

Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLEMENT LITTERAIRE
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTERAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES



ПАРИЖ, 1889 ГОД. На Всемирной выставке общественности была продемонстрирована мощь электричества. Благодаря газовым фонарям Париж начала XIX века уже был известен как «город огней», но появление электрического уличного освещения привело весь мир в еще больший восторг.

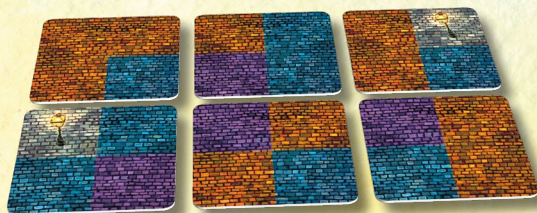
Вы станете одним из самых важных людей в городе. Стройте здания так, чтобы они купались в свете фонарей и были освещены как можно ярче. Вдохновляйте художников, удивляйте парижан и приезжих чудесами прекрасного города огней!

КОМПОНЕНТЫ

16 КВАДРАТНЫХ ТАЙЛОВ МОСТОВОЙ

Обратная сторона тайлов окрашена в цвет игрока, который будет их использовать (по 8 на каждого). Лицевая сторона тайлов разделена на **четыре клетки**, в которых может быть ваш цвет, цвет противника, общий цвет или фонарь.

Любая клетка на тайле мостовой, если на ней нет игровых компонентов, считается свободной. Клетки с фонарями на тайлах мостовой также считаются свободными.



Тайлы
оранжевого игрока

Клетка
с фонарем



Клетка
оранжевого
игрока

Клетка
синего
игрока

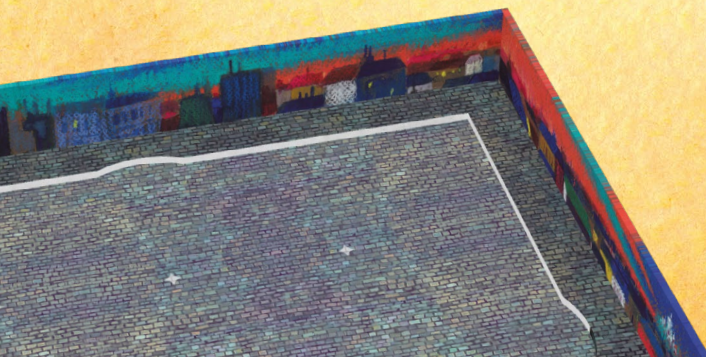


Общая
клетка



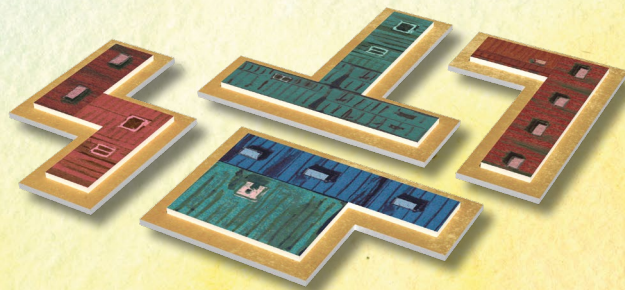
Тайлы
синего игрока

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ (встроенное в коробку)



12 ЗДАНИЙ

Здания различаются по форме и размеру, они размещаются на тайлах мостовой. Размер здания определяется количеством клеток, которые оно занимает на тайлах мостовой. В игре есть **два здания на 3 клетки, четыре здания на 4 клетки, четыре здания на 5 клеток и два здания на 6 клеток.**



14 ДЫМОХОДОВ

(по 7 каждого цвета)



8 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

(по 4 каждого цвета)



12 ОТКРЫТОК ДЕЙСТВИЙ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

9 ОСОБЫХ КОМПОНЕНТОВ

1 фигурка художника



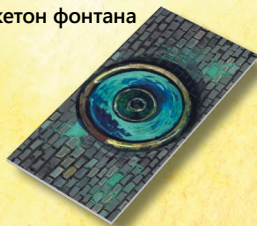
1 фигурка танцовщицы



1 жетон общей мостовой



1 жетон фонтана



1 жетон статуи



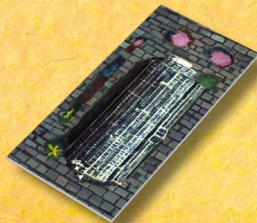
1 жетон фонаря



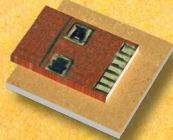
1 жетон большого фонаря





1 жетон ботанического сада



1 флигель



Сначала выберите **восемь открыток действий**, которые будете использовать в игре, и разместите их вокруг поля лицом вверх (как показано ниже). Для первых игр мы рекомендуем использовать открытки со значком . Разместите **особые компоненты**  рядом с открытками действий, на которых они указаны. Все **здания** сложите в общий запас, так чтобы оба игрока могли до них дотянуться.



