

# Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS  
SUPPLEMENT LITTERAIRE  
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTERAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS  
Le Petit Parisien  
5 CENTIMES



reflexshop

**PÁRIZS, 1889.** A világiállítás nagyszerű lehetőséget volt arra, hogy a világot ámulatba ejtse az elektromosság ereje. Párizst a gázlámpa-hálózatának köszönhetően már az 1800-as évek eleje óta a “fények városa”-ként ismerték, de még így is, az elektromos közvilágítás kiépítése a teljes bolygót elkápráztatta.

A város fontos személyeinek bőrébe bújva arra törekedtek, hogy az általuk épített és birtokolt épületek a lehető legnagyobb fényárban ússzanak. Ihlessétek meg a művészeket, lepjétek meg mind a párizsiakat, mind a látogatókat a város új fényeinek szépségével és csodájával!



# JÁTÉKELEMEK

## 16 NÉGYZET ALAKÚ MACSKAKŐLAPKA

Mindketten egy-egy játékosszínnel rendelkeztek, és a macskakőlapkák hátlapja jelzi, hogy mely lapkák tartoznak hozzátok (játékosonként 8 lapka). Minden lapka **négy mezőre** van felosztva, ezek a mezők megegyezhetnek a saját színetekkel, az ellenfeletek színével, emellett kevert színű, továbbá utcai lámpát tartalmazó mezők is vannak.

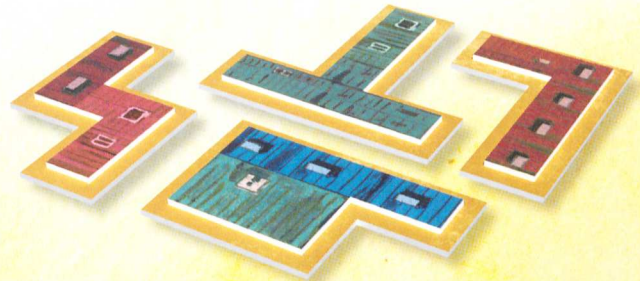
A macskakőlapkák minden olyan mezője "üresnek" számít, amin nincs valamilyen külön játékelem.

A macskakőlapkák utcai lámpát tartalmazó mezői üres mezőnek számítanak.

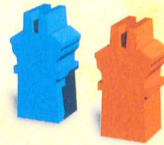


## 12 ÉPÜLETLAPKA

Az épületlapkák különböző formájúak és méretűek, és ezeket a játéktáblán lévő macskakőlapkákra fogjátok lehelyezni. Az épületlapkák méretét az határozza meg, hogy mennyi mezőt foglalnak el a macskakőlapkákön. **Kettő darab 3-as méretű, négy darab 4-es méretű, négy darab 5-ös méretű és kettő darab 6-os méretű épületlapka van.**



14 KÉMÉNY  
(színenként 7 db)



8 AKCIÓJELEŐ  
(színenként 4 db)



## 1 JÁTÉKTÁBLA (a doboz aljában)



## 12 KÉPESLAP





# ELŐKÉSZÜLETEK

## 9 KÜLÖNLEGES JÁTÉKELEM :

1 festő



1 táncos



1 kevert színű macskakőmező



1 szökőkút-lapka



1 szoborlapka



1 utcai lámpa lapka



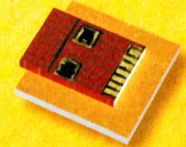
1 nagy utcai lámpa lapka





1 botanikus kert lapka



1 épületszárny-lapka



Válasszatok ki **nyolc képeslapot** a játszámához, és helyezétek azokat a játéktábla köré a képes oldalukkal lefelé! Az első néhány játszámotk során azt javasoljuk, hogy használjátok a  jelölésű képeslapokat. Helyezétek a **különleges játékelemeket**  a hozzájuk tartozó képeslapok mellé! Képezzetek egy közös készletet az **épületlapkákból** mindkettőtök számára könnyen elérhető helyen!



