

# 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!

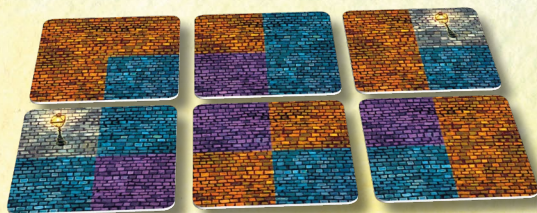


# КОМПОНЕНТЫ

## 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

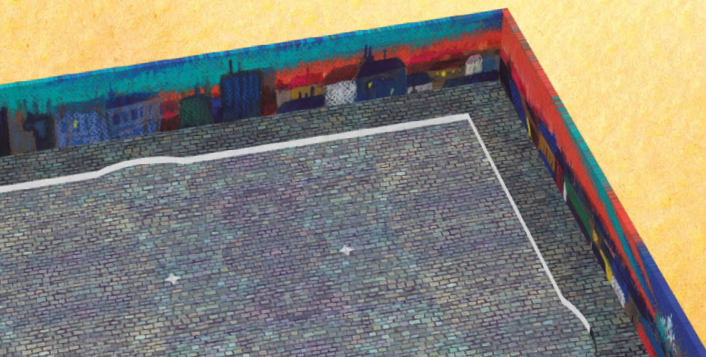


Общая  
клетка



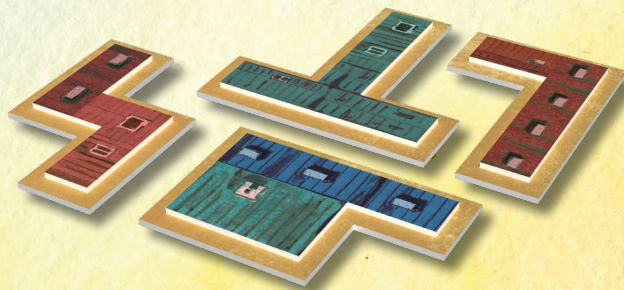
Тайлы  
синего игрока

## 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 8 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

(по 7 каждого цвета)

(по 4 каждого цвета)



## 12 ОТКРЫТОК ДЕЙСТВИЙ





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 9 ОСОБЫХ КОМПОНЕНТОВ

1 фигурка художника



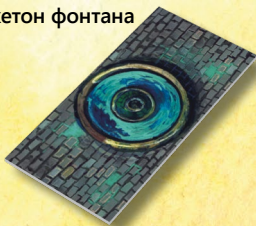
1 фигурка танцовщицы



1 жетон общей мостовой



1 жетон фонтана



1 жетон статуи



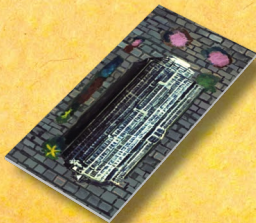
1 жетон фонаря



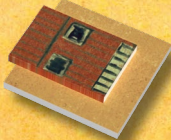
1 жетон большого фонаря





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.

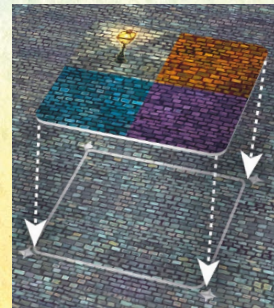


## Первый этап

### РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛОВ МОСТОВОЙ И ПОЛУЧЕНИЕ ЗДАНИЙ

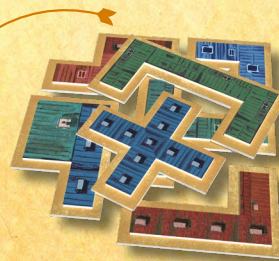
Игроки ходят по очереди. В свой ход посмотрите на взятый вами из стопки тайл мостовой и выберите одно из двух действий:

- **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.



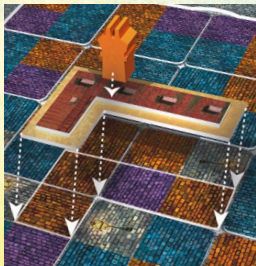
## ВТОРОЙ ЭТАП

### 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.**





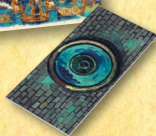
# ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ)



## 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



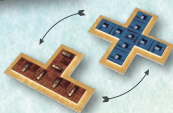


# ОТКРЫТКИ ДЕЙСТВИЙ (В ПЕРВЫХ ПАРТИЯХ)



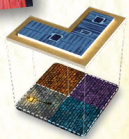
## LEVITATION ✨ (ЛЕВИТАЦИЯ)

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).



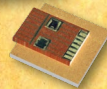
## CHARTIER ✨ (ШАРТЬЕ)

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**.