Каждый игрок выбирает цвет (оранжевый или синий) и берет **8 тайлов мостовой**, **7 дымоходов** и **4 жетона действий** своего цвета. Перемешайте свои тайлы мостовой, сформируйте из них стопку и положите ее на стол лицом вниз. Затем каждый игрок берет верхний тайл из своей стопки, не показывая его сопернику.

Игру начинает тот, **кто проиграл в «Париж» в прошлый раз**. Если вы играете впервые, начинает тот, кто последним включал свет в комнате.

Ход игры

Игра «Париж» состоит из двух этапов. На **первом этапе** игроки по очереди размещают тайлы мостовой и берут здания из общего запаса. На **втором этапе** игроки по очереди размещают здания на поле или выполняют действия, указанные на открытках действий, чтобы получить преимущество или победные очки. После завершения обоих этапов начинается подсчет очков с учетом размеров зданий и количества фонарей, которые их освещают. Рассмотрим оба этапа более подробно.

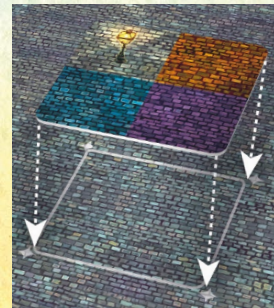


ПЕРВЫЙ ЭТАП

РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛОВ МОСТОВОЙ И ПОЛУЧЕНИЕ ЗДАНИЙ

Игроки ходят по очереди. В свой ход посмотрите на взятый вами из стопки тайл мостовой и выберите одно из двух действий:

- **РАСПОЛОЖИТЕ ТАЙЛ МОСТОВОЙ ЛИЦОМ ВВЕРХ** на пустом квадрате поля и выберите, в какую сторону он будет повернут.
На поле имеется 16 квадратов. Каждый тайл мостовой должен быть размещен таким образом, чтобы полностью занимать только один квадрат на поле.



Разместив тайл, возьмите следующий из своей стопки и посмотрите на него, не показывая противнику.

- **ВОЗЬМИТЕ ЗДАНИЕ ИЗ ОБЩЕГО ЗАПАСА** и положите его перед собой. Размещать здания на поле можно будет на следующем этапе игры. Желательно, чтобы перед началом второго этапа у вас в личном запасе было хотя бы 3-4 здания.



Этап заканчивается, когда все 16 квадратов на поле заняты тайлами мостовой. Игрок, первым разместивший все свои 8 тайлов, может пропускать дальнейшие ходы и ждать окончания этапа либо, если хочет, продолжить набирать здания, пока его соперник не разместит все свои тайлы мостовой.

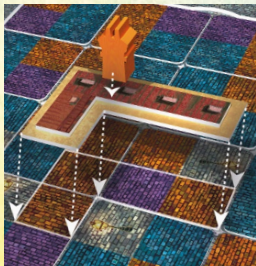
ВТОРОЙ ЭТАП

РАЗМЕЩЕНИЕ ЗДАНИЙ И ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Игрок, первым разместивший все 8 тайлов мостовой на первом этапе игры, ходит первым на втором этапе. Игроки вновь ходят по очереди. В свой ход вы должны совершить одно из двух действий:

- **РАСПОЛОЖИТЬ ОДНО ИЗ СВОИХ ЗДАНИЙ** на тайлах мостовой таким образом, **чтобы оно занимало только свободные клетки вашего либо общего цвета.**

Клетки общего цвета могут занимать оба игрока. Здания нельзя размещать на клетках с фонарями. Разместив одно из зданий на поле, поставьте на него дымоход своего цвета, чтобы обозначить владельца здания.