Válasszatok magatoknak egy-egy játékoszint (narancssárgát vagy kéket), és vegyétek magatokhoz a saját színű **8 macskakőlapkát**, **7 kéményt** és **4-4 akciójelölőt!** Keverjétek meg a saját macskakőlapkáitokat, és képezzetek belőlük magatok előtt egy képpel lefelé fordított paklit! **Húzzátok fel a saját lapkapaklitok felső macskakőlapkáját**, és vegyétek a kezetekbe azt úgy, hogy a másik játékos ne lássa, mi van rajta.

Az lesz a kezdőjátékos, aki a legutóbbi Párizs játszámát elveszítette. Ha nem emlékeztek, hogy alakult az előző játszama vagy ez az első játékok, az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb felkapcsolta valahol a villanyt.



# JÁTÉKMELET

**A** játszma két különböző fázisból áll.

**Az első fázisban** a macskakőlapkáitokat fogjátok lehelyezni, illetve épületlapkákhöz juttok.

**A második fázisban** fogjátok az épületeiteket a játéktáblára helyezni és a képeslapokhoz tartozó akciókat végrehajtani, ami által további előnyhöz, győzelmi pontokhoz juthattok. Miután a második fázis is véget ér, az épületek pontozásra kerülnek a méretük és az őket megvilágító utcai lámpák száma alapján.

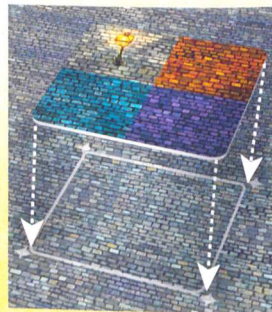
## 1. FÁZIS

### A MACSKAKŐLAPKÁK LEHELVEZÉSE ÉS AZ ÉPÜLETLAPKÁK MEGSZERZÉSE

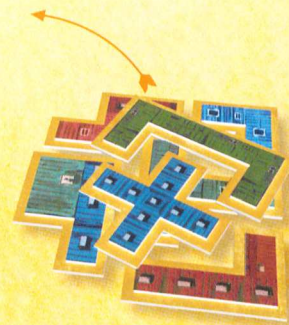
**A** kezdőjátékkal kezdve felváltva kerültök sorra. Amikor sorra kerülsz, nézd meg a kezekben lévő macskakőlapkát, és dönts el, hogy a következő két lehetőség melyikét választod:

- **HELYEZZ A MACSKAKŐLAPKÁDAT KÉPPSEL FELFELÉ,**

tetszőlegesen forgatva a játéktábla egy üres négyzetnyi helyére! 16 lapkányi négyzetből áll a játéktábla. Egy-egy macskakőlapkát mindig úgy kell lehelyezned, hogy az a játéktáblán pontosan egy négyzetet fedjen le. A lapka lehelyezése után húzz egy újabb lapkát a pakliból, és vedd a kezvedbe azt úgy, hogy a másik játékos ne lássa, mi van rajta!



- **HELYEZZ EGY ÉPÜLETLAPKÁT MAGAD ELÉ A SAJÁT KÉSZLETEDBE!** Az épületlapkákat ebben a fázisban a közös készletből tudod elvenni, és a következő fázisban helyezheted majd a játéktáblára. Érdemes legalább 3 vagy 4 épülettel rendelkezned a saját készletedben, mire a második fázis kezdetét veszi.



Ez az első fázis akkor ér véget, amikor az összes, 16 darab macskakőlapkát lehelyezték a játéktáblára. Ha az egyikőtök lehelyezi a 8. macskakőlapkáját is, onnantól kezdve, amikor sorra kerül, akkor vagy további épületlapkát vesz magához a közös készletből vagy passzol, de ebben az esetben nem kerül többet sorra a 2. fázis kezdetéig. Amikor mindketten lehelyeztéték a 8. macskakőlapkátokat is, a fázis azonnal véget ér.



