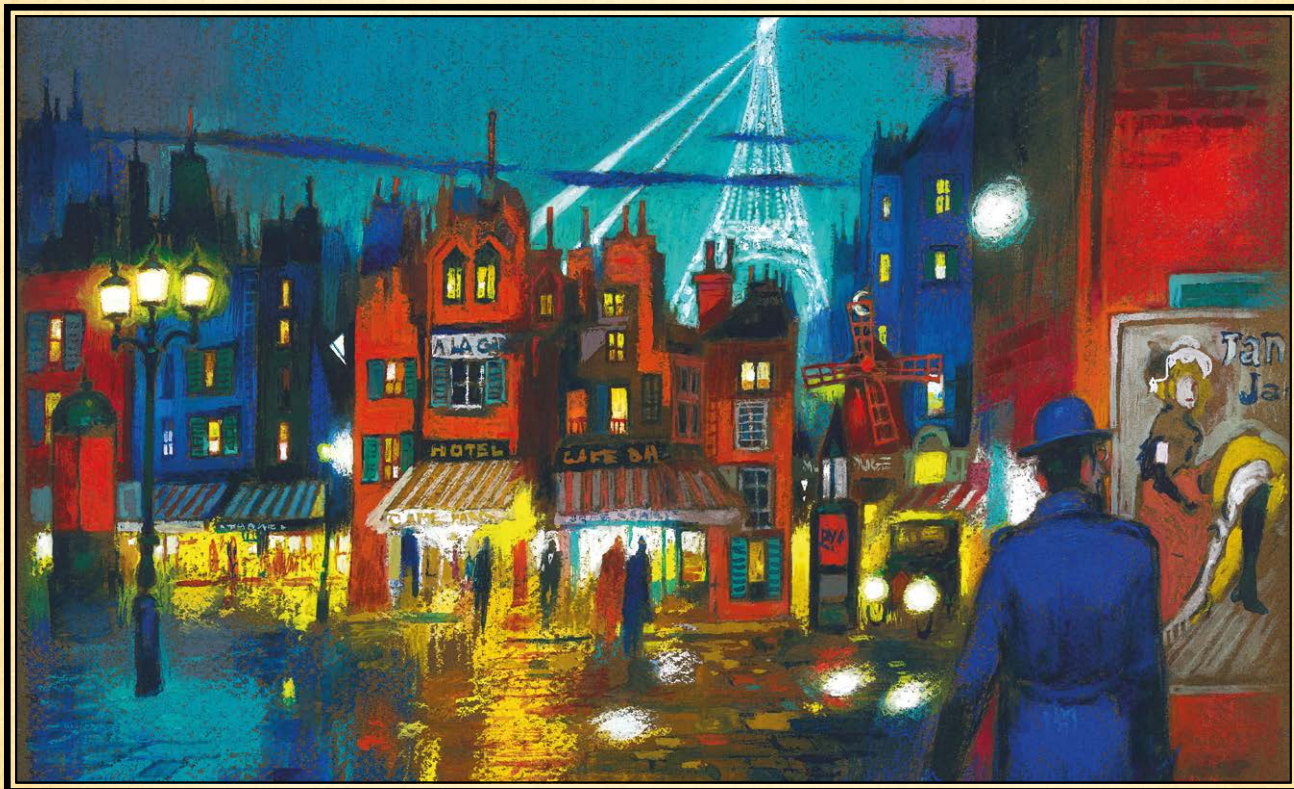


# Le Petit Parisien

W KAŻDĄ NIEDZIELĘ  
DODATEK LITERACKI  
5 CENTYMÓW

ILUSTROWANY DODATEK LITERACKI

CODZIENNIE  
Le Petit Parisien  
5 CENTYMÓW



**PARYŻ, 1889.** *Wystawa światowa* jest świetną okazją do oczarowania świata potęgą energii elektrycznej. Już od początku wieku Paryż znany był jako „miasto świateł”, dzięki dobrze działającej sieci lamp gazowych. Pojawienie się w mieście elektrycznego oświetlenia ulicznego wprowadzi jednak świat w osłupienie.

