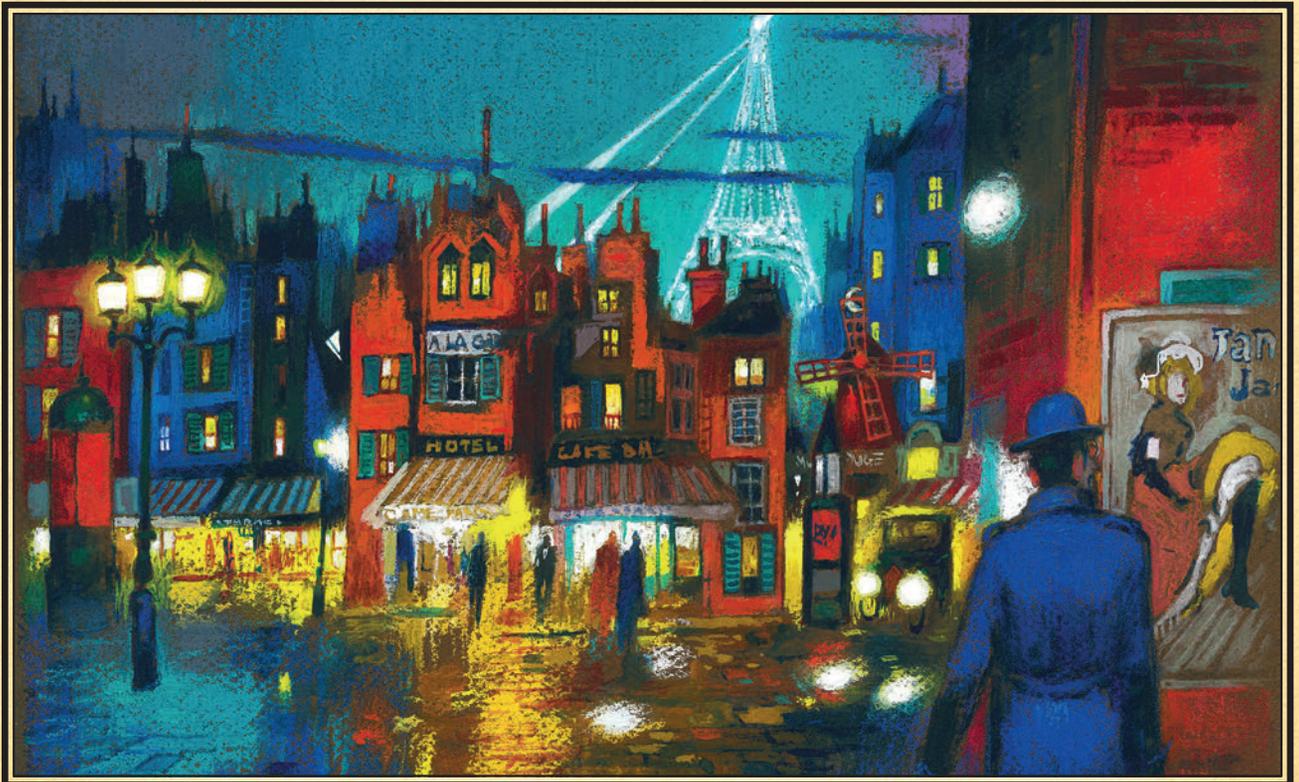


Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLEMENT LITTERAIRE
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTERAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES



PARIS, 1889. Die *Exposition Universelle* war die perfekte Möglichkeit, die Welt mit der Macht der Elektrizität zu begeistern. Dank seinem Netzwerk von gasbetriebenen Straßenlichtern war Paris schon seit dem Anfang des 19. Jahrhunderts als „die Stadt der Lichter“ bekannt. Doch erst die Umstellung auf elektrische Straßenbeleuchtung lies die ganze Welt ehrfürchtig auf Paris blicken.

