

Parijs

De lichtstad

Spelregels



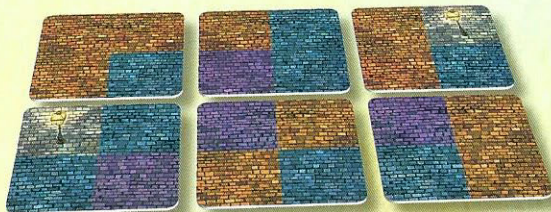
PARIJS, 1889. De Wereldtentoonstelling was de perfecte kans om de wereld te verbazen met de kracht van elektriciteit. Dankzij haar netwerk van straatlantaarns op gas stond Parijs al bekend als de "lichtstad" sinds het begin van de 19^e eeuw, maar de implementatie van elektrische openbare verlichting overdonderde de hele wereld.

Je neemt de rol aan van één van de belangrijkste persoonlijkheden van de stad. Succes van je missies is gegarandeerd als de gebouwen die je bouwt en bezit zoveel mogelijk licht vangen. Inspireer artiesten en verras zowel Parijzenaars als toeristen met de schoonheid en het wonder van de nieuwe lichten van de stad!

SPEELMATERIAAL

16 VIERKANTE KEIENTEGELS

De onderkant van deze tegels toont de kleur van de speler die ze gaat gebruiken (8 per speler). Elke tegel is in **4 velden** verdeeld. Zo'n veld kan de kleur van de tegel, de kleur van de tegenstander of beide kleuren gemixt hebben, of het kan een straatlantaarnveld zijn. Elk veld op een keientegel waar geen speelstuk staat, wordt als "vrij" veld beschouwd. Straatlantaarnvelden op keientegels gelden ook als vrije velden.



Straatlantaarnveld



Veld voor oranje speler

Veld voor blauwe speler

Veld voor beide kleuren



Tegels van oranje speler



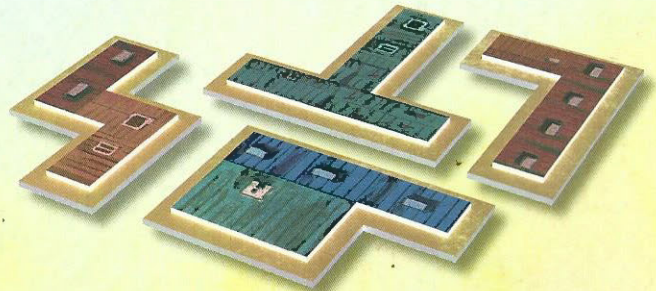
Tegels van blauwe speler

1 SPEELBORD (ingebouwd in de doos)



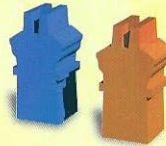
12 GEBOUWEN

Gebouwen hebben verschillende vormen en afmetingen, en worden op keientegels gelegd. De afmeting van een gebouw wordt bepaald door het aantal velden dat het op de keientegels inneemt. Er zijn **2 gebouwen van grootte 3**, **4 gebouwen van grootte 4**, **4 gebouwen van grootte 5** en **2 gebouwen van grootte 6**.



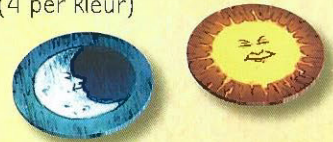
14 SCHORSTENEN

(7 per kleur)



8 ACTIEFICHES

(4 per kleur)



12 ACTIEKAARTEN



VOORBEREIDING

9 SPECIALE SPEELSTUKKEN :

1 schilder



1 danseres



1 keienveld met beide
kleuren gemixt



1 fonteintegel



1 standbeeldtegel



1 straatlantaarntegel



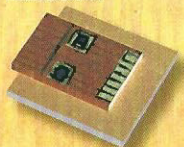
1 grote straatlantaarntegel





1 botanische
tuintegel



1 aanbouw



Kies eerst gezamenlijk welke 8 actiekaarten dit spel worden gebruikt en leg deze open rond het speelbord. We raden aan om het eerste spel de met een  gemarkeerde kaarten te gebruiken. Leg de speciale speelstukken  bij de bijbehorende actiekaarten. Leg de gebouwen binnen bereik van beide spelers opzij.