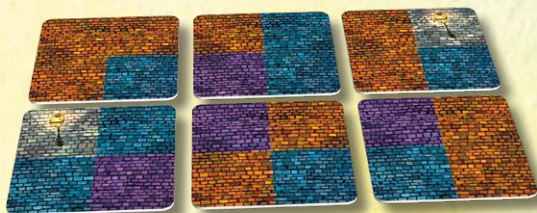
W grze wcielił się w rolę jednej z najbardziej prominentnych osób w mieście. Aby zagwarantować sobie sukces, musisz upewnić się, że wzniesione przez siebie budynki będą skąpane w jak największej ilości ulicznego światła. Inspiruj artystów i zaskocz zarówno paryżan, jak i zwiedzających, pięknem i magią nowych miejskich świateł!

# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

## 16 ŻETONÓW BRUKU

Rewersy żetonów są w kolorach graczy (po 8 dla każdego). Każdy żeton podzielony jest na cztery części. Pojedynczą część będziemy nazywać w instrukcji **polem**. Pole może być w kolorze gracza, jego przeciwnika, wspólnym (fioletowym) lub stanowić neutralne pole z latarnią.

Każde pole, na którym nie leży/stoi żaden element gry jest uważane za „puste”. Pole z latarnią jest również uważane za puste.



Pole z latarnią



Pole niebieskiego gracza



Żeton pomarańczowego gracza



Żeton niebieskiego gracza

Pole wspólne dla obu graczy

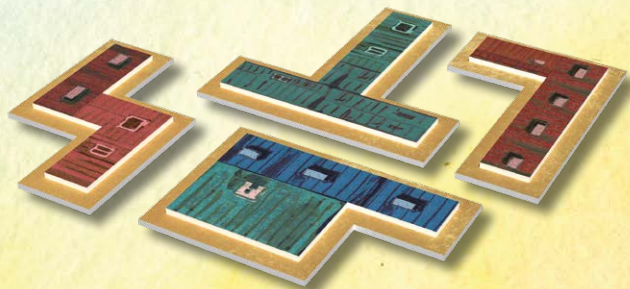
Pole pomarańczowego gracza

## 1 PLANSZA DO GRY (zintegrowana z pudełkiem)



## 12 DWUWARSTWOWYCH ŻETONÓW BUDYNKÓW

Żetony budynków mają różne kształty i rozmiary. Będziecie je układać na żetonach bruku w drugim etapie gry. Rozmiar budynku określany jest na podstawie tego, ile zakrywa pól na żetonach bruku. W pudełku są dwa budynki w rozmiarze 3, cztery w rozmiarze 4, cztery w rozmiarze 5 oraz dwa w rozmiarze 6.



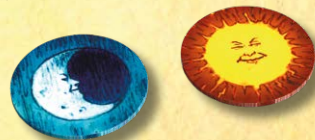
## 14 KOMINÓW

(po 7 w obu kolorach)



## 8 ŻETONÓW AKCJI

(po 4 w obu kolorach)