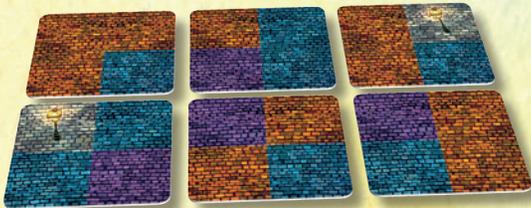
Ihr schlüpft in die Rollen der wichtigsten Persönlichkeiten der Stadt. Der Erfolg eurer Bemühungen wird dadurch garantiert, dass die Gebäude, die ihr baut und besitzt, von so viel Licht der Straßenlaternen wie möglich erleuchtet werden. Inspiriert Künstler und versetzt die Besucher und Einwohner Paris' gleichermaßen in Staunen über die Schönheit der neuen Lichter der Stadt!

SPIELMATERIAL

16 STRASSEN-PLÄTTCHEN

(8 je Farbe)

Die Rückseite dieser Plättchen zeigt die Farbe des Spielers, der sie legen darf. Die Vorderseiten sind in 4 Straßen-Abschnitte geteilt, die entweder eine **Straßenlaterne** zeigen oder in einer der **Spielerfarben, Blau und Orange**, oder der **gemeinsamen Farbe Lila** eingefärbt sind. Jeder Straßen-Abschnitt, auf dem kein anderes Plättchen liegt, ist eine freie Fläche. Straßen-Abschnitte mit Straßenlaternen sind also auch freie Flächen.



Straßenlaterne



blauer Straßen-Abschnitt



Oranges Straßen-plättchen

Blaues Straßen-plättchen

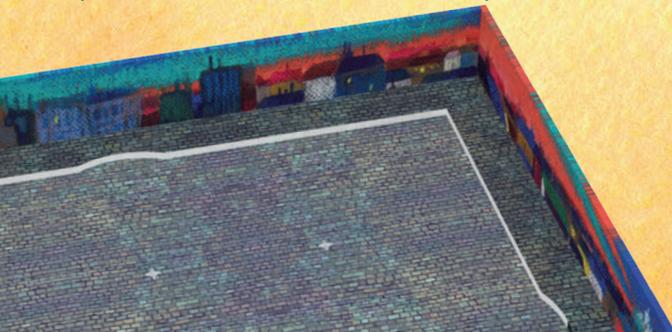


oranger Straßen-Abschnitt

lila Straßen-Abschnitt

1 SPIELPLAN

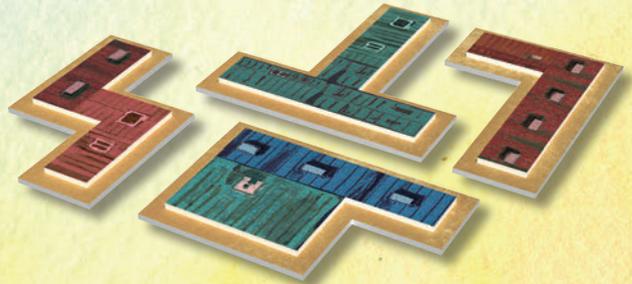
(IN DIE SCHACHEL INTEGRIERT)



12 GEBÄUDE-PLÄTTCHEN

Die Gebäude-Plättchen haben unterschiedliche Formen und Größen und werden in der zweiten Phase auf die Straßen-Plättchen gelegt. Die Größe eines Gebäudes entspricht der Anzahl an Straßen-Abschnitten, die es belegt.

Es gibt 2 Dreier-Gebäude, 4 Vierer-Gebäude, 4 Fünfer-Gebäude und 2 Sechser-Gebäude.



