

# BRUXELLES

## 1897

✍ Etienne Espreman

✍ Vincent Joassin

*1897, l'Art Nouveau rayonne dans les rues de Bruxelles et l'Exposition Internationale ouvre ses portes. Le temps est venu d'inscrire votre nom dans l'Histoire de l'Art. Pour asseoir votre notoriété, vous devrez exposer et vendre vos créations artistiques, bâtir des chefs-d'œuvre architecturaux ou encore, tirer profit de vos relations mondaines.*

Bruxelles 1897 est un jeu de cartes stratégique qui se joue en 4 manches. A votre tour, vous utiliserez vos cartes Architecte pour réaliser les actions Art Nouveau et Bruxelles. A la fin de chaque manche, le placement judicieux de vos cartes vous permettra d'influer sur le calcul des majorités. En fin de partie, le joueur qui terminera avec le plus de points de victoire sera déclaré Architecte de l'année.

## MATÉRIEL



1 plateau



4 cartes Bonus



1 carte Prison



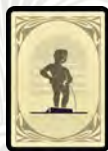
3 cartes Bruxelles



16 pions  
(4 par couleur)



1 pion  
Manche



1 carte  
Premier Joueur



28 cartes Architecte  
(7 par couleur)

## 83 cartes Action



12 Œuvre



23 Argent



12 Matériau



16 Maison



19 Notable



1 Expo

# MISE EN PLACE

- Dépliez le plateau et placez-le à une extrémité de la zone de jeu. Placez le pion Manche sur la première case du compteur Manche (A) et la carte Expo sur la zone Exposition (B).
- Placez les 3 cartes Bruxelles et la carte Prison devant le plateau, face visible. Elles forment la zone Bruxelles (C).
- Triez les 82 autres cartes Action par type, ensuite :
  - chaque joueur reçoit une carte Notable Georges Brugmann et la place devant lui, face visible (D). Les cartes Georges Brugmann inutilisées sont retirées du jeu.
  - formez une pioche avec les cartes Argent à l'autre extrémité de la zone de jeu. Mélangez séparément les cartes Œuvre, Matériau, Maison et Notable, puis formez 4 pioches, face cachée, à côté de la pioche Argent (E).
- Formez la zone Art Nouveau comme suit (F) :
  - prenez 3 ou 4 cartes (à respectivement 2-3 ou 4 joueurs) de chacune des 5 pioches. Ajoutez-y la carte Expo et mélangez-les bien.
  - disposez aléatoirement 12 de ces cartes à 2-3 joueurs ou 16 cartes à 4 joueurs, face visible (voir schéma ci-dessous). Les cartes Argent sont placées face 3 francs belges (FB) visible.



Les cartes Œuvre, Matériau, Maison et Notable restantes sont défaussées, face visible, devant leur pioche respective (G). Les cartes Argent restantes sont placées sur leur pioche. Si la carte Expo n'est pas en jeu, remplacez-la sur la zone Exposition.

Il est possible qu'un type de carte Action soit absent de la zone Art Nouveau durant une manche.

- Mélangez les 4 cartes Bonus et placez-en une aléatoirement, face visible, au bas de chaque colonne (H).
- Donnez à chaque joueur les 7 cartes Architecte et les 4 pions de la couleur de son choix. Chaque joueur place :
  - une carte 2/4 et une carte 2/5 sous la carte Prison.
  - À 2 joueurs, placez-y uniquement la carte 2/5 (I).
  - un pion sur la première case de la piste Point de Victoire (PV) et des échelles Architecture, Noblesse et Prestige (J).

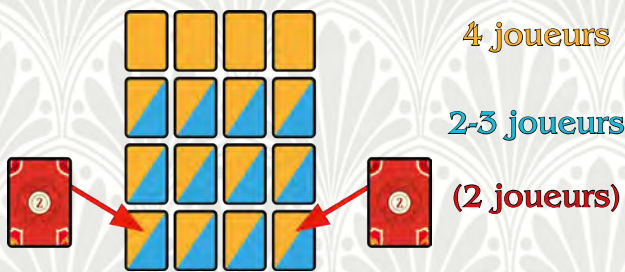


- Définissez un premier joueur. Il reçoit la carte 1<sup>er</sup> joueur et 4 francs belges (FB) (K).

