Première Année — N° 34 Huit pages: CINQ centimes Dimanche 29 Septembre 1889

Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLEMENT LITTERAIRE
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTERAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES

PAŘÍŽ, 1889. Světová výstava představovala skvělou příležitost, jak svět ohromit kouzlem elektřiny. Paříž byla díky existenci plynových lamp již od začátku 19. století známa jako „město světel“. Ale zavedení veřejného elektrického osvětlení uvedlo celý svět v úžas.

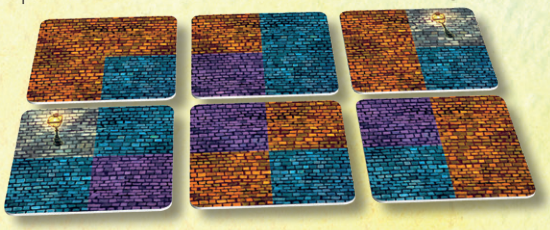
V této hře se hráči stanou nejvýznamnějšími pařížskými staviteli. Jejich úspěch bude záviset na tom, nakolik se jimi postavené budovy budou koupat ve světle. Jejich dílo bude inspirací pro umělce a Pařížané i návštěvníci je budou moci po nocích obdivovat.

Komponenty

16 čtvercových dílů dlažby

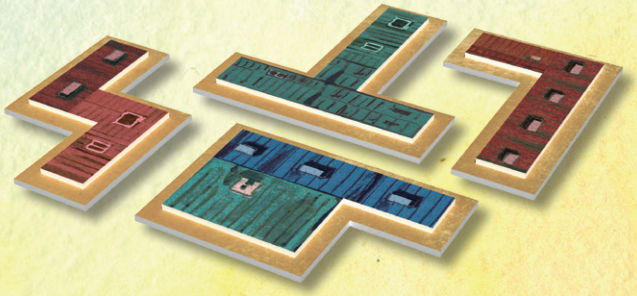
Zadní strana těchto dílů má na sobě barvu hráče, který může dlažbu zahrát (každý hráč má 8 dílů). Každý díl je rozdělen do **čtyř políček**. Ta mohou mít na sobě barvu vlastníka, soupeře, obojetnou barvu či symbol lampy.

Všechna políčka na dílu, která na sobě nemají žádný hrací dílek, jsou považována za „volná“ políčka. Za volná políčka jsou považována i políčka, na kterých stojí lampa.



12 dílků budov

Dílky budov mají různé tvary a rozměry. Budou umisťovány na díly dlažby. Velikost dílků budov odpovídá počtu políček dlažby, která překryjí, když jsou umisťovány. Ve hře jsou **dvě budovy velikosti 3, čtyři velikosti 4, čtyři velikosti 5 a dvě velikosti 6.**

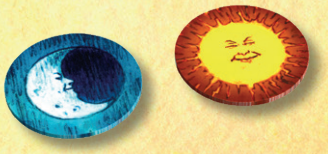


14 komínů

(7 od každé barvy)

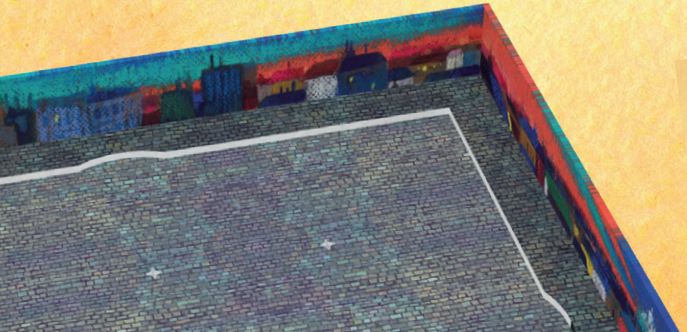
8 akčních žetonů

(4 od každé barvy)



12 akčních pohlednic

1 hrací deska (vložená do krabice)



PŘÍPRAVA HRY

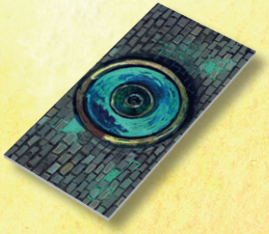
9 SPECIÁLNÍCH DÍLKŮ :