## 12 POCZTÓWEK Z AKCJAMI



# PRZYGOTOWANIE GRY

## 9 ELEMENTÓW SPECJALNYCH :

1 pionek malarza



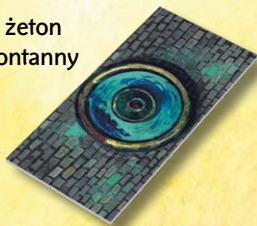
1 pionek tancerki



1 żeton wspólnego pola bruku



1 żeton fontanny



1 żeton rzeźby



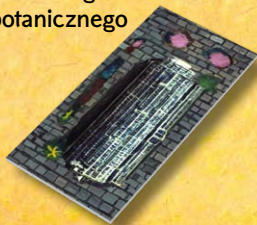
1 żeton latarni



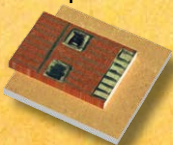
1 żeton dużej latarni





1 żeton ogrodu botanicznego



1 żeton poddasza



Najpierw wybierzcie lub wylosujcie **osiem pocztówek**, których będziecie używać w grze. Ułóżcie je odkryte wokół planszy. W pierwszej rozgrywce polecamy użyć pocztówek oznaczonych symbolem: . Połóżcie **elementy specjalne**  obok właściwych pocztówek. **Żetony budynków** odłóżcie w zasięgu rąk. Możecie je rozłożyć, aby widzieć, jakie mają kształty.



Wybierzcie kolory graczy (*pomarańczowy albo niebieski*) i weźcie w tym kolorze: **8 żetonów bruku**, **7 znaczników kominów** oraz **4 żetony akcji**. Teraz każdy z was musi potasować swoje żetony bruku i ułożyć z nich stos zakrytych żetonów, który stawia przed sobą na stole. **Weźcie po jednym żetonie z wierzchu swoich stosów do rąk i obejrzyjcie je** tak, aby przeciwnik nie zobaczył co jest po drugiej stronie.

Grę rozpoczyna ten, kto przegrał poprzednią rozgrywkę w **Paryż**. Jeśli jest to wasza pierwsza dzisiejsza rozgrywka, grę zaczyna ten, kto ostatnio zapalał światło w pokoju.

# ZASADY GRY

**Rozgrywka w Paryżu przebiega w dwóch etapach,** w których swoje tury wykonujecie na przemian.

W **pierwszym etapie** będziecie układać bruk na ulicach Paryża i zdobywać budynki.

W **drugim etapie** będziecie budować posiadane budynki na wybrukowanych obszarach i przeprowadzać akcje z pocztówek. Dzięki nim zdobędziecie przywileje albo punkty zwycięstwa.

Po zakończeniu obu etapów podliczcie punkty za budynki. Będą warte tym więcej, im są większe oraz im więcej latarni je oświetla.

Przyjrzyjmy się teraz szczegółowo obu etapom.



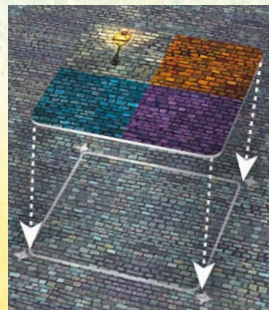
## ETAP 1

### UKŁADANIE ŻETONÓW BRUKU ORAZ ZDOBYWANIE BUDYNKÓW

Tury wykonujecie na przemian. W swojej turze przyjrzyj się żetonowi, który masz w ręce, po czym wykonaj jedną z dwóch poniżej przedstawionych czynności:

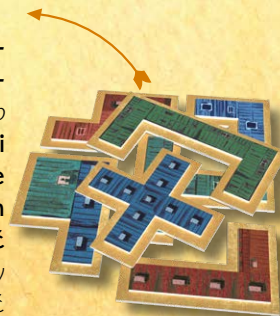
- **POŁÓŻ SWÓJ ODKRYTY**

**ŻETON BRUKU** na pustym obszarze planszy. Układając żeton możesz go dowolnie obrócić. **Na planszy zaznaczone są narożniki 16 kwadratowych obszarów. Każdy żeton bruku musisz ułożyć tak, aby zakrywał dokładnie jeden taki obszar.** Po ułożeniu żetonu na planszy dociągnij kolejny żeton z wierzchu swojego stosu i obejrzyj go tak, aby przeciwnik nie zobaczył, co jest po drugiej stronie.



- **ZDOBAJ BUDYNEK I DODAJ GO DO SWOICH ZASOBÓW**

(umieszczając go na stole przed sobą). **Budynki w tej fazie zabieracie ze wspólnej puli. W drugim etapie będziecie je układać na planszy.** Polecamy, aby w pierwszym etapie zdobyć co najmniej 3-4 budynki.