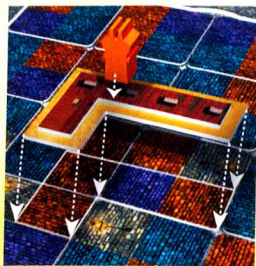


## 2. FÁZIS

### AZ ÉPÜLETLAPKÁK JÁTÉKTÁBLÁRA HELYEZÉSE ÉS AZ AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A második fázisban az lesz a kezdőjátékos, aki az első fázisban elsőként helyezte a játéktáblára a 8. macskakőlapkáját. Vele kezdve felváltva kerültek sorra. Amikor sorra kerülsz, az alábbi két akcióból kell egyet választanod:

- **HELYEZD A SAJÁT KÉSZLETEDBŐL AZ EGYIK ÉPÜLETLAPKÁDAT A JÁTÉKTÁBLÁN** olyan macskakőlapkákra, hogy az épület kizárólag saját és/vagy kevert színű üres mezőket fedjen le! A kevert színű mezőket bármelyikötök lefedheti. Épületlapka sohasem helyezhető utcai lámpát tartalmazó mezőre.



Amikor épületlapkát helyezel a játéktáblára, helyezd arra egy saját kéményedet, így egyértelmű lesz, hogy melyik épület melyikötökhöz tartozik.

- **AKTIVÁLJ EGY KÉPESLAPOT!**

Válaszd ki a játéktábla mellett képpel felfelé szereplő képeslapok egyikét! Végrehajthatod a képeslapon látható akciót.

Ezt követően fordítsd meg a képeslapot képpel lefelé, és

helyezd rá az egyik akciójelölődet, ezzel jelezve, hogy mind a képeslapot, mind az akciójelölőt elhasználtad. A játék további részében a lefordított, megjelölt képeslapokat már senki sem használhatja. A szabálykönyv végén minden akció részletes leírása megtalálható.

**Megjegyzés:** Úgy is aktiválhatsz egy képeslapot, hogy nem hajtod végre a hozzá tartozó akciót. Ezzel a stratégiai lehetőséggel az ellenfeled választási lehetőségeit szűkítheted.



A második fázis akkor ér véget, amikor már egyikötök sem tud további épületlapkát a játéktáblára helyezni, és mind a 8 akciójelölőt felhasználtatok.

## PONTOZÁS

Miután a második fázissal is végeztetek, számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat:

**+ MEGVILÁGÍTOTT ÉPÜLETEK** Minden épületed esetében szorozd össze az épület méretét (az épület által foglalt mezők számát) az épületet megvilágító utcai lámpák számával! Minden utcai lámpa a vele oldalszomszédos négy mezőt világítja meg (tehát az átlókat nem), és akár több épületet is képes megvilágítani (ha mindegyik oldalszomszédos az utcai lámpával). Ugyanakkor egy épület esetében egy utcai lámpa csak egyszer vehető figyelembe, még ha az épület több mezőjét is megvilágítja. Az az épület, amivel egyetlen utcai lámpa sem szomszédos, nem ér győzelmi pontot.

**+ A LEGNAGYOBB ÉPÜLETCSOPORT** Állapítsd meg a saját épületeidből álló legnagyobb épületcsoportot! Egy épületcsoportba azon épületeid összessége tartozik, amelyek legalább egy mezőnyi oldalukkal közvetlenül szomszédosak egy másik épületed egy mezőnyi oldalával (az átlókat ne vedd figyelembe). A legnagyobb épületcsoportod minden egyes mezője után 1-1 győzelmi pontot kapsz (tehát gyakorlatilag az érintett épületeid méreteinek az összege). Ennek a pontozásnak a során nem kell figyelembe venni, hogy az érintett épületeket megvilágítja-e utcai lámpa.

**- NEM MEGÉPÍTETT ÉPÜLETEK** Minden olyan épületlapkáért, amit az első fázisban magadhoz vettél, de a második fázisban nem helyezted a játéktáblára, 3-3 győzelmi pontot veszítesz.

**+ KÉPESLAPOK** Vizsgáld meg, hogy a saját akciójelölődet tartalmazó képeslapokon van-e ilyen bélyeg! Amelyik képeslapon találsz, az további győzelmi pontokat biztosít számodra.