Le deuxième joueur reçoit 5 FB, le troisième 6 FB et le quatrième 7 FB. Chaque joueur place ses cartes Argent devant lui.

Notez qu'une carte Argent vaut 1 FB ou 3 FB selon la face visible. Le total des valeurs visibles représente la somme de vos FB. Afin d'éviter toute mauvaise manipulation, gardez toujours vos cartes Argent posées devant vous.

Main de départ du 1<sup>er</sup> joueur



\* Mise en place pour 3 joueurs

# DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie se joue en quatre manches. Chaque manche compte trois phases successives : Maintenance, Action puis Majorité.

## 1. PHASE MAINTENANCE

À partir de la deuxième manche, procédez à une nouvelle mise en place comme suit :

1. Avancez le pion Manche. Passez la carte 1<sup>er</sup> joueur au joueur ayant la carte Expo, puis remettez cette dernière sur la zone Exposition. Si personne n'a la carte Expo, passez la carte 1<sup>er</sup> joueur au joueur à la gauche du précédent 1<sup>er</sup> joueur.
2. Reprenez vos cartes Architecte en main, à l'exception de celles en prison.
3. Défaussez de la zone Art Nouveau les cartes Action restantes.
4. Redressez vos cartes Notable inclinées pour les rendre à nouveau activables.
5. Formez une nouvelle zone Art Nouveau, en suivant l'étape 4 de la mise en place (voir p.2). Si une pioche est vide, mélangez les cartes de défausse pour reformer la pioche, face cachée.
6. Mélangez les 4 cartes Bonus et placez-en une aléatoirement, face visible, au bas de chaque colonne.

## 2. PHASE ACTION

À votre tour, vous pouvez jouer une action Art Nouveau, une action Bruxelles ou passer. Les actions sont jouées à l'aide des cartes Architecte. Vous pouvez garder vos cartes Architecte en main, mais votre main n'est pas secrète. A tout moment, un joueur peut demander à voir vos cartes.


### A) Jouer une action Art Nouveau

Prenez une carte Action dans la zone Art Nouveau et remplacez-la par une de vos cartes Architecte, que vous posez sur la face de votre choix. Payez immédiatement la valeur visible sur cette carte Architecte (vous ne pouvez pas jouer d'action Art Nouveau si vous ne pouvez pas la payer). Les cartes Argent utilisées sont placées sur leur pioche.



Ensuite, jouez l'action liée à la carte prise :




**Création** : posez la carte Œuvre devant vous, face visible. Vous devez posséder une œuvre pour avoir accès à l'action Vente. 



**Vente** : posez la carte Argent devant vous, face 3 FB visible, puis défaussez une de vos cartes Œuvre. L'argent de la vente ne peut pas servir à payer la carte Architecte utilisée.



**Approvisionnement** : posez la carte Matériau devant vous, face visible. Cette carte procure les 2 matériaux illustrés (métal, pierre et/ou bois). Vous devez posséder des matériaux pour avoir accès à l'action Construction. 



**Construction** : posez la carte Maison devant vous, face visible, puis défaussez une ou plusieurs cartes Matériau en fonction du coût de construction : 1 matériau pour votre première maison, 2 matériaux pour votre deuxième, et ainsi de suite.

Une carte Matériau est défaussée même si vous n'utilisez qu'un seul des 2 matériaux illustrés. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de matériau pour construire une maison. Toutefois, vous marquez immédiatement 1 PV par type de matériau différent que vous utilisez.