Pierwszy etap kończy się, kiedy ostatni spośród 16 żetonów bruku znajdzie się na planszy. Osoba, która jako pierwsza ułoży wszystkie swoje żetony (czyli 8) może w pozostałych turach tego etapu pasować albo pozyskiwać kolejne budynki.

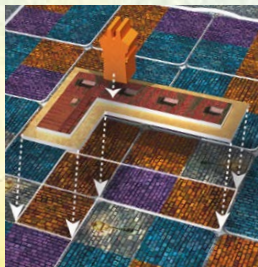
## ETAPEL 2

### UKŁADANIE BUDYNKÓW I AKCJE Z POCZTÓWEK

**D**rugi etap rozpocznie osoba, która jako pierwsza ułożyła swój ósmy żeton bruku w etapie 1. Tury znów wykonujecie na przemian. W swojej turze musisz wybrać jedną z dwóch poniżej przedstawionych czynności:

- **POŁÓŻ JEDEN BUDYNEK**, który posiadasz w swoich zasobach na żetonach bruku tak, aby **zakrywał tylko puste pola w twoim kolorze lub w kolorze wspólnym**.

Każde puste pole w kolorze wspólnym może zakryć dowolny z was. Nie wolno zakrywać budynkiem pola z latarnią. Po położeniu budynku na planszy postaw na nim swój znacznik komina, aby było wiadomo, kto jest jego właścicielem.



- **AKTYWUJ AKCJĘ Z POCZTÓWKI**: wybierz jedną z pocztówek, która wciąż nie została zakryta. **Możesz przeprowadzić akcję związaną z tą pocztówką. Następnie odwróć pocztówkę na drugą stronę i połóż na niej swój żeton akcji, aby zaznaczyć, że została wykorzystana.**

Takiej pocztówki nie można użyć ponownie (*do końca gry*). Szczegółowy opis wszystkich pocztówek znajdziesz na ostatniej stronie instrukcji.

**Uwaga:** możesz wybrać pocztówkę i nie przeprowadzać związanej z nią akcji. To może być czasami strategiczne posunięcie, aby ograniczyć możliwości przeciwnikowi.



Drugi etap kończy się, kiedy **żaden gracz** nie może już zbudować budynku **oraz zużyliście** wszystkie 8 żetonów akcji.

## PUNKTACJA KOŃCOWA

**P**o zakończeniu drugiego etapu zsumujcie zdobyte punkty zwycięstwa:

+ **OŚWIETLONE BUDYNKI:** pomnóż rozmiar każdego zbudowanego przez siebie budynku (*rozmiar odpowiada liczbie pól, które ten budynek zajmuje*) przez liczbę latarni, które go oświetlają. Zsumuj wyniki dla wszystkich swoich budynków - **to twoje punkty zwycięstwa**. Każda latarnia oświetla cztery pola, z którymi sąsiaduje krawędzią (*nie rogami*). Każda latarnia może oświetlić więcej niż jeden budynek, o ile sąsiaduje z nimi wszystkimi krawędzią. Latarnia jednak zawsze liczy się tylko raz dla każdego budynku - nawet wtedy, kiedy oświetla więcej niż jedną ścianę tego samego budynku. Nieoświetlony budynek nie przynosi żadnych punktów.

+ **NAJWIĘKSZA GRUPA BUDYNKÓW:** wyszukaj największą grupę swoich budynków i policz jej wielkość. Budynki tworzą grupę, kiedy stykają się ze sobą krawędziami co najmniej na długości jednego pola (*stykanie się jedynie rogami nie wystarcza*). **Otrzymujesz tyle punktów zwycięstwa, ile pól zakrywa twoja największa grupa budynków** (*czyli suma rozmiarów budynków w tej grupie*). W tej kategorii nie ma znaczenia, czy budynki są oświetlone, czy nie.

