KÉPESLAPOK (AZ ELSŐ JÁTSZMÁKHOZ)

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 innentől kezdve használtnak 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.**

LE PEINTRE

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 épületeddel 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**!

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

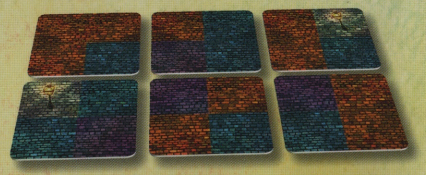
PÁRIZS, 1889. A világkiállítás nagyszerű lehetőség volt arra, hogy a világot ámulatba ejtse az elektromosság ereje. Párizst a gázlámpa-hálózatának köszönhetően már az 1800-as évek eleje óta a "fények városa"-ként ismerték, de még így is, az elektromos közvilágítás kiépítése a teljes bolygót elkápráztatta.

A város fontos személyeinek bőrébe bújva arra törekedtek, hogy az általatok 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

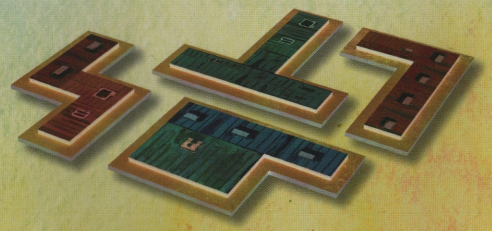
Mindketten egy-egy játékosszínnel rendelkeztek, és a macskakőlapkák hátlapja jelzi, hogy mely lapkák tartoznak hozzátok (játékosonként 8 lapka). Minden lapka **négy mezőre** van felosztva, ezek a mezők megegyezhetnek a saját színetekkel, az ellenfeletek színével, emellett kevert színű, továbbá utcai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



1 JÁTÉKTÁBLA (a doboz aljában)

12 ÉPÜLETLAPKA

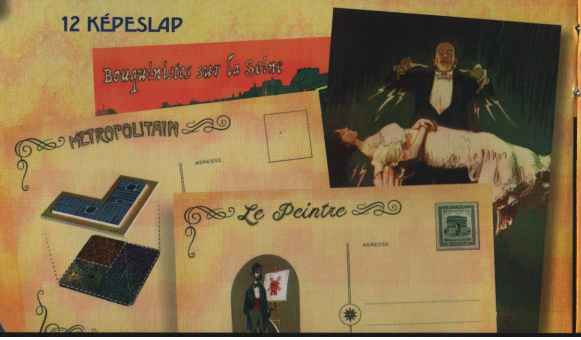
Az épületlapkák különböző formájúak és méretűek, és ezeket a játéktáblán lévő macskakőlapkákra fogjátok lehelyezni. Az épületlapkák méretét az határozza meg, hogy mennyi mezőt foglalnak el a macskakőlapkákon. **Kettő darab 3-as méretű, négy darab 4-es méretű, négy darab 5-ös méretű és kettő darab 6-os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



14 KÉMÉNY
(színenként 7 db)

8 AKCIÓJELÖLŐ
(színenként 4 db)

12 KÉPESLAP

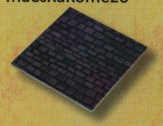


9 KÜLÖNLEGES JÁTÉKELEM :

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

ELŐKÉSZÜLETEK

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

Válasszatok magatoknak egy-egy játékosszínt (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 játszmát elveszítette. Ha nem emlékeztek, hogy alakult az előző játszma vagy ez az első játékotok, az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb felkapcsolta valahol a villanyt.

JÁTÉKMENET

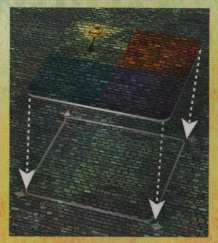
A játszma két különböző fázisból áll.
Az első fázisban *a macskakőlapkáitokat fogjátok lehelyezni, illetve épületlapkákhoz juttok.*
A második fázisban fogjátok az épületeiteket a játéktáblára helyezni és a képeslapokhoz tartozó akciókat végrehajtani, ami által további előnyhöz, győzelmi pontokhoz juthattok. Miután a második fázis is véget ér, az épületek pontozásra kerülnek a méretük és az őket megvilágító utcai lámpák száma alapján.

