joue une action *Bruxelles* la réalise immédiatement. Il y a 4 cases Action sur le plateau *Bruxelles* :



Action Marché

Sur le marché de la Place Sainte-Catherine, le joueur reçoit 3 cubes *Matériau joker blancs*. Ceux-ci peuvent remplacer n'importe quelle unité de construction lors de la construction d'une tuile édifice.



Action Bourse

Le joueur gagne une somme d'argent égale à la valeur indiquée en haut de la carte *Bourse* de cette manche.



Action Parc du Cinquantenaire

Le joueur peut choisir une action parmi les 5 actions du plateau *Art Nouveau*. Le joueur ne doit pas poser d'assistant sur le plateau *Art Nouveau*. Il est toujours possible de choisir une action même si elle n'est plus disponible sur le plateau *Art Nouveau*. Cette action ne permet pas de participer aux enchères du plateau *Art Nouveau*.



Action Grand-Place

Le joueur rencontre les notables sur la Grand-Place et profite de leurs services. Il peut activer directement des cartes Notable parmi celles qu'il a devant lui et profiter de leur effet. Seules les cartes redressées (pas inclinées à 90°) peuvent être activées. Le nombre maximum de cartes que le joueur peut activer lors de chaque action *Grand-Place* dépend de son influence au Palais Royal, c'est à dire, de la position de son disque sur l'échelle Palais Royal. Chaque carte *Notable* activée doit être droite avant d'être inclinée de 90°. Si le joueur active plusieurs cartes *Notable*, il peut choisir l'ordre dans lequel il les active.



Exemple : Le joueur vert choisit l'action *Grand-Place* et y place 1 assistant. Il est sur la case 3 de l'échelle d'influence au Palais Royal. Il bénéficie de l'effet de 3 de ses cartes *Notable* encore droites et les incline :



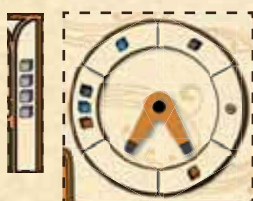
PASSER



Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut plus effectuer d'action durant la manche en cours, il passe lorsque vient son tour. Le premier joueur qui passe prend la tuile *Exposition* de l'année en cours, la pose devant lui et reçoit 1FB + 1FB pour chaque couleur d'œuvre d'art en sa possession (le revenu maximum est donc de 6FB). Il participe à l'exposition en tant qu'invité d'honneur. Pour rappel, cette tuile lui permettra également de tirer une tuile *Œuvre d'art* supplémentaire lors de ses prochaines actions *Atelier*.

Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'ils passent également. Quand les autres joueurs passent, ils gagnent chacun 1FB pour chaque couleur d'œuvre d'art en leur possession (le revenu maximum est donc de 5FB). Lorsque tous les joueurs ont passé, on entame la phase *Résolution du tour*.

- Si une branche indique la case 1 matériau noble au choix, le joueur peut utiliser n'importe quel matériau noble mais il doit toujours utiliser au moins une fois avec l'unité de construction indiquée par l'autre branche du compas.
- Si une branche indique la case vide, il doit entièrement utiliser l'unité de construction indiquée par l'autre branche du compas.



Exemple : le joueur vert doit utiliser 4 unités de construction pour construire une tuile édifice du haut. Une branche du compas indique 1 bois tandis que l'autre indique la case vide : il doit utiliser 4 bois.

C PHASE RÉOLUTION DU TOUR

Les 5 étapes suivantes doivent être résolues dans cet ordre :



1. Enchères sur le plateau Art Nouveau

Le joueur qui a joué le plus d'argent dans une colonne gagne la carte **Bonus** placée au bas de cette colonne. On additionne pour cela l'ensemble des mises jouées par chaque joueur dans cette colonne. Lorsqu'il gagne une carte, le joueur la place près de son plateau individuel. En cas d'égalité, chaque joueur bénéficie du pouvoir central (voir 3. Utilisation des cartes Bonus) mais la carte est défaussée.

Exemple : le joueur orange gagne l'enchère de cette colonne car il a misé 3FB alors que le joueur bleu a misé seulement 2FB. Il gagne la carte Bonus qu'il place près de son plateau individuel.