Elk van de spelers kiest een kleur (oranje of blauw) en neemt de 8 keientegels, 7 schoorstenen en 4 actiefiches van zijn kleur. Iedere speler schudt zijn keientegels en legt deze als gedekte stapel voor zich. Daarna trekt hij de bovenste tegel ervan, die hij in zijn hand houdt zodat de tegenstander deze niet kan zien.

De speler die als laatste een potje *PARIJS* heeft verloren, begint het spel. Is dit het eerste potje van de dag, dan begint de speler die als laatste ergens het licht heeft aangedaan.

SPELVERLOOP

Parijs bestaat uit 2 verschillende fasen.

In de **eerste fase** leggen de spelers om beurten hun keientegels op het speelbord en nemen ze gebouwen.

In de **tweede fase** leggen de spelers om beurten hun gebouwen op het speelbord of voeren ze de acties van een actiekaart uit, die voordelen of overwinningpunten kunnen opleveren. Zodra de twee fasen zijn afgehandeld, tellen de spelers de gebouwen op basis van hun grootte en het aantal straatlantaarns dat erop schijnt.



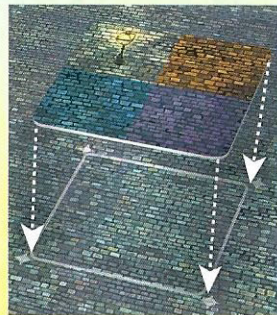
FASE 1

KEIENTEGELS LEGGEN EN GEBOUWEN NEMEN

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is, kiest één van de volgende 2 opties:

- **HIJ LEGT ZIJN KEIENTEGEL**

OPEN op een leeg vierkant op het speelbord, waarbij hij de tegel naar keuze mag draaien. **Er zijn 16 vierkanten op het speelbord. Een speler moet een keientegel altijd zo leggen dat deze een vierkant volledig bezet.** Na het leggen van de tegel trekt hij de volgende tegel van zijn stapel en bekijkt deze zonder dat de andere speler de tegel ziet.



- **HIJ NEEMT EEN GEBOUW IN ZIJN VOORRAAD**

door het voor zich neer te leggen. **Gebouwen worden in deze fase uit de algemene voorraad genomen en kunnen in de volgende fase op het speelbord worden gelegd.** Een speler doet er goed aan om ten minste 3 of 4 gebouwen in zijn voorraad te hebben voordat de tweede fase begint.



Deze fase is voorbij als de laatste van de 16 keientegels op het speelbord is gelegd. De eerste speler die al zijn 8 tegels heeft gelegd, kan simpelweg passen en wachten tot de volgende fase of, indien gewenst, gebouwen nemen totdat de andere speler al zijn keientegels heeft gelegd.

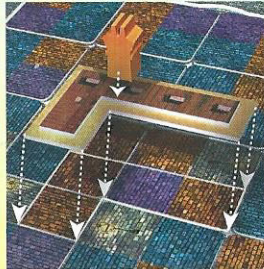
FASE 2

GEBOUWEN LEGGEN EN ACTIES UITVOEREN

De speler die in fase 1 als eerste al zijn keientegels heeft gelegd, is in de tweede fase als eerste aan de beurt. De spelers zijn weer afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is, kiest één van de volgende 2 opties:

• HIJ LEGT ÉÉN VAN DE GEBOUWEN

uit zijn voorraad op de keientegels zodat het uitsluitend vrije velden van zijn kleur of met beide kleuren gemixt bedekt. Velden met beide kleuren gemixt kunnen door beide spelers worden gebruikt. Een gebouw mag nooit op straatlantaarnvelden worden gebouwd. Legt een speler een gebouw op het speelbord, dan zet hij er een eigen schoorsteen op om aan te geven dat het gebouw van hem is.