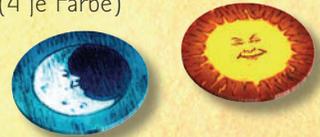
14 SCHORNSTEINE

(7 je Farbe)



8 AKTIONSMARKER

(4 je Farbe)



12 AKTIONSPOSTKARTEN



SPIELAUFBAU

9 SPEZIAL-PLÄTTCHEN :

1 Maler



1 Tänzerin



1 lila Straßen-Abschnitt



1 Springbrunnen



1 Statue



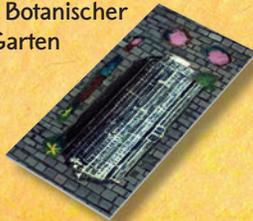
1 Straßenlaterne



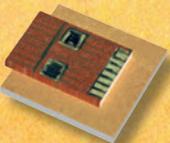
1 große Straßenlaterne



1 Botanischer Garten



1 Anbau



Sucht zuerst aus, mit welchen **8 Aktionspostkarten** ihr spielen wollt, und legt sie dann um den Spielplan herum aus. Die restlichen Postkarten könnt ihr beiseite legen. Für eure ersten Partien nehmt ihr am besten die Postkarten, die mit  markiert sind. Legt die **Spezialplättchen**  zu den dazugehörigen Postkarten. Legt die **Gebäude-Plättchen** in Reichweite neben den Spielaufbau.



Entscheidet euch nun für jeweils eine Farbe (Orange oder Blau). Nehmt euch dann die passenden **8 Straßen-Plättchen**, **7 Schornsteine** und **4 Aktionsmarker**. Mischt eure Straßen-Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. **Zieht dann die obersten zwei Straßen-Plättchen von eurem eigenen Stapel und haltet sie so in eurer Hand**, dass euer Mitspieler nicht die Vorderseite sehen kann.

Wer die letzte Partie PARIS verloren hat, beginnt diese Partie. Wenn es die erste Partie des Tages ist, beginnt der Spieler, der zuletzt ein Licht angeschaltet hat.

SPIELABLAUF

Paris wird in zwei unterschiedlichen Phasen gespielt. Ihr seid in beiden Phasen abwechselnd am Zug.

In der **ersten Phase** legt ihr entweder eure Straßen-Plättchen oder zieht Gebäude-Plättchen bis alle Straßen-Plättchen gelegt sind. In der **zweiten Phase** platziert ihr eure Gebäude auf dem Spielplan oder führt die Aktionen der Postkarten aus. Diese geben euch Vorteile oder zusätzliche Siegpunkte am Ende des Spiels. **Sobald beide Phasen beendet wurden, werden die Gebäude anhand ihrer Größe und der Anzahl der Straßenlaternen, die sie beleuchten, gewertet.**



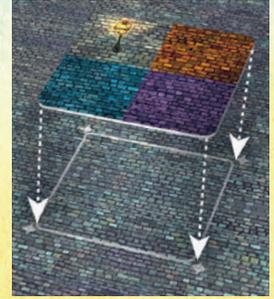
PHASE 1

STRASSENPLÄTTCHEN LEGEN UND GEBÄUDE-PLÄTTCHEN NEHMEN

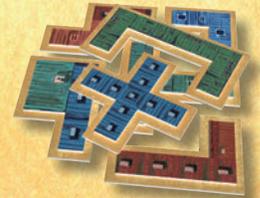
In Phase 1 dürft ihr immer zwei Straßen-Plättchen in der Hand halten und anschauen. Ihr seid abwechselnd am Zug und dürft dann zwischen zwei Optionen wählen:

- **LEGE 1 STRASSENPLÄTTCHEN**

OFFEN auf ein leeres Feld des Spielplans. Dabei darfst du es beliebig drehen. Es gibt 16 Felder auf dem Spielplan. **Jedes Straßen-Plättchen muss so gelegt werden, sodass es genau ein Feld belegt.** Nachdem das Straßen-Plättchen gelegt wurde, darfst du das nächste Straßen-Plättchen vom Stapel nehmen und anschauen. Achte dabei darauf, dass dein Mitspieler nicht die Vorderseite sieht!



- **NIMM 1 GEBÄUDE-PLÄTTCHEN AUS DEM VORRAT** und lege es vor dir ab. Ihr nehmt in der ersten Phase die Gebäude-Plättchen zu euch. Legen dürft ihr sie aber erst in der zweiten Phase! Es ist eine gute Idee mindestens 3 oder 4 Gebäude-Plättchen im eigenen Vorrat zu haben, bevor die zweite Phase beginnt.