2. Désignation du nouveau premier joueur

Chaque joueur additionne le nombre de **Manneken-Pis** qu'il a remporté durant ce tour. Il y a 0, 1 ou 2 Manneken-Pis sur chaque carte **Bonus** gagnée lors de cette manche et 2 Manneken-Pis sur la tuile **Exposition** gagnée par le premier joueur à avoir passé. Le joueur comptabilisant le plus de Manneken-Pis prend le jeton **Manneken-Pis** et sera le premier joueur de la manche suivante. En cas d'égalité, le nouveau premier joueur est celui qui, parmi les joueurs concernés, est le premier à gauche de l'ancien premier joueur.

Note : on ne tient pas compte des cartes Bonus et des tuiles Exposition remportées lors des tours précédents.



3. Utilisation des cartes Bonus

Les joueurs qui ont gagné une ou plusieurs cartes **Bonus** lors de l'étape 1. Enchères sur le plateau Art Nouveau peuvent utiliser ces cartes. Pour chaque carte, un joueur doit choisir entre :

- bénéficier du pouvoir central de la carte ou
- glisser la carte sous son plateau individuel.

Bénéficier du pouvoir central de la carte

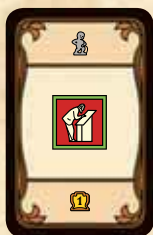
Il y a 4 types de carte Bonus :



Cette carte **Bonus** permet d'avancer son disque d'une case **Armoiries** sur l'échelle **Palais Royal**.



Cette carte **Bonus** permet d'avancer son disque d'une case **Blason** sur l'échelle **Hôtel de ville**.



Cette carte **Bonus** permet au joueur d'avancer son disque d'une case sur l'échelle **Architecte** de son plateau individuel.



Cette carte **Bonus** permet de récupérer dans sa réserve un pion **Assistant** détenu au Palais de Justice. Si aucun pion **Assistant** du joueur n'est détenu, elle n'a aucun effet.



Certaines cartes permettent de choisir entre 2 pouvoirs.



D'autres permettent de bénéficier d'un pouvoir doublé. Exemple : avancer son disque de 2 cases sur une échelle.

Note : la carte Bonus est défaussée après usage.



Glisser la carte sous son plateau individuel

Le joueur peut glisser la carte *Bonus* dans l'une des 4 lignes de son plateau individuel. Chaque ligne valorisera un aspect de sa stratégie et lui donnera des PV lors du décompte final. Les cartes devront être placées de manière à ce que chaque symbole PV soit bien visible. **De base, chaque ligne vaut 1PV, même si aucune carte n'y a été glissée.**

Ligne 1 : pour **chaque lot de 4FB** en sa possession, le joueur gagne autant de PV que de symboles PV présents dans la ligne.

Ligne 2 : pour **chaque tuile Œuvre d'art** encore en sa possession, le joueur gagne autant de PV que de symboles PV présents dans la ligne.

Ligne 3 : pour **chaque carte Notable** en sa possession, le joueur gagne autant de PV que de symboles PV présents dans la ligne.

Ligne 4 : pour **chaque assistant à partir du troisième** en sa possession (en d'autres termes, le nombre d'assistant moins 2), le joueur gagne autant de PV que de symboles PV présents dans la ligne. Les assistant détenus au Palais de Justice ne sont pas comptabilisés.

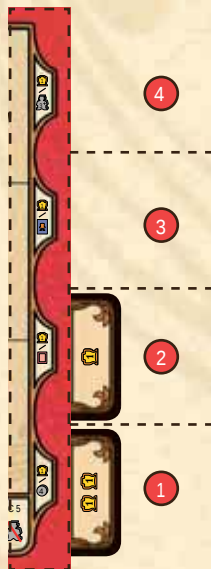
Important : durant une même manche, un joueur ne peut pas placer 2 cartes dans la même ligne.

Note : les cartes sans symbole PV ne peuvent pas être placées sous le plateau individuel.

Exemple : Le joueur rouge a gagné 3 cartes Bonus. Il choisit d'en placer une dans la première ligne de son plateau individuel et l'autre dans la deuxième ligne.

La première carte lui permettra de gagner 2PV de plus par tranche de 4FB lors du décompte final.

La deuxième carte lui apportera 1PV de plus par œuvre d'art encore en sa possession.