1 figurka malíře

1 figurka tanečnice

1 dílek obojetné dlažby

1 dílek s fontánou

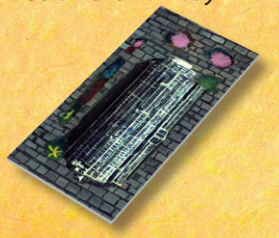


1 dílek se sochou

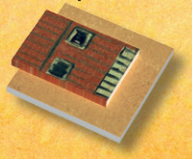
1 dílek s lampou

1 dílek s velkou lampou

1 dílek botanické zahrady



1 dílek přístavku



Nejprve **vyberte osm akčních pohlednic**, které budete v dané partii používat, a rozmístěte je lícem nahoru kolem hrací desky. Pro první partie doporučujeme používat pohlednice se symbolem ✸. **Speciální dílky** položte vedle odpovídajících akčních pohlednic. **Dílky budov** položte stranou tak, aby na ně oba hráči dosáhli.

Každý z hráčů si vezme **8 dílů dlažby**, **7 komínů** a **4 akční žetony** v jedné barvě (jeden oranžovou, druhý modrou). Oba hráči zamíchají své díly dlažby a vytvoří z nich dobírací sloupek (lícem dolů). Pak si oba **vezmou svrchní díl do ruky** tak, aby na něj soupeř neviděl.

Hráč, **který naposledy prohrál hru PAŘÍŽ**, **začíná hru**. Pokud je to ale první hra v rámci dne, tak začíná ten, kdo naposledy doma rozsvítil světlo.

JAK HRÁT

Paříž se hraje na dvě různé fáze.

V **první fázi** hráči v rámci tahů umisťují díly dlažby a berou si dílky budov.

Ve **druhé fázi** pak hráči v rámci tahů umisťují budovy nebo využívají akce na akčních pohlednicích, což jim může přinášet výhody či vítězné body. Po skončení druhé fáze hráči obodují budovy dle jejich velikosti a také podle toho, kolik na ně svítí lamp.

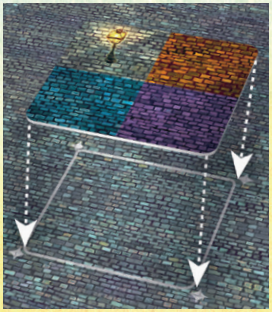
Pojďme se na průběh fází podívat podrobněji:

FÁZE 1

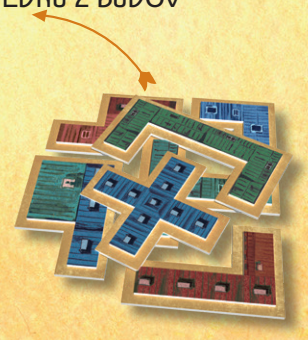
UMISŤOVÁNÍ DÍLŮ DLAŽBY A VÝBĚR BUDOV

Hráči se střídají v tazích. Během tahu se hráč podívá na díl dlažby v ruce a má dvě možnosti:

- **UMÍSTÍ SVŮJ DÍL LÍCEM VZHŮRU** na prázdný čtverec v rámci hrací desky s tím, že si zvolí orientaci dílu. Na hrací desce je 16 čtverců a hráč musí díl zahrát tak, aby jeden z nich zcela vyplnil. Po umístění dílu si hráč dobere nový ze svého sloupku tak, aby jej soupeř neviděl.



- **HRÁČ SI VEZME Z BANKU JEDNU Z BUDOV** a položí ji před sebe do své zásoby. V této fázi si hráči jen berou budovy ze společného banku, umisťovat je budou až ve fázi další. Doporučujeme, aby hráč měl v zásobě tak 3 až 4 budovy, než začne druhá fáze.



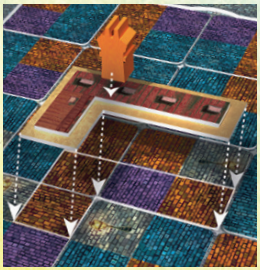
První fáze končí v okamžiku, kdy je na hrací desce všech 16 dílů dlažby. První hráč, který umístí svých 8 dílů, může ve svých tazích buď pasovat a čekat na druhou fázi, nebo si dále brát budovy, dokud soupeř neumístí svůj osmý díl dlažby.

