

Préparation :

Assembler aléatoirement les 5 bandes Action au-dessus de la bande Bonus, soit le plateau Art Nouveau, à droite du plateau Bruxelles.

Placer les 6 tuiles Édifice sur son plateau.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant. Placer 5 pions Assistant près de son plateau et 2 sur la case Palais de Justice.

Placer les marqueurs : La première case de l'échelle Hôtel de ville.

La première case de l'échelle Palais Royal.

sur : La case 0 de la piste de score.

Prendre une carte Notable "Georges Brugmann".

Trier et classer dans l'ordre croissant les tuiles Exposition Universelle, les placer face cachée sur le plateau, puis retourner la 1ère tuile.

Placer le curseur Atelier au centre de la grille Atelier.

Mélanger les cartes Notable, puis remplir la bande Théâtre Royal.

Mélanger les cartes Bourse et placer la pioche sur le plateau.

Séparer les tuiles Œuvres d'Art de couleur et les noires. Mélanger les Œuvres de couleur et les empiler près du plateau.

Placer les Œuvres noires juste à côté.

Chaque joueur pioche une tuile Œuvre d'art de couleur et la place face visible près de son plateau.

Placer aléatoirement les 6 arcs Compas et positionner les branches du Compas à 11h05.

Mélanger les cartes Bonus, puis remplir la bande Bonus.

Choisir un premier joueur, puis lui donner le Manneken-Pis et 5FB.

Les autres joueurs reçoivent 6FB, 7FB, etc.

Former une réserve générale avec le reste du matériel.

Déroulement d'une manche :

Phase

Le 1er Joueur retourne la carte supérieure du paquet Bourse.

Il vérifie les coordonnées proposées selon le nombre de joueurs.

Bourse :

Il place la tuile Équerre sur l'un des Blasons du plateau Art Nouveau correspondant aux coordonnées proposées, en désignant le plus de cases possible.

En commençant par le 1er Joueur, chaque joueur place 1 Assistant sur le plateau Art Nouveau OU le plateau Bruxelles (puis il peut effectuer l'action correspondante) OU Passe.

Choisir une case sans Assistant désignée par l'Équerre, y placer 1 pion Assistant avec une enchère de min 1FB.

Si tuile Édifice adverse sur la case, le propriétaire de cette tuile a droit à une Action secondaire après l'action principale du joueur actif.

Action Atelier :

Piocher la première tuile Œuvre d'art de couleur.

Si pioche vide, constituer une pioche avec les tuiles vendues, sauf les deux tuiles supérieures.

Piocher une tuile supplémentaire par tuile Exposition Universelle en sa possession.

En choisir une à placer face visible devant soi, puis remettre les autres sous la pile.

Action secondaire : prendre une Œuvre d'art noire disponible.

Action Vente :

Possibilité de déplacer le curseur Atelier orthogonalement jusqu'à un nombre de cases égal au nombre de tuiles Œuvre d'art en sa possession.

Choisir une de ses tuiles Œuvre d'art différente à celles affichées sur le plateau.

Recevoir les Points de Victoire et/ou l'argent indiqués par le curseur, selon la case de couleur correspondant à la couleur de l'Œuvre d'art vendue.

Placer la tuile Œuvre d'art vendue sur l'une des celles précédemment vendues (ou vides).

Action secondaire : gagner 1PV par Œuvre d'art en sa possession (toutes couleurs).

Phase

Actions : (début...)

Plateau Art Nouveau : (début...)

Choisir une des cartes Notable disponibles face visible.

Payer le coût indiqué sous la case où se trouve la carte.

Effectuer l'action indiquée par la carte Notable.

Action Théâtre Royal :

Défausser la carte.

La garder définitivement, la poser devant son plateau et l'incliner pour en rappeler l'usage lors de cette manche.

Un seul exemplaire de chaque Notable en sa possession.

Pas de limite de Notables en sa possession.

Une activation par Notable et par manche.

Un coût sera à payer en fin de partie, au risque de perdre 5PV par Notable non payé et défaussé.

Décaler les cartes Notable sur la piste Théâtre Royal pour combler le trou, puis révéler la première carte Notable sur la case 3FB.

Action secondaire : activer une carte Notable redressée, puis l'incliner.

Action Matériaux :

Prendre 2 cubes Matériau Noble (Métal; Bois; Pierre) disponibles, identiques ou différents.

Action secondaire : choisir 1 cube Matériau Noble disponible.