- **АКТИВИРУЙТЕ ОДНУ ИЗ ОТКРЫТОК ДЕЙСТВИЙ**, лежащих лицом вверх рядом с игровым полем. **Вы можете выполнить действие, указанное на открытке. Затем переверните открытку и положите сверху один из своих жетонов действий,**

чтобы показать, что она использована. До конца игры этой открыткой больше никто не может пользоваться. На последней странице правил вы найдете полное описание каждого действия.

Примечание: вы можете активировать открытку действия, но не выполнять само действие. Таким стратегическим ходом вы можете ограничить возможности противника.



Второй этап игры заканчивается, когда **оба игрока** больше не могут размещать здания, **и при этом** все 8 жетонов действий были использованы.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После завершения второго этапа оба игрока подсчитывают очки.

+ ОСВЕЩЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Каждый игрок умножает размер каждого здания (размер = количество клеток, занятых зданием) **на количество фонарей, которые его освещают.** Каждый фонарь освещает четыре клетки, граничащие с ним, но не по диагонали. Один фонарь может освещать несколько зданий, если граничит с каждым из них. Однако каждый фонарь учитывается лишь по одному разу для каждого здания, даже если граничит с несколькими клетками этого здания. Здание, которое не освещает ни один фонарь, не приносит очков.

+ САМЫЙ КРУПНЫЙ КВАРТАЛ

Каждый игрок определяет размер своего самого крупного квартала. Здания образуют квартал, если принадлежат одному игроку и соприкасаются хотя бы одной стороной занятой ими клетки (но не по диагонали). **Игрок получает 1 очко за каждую клетку, занятую самым крупным кварталом** (т. е. сумму размеров всех зданий квартала). При этом не важно, освещены здания фонарями или нет.

- НЕПОСТРОЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Каждый игрок теряет 3 очка за каждое здание, взятое на первом этапе, но не размещенное на поле в ходе второго этапа.

+ ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок проверяет, есть ли на открытках действий, отмеченных его жетонами, такая марка. Если есть, открытки приносят дополнительные очки.



Побеждает игрок, набравший больше всего очков! В случае ничьей победителем считается тот игрок, чей цвет чаще встречается на оставшихся свободными клетках тайлов мостовой.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

Счет **ОРАНЖЕВОГО** игрока:

- **ОСВЕЩЕННЫЕ ЗДАНИЯ.**

+6 очков за здание **А** (1 фонарь × 6 клеток)

+21 очко за здание **Б** (3 фонаря × 7 клеток – благодаря флигелю)

+6 очков за здание **В** (3 фонаря × 2 клетки)

Итого: 33 очка.

- **САМЫЙ КРУПНЫЙ КВАРТАЛ.** Клетки зданий **А + Б + В. Итого: 15 очков.**

- **НЕПОСТРОЕННЫЕ ЗДАНИЯ.** 2 здания не удалось разместить на поле, вычитаются 6 очков. Однако игрок использовал открытку **Sacré-Coeur**. **Итого: 0 очков.**

- **ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ.** Не приносят очки. **Итого: 0 очков.**

ОБЩИЙ ИТОГ: 48 ОЧКОВ.

Счет **СИНЕГО** игрока:

- **ОСВЕЩЕННЫЕ ЗДАНИЯ.**

+10 очков за здание **Г** (2 фонаря × 5 клеток)

+12 очков за здание **Д** (3 фонаря × 4 клетки)

+12 очков за здание **Е** (3 фонаря × 4 клетки)

+9 очков за здание **Ж** (3 фонаря × 3 клетки)

+0 очков за здание **З** (0 фонарей × 3 клетки)

Итого: 43 очка.

- **САМЫЙ КРУПНЫЙ КВАРТАЛ.** Клетки зданий **Г + Д + Е. Итого: 13 очков.**

- **НЕПОСТРОЕННЫЕ ЗДАНИЯ.** Одно здание не удалось разместить на поле, вычитаются 3 очка. **Итого: –3 очка.**

- **ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ.** 4 очка за художника (**И**), поскольку на него светят 2 фонаря. **Итого: 4 очка.**

ОБЩИЙ ИТОГ: 57 ОЧКОВ.