- **NIEWYBUDOWANE BUDYNKI:** tracisz 3 punkty za każdy budynek, który zdobyłeś w pierwszym etapie, a którego nie udało ci się zbudować w drugim etapie.

+ **POCZTÓWKI:** sprawdź, czy twoje pocztówki mają znaczki (*takie, jak po prawej stronie*). Jeśli tak, dostaniesz za nie dodatkowe punkty.



Grę wygrywa ten z was, kto zdobędzie więcej punktów. W przypadku remisu grę wygrywa ten, kto posiada na żetonach bruku widocznych na planszy więcej pustych pól w swoim kolorze.

# PRZYKŁADOWA PUNKTACJA

Gracz **POMARAŃCZOWY** zdobywa punkty za:

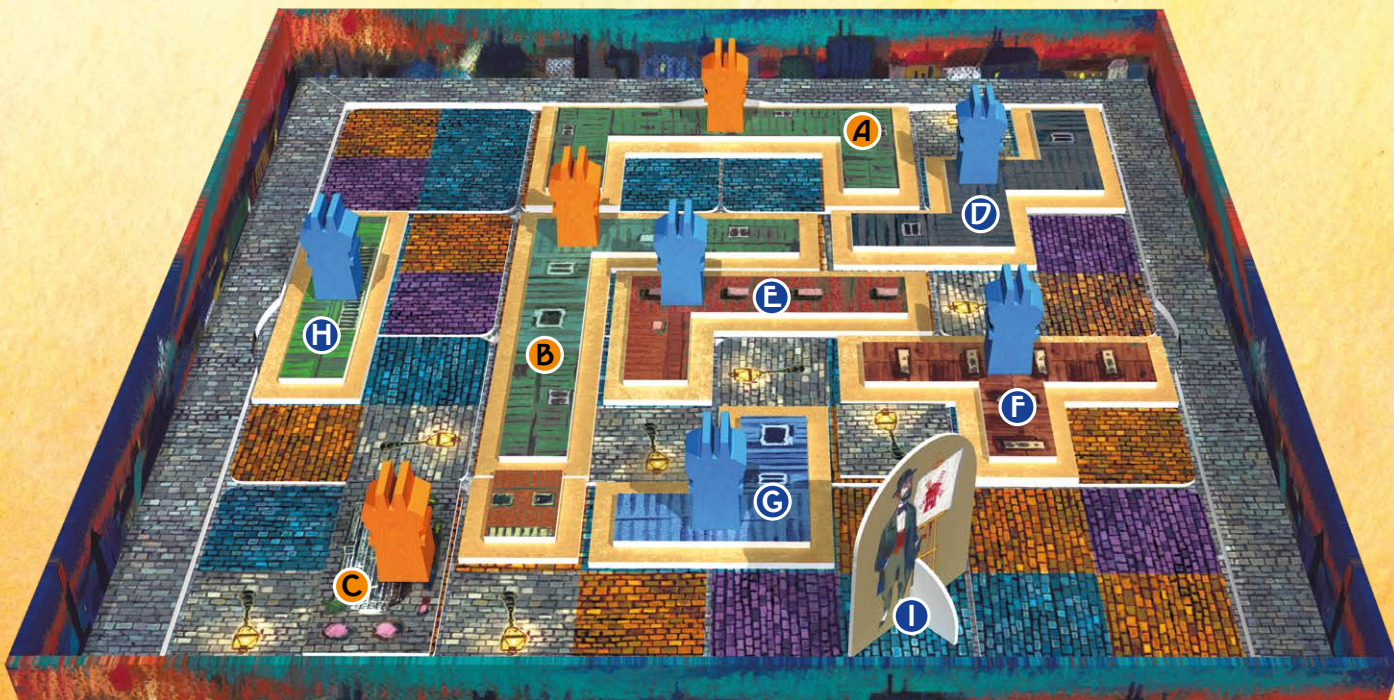
- **OŚWIĘTŁONE BUDYNKI:**
  - + 6 pkt. za **A** (1 latarnia × rozmiar 6)
  - + 21 pkt. za **B** (3 latarnie × rozmiar 7 z Poddaszem)
  - + 6 pkt. za **C** (3 latarnie × rozmiar 2). **Łącznie: 33 pkt.**
- **NAJWIĘKSZA GRUPA BUDYNKÓW:** suma rozmiarów budynków **A+B+C**. **Łącznie: 15 pkt.**
- **NIEWYBUDOWANE BUDYNKI:** gracz nie położył na planszy dwóch budynków pozyskanych w pierwszym etapie. Powinien stracić 6 pkt., jednak posiada **Sacré-Coeur**, które chroni go przed stratą. **Łącznie: 0 pkt.**
- **POCZTÓWKI:** żadna nie daje punktów. **Łącznie: 0 pkt.**