1. FÁZIS

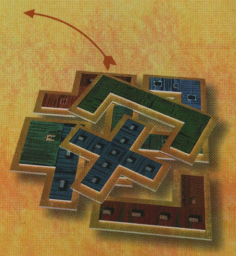
A MACSKAKŐLAPKÁK LEHELYEZÉSE ÉS AZ ÉPÜLETLAPKÁK MEGSZERZÉSE

A kezdőjátékossal kezdve felváltva kerültök sorra. Amikor sorra kerülsz, nézd meg a kezedben lévő macskakőlapkát, és döntsd el, hogy a következő két lehetőség melyikét választod:

- **HELYEZD A MACSKAKŐLAPKÁDAT KÉPPEL 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 paklidból, és vedd a kezedbe 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 lehelyezitek 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 lehelyeztétek 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 kerültök 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 bármelyikőtök lefedheti. Épületlapka sohasem helyezhető utcai lámpát tartalmazó mezőre. Amikor épületlapkát helyezel a játéktáblára, helyezd arra egy saját kéményedet, így egyértelmű lesz, hogy melyik épület melyikőtökhöz 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 **egyikőtök sem** tud további épületlapkát a játéktáblára helyezni, **és** mind a 8 akciójelölőt felhasználtátok.

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 macskakőlapkákon.

PÉLDA PONTOZÁSRA

A **NARANCSSÁRGA** játékos pontjai:

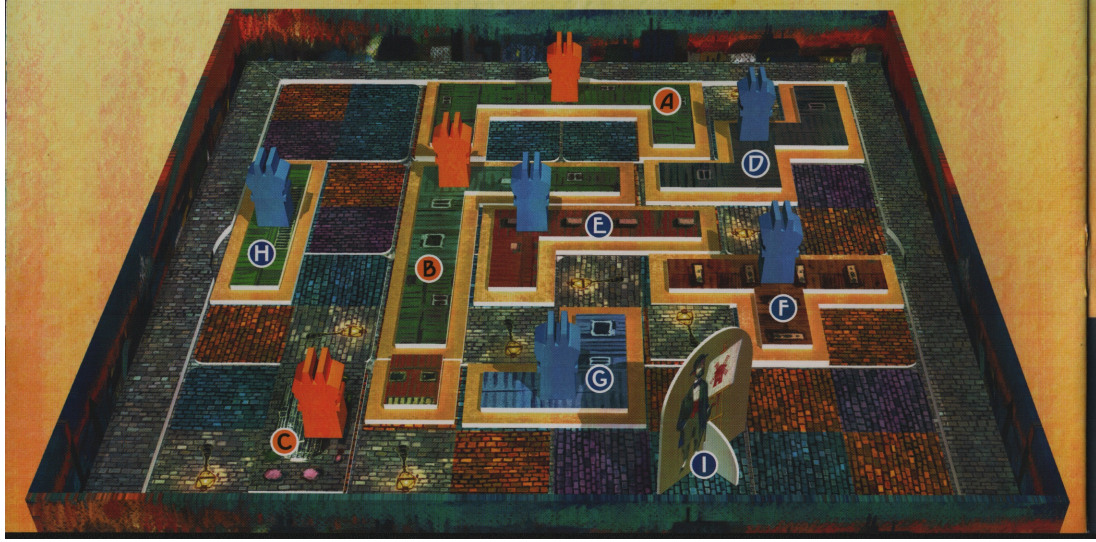
- **MEGVILÁGÍTOTT ÉPÜLETEK** 6 pont az ***A*** épületért (1 utcai lámpa x 6-os méret) + 21 pont a **B** épületért (3 utcai lámpa x 7-es méret a melléképülettel együtt) + 6 pont a **C** épületért (3 utcai lámpa x 2-es méret). **Összesen: 33 pont.**
- **LEGNAGYOBB ÉPÜLETCSOPORT** Az ***A***+**B**+**C** 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-Coeurt** 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 JÁTSZMÁKHOZ)

MOULIN ROUGE

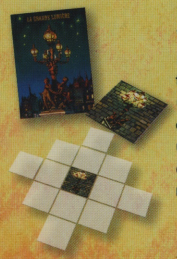
A világhírű párizsi táncosok magukra vonják a járókelők tekintetét.
Helyezd a táncost a játéktáblára **egy saját színű macskakőmezőre**! A játék végén a táncos **annyiszor 1 pontot ér, amennyi üres macskakőmező van a teljes területén**, a saját mezőjét is beleértve. A teljes területe a saját mezőjétől 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.

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).

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 színtől függetlenül **1-1 pontot** kapsz.
Ha a játék végén a szobor előtti mező nem üres, egyetlen pontot sem kapsz a szoborért.



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 elől, a többi játékelem azonban nem.

DEVIR

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