*Exemple* : Fabrice construit sa troisième maison, ce qui lui coûte 3 matériaux. Il défausse 2 cartes Matériau pour utiliser 2 pierres et 1 bois (soit 2 types de matériaux différents). La troisième pierre est perdue. Cela lui rapporte immédiatement 2 PV (1 pour la pierre et 1 pour le bois).





**Influence** : bénéficiez immédiatement de l'effet du notable. Ensuite, défaussez la carte Notable ou conservez-la jusqu'à la fin de la partie. Il est interdit de conserver 2 cartes Notable identiques.

Si vous conservez la carte Notable, inclinez-la à 90° pour indiquer que vous avez déjà bénéficié de son effet durant cette manche. Par la suite, vous pourrez l'activer une fois par manche.

En fin de partie, vous devrez payer 2 FB pour chaque carte Notable conservée.

### Effets des notables



**Georges Brugmann** : recevez 4 FB.



**Prince Albert** : montez votre pion de 1 niveau sur l'échelle Noblesse.



**Charles Buls** : montez votre pion de 1 niveau sur l'échelle Prestige.



**Victor Horta** : montez votre pion de 1 niveau sur l'échelle Architecture.



**Paul Hankar** : piochez 2 cartes Matériau. Défaussez-en une et posez l'autre devant vous, face visible.



**Émile Vandervelde** : récupérez une de vos cartes Architecte au choix sous la carte Prison.

***Exemple** : Benoit prend une carte Émile Vandervelde et récupère immédiatement une de ses cartes Architecte de la prison. Comme il a déjà une autre carte Émile Vandervelde devant lui, il ne peut pas la conserver donc il la défausse.*



**Exposition** : posez la carte Expo devant vous, ce qui déclenche une exposition à laquelle chaque joueur peut participer. En commençant par vous, et dans le sens horaire, chaque joueur désigne une de ses cartes Œuvre pour gagner 2 PV. Durant une exposition, il est interdit de désigner 2 cartes Œuvre d'une même couleur. Les cartes Œuvre ne sont pas défaussées.

L'exposition s'arrête dès qu'aucun joueur ne peut plus y participer ou que les quatre couleurs d'œuvre sont exposées. Un joueur qui a passé (voir p.9) avant le déclenchement de l'exposition ne peut pas y participer.

Vous pouvez prendre la carte Expo même si vous n'avez pas de carte Œuvre.

Le joueur ayant déclenché l'exposition sera le premier joueur de la manche suivante (voir Phase Maintenance p.4).

***Exemple** : Benoit prend la carte Expo. Il désigne une œuvre rouge et reçoit 2 PV. Fabrice désigne une œuvre jaune et reçoit 2 PV. Fred et Etienne n'ont pas d'œuvre et ne participent donc pas à l'exposition.*

*Revient alors le tour de Benoit. Il n'a plus d'autre œuvre à désigner, il ne peut donc plus y participer. Fabrice possède encore une œuvre rouge et une bleue. Une œuvre rouge a déjà été exposée, par conséquent il ne peut exposer que son œuvre bleue pour gagner 2 PV supplémentaires. Personne ne possède d'œuvre verte, l'exposition est terminée.*

*Benoit ayant pris la carte Expo, il sera le 1<sup>er</sup> joueur de la manche suivante.*

### Important

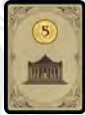
- Les cartes Action posées devant vous et les cartes Architecte de votre main doivent être visibles de tous les autres joueurs.
- La valeur et la place des cartes Architecte posées dans la zone Art Nouveau auront une incidence dans le calcul des majorités (voir p.10-11).
- Si vous n'avez ni carte Œuvre pour jouer l'action Vente, ni carte Matériau pour jouer l'action Construction, vous pouvez quand même placer une carte Architecte dans la zone Art Nouveau pour influencer sur le calcul des majorités (voir p.10-11). Dans ce cas, après avoir payé le placement de votre carte Architecte, vous devez défausser la carte Action choisie au lieu de la conserver.