**W SUMIE GRACZ ZDOBYŁ: 48 PUNKTÓW.**

Gracz **NIEBIESKI** zdobywa punkty za:

- **OŚWIĘTŁONE BUDYNKI:**
  - + 10 pkt. za **D** (2 latarnie × rozmiar 5)
  - + 12 pkt. za **E** (3 latarnie × rozmiar 4)
  - + 12 pkt. za **F** (3 latarnie × rozmiar 4)
  - + 9 pkt. za **G** (3 latarnie × rozmiar 3)
  - + 0 pkt. za **H** (0 latarni × rozmiar 3). **Łącznie: 43 pkt.**
- **NAJWIĘKSZA GRUPA BUDYNKÓW:** suma rozmiarów budynków **D+E+F**. **Łącznie: 13 pkt.**
- **NIEWYBUDOWANE BUDYNKI:** gracz nie położył jednego budynku, więc traci 3 pkt. **Łącznie: -3 pkt.**
- **POCZTÓWKI:** **Le Peintre (I)** daje 4 pkt. ponieważ w jego obszarze świecą się 2 latarnie. **Łącznie: 4 pkt.**

**W SUMIE GRACZ ZDOBYŁ: 57 PUNKTÓW.**



# Pocztówki z Akcjami (DODATKOWE)



## MOULIN ROUGE



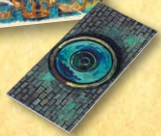
Sławne paryskie tancerki zachwycają wielu przygodnych przechodniów. Postaw natychmiast znacznik tancerki na planszy **na pustym polu w twoim kolorze**. Na koniec gry zdobywasz tyle dodatkowych punktów zwycięstwa, ile pustych pól znajduje się w tej samej przestrzeni, co tancerka (pole z tancerką również liczy się jako puste). Przestrzeń wyznaczają: krawędzie planszy, budynki, latarnie i inne elementy gry, które zakrywają pole na bruku (np. malarz).



## LE PENSEUR



**Myśliciel:** weź żeton rzeźby i natychmiast połóż go **na pustym polu swojego koloru (nie na polu w kolorze wspólnym)** tak, aby pole bezpośrednio przed rzeźbą było puste. Dzięki temu przechodnie będą mogli go podziwiać. Na koniec gry zdobywasz po **2 punkty zwycięstwa** za każde puste pole, z którym rzeźba sąsiaduje krawędzią oraz po **1 punkcie** za każde puste pole, z którym sąsiaduje rogami. **Jeśli pole przed rzeźbą jest zajęte, rzeźba nie przynosi punktów.**



## FONTAINE DES MERS



**Fontanna mór:** weź żeton fontanny i natychmiast połóż go **na pustym polu swojego koloru lub koloru wspólnego**. Na koniec gry zdobywasz **3 dodatkowe punkty zwycięstwa** za każdy swój budynek, który styka się krawędzią z krawędzią fontanny (narożniki się nie liczą).