Phase Actions : (...fin)	Plateau Art Nouveau : (...fin)	Action Construction :	Vérifier le coût de construction selon la ligne de la première tuile Édifice disponible, en commençant par le bas.		
			Payer le coût selon les Matériaux désignés par le Compas.	Au moins une fois chaque Matériau désigné par le Compas.	
				Si Matériau Noble au choix, ce cube peut être identique aux autres cubes demandés.	
				Si Case Vide, fournir le même Matériau Noble désigné par l'autre branche du Compas.	
				Chaque Matériau peut être remplacé par un cube Matériau Joker.	
				Si pas de paiement avec des cubes Matériau Joker, gagner 5 PV.	
				Tourner une des 2 branches du Compas d'une case dans le sans horaire.	Les branches ne peuvent se croiser ou indiquer la même case.
				Placer la tuile Édifice construite sur une case Action libre (ni Assistant, ni tuile Édifice) du plateau Art Nouveau.	La récompense de la case Action est dépendante de la nature de la case Action sur laquelle sera posée la tuile Édifice.
				Si construction d'une tuile Edifice de la plus haute ligne, 5PV.	
			Action secondaire : gagner 1PV par tuile Edifice construite.		
Plateau Bruxelles :	Pour chaque case, 1er placé = 1 Assistant, 2e placé = 2 Assistants, etc (sauf à 4/5 joueurs où chaque case est disponible 2 fois).				
	Action Marché :	Prendre 3 cubes Matériau Joker disponibles.			
	Action Bourse :	Prendre autant de FB qu'indiqués en haut de la carte Bourse.			
	Action Parc du Cinquantenaire :	Choisir une des 5 actions du plateau Art Nouveau (disponible ou pas).			
	Action Grand-Place :	Activer une ou plusieurs cartes Notable "redressées" en sa possession, selon son influence au Palais Royal. Incliner chaque carte Notable activée.			
Passer :	Au choix ou dans l'impossibilité d'agir.				
	Le 1er joueur qui passe prend la tuile Exposition Universelle face visible, la pose devant lui et reçoit 1FB +1FB par couleur différente d'Œuvre d'art en sa possession.				
	Chaque prochain joueur qui passe reçoit 1FB par couleur différent d'Œuvre d'art en sa possession.				
Phase Résolution :	Enchères sur le plateau Art Nouveau :	Dans chaque colonne, le joueur ayant la plus forte mise cumulée gagne la carte Bonus correspondant à la colonne.	Si égalité, chaque joueur bénéficie du pouvoir central de la carte, puis elle est défaussée.		
	Désignation du 1er joueur :	Le joueur ayant le plus de Manneken Pis (cartes Bonus et tuile Exposition universelle gagnées lors de ce tour) prend le jeton Manneken Pis.	En cas d'égalité, le gagnant est le premier à gauche de l'ancien 1er joueur, parmi les prétendants.		
	Utilisation des cartes Bonus :	Chaque joueur ayant gagné des cartes Bonus lors de ce tour doit soit :	Bénéficier du pouvoir central de la carte Bonus et la défausser. Glisser la carte sous une des lignes de son plateau, en laissant bien visibles les symboles PV.		
	Majorités Blasons sur le plateau Art Nouveau :	Pour chaque Blason entouré de 4 Assistants, déterminer la majorité en Assistants.		En cas d'égalité, tous les joueurs concernés appliquent l'effet.	
		Majorité sur le plateau Bruxelles :	Le joueur majoritaire gagne un nombre de PV égal à son Influence sur l'échelle Hôtel de Ville. Le joueur majoritaire en Assistants sur l'ensemble des 4 cases doit placer 1 Assistant sur la case Palais de Justice.		
Phase Fin de tour :	Chaque joueur récupère ses Assistants sur les deux plateaux, sauf ceux sur la case Palais de justice.				
	L'argent misé sur le plateau Art Nouveau est défaussé dans sa réserve.				
	Chaque joueur redresse ses cartes Notable.				
	Retourner la première tuile Exposition Universelle.				
		Défausser la carte Notable sur la case OFB du Théâtre Royal, décaler les autres, puis révéler une nouvelle carte Notable sur la case 3FB.	Si la pioche est vide, remélanger et retourner la défausse.		
	Défausser les cartes Bonus non récupérées et révéler 5 nouvelles cartes.				
	Défausser la carte Bourse du tour.				

Fin de partie :

À la fin de la 5e manche, procéder à un décompte de points :

Chaque joueur paie les sommes indiquées sur ses cartes Notable.

Chaque carte non payée est défaussée et le joueur perd 5PV.

Chaque joueur additionne :

- Les PV de la piste de score.
- Les PV de construction soit le nombre de tuiles Édifice construites, multiplié par son niveau sur l'échelle Architectes de son plateau.
- Les PV des 4 lignes du plateau individuel, soit chaque élément (Assistants libres; Notables; Œuvres d'art; lots de 4FB entiers), multiplié par le nombre de symboles PV associés.
- Les PV des Matériaux Nobles soit 1PV par cube (hors Matériaux Joker).
- 5PV si jeton Manneken Pis en sa possession.

Le joueur avec le plus de PV a gagné la partie. En cas d'égalité, victoire partagée.