## B) Jouer une action Bruxelles

Placez une ou plusieurs cartes Architecte devant la carte Bruxelles de votre choix. Vous devez toujours placer une carte Architecte de plus que le joueur ayant précédemment joué la même action : le premier à jouer cette action place 1 carte, le deuxième à jouer la même action place 2 cartes et ainsi de suite.

Contrairement aux actions Art Nouveau, les cartes Architecte ne doivent pas être payées, ne tenez pas compte de la valeur indiquée sur les cartes.

Ensuite, jouez l'action liée à la carte Bruxelles choisie :



**Bourse** : recevez 5 FB.



**Hôtel de Ville** : inclinez une ou plusieurs de vos cartes Notable pour activer leur effet (voir p.6). Le nombre maximum de notables que vous pouvez activer dépend de votre niveau sur l'échelle Noblesse (1 à 5), au moment où vous jouez l'Hôtel de Ville.

**Exemple** : Etienne (bleu) désire activer ses notables. Son niveau de noblesse est égal à 2. Comme personne n'a encore activé l'action Hôtel de Ville, il pose une seule carte Architecte devant la carte Hôtel de Ville, incline 2 de ses trois cartes Notable et bénéficie immédiatement de leur effet.



**Cinquantenaire** : jouez une action Art Nouveau de votre choix, à l'exception de l'action Exposition. Pour les actions Création, Approvisionnement, Construction et Influence, prenez les 2 premières cartes de leur pioche respective (Œuvre, Matériau, Maison ou Notable). Défaussez-en une et placez l'autre devant vous. Pour l'action Vente, prenez une seule carte Argent et placez-la devant vous, face 3 FB visible.

**Notez que** :

- Pour jouer l'action Vente, vous devez défausser une œuvre.
- Pour jouer l'action Construction, vous devez défausser le nombre de matériaux requis.
- Si une pioche est vide, mélangez sa défausse pour reformer la pioche, face cachée.

**Exemple** : Fabrice (vert) souhaite vendre une œuvre. Il y a 2 cartes 3 FB dans la zone Art Nouveau, mais Fabrice n'a plus d'argent. Il n'a d'autre choix que d'activer la carte Cinquantenaire pour vendre son œuvre. Puisqu'il y a déjà une carte Architecte devant la carte Cinquantenaire, Fabrice est obligé d'en poser deux. Il défausse son œuvre et prend 3 FB de la pioche Argent.



## C) Passer

Si vous ne pouvez ou ne voulez plus jouer d'action, vous devez passer. Le premier joueur qui passe reçoit 3 FB. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils passent à leur tour. Ils recevront alors 1 FB (y compris le dernier joueur à passer). Pour rappel, un joueur ayant passé ne peut pas participer à l'action Exposition (voir p.6).

### 3. PHASE MAJORITÉ

Lorsque tous les joueurs ont passé, procédez au calcul des majorités en respectant l'ordre suivant : Colonne, Blason puis Bruxelles.

À 2 joueurs, les cartes Architecte neutres sont prises en compte lors du calcul des majorités Colonne et Blason. Si le joueur neutre l'emporte seul, personne ne gagne le bonus.

#### A) Majorité Colonne

Dans chaque colonne, le joueur dont les cartes Architecte totalisent la plus haute valeur remporte le bonus se trouvant au bas de cette colonne. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun d'eux remporte le bonus.

Notez que le bonus dans la partie inférieure de la carte Bonus n'est pris en compte qu'en fin de partie (voir p.12).

#### Description des 4 bonus



Montez votre pion de 1 niveau sur l'échelle Architecture.



Montez votre pion de 1 niveau sur l'échelle Noblesse.

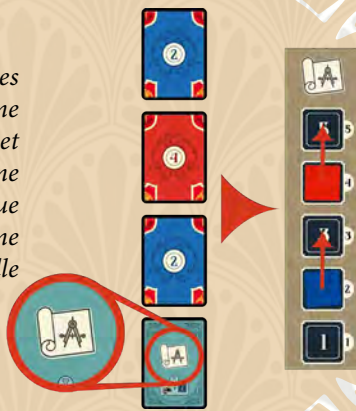


Montez votre pion de 1 niveau sur l'échelle Prestige.