## LA GRANDE LUMIÈRE

**Duże latarnie:** weź żeton dużej latarni i natychmiast połóż go **na polu z latarnią**. Ta latarnia **oświetla znacznie więcej pól wokół siebie (patrz obrazek z lewej strony)**. Budynki stojące bliżej latarni zastaniają jednak światło budynkom za nimi. Poza budynkami, żaden inny element gry nie zastania światła.

GRĘ POLECAJĄ:



Stopka redakcyjna  
Autor gry: José Antonio Abascal  
Ilustracje: Oriol Hernández  
Projekt graficzny: Jordi Roca  
Edycja: Marc Figueras i Marià Pitarque  
Produkcja: David Esbrí  
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski  
Korekta: Agata, Marta i Monika Syc



LACERTA

Wydawnictwo LACERTA

facebook.com/LacertaPL | www.LACERTA.pl  
kontakt@lacerta.pl



GRACIAS LUDO  
CREADOR ASOCIADO

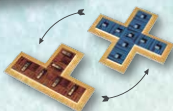
DEVIR

# Pocztówki z Akcjami (Do Pierwszych Rozgrywek)



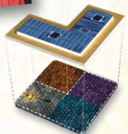
## LEVITATION ✨

**Lewitacja:** zamień jeden z budynków ze swoich zasobów na niewykorzystany budynek ze wspólnej puli. Połóż natychmiast ten nowy budynek na planszy, zgodnie ze zwykłymi zasadami.



## METROPOLITAIN ✨

**Metro:** połóż swój żeton akcji na tej pocztówce (to powoduje, że pocztówka uważana jest za wykorzystaną), ale nie odwracaj jej jeszcze. W dowolnej swojej **przyszłej** turze możesz położyć budynek tak, aby zakrył jedno pole z latarnią. Odwróć tę pocztówkę, kiedy to zrobisz.



## JARDIN DES PLANTES ✨

**Ogród botaniczny:** traktuj ten żeton jak zwykły żeton budynku o rozmiarze 2 pól. Natychmiast połóż go na pustym polu swojego koloru lub koloru wspólnego, po czym postaw na nim swój znaczek komina.



## SACRÉ COEUR ✨

Jeśli posiadasz tę pocztówkę, **nie** otrzymasz ujemnych punktów za niewybudowane budynki na koniec gry.



## LE PEINTRE ✨

**Malarz:** Tego malarza urzędka gra światła na budynkach Paryża. Zdecydował się więc uwiecznić na swoich płótnach nowe oblicze miasta. Postaw natychmiast znacznik malarza na planszy na pustym polu w twoim kolorze. Na koniec gry zdobywasz 2 dodatkowe punkty za każdą latarnię znajdującą się w tej samej przestrzeni co malarz. Przestrzeń wyznaczają: krawędzie planszy i budynki. Żadne inne elementy gry poza tymi dwoma nie ograniczają przestrzeni malarza (np. latarnie, fontanna, tancerka czy rzeźba).



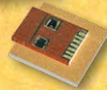
## CHARTIER ✨

**Restauracja Chartier:** weź żeton wspólnego pola na bruku i połóż go obok siebie. W dowolnej swojej **przyszłej** turze możesz położyć ten żeton tak, aby zakrył jedno pole w kolorze przeciwnika. Kiedy to zrobisz, natychmiast połóż na nim swój budynek albo fontannę (jeśli ją zdobyłeś).



## BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

**Bukiniści nad Sekwaną:** weź żeton poddasza i natychmiast połóż go na pustym polu w twoim kolorze tak, aby stykał się jedną krawędzią z twoim budynkiem. To poddasze zwiększa rozmiar twojego budynku o 1.



## LAMPADAIRE ✨

**Latarnie:** weź żeton latarni i natychmiast połóż go na pustym polu w twoim kolorze.