FÁZE 2

UMISŤOVÁNÍ BUDOV A HRANÍ AKCÍ

Druhou fázi začíná hráč, který v první fázi jako první umístil svých 8 dílů dlažby. Hráči se opět střídají v tazích. Hráč si ve svém tahu musí vybrat ze dvou možností:

- **UMÍSTIT NA DÍLY DLAŽBY JEDNU BUDOVU** ze své zásoby tak, **aby pokrývala pouze volná políčka jeho barvy či volná políčka obojetné barvy**. Na obojetnou barvu mohou budovu umístit oba hráči. Budovy nikdy nelze umístit na políčka s lampami. Když hráč budovu umístí, položí na ni svůj komín, aby bylo zřejmé, kdo je jejím vlastníkem.



- **AKTIVOVAT JEDNU AKČNÍ POHLEDNICI** Hráč si vybere jednu z akčních pohlednic a využije akci, která je na ní uvedena. **Pak pohlednici otočí a umístí na ni svůj žeton, aby bylo vidět, že její akce již byla využita.** Po zbytek hry nelze znovu akci dané pohlednice využít. Pravidla pro jednotlivé pohlednice najdete na poslední stránce těchto pravidel.

Poznámka: Hráč může aktivovat pohlednici, aniž by její akci využil. Může tak zabránit jejímu využití protivníkem.

Druhá fáze končí ve chvíli, kdy už **ani jeden z hráčů** nemůže umístit na plán další budovu **a zároveň** hráči využili všech 8 akčních žetonů.

BODOVÁNÍ

Jakmile skončí druhá fáze, každý hráč si spočítá své body za:

+ OSVĚTLENÉ BUDOVY

Každý hráč **vynásobí velikost všech svých budov** (velikost je počet políček, která budova zabírá) **počtem lamp, které na danou budovu svítí**. Každá lampa osvětluje čtyři k ní přímo přilehlá políčka (nikoli však diagonální). Pokud lampa přiléhá k více budovám, osvětlí všechny. Každou budovu ale může jedna lampa osvětlit jen jednou (i kdyby svítila na více políček dané budovy). Budova, na kterou nesvítí žádná lampa, nyní hráči nepřináší žádné body.

+ NEJVĚTŠÍ SKUPINA BUDOV

Každý hráč si spočítá velikost své největší skupiny budov. Budovy tvoří skupinu, pokud k sobě s jinými budovami téhož hráče přiléhají stranou alespoň jednoho svého políčka (diagonální dotek „přes roh“ se nepočítá). **Hráč získá 1 vítězný bod za každé políčko ve své největší skupině budov** (je to vlastně součet velikostí těchto budov). Pro účely tohoto bodování je jedno, zda jsou budovy osvětlené, či nikoliv.

– NEPOSTAVENÉ BUDOVY

Každý hráč **ztratí 3 body** za každou nepostavenou budovu, kterou si vzal v první fázi do zásoby, ale ve druhé fázi ji nebyl schopen umístit na hrací desku.

+ AKČNÍ POHLEDNICE

Každý hráč zkontroluje, zda na sobě pohlednice, na kterých má své akční žetony, nemají známku. Pokud ano, tak mu tyto pohlednice přinesou vítězné body navíc.

Hráč s nejvíce body je vítěz! V případě remízy je vítězem hráč, kterému na dílech dlažby zbylo více viditelných políček jeho barvy.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Boduje **ORANŽOVÝ** hráč:

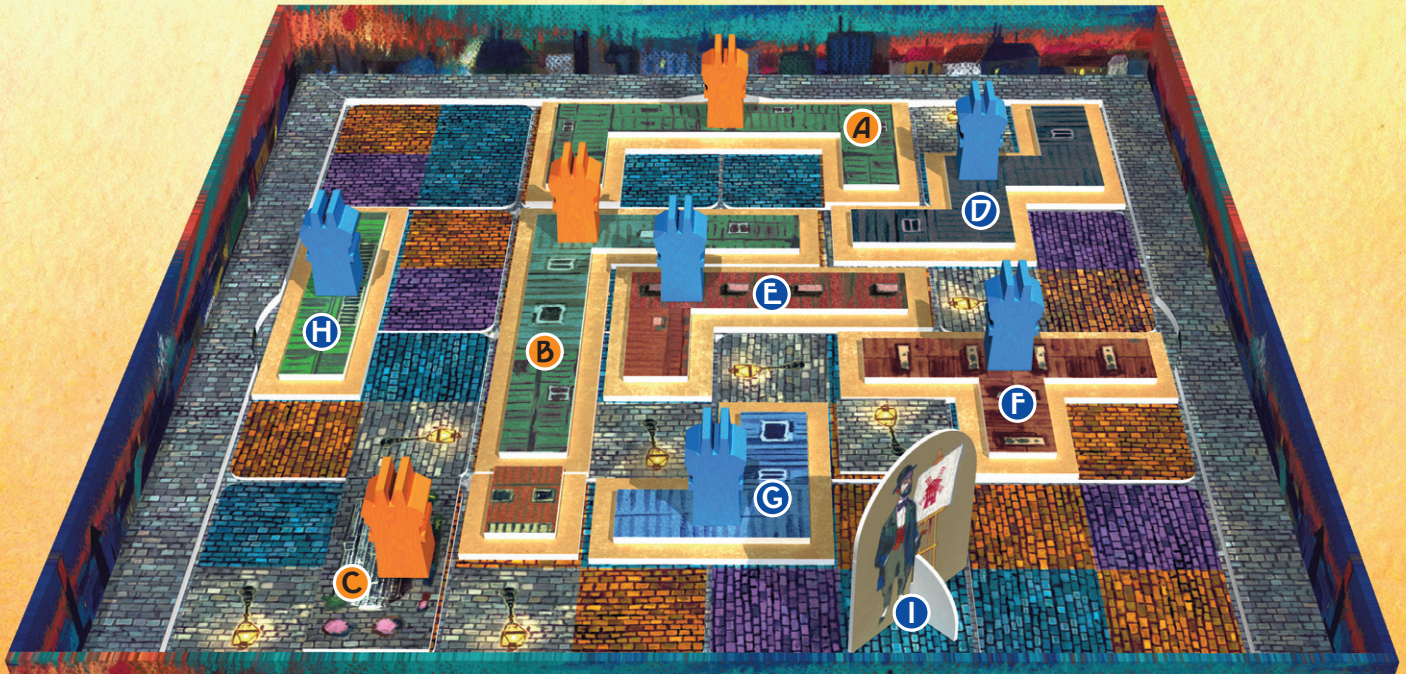
- **OSVĚTLENÉ BUDOVY.**
  6 bodů za budovu **A** (1 lampa × velikost 6) +
  21 bodů za budovu **B** (3 lampy × velikost 7 díky přístavku) +
  6 bodů za budovu **C** (3 lampy × velikost 2).
  Celkem 33 bodů.
- **NEJVĚTŠÍ SKUPINA BUDOV.** Velikosti budov **A** + **B** + **C**. **Celkem 15 bodů.**
- **NEPOSTAVENÉ BUDOVY.** Hráč neumístil 2 budovy a normálně by ztratil 6 bodů. Aktivoval ale ***Sacré-Coeur,*** *a tak neodečítá nic.* **Celkem 0 bodů.**
- **AKČNÍ KARTY.** Žádná výhoda. **Celkem 0 bodů.**

CELKOVÝ SOUČET: 48 BODŮ.

Boduje **MODRÝ** hráč:

- **OSVĚTLENÉ BUDOVY.**
  10 bodů za budovu **D** (2 lampy × 5 bodů) +
  12 bodů za budovu **E** (3 lampy × velikost 4) +
  12 bodů za budovu **F** (3 lampy × velikost 4) +
  9 bodů za budovu **G** (3 lampy × velikost 3) +
  0 bodů za budovu **H** (0 lamp × velikost 3).
  Celkem 43 bodů.
- **NEJVĚTŠÍ SKUPINA BUDOV.** Velikosti budov **D** + **E** + **F**. **Celkem 13 bodů.**
- **NEPOSTAVENÉ BUDOVY.** Hráč neumístil jednu budovu, a ztrácí tak 3 body. **Celkem –3 body.**
- **AKČNÍ POHLEDNICE.** Hráč **dostane 4 body** za ***Malíře*** (**I**), protože se v jeho oblasti nachází 2 lampy. **Celkem 4 body.**

CELKOVÝ SOUČET: 57 BODŮ.



Akční pohlednice (volitelné)

MOULIN ROUGE

Přítomnost kankánových tanečnic přitahuje oči kolemjdoucích.