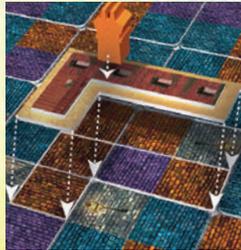
Wenn ein Spieler keine Straßen-Plättchen mehr hat, darf er in seinem Zug weiterhin Gebäude-Plättchen nehmen oder passen, wenn er keine weiteren Gebäude mehr ziehen möchte. **Phase 1 endet sofort, wenn auch der zweite Spieler alle seiner 8 Straßen-Plättchen gelegt hat und somit alle 16 Straßen-Plättchen auf dem Spielplan liegen.**

PHASE 2

GEBÄUDE PLATZIEREN UND AKTIONEN AUSFÜHREN

Wer zuerst jedes seiner 8 Straßen-Plättchen in Phase 1 gelegt hatte, beginnt Phase 2. Ihr seid wieder abwechselnd am Zug und dürft nun zwischen folgenden zwei Optionen wählen:

- **PLATZIERE 1 GEBÄUDE** aus deinem Vorrat auf den Straßen-Plättchen des Spielplans, sodass es **nur Straßen-Abschnitte in deiner Farbe oder in Lila belegt**. Lila Straßen-Abschnitte können von beiden Spielern genutzt werden. Gebäude dürfen **nie** auf Straßenlaternen platziert werden (Ausnahme Postkarte „METROPOLITAIN“). Wenn du ein Gebäude platziert hast, stelle einen deiner Schornsteine darauf. Die Farbe des Schornsteins zeigt an, wem das Gebäude gehört.



- **AKTIVIERE EINE AKTIONSPOSTKARTE**. Entscheide dich für eine der offen ausliegenden Postkarten. Du darfst nun die Aktion auf dieser Postkarte ausführen. Drehe dann die Karte um und lege deinen Aktionsmarker darauf. Dadurch ist es deutlich, welche Karten schon aktiviert wurden. Für den Rest des Spiels kann niemand die Aktion dieser Postkarte erneut nutzen. Die genauen Regeln für jede Aktionspostkarte findet ihr auf den Seiten 7 und 8 dieser Spielregel. **Tipp:** Ihr dürft Postkarten auch aktivieren ohne deren Aktion zu nutzen. Dies kann ein strategischer Zug sein, um die Optionen des Gegners einzuschränken.



Phase 2 endet, wenn kein Spieler mehr ein Gebäude platzieren kann **und** alle 8 Aktionsmarker verwendet wurden.

ENDWERTUNG

Sobald die zweite Phase beendet wurde, zählt ihr eure Siegpunkte zusammen:

+ **BELEUCHTETE GEBÄUDE**. Multipliziert für jedes Gebäude dessen **Größe** (die Anzahl an Straßen-Abschnitten, die es belegt) **mit der Anzahl der Straßenlaternen**, die es beleuchten. Jede Straßenlampe beleuchtet die vier angrenzenden Straßen-Abschnitte, aber nicht die diagonal liegenden. Jede Straßenlampe kann **mehrere Gebäude beleuchten**, solange sie daran angrenzt. **Eine Straßenlampe zählt jedoch nur einmal pro Gebäude**, unabhängig davon ob sie eine oder mehrere Straßen-Abschnitte beleuchtet, auf denen das Gebäude steht. Ein Gebäude, das von keiner Straßenlampe beleuchtet wird, bringt euch keine Siegpunkte.

+ **GRÖSSTER GEBÄUDEKOMPLEX**. Bestimmt die Größe eurer jeweils größten zusammenhängenden Gebäudegruppe. Dazu gehören alle Gebäude, die mit mindestens einem Abschnitt an ein anderes Gebäude mit der gleichen Schornsteinfarbe angrenzen (diagonal gilt nicht). Ihr erhaltet **1 Siegpunkt für jeden Straßen-Abschnitt**, der von dieser Gebäudegruppe belegt wird. Es ist hier egal, ob die Gebäude von Straßenlaternen beleuchtet werden oder nicht.