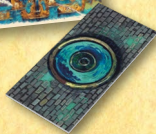


ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ)



MOULIN ROUGE (МУЛЕН РУЖ)

Эти знаменитые парижские танцовщицы привлекают взгляды прохожих. Сразу же поместите фигурку танцовщицы на поле, чтобы она заняла **клетку мостовой вашего цвета**. В конце игры вы получите **1 дополнительное очко за каждую свободную клетку мостовой в ее области** (клетка с танцовщицей также считается свободной). Область определяется границами поля, зданиями, фонарями и любыми другими компонентами игры, которые занимают клетки мостовой (например, жетон фонаря или художника).



FONTAINE DES MERS (ФОНТАН МОРЕЙ)

Возьмите жетон фонтана и сразу же поместите **на клетки мостовой вашего или общего цвета**. В конце игры **вы получите дополнительные 3 очка за каждое из своих зданий, граничащее с фонтаном (но не по диагонали)**.



LE PENSEUR (МЫСЛИТЕЛЬ)

Возьмите тайл статуи и сразу же поместите **на клетку мостовой вашего цвета**, оставив перед ним как минимум одну свободную клетку, чтобы прохожие могли любоваться статуей. В конце игры вы получите **2 дополнительных очка** за каждую свободную клетку мостовой любого цвета, граничащую со сторонами статуи, и **1 дополнительное очко** за каждую свободную клетку любого цвета, соприкасающуюся с ней по диагонали. **Если клетка перед статуей занята, статуя не приносит очков.**



LA GRANDE LUMIÈRE (БОЛЬШОЙ ФОНАРЬ)

Возьмите жетон большого фонаря и сразу же поместите его **на клетку с фонарем**. Большой фонарь **освещает все клетки, указанные на открытке**. Здания блокируют свет для всех зданий, расположенных за ними. Все остальные компоненты не блокируют свет.

Создатели игры

Автор: Хосе Антонио Абаскаль

Художник: Ориоль Эрнандес

Графический дизайнер: Хорди Рока

Редакторы: Марк Фигуэрас и Мария Питарк

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Омелянчик

Редактор и руководитель проекта: Алиса Павлова

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина

Общее руководство: Антон Сковородин

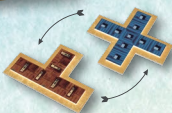


ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ (В ПЕРВЫХ ПАРТИЯХ)



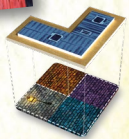
LEVITATION ✨ (ЛЕВИТАЦИЯ)

Обменяйте одно из зданий в вашем запасе на любое другое из общего запаса. Сразу же поместите здание на поле в соответствии с обычными правилами.



METROPOLITAIN ✨ (МЕТРОПОЛИТЕН)

Положите жетон действия на эту открытку (она будет считаться использованной), но пока не переворачивайте ее. В любой свой следующий ход **вы можете расположить здание таким образом, чтобы оно занимало свободную клетку с фонарем**, после чего переверните открытку.



JARDIN DES PLANTES ✨ (САД РАСТЕНИЙ ПАРИЖА)

Ботанический сад обладает свойствами здания из 2 клеток. Сразу же разместите его на поле таким образом, чтобы он занимал **свободные клетки мостовой вашего или общего цвета**, поставьте сверху дымоход.



SACRÉ COEUR ✨ (САКРЕ-КЕР)

Игрок, который использовал эту открытку, в конце игры **не теряет очки за неразмещенные здания**.



LE PEINTRE ✨ (ХУДОЖНИК)

Художник, замороженный игрой света на парижских зданиях, решил запечатлеть на холсте новый яркий городской вид. Поместите фигурку художника **на свободную клетку мостовой вашего цвета**. В конце игры вы получите 2 дополнительных очка за каждый фонарь, расположенный в занятой художником области. Эта область определяется границами поля и зданиями. Другие компоненты не ограничивают область художника (включая фонари, фонтан, танцовщицу или статую).



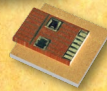
CHARTIER ✨ (ШАРТЬЕ)

Возьмите жетон мостовой общего цвета. В любой свой следующий ход вы можете закрыть им **клетку мостовой цвета вашего соперника** и сразу же поместить сверху здание или фонтан.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨ (ЛАВКА БУКИНИСТА)

Возьмите флигель и сразу же поместите его **на клетку мостовой вашего цвета** таким образом, чтобы он продолжил одно из ваших зданий. Флигель увеличивает размер здания на 1 клетку.



LAMPADAIRE ✨ (ФОНАРЬ)

Возьмите жетон фонаря и сразу же поместите его **на клетку мостовой вашего цвета**.