A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén az lesz a győztes, akinek több saját színű üres mezője látszik a macskakőlapkákön.



# PÉLDA PONTOZÁSRA

A **NARANCSSÁRGA** játékos pontjai:

- **MEGVILÁGÍTOTT ÉPÜLETEK** 6 pont az **A** épületért (1 utcai lámpa x 6-os méret) + 21 pont a **B** épületért (3 utcai lámpa x 7-es méret a melléképülettel együtt) + 6 pont a **C** épületért (3 utcai lámpa x 2-es méret). **Összesen: 33 pont.**
- **LEGNAGYOBB ÉPÜLETCSOPORT** Az **A+B+C** épületek mérete. **Összesen: 15 pont.**
- **NEM MEGÉPÍTETT ÉPÜLETEK** Két épület maradt a saját készletben, ami összesen 6 pont veszteséget jelentene, azonban a játékos a **Sacré-Coeur** használta, így nem veszít pontot. **Összesen: 0 pont.**
- **KÉPESLAPOK** Nincs olyan, amit figyelembe kellene venni. **Összesen: 0 pont.**

**ÖSSZESÍTETT PONTSZÁM: 48 PONT.**

A **KÉK** játékos pontjai:

- **MEGVILÁGÍTOTT ÉPÜLETEK** 10 pont a **D** épületért (2 utcai lámpa x 5-ös méret) + 12 pont az **E** épületért (3 utcai lámpa x 4-es méret) + 12 pont az **F** épületért (3 utcai lámpa x 4-es méret) + 9 pont a **G** épületért (3 utcai lámpa x 3-as méret) + 0 pont a **H** épületért (0 utcai lámpa x 3-as méret). **Összesen: 43 pont.**
- **LEGNAGYOBB ÉPÜLETCSOPORT** A **D+E+F** épületek mérete. **Összesen: 13 pont.**
- **NEM MEGÉPÍTETT ÉPÜLETEK** Egy épület maradt a saját készletben, ami 3 pont veszteséget jelent. **Összesen: -3 pont.**
- **KÉPESLAPOK** A *Le Peintre* (**I**) 4 pontot ér, ugyanis 2 utcai lámpa világítja meg a területét. **Összesen: 4 pont.**

**ÖSSZESÍTETT PONTSZÁM: 57 PONT.**





# KÉPESLAPOK (HALADÓ JÁTSMÁKHOZ)



## MOULIN ROUGE

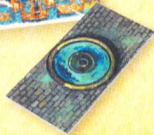
A világhírű párizsi táncosok magukra vonják a járókelők tekintetét. Helyezd a táncost a játéktáblára **egy saját színű macskakőmezőre!** A játék végén a táncos **annyiszor 1 pontot ér, amennyi üres macskakőmező van a teljes területén**, a saját mezőjét is beleértve. A teljes területe a saját mezőjétől kiindulva az oldalszomszédosan egybefüggő üres macskakőmezőket jelenti, amelyeket a játéktábla széle, az épületek, az utcai lámpák és az egyéb macskakőmezőt foglaló játékelemek (mint pl. az utcai lámpa vagy a festő) határolnak.



## LE PENSEUR

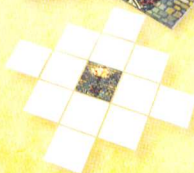
Vedd el a szoborlapkát, és helyezd azt azonnal **egy saját színű macskakőmezőre** úgy, hogy hagyj szabadon legalább 1 üres mezőt a szobor előtt, hogy az emberek megcsodálhassák azt arra jártukban. A játék végén minden, szoborral oldalszomszédos üres macskakőmezőért **2-2 pontot** kapsz színtől függetlenül. A szoborral átlósan szomszédos üres macskakőmezőkért szintől függetlenül **1-1 pontot** kapsz.