Il choisit d'utiliser le pouvoir central de la troisième carte et déplace son disque de 2 cases sur l'échelle Palais Royal.



4. Majorités Blasons sur le plateau Art Nouveau

Les blasons du plateau *Art Nouveau* sont examinés un par un. Pour chaque blason autour duquel 4 assistants ont été placés, un décompte de majorité est réalisé : le joueur qui a posé le plus d'assistants gagne un nombre de PV égal à son niveau d'influence sur l'échelle *Hôtel de Ville*. En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit les PV qui lui sont dus.

Note : l'argent misé n'a aucune influence pour cette majorité.

Exemple : Examinons le décompte des majorités autour des 4 blasons numérotés en tenant compte de la position des joueurs sur l'échelle *Hôtel de Ville*:

1 et 4 : ces blasons ne sont pas décomptés car ils ne sont pas entourés de 4 assistants.

2 : le joueur bleu gagne 2PV (son disque est sur la case 2 de l'échelle *Hôtel de Ville*).

3 : les joueurs orange et bleu sont à égalité. Le joueur orange gagne 3PV et le joueur bleu gagne 2PV.



5. Majorité sur le plateau Bruxelles

Le joueur qui a posé le plus d'assistants sur l'ensemble des 4 cases *Action* du plateau *Bruxelles* doit placer l'un de ses assistants sur la case *Palais de Justice*. En cas d'égalité, chaque joueur concerné place un assistant sur la case *Palais de Justice*.

D FIN DU TOUR

- Chaque joueur récupère ses assistants joués, mis à part ceux détenus au Palais de Justice.
- L'argent misé sur les cases *Action* du plateau *Art Nouveau* retourne dans la réserve générale.
- Chaque joueur redresse ses cartes *Notable* inclinées pour les rendre à nouveau disponibles.
- La tuile *Exposition* de la nouvelle manche est retournée.
- La carte *Notable* placée sur la case 0 du Théâtre Royal est défaussée tandis que les autres cartes *Notable* sont décalées vers la droite pour combler le trou. Révélez ensuite la carte

- Notable* supérieure de la pioche et placez-la sur la case 3FB.
- Les cartes *Bonus* encore en place sont défaussées et l'on remet 5 nouvelles cartes de la pioche.
- La carte *Bourse* de la manche qui se termine est également défaussée.

Note : à tout moment de la partie, lorsque la pioche de cartes *Notable* est vide, mélangez les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Lors de la cinquième manche, la partie se termine après la résolution de la majorité sur le plateau *Bruxelles*.
On procède alors directement au décompte final sans procéder à la phase Fin du tour.

- 1/ Chacun doit payer les sommes indiquées sur les cartes *Notable* qu'il a conservées.** Pour chaque carte *Notable* non payée, le joueur perd la carte et 5PVs sur la piste de score.
- 2/ Ensuite, chaque joueur additionne :**

- les PV de la piste de score accumulés en cours de partie,
- les PV de construction : chaque tuile *Édifice* construite par un joueur lui apporte autant de points que son niveau sur l'échelle *Architecte* de son plateau individuel,
- les PV gagnés grâce aux éléments décomptés par les 4 lignes du plateau individuel et aux cartes *Bonus* glissées sous ce plateau,
- les PV gagnés grâce aux cubes *Matériau noble* en sa possession : 1PV par cube (les cubes *Matériau joker* ne rapportent rien),
- le joueur qui termine avec le jeton *Manneken-Pis* gagne 5PV.

Exemple : Le joueur vert possède 5 cartes *Notable* pour une valeur totale de 15FB. Comme il n'a que 12FB, il paie 11FB et se sépare de l'une de ses cartes *Notable* à 4FB et perd 5PVs.



Exemple : En fin de partie, le joueur bleu gagne :

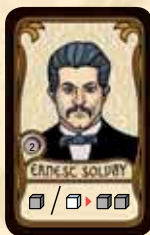
- 80PV déjà accumulés sur la piste de score
- 40PV pour les 5 tuiles édifices construites (son niveau sur l'échelle *Architecte* est de 8)
- 5PV pour les 6FB (il gagne 5PV par tranche de 4FB)
- 3PV pour son œuvre
- 2PV pour ses 2 cartes *Notable*
- 6PV pour ses 5 assistants
- 3PV pour ses 3 matériaux Nobles.