- **UNGEBAUTE GEBÄUDE**. Ihr **verliert** 3 Siegpunkte für jedes ungebaute Gebäude, das ihr noch aus der ersten Phase vor euch liegen habt (Ausnahme Postkarte „SACRÉ-COEUR“).

+ **AKTIONSPOSTKARTEN**. Kontrolliert nun, ob die Postkarten mit eurem Aktionsmarker mit Briefmarken versehen sind. Denn frankierte Postkarten bringen euch jetzt ihre Siegpunkte.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten ungebauten Straßen-Abschnitten in seiner Farbe.

WERTUNGSBEISPIEL

Wertung ORANGE:

- **BELEUCHTETE GEBÄUDE.**

6 Punkte für Gebäude **A** (Größe 6 x 1 Straßenlaterne)
+ 21 Punkte für Gebäude **B** mit **Anbau B1**
(Größe 7 x 3 Straßenlaterne)
+ 6 Punkte für Gebäude **C** (Größe 2 x 3 Straßenlaterne)
= **33 Punkte** für beleuchtete Gebäude.

- **GRÖSSTER GEBÄUDEKOMPLEX.**

Die gesamte Größe der Gebäude **A+B+B1+C.** = **15 Punkte**
für den größten Gebäudekomplex.

- **UNGEBAUTE GEBÄUDE.**

Zwei Gebäude-Plättchen wurden nicht gebaut,
was 6 Minuspunkte bedeuten würde. Allerdings hat der Spieler
„SACRÉ-COEUR“ aktiviert = **0 Punkte.**

- **AKTIONSPOSTKARTEN.**

Die aktivierten Postkarten geben
keine weiteren Punkte = **0 Punkte.**

GESAMTSUMME: 48 PUNKTE

Wertung BLAU:

- **BELEUCHTETE GEBÄUDE.**

10 Punkte für Gebäude **D** (Größe 5 x 2 Straßenlaterne)
+ 12 Punkte für Gebäude **E** (Größe 4 x 3 Straßenlaterne)
+ 12 Punkte für Gebäude **F** (Größe 4 x 3 Straßenlaterne)
+ 9 Punkte für Gebäude **G** (Größe 3 x 3 Straßenlaterne)
+ 0 Punkte für Gebäude **H** (Größe 3 x 0 Straßenlaterne)
= **43 Punkte** für beleuchtete Gebäude.

- **GRÖSSTER GEBÄUDEKOMPLEX.**

Die gesamte Größe der Gebäude **D + E + F** = **13 Punkte**
für den größten Gebäudekomplex.

- **UNGEBAUTE GEBÄUDE.**

Ein Gebäude-Plättchen wurde nicht gebaut = **-3 Punkte.**

- **AKTIONSPOSTKARTEN.**

Der blaue Spieler bekommt **4 Punkte** für
„LE PEINTRE“ (**I**), denn 2 Straßenlaternen beleuchten
seine Umgebung = **4 Punkte.**

GESAMTSUMME: 57 PUNKTE

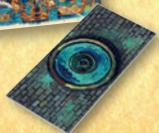


AKTIONSPOSTKARTEN (FÜR ERFAHRENE SPIELER)



MOULIN ROUGE

Der Auftritt der berühmten Pariser Tänzerinnen zieht die Blicke der Passanten auf sich. Stelle das Spezialplättchen der **Tänzerin sofort** auf einen Straßen-Abschnitt in **deiner Farbe**. Am Spielende bekommst du **1 Punkt für jeden unbebauten Straßen-Abschnitt in der Umgebung der Tänzerin** (der Abschnitt auf dem sie steht ist natürlich auch unbebaut). Ihre Umgebung ist begrenzt durch den Rand des Spielplans, Straßenlaternen, Gebäude-Plättchen oder andere Spezialplättchen, die auf einem Straßen-Abschnitt platziert wurden (wie zum Beispiel der Maler oder die Statue).



FONTAINE DES MERS

Platziere das Spezialplättchen des **Springbrunnens sofort** auf einem Straßen