• HIJ ACTIVEERT EEN ACTIEKAART.

Hij kiest één van de open actiekaarten naast het speelbord. Hij mag de op de kaart afgebeelde actie uitvoeren. Daarna draait hij de kaart om en legt hij er één van zijn actiefiches op om aan te geven dat deze is gebruikt.



Geen van beide spelers kan deze actiekaart daarna nog gebruiken. Zie de laatste bladzijde van deze spelregels voor een overzicht van de actiekaarten.

Opmerking: een speler mag een actiekaart activeren zonder de actie erop uit te voeren. Daarmee zou hij de mogelijkheden van de andere speler kunnen beperken.

De tweede fase is voorbij als geen van beide spelers nog gebouwen kan leggen en alle 8 actiefiches zijn gebruikt.

PUNTENTELLING

Zodra de tweede fase voorbij is, telt iedere speler zijn punten:

+ VERLICHTE GEBOUWEN. Iedere speler vermenigvuldigt de grootte van elk van zijn gebouwen (het aantal velden dat het bedekt) met het aantal straatlantaarns dat erop schijnt. Elke straatlantaarn verlicht de 4 velden er omheen, maar niet diagonaal. Elke straatlantaarn kan meerdere gebouwen verlichten zolang hij aan allemaal grenst. Een straatlantaarn mag per gebouw niet meer dan één keer worden geteld, ook al verlicht hij meer dan één veld dat door het gebouw wordt bezet. Een gebouw waar geen straatlantaarn op schijnt, levert geen punten op.

+ GROOTSTE GROEP GEBOUWEN. Iedere speler bepaalt de grootte van zijn grootste groep gebouwen. Gebouwen vormen een groep als ze in contact staan met andere gebouwen van dezelfde speler, waarbij ten minste 1 zijde van de door de gebouwen bezette velden aan elkaar moet grenzen (diagonaal contact geldt niet). Een speler scoort 1 punt voor elk door zijn grootste groep gebouwen bezet veld (oftewel de som van de afmetingen van deze gebouwen). Het is niet van belang of de gebouwen al dan niet door straatlantaarns worden verlicht.

- ONGEBOUWDE GEBOUWEN. Iedere speler verliest 3 punten voor elk gebouw dat een speler in fase 1 in zijn voorraad heeft genomen, maar in fase 2 niet op het speelbord heeft kunnen leggen.

+ ACTIEKAARTEN. Iedere speler kijkt of er actiekaarten met zijn actiefiches zijn die deze postzegel dragen. Die kaarten leveren hem extra punten op.



De speler met de meeste punten wint! Bij een gelijke stand wint de speler die meer zichtbare vrije velden van zijn kleur op de keientegels heeft.

VOORBEELD PUNTENTELLING

De **ORANJE** speler scoort:

- **VERLICHTE GEBOUWEN.**

6 punten voor gebouw **A** (1 lantaarn × grootte 6) +
21 punten voor gebouw **B** (3 lantaarns × grootte 7,
dankzij de aanbouw) +
6 punten voor gebouw **C** (3 lantaarns × grootte 2).

Totaal: 33 punten.

- **GRÖTSTE GROEP GEBOUWEN.**

De afmeting van gebouwen **A+B+C**.

Totaal: 15 punten.

- **ONGEBOUWDE GEBOUWEN.** 2 gebouwen zijn niet gelegd, dus dat zou 6 punten hebben gekost. Maar de speler gebruikte de *Sacré Coeur*. **Totaal: 0 punten.**

- **ACTIEKAARTEN.** Niet van toepassing.

Totaal: 0 punten.

EINDTOTAAL: 48 PUNTEN.

De **BLAUWE** speler scoort:

- **VERLICHTE GEBOUWEN.**

10 punten voor gebouw **D** (2 lantaarns × grootte 5) +
12 punten voor gebouw **E** (3 lantaarns × grootte 4) +
12 punten voor gebouw **F** (3 lantaarns × grootte 4) +
9 punten voor gebouw **G** (3 lantaarns × grootte 3) +
0 punten voor gebouw **H** (0 lantaarns × grootte 3).