ANNEXE ① : LES CARTES «NOTABLE»



Georges Brugmann
Gagnez 5FB.



Ernest Solvay
Gagnez 1 cube *Matériau noble* de votre choix ou échangez 1 cube *Matériau joker* contre 2 cubes *Matériau noble* de votre choix.



Charles Buls
Avancez votre disque d'une case sur l'échelle d'influence de l'Hôtel de Ville.



Le prince Albert
Avancez votre disque d'une case sur l'échelle d'influence du Palais Royal.



Emile Vandervelde
Libérez 1 assistant détenu au Palais de Justice. Cet assistant est immédiatement disponible.



Maurice Maeterlink
Gagnez 5PV.



Edouard Empain
Gagnez 2 cubes *Matériau joker*.



Henry Van De Velde
Avancez votre disque d'une case sur l'échelle *Architecte* de votre plateau individuel.

ANNEXE ② : LES ACTIONS SECONDAIRES DU PLATEAU ART NOUVEAU

Quand un joueur choisit une action du plateau Art Nouveau sur laquelle un adversaire a construit une tuile édifice, cet adversaire bénéficie d'une action secondaire définie par l'action principale. Il réalise cette action secondaire tout de suite après que le joueur actif ait réalisé sa propre action. Les différentes actions sont :

() **Action Atelier** : le joueur crée une œuvre d'art de couleur noire. Il en prend une parmi celles placées près du plateau de jeu. Elle est considérée comme une œuvre normale et pourra notamment être vendue grâce à l'action *Vente* du plateau Art Nouveau. Les gains de la vente sont indiqués par le centre du curseur *Atelier*.

Exemple : Le joueur vert a vendu une œuvre noire. Après avoir déplacé le curseur *Atelier*, ce dernier indique un revenu de 2FB et 4PV.



(/) **Action Vente** : le joueur gagne 1PV par œuvre d'art en sa possession (y compris les noires).

() **Action Théâtre Royal** : le joueur peut activer une carte *Notable* parmi celles qui sont redressées devant lui. Il profite immédiatement de son effet et l'incline de 90°.

() **Action Matériaux** : le joueur peut choisir un cube *Matériau noble* de la réserve.

(/) **Action Construction** : le joueur gagne 1PV par tuile édifice à sa couleur construite sur le plateau Art Nouveau.



ANNEXE ③ : PARTIE À 2 JOUEURS

Une partie à 2 joueurs se déroule exactement de la même façon à une seule exception près : chaque joueur commence la partie avec un assistant de couleur neutre choisi parmi les couleurs non jouées. En début de phase *Action*, en commençant par le premier joueur, chaque joueur doit jouer un assistant neutre sur une case *Action* du plateau *Art Nouveau*. Cette case doit faire partie de la zone disponible du plateau *Art nouveau*.

Aucune tuile *Édifice* ne peut se trouver sur la case choisie (si aucune case vide n'est disponible, le joueur ne doit pas jouer son assistant neutre). Aucune mise ne doit accompagner cet assistant. Les assistants sont pris en compte lors de la résolution des majorités sur le plateau *Art Nouveau* : si la couleur neutre remporte une majorité, aucun des joueurs ne gagne de PV (mais cela ne vaut pas en cas d'égalité avec la couleur neutre).

Auteur : **Etienne Espreman** - Illustrations et Graphisme : **alexandre-roche.com**
 Rédaction des règles : **Sébastien Dujardin et Etienne Espreman** - Développement : **Sébastien Dujardin**

Remerciements :

L'auteur remercie tous ses compagnons ludiques qui, en apportant chacun une pierre à l'édifice, lui ont permis d'échafauder ses plans, et tout particulièrement Geof, Jim et Phil, inébranlables murs porteurs. Merci également à Sébastien qui, par sa confiance et son professionnalisme, est, dans les règles de l'art, le véritable Maître d'œuvre du travail achevé. Ma maison vous est ouverte.

L'éditeur remercie Etienne Vienne, Shadi Torbey, Pascal Thomson, Patrick Adam, Christian Vanden Bosh, Adrien Drapier et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet. Enfin, je remercie plus que tout encore Anaëlle et Madeline pour leur soutien quotidien et sans lesquelles Pearl Games n'existerait pas !



www.pearlgames.be