**Ha a játék végén a szobor előtti mező nem üres, egyetlen pontot sem kapsz a szoborért.**



## FONTAINE DES MERS

Vedd el a szökőkútlapkát, és helyezd azt azonnal **saját és/vagy kevert színű macskakőmezőkre!** A játék végén további **3 pontot kapsz minden saját épületedért, ami közvetlenül szomszédos a szökőkút legalább 1 mezőnyi oldalával** (az ellenfeled nem kaphat pontot a szökőkúttal szomszédos épületeiért).



## LA GRANDE LUMIÈRE

Vedd el a nagy utcai lámpa lapkát, és helyezd azt azonnal **egy utcai lámpát tartalmazó macskakőmezőre!** Ez az utcalámpa **innentől a képeslapon jelzett összes mezőt megvilágítja.** Az épületek ugyan elállják a fényt a mögöttük lévő épületek előtt, a többi játékelem azonban nem.

Impresszum

Tervező: José Antonio Abascal

Illusztrátor: Oriol Hernández

Látványtervező: Jordi Roca

Szerkesztők: Marc Figueras és Marià Pitarque

Kiadó: David Esbri

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop



GRACIAS  
LUDO  
CREADOR  
ASOCIADO

DEVIR



# KÉPESLAPOK (AZ ÉLSŐ JÁTSMÁKHOZ)



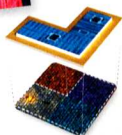
## LÉVITATION ✨

Cseréld ki a készletedben lévő egyik épületlapkádat egy másikra a közös készletből! Azonnal helyezd a játéktáblára az újonnan elvett épületet, minden szokásos szabályt figyelembe véve!



## METROPOLITAIN ✨

Helyezd egy akciójelölődet erre a képeslapra (ami inentől kezdve használnak számít), de még ne fordítsd meg a képeslapot! Az egyik későbbi körödben a játéktáblára helyezhetsz egy épületet egy utcai lámpát tartalmazó üres mezőre, majd fordítsd meg ezt a képeslapot!



## JARDIN DES PLANTES ✨

Ez a lapka gyakorlatilag egy 2-es méretű épületként funkcionál. Helyezd azonnal a játéktáblára úgy, hogy saját és/vagy kevert színű üres macskakőmezőket fedjen le, majd helyezz rá egy saját kéményt!



## SACRÉ COEUR ✨

Ha ezt a képeslapot foglalod le egy akciólapkáddal, a játék végén a készletedben maradt, nem megépített épületeidért egyetlen pontot sem veszítesz.



= 0



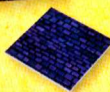
## LE PEINIRE ✨

A festő annak szentelte az életét, hogy vászonra vigye a Párizs épületeire vetülő fényjátékot, a város ragyogó, új arcát. Helyezd a festőt a játéktáblára **egy saját színű macskakőmezőre!** A játék végén a festő annyiszor **2 pontot ér, amennyi utcai lámpát tartalmaz a teljes területe.** A festő teljes területe az egybefüggő üres macskakőmezőket jelenti, amelyeket a játéktábla széle és az épületek határolnak. E két elemet leszámítva semmi más nem korlátozza a festő területét, tehát az utcai lámpákat, a szökőkutat, a táncost és a szobrot nem kell figyelembe venni.



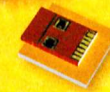
## CHARTIER ✨

Vedd el a képeslaphoz tartozó, kevert színű macskakőlapkát, és helyezd azt a saját készletedbe! Az egyik későbbi körödben ezt a macskakőlapkát a játéktáblára helyezheted úgy, hogy az letakarhatja akár az ellenfeled egyik üres macskakőmezőjét is. Ezt követően azonnal helyezz rá egy épületlapkát vagy a szökőkútlapkát!



## BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

Vedd el a melléképület-lapkát, és helyezd azt azonnal **egy saját színű macskakőmezőre** úgy, hogy közvetlenül oldalszomszédos legyen egy saját épületteddel és csatlakozzon ahhoz a lapka toldalékával. Ez a melléképület 1-gyel növeli a összekapcsolt, saját épületed méretét.



## LAMPADAIRE ✨

Vedd el az utcai lámpa lapkát, és helyezd azt azonnal **egy saját színű macskakőmezőre!**