Totaal: 43 punten.

- **GRÖTSTE GROEP GEBOUWEN.**

De afmeting van gebouwen **D+E+F**.

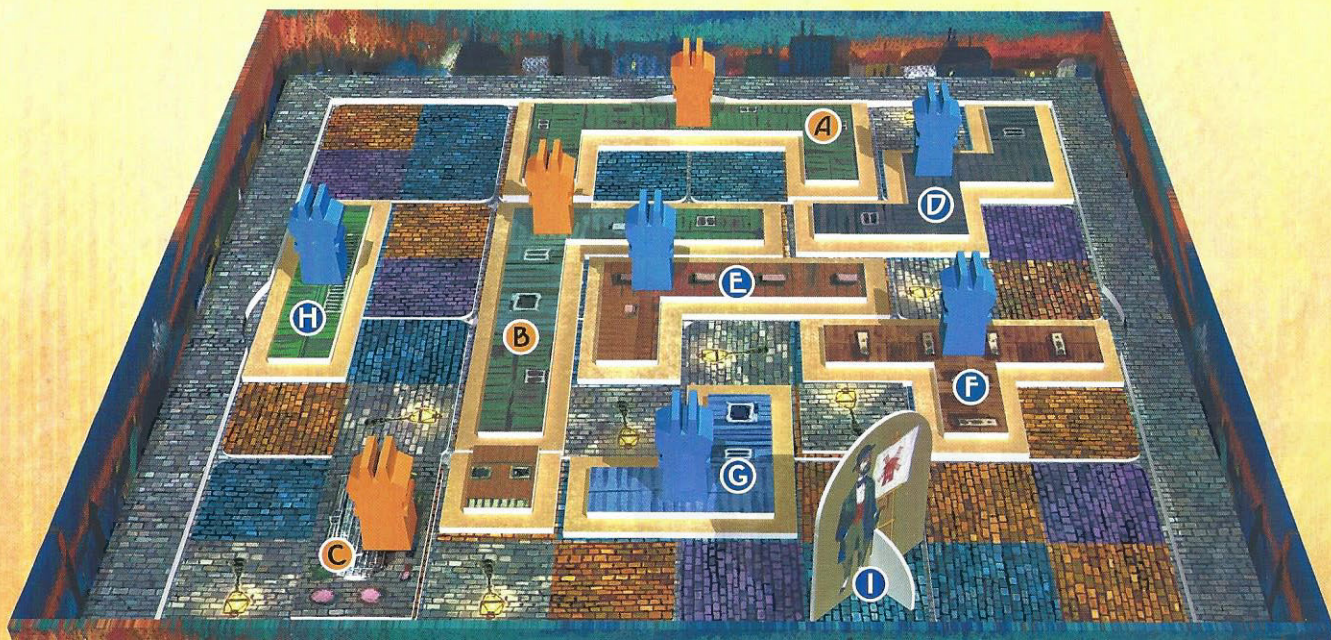
Totaal: 13 punten.

- **ONGEBOUWDE GEBOUWEN.** 1 gebouw is niet gelegd, dus dat kost hem 3 punten. **Totaal: -3 punten.**

- **ACTIEKAARTEN.** 4 punten voor *Le Peintre* (I), omdat er 2 lantaarns in zijn gebied schijnen.

Totaal: 4 punten.

EINDTOTAAL: 57 PUNTEN.



ACTIEKAARTEN (OPTIONEEL)



MOULIN ROUGE

De aanwezigheid van deze beroemde Parijse danseressen trekken de aandacht van voorbijgangers.