Récupérez une de vos cartes Architecte au choix sous la carte Prison.

*Exemple : Etienne (bleu) a posé 2 cartes Architecte de valeur 2 dans la colonne avec la carte Bonus Architecture et Fred (rouge) une de valeur 4. Comme ils sont à égalité, chacun d'eux applique immédiatement le bonus de la colonne et monte de 1 niveau sur l'échelle Architecture.*



#### B) Majorité Blason

Chaque intersection de 4 cartes Architecte posées dans la zone Art Nouveau forme le blason de la ville de Bruxelles. Pour chaque blason achevé (4 cartes Architecte), le joueur qui possède la majorité des cartes le constituant gagne un nombre de PV égal à son niveau sur l'échelle Prestige. En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit les PV équivalant à son niveau de prestige. Les valeurs indiquées sur les cartes Architecte sont ignorées.

*Exemple : examinons le décompte des majorités autour des 3 blasons numérotés en tenant compte du niveau de prestige de chaque joueur :*

1 : Ce blason n'est pas décompté car il n'est pas achevé.

2 : Benoit (jaune) est majoritaire et gagne 2 PV.

3 : Benoit et Fabrice (vert) sont à égalité. Benoit gagne 2 PV et Fabrice 3 PV.



#### C) Majorité Bruxelles

Le joueur ayant posé le plus de cartes Architecte pour jouer les actions Bruxelles doit placer l'une d'elles sous la carte Prison. En cas d'égalité, chaque joueur concerné doit y placer une carte.

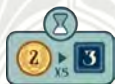
*Exemple : sur l'ensemble des actions Bruxelles, Benoit (jaune) a posé 3 cartes, Fabrice (vert) 2 et Fred (rouge) 1. Benoit doit placer l'une de ces trois cartes sous la carte prison.*



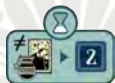
# FIN DE PARTIE

Après la phase Majorité de la quatrième manche, procédez au décompte final en respectant l'ordre suivant :

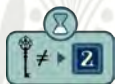
- 1) Payez 2 FB pour chacune de vos cartes Notable (autre que Georges Brugmann). Chaque carte Notable non payée est défaussée et vous fait perdre 3 PV.
- 2) Pour chacune de vos cartes Maison, gagnez un nombre de PV égal à votre niveau sur l'échelle Architecture.
- 3) Gagnez 1 PV pour chacune de vos cartes Matériau.
- 4) Gagnez 2 PV si vous possédez la carte Expo.
- 5) Le ou les joueurs majoritaires de chaque colonne reçoivent le bonus de fin de partie se trouvant dans la partie inférieure de la carte Bonus de cette colonne. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun d'eux remporte le bonus.



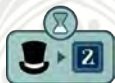
Gagnez 3 PV pour chaque lot de 2 FB en votre possession (maximum 5 fois, pour un total de 15 PV).



Gagnez 2 PV pour chacune de vos cartes Œuvre différentes.



Gagnez 2 PV pour chacune de vos cartes Maison différentes.



Gagnez 2 PV pour chacune de vos cartes Notable (Georges Brugmann inclus).

Le joueur possédant le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes Architecte en prison est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur cumulant le plus de niveaux d'architecture, noblesse et prestige (somme des valeurs) est déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, partagez la victoire.



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



[info@geekattitudegames.com](mailto:info@geekattitudegames.com)



Geek Attitude Games



@GeekAttitude

## Relecteurs

Benoit Vanhopstal, Christophe Jacqmin, Ludivine Messin, Maxime Quidousse, Philippe Oppelt, Vanessa Parent, Geoffroy Simon et Michaël Poppe.

## Remerciements

Un merci particulier à tous nos potes relecteurs, testeurs et animateurs. Merci au Musée Horta, à Visit.brussels et à Zoom Production.