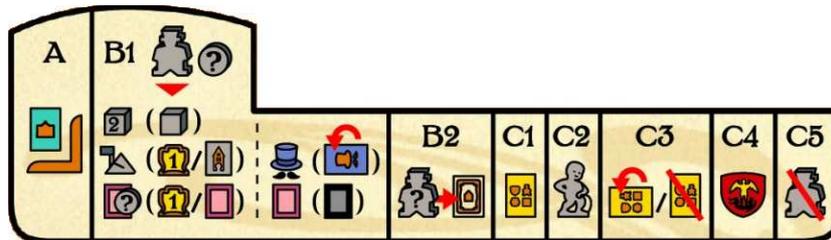


Bruxelles 1893

Tour de jeu (résumé sur la partie inférieure des plateaux personnels)



Phase A : Bourse

Positionner le compas sur l'un de blasons indiqués par la carte Bourse, et l'orienter de manière à définir la plus grande zone, qui définit les actions Art Nouveau disponibles pour le tour.

Phase B : Actions

Les joueurs posent alternativement un assistant sur le plateau Art Nouveau (cf. B1) ou à Bruxelles (cf. B2) ou passent (cf. B')

B1 : Actions payantes du plateau Art Nouveau (*action secondaire quand un adversaire vient sur un de nos édifices*). Un Assistant max par case. Les actions sont, dans l'ordre indiqué sur l'aide de jeu :

- Prendre 2 Matériaux Nobles (*Prendre 1 matériau noble*)
- Construire 1 édifice (*1 PV par édifice construit*) :



1. Payer les coûts indiqués par le compas (matériaux et/ou FB), au moins 1 de chaque case.
2. Marquer 5 PV si aucun Matériau joker utilisé (+5 PV pour les 5^e et 6^e édifices)
3. Déplacer une aiguille du compas d'un cran en sens horaire (les aiguilles ne peuvent se chevaucher)
4. Placer l'édifice sur une case Art Nouveau vide

- Vendre 1 œuvre d'art (*1 PV par œuvre d'art devant soi*)

1. Déplacer le curseur de 0 à N cases (N = nombre d'œuvres d'art devant soi)

2. Placer une de ses œuvres (couleur différente des œuvres vendues visibles) sur une pile d'œuvres vendues et toucher la récompense (FB+PV) associée à la couleur de l'œuvre

- Recruter un Notable et appliquer son effet (*Appliquer l'effet d'1 Notable devant soi*). Le Notable ainsi recruté est ensuite défaussé ou conservé (le laisser incliné). Décaler l'offre de Notables vers la droite et placer un nouveau Notable. On ne peut conserver que des Notables différents.

- Réaliser 1 œuvre d'art (*Prendre 1 œuvre d'art noire*) : Piocher N+1 œuvres (N = nombre de tuiles Exposition devant soi) et en conserver 1, les autres étant remises sous la pile.

B2. Actions gratuites du plateau Bruxelles. Pour chaque action, le coût est augmenté d'1 assistant par activation supplémentaire (1/2/3/4...). A 4 et 5 joueurs, chaque action peut être réalisée 2 fois avant que le coût n'augmente (1/1/2/2...). Les actions sont, de gauche à droite :



- Prendre 3 matériaux joker
- Prendre le revenu en FB indiqué sur la carte Bourse
- Réaliser une action du plateau Art Nouveau
- Appliquer l'effet de ses Notables non inclinés (max son niveau d'armoiries )

B'. Passer : récupérer N FB (N = nombre de couleurs d'œuvres d'art devant soi). Le premier à passer reçoit 1 FB en plus et la tuile Exposition.

Phase C : Résolution du tour

- C1 : Par colonne du plateau Art Nouveau, le joueur ayant le plus payé prend la carte Bonus (en cas d'égalité, les joueurs prennent le pouvoir central, puis la carte est défaussée)
- C2 : Premier joueur = majoritaire en Manneken-Pis (0 à 2 pour les cartes Bonus et Exposition gagnées pendant le tour actuel)
- C3 : Utilisation des cartes Bonus (utilisation du pouvoir central, puis défausse de la carte OU placement de celle-ci sous l'une des lignes à droite de son plateau personnel)
- C4 : Décompte des blasons (ceux autour desquels il y a 4 ouvriers), le(s) joueur(s) majoritaire(s) marque(nt) les PV selon son (leur) niveau à l'Hôtel de Ville
- C5 : Le(s) joueur(s) majoritaire(s) sur les actions Bruxelles laisse 1 de ses ouvriers au Palais de Justice.

Phase D : Fin de tour

- Les joueurs récupèrent leurs assistants qui ne sont pas au Palais de Justice, et remettent debout leurs Notables.
- Défausser le Notable sur la case 0 FB, décaler les autres Notables, puis piocher une nouvelle carte Notable.
- Défausser les cartes Bonus non prises, et en remettre 5 nouvelles

Bruxelles 1893

Décompte final

A l'issue du 5^e tour de jeu, pour chaque Notable en leur possession, les joueurs doivent payer la somme indiquée. Pour paiement non fait, le Notable est défaussé et le joueur perd 5 PV.

Les joueurs ajoutent alors :

- Les PV de construction : Nombre d'édifices construits X niveau d'Architecte
- Les PV des lignes du plateau personnel
 - Argent (par tranche de 4 FB)
 - Œuvres d'art restantes
 - Notables restants
 - Ouvriers en sa possession (à partir du 3^e)
- 1 PV par Matériau noble restant
- 5 PV pour le possesseur du Manneken-Pis