Zet de danseres direct zo op het speelbord dat deze **een keienveld van jouw kleur bezet**. Aan het einde van het spel krijg je **1 extra punt voor elk vrij keienveld in het door de danseres bezette gebied** (het veld dat ze bezet geldt ook als vrij). Haar gebied wordt begrensd door de randen van het speelbord, gebouwen, straatlantaarns en andere speelstukken die op een keienveld staan (zoals een straatlantaarn of de schilder).



FONTAINE DES MERS

Neem de fonteintegel en leg deze direct op een keienveld van je kleur of met beide kleuren gemixt. Aan het einde van het spel krijg je **3 extra punten voor elk van je gebouwen die een zijde met de fonteintegel delen**.



LE PENSEUR

Neem de standbeeldtegel en leg deze direct op **een keienveld van je kleur**, waarbij er ten minste één ander vrij veld vóór moet zijn zodat voorbijgangers het standbeeld kunnen bewonderen. Aan het einde van het spel krijg je **2 punten** voor elk vrij keienveld dat een zijde met het standbeeld deelt en **1 punt** voor elk vrij keienveld dat het diagonaal raakt (de kleuren ervan zijn niet van belang). **Is het veld vóór het standbeeld bezet, dan krijg je geen punten voor het standbeeld.**



LA GRANDE LUMIÈRE

Neem de grote straatlantaarn en leg deze direct op **een straatlantaarnveld**. Deze straatlantaarn **verlicht alle op de kaart aangegeven velden**. Gebouwen blokkeren het licht voor gebouwen die zich erachter bevinden. Andere speelstukken blokkeren het licht niet.



© 2019 Devir Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: José Antonio Abascal
Illustraties: Oriol Hernández
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

DEVIR

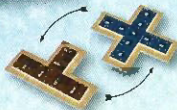
PRS01-02423-2001

ACTIEKAARTEN (EERSTE SPEL)



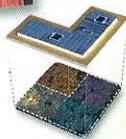
LEVITATION ✨

Ruil één van de gebouwen in je voorraad tegen één uit de algemene voorraad. Leg het nieuwe gebouw direct volgens de gebruikelijke spelregels neer.



METROPOLITAIN ✨

Leg een actiefiche op deze kaart (wat aangeeft dat deze kaart al is gebruikt), maar draai de kaart nog niet om. In één van je volgende beurten mag je een gebouw zo leggen dat het een leeg straatlantaarnveld bedekt. Draai deze kaart daarna om.



JARDIN DES PLANES ✨

Neem de botanische tuintegel en leg deze direct zo op het speelbord dat het vrije keienvelden van jouw kleur of beide kleuren gemixt bedekt en zet er een schoorsteen van je kleur op. Deze tegel geldt als een gebouw van grootte 2.



SACRÉ COEUR ✨

De speler die deze kaart gebruikt, =0 trekt aan het einde van het spel geen punten voor ongebouwde gebouwen in zijn voorraad af.



LE PEINTRE ✨

Overweldigd door het lichtspel over de gebouwen van Parijs, heeft deze artiest zich toegelegd op het schilderen van het glanzende nieuwe gezicht van Parijs op zijn doeken. Zet de schilder zo op het speelbord dat hij een vrij keienveld van je kleur bezet. Aan het einde van het spel krijg je 2 extra punten voor elke straatlantaarn die zich in het door de schilder bezette gebied bevindt. Dit gebied wordt begrensd door de randen van het speelbord en de gebouwen. Andere speelstukken, zoals straatlantaarns, de fontein, de danseres of het standbeeld, beperken het gebied van de schilder niet.



CHARTIER ✨

Neem het keienveld met beide kleuren gemixt in je voorraad. In één van je volgende beurten mag je het zo leggen dat het een keienveld in de kleur van de andere speler bedekt en er direct een gebouw of fontein tegel op leggen.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

Neem de aanbouw en leg deze direct zo op een keienveld van je kleur dat deze een zijde met één van je gebouwen deelt. De aanbouw vergroot de afmeting van dat gebouw met 1.



LAMPADAIRE ✨

Neem de straatlantaarn tegel en leg deze direct op een keienveld van je kleur.