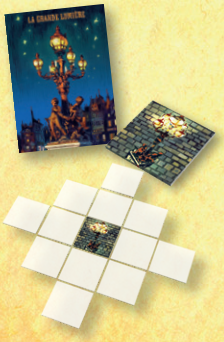
Hráč ihned **umístí dílek tanečnice** na herní plán – musí ji dát **na políčko své barvy**. Na konci hry hráč **dostane 1 vítězný bod navíc za každé volné políčko v oblasti, ve které se tanečnice nachází** (políčko, na kterém stojí, se též považuje za volné). Oblast je ohraničena krajem hrací desky, budovami, lampami a dalšími herními dílky, které mohou být na políčkách s dlažbou (jako je lampa nebo malíř).

FONTÁNA MOŘÍ (FONTAINE DES MERS)

Hráč vezme **dílek fontány** a ihned jej **umístí na políčka vlastní nebo obojetné barvy**. Na konci hry **dostane 3 body za každou svou budovu, která stranou přiléhá k fontáně**.

MYSLITEL (LE PENSEUR)

Hráč si vezme dílek sochy a ihned jej **umístí na políčko své barvy** tak, aby vpředu **PŘED sochou zůstalo alespoň jedno volné políčko**. To aby ji kolemjdoucí mohli obdivovat. Na konci hry hráč dostane **2 body za každé volné políčko, které přiléhá ke stranám sochy, a 1 bod za volná políčka diagonálně kolem ní**. Pokud ale políčko před sochou není volné, nedostane hráč ani bod.



VELKÁ LAMPA (LA GRANDE LUMIÈRE)

Hráč vezme dílek velké lampy a ihned jej **umístí přes políčko s lampou**. Velká lampa **osvětlí všechna políčka zobrazená na pohlednici**. Budovy však světlo blokují, je-li tedy budova schovaná za jinou budovou, osvětlená nebude. Jiné dílky světlo z velké lampy neblokují.

DEVIR

Tvůrci
Autor: José Antonio Abascal
Ilustrátor: Oriol Hernández
Grafická úprava: Jordi Roca
Editoři: Marc Figueras a Marià Pitarque
Vydavatel: David Esbrí

GRACIAS LUDO
CREADOR ASOCIADO

Česká verze
Překlad: Martin Hrabálek
Grafická úprava: Vladimír Smolík
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Jan Březina, Filip X Kroa, Michal Požárek a Kamil Smola

AKČNÍ POHLEDNICE (PRVNÍ HRY)

LEVITACE (LEVITATION)

Hráč si vymění jeden dílek budovy ze své zásoby za dílek budovy z banku. Hráč musí budovu ihned umístit podle běžných pravidel.

METRO (METROPOLITAIN)

Hráč umístí svůj akční žeton na pohlednici metra (která se tímto počítá jako využitá), ale zatím ji neotáčí. V jednom ze svých dalších tahů **může umístit budovu tak, že překrývá volné políčko s lampou**. Poté kartu metra otočí.

BOTANICKÁ ZAHRADA (JARDIN DES PLANTES)

Tento dílek se počítá jako budova o velikosti 2. Hráč jej ihned **umístí na hrací desku na políčka vlastní či obojetné barvy** a položí si na něj komín své barvy.

SACRÉ-CŒUR

Hráč, který využije tuto pohlednici, **neodečítá na konci hry žádné body za dílky budov**, které mu zůstanou **v zásobě**.

MALÍŘ (LE PEINTRE)

Zachycuje paprsky světla dopadající na pařížské budovy a zvěčňuje tvář velkoměsta na plátna.

Hráč umístí dílek malíře na hrací desku tak, aby stál na políčku jeho barvy. Na konci hry získá 2 body za každou lampu v oblasti, ve které se malíř nachází. Oblast je ohraničena okrajem hrací desky a budovami. Žádné další dílky, jako jsou fontána, tanečnice, socha či velká lampa, nemají na ohraničení malířovy oblasti vliv.

CHARTIER

Hráč si vezme dílek obojetné dlažby a přidá si jej do své zásoby. V jednom ze svých následujících tahů jím může překrýt políčko v barvě svého soupeře a ihned na něj umístit budovu či fontánu.

BUKINISTÉ U SEINY (BOUQUINISTES SUR LA SEINE)

Hráč si vezme dílek přístavku a ihned jej umístí na políčko své barvy tak, aby přiléhal k jedné z jeho budov. Přístavek tak zvětší velikost této budovy o 1.

LAMPA (LAMPADAIRE)

Hráč si vezme dílek s lampou a ihned jej umístí na políčko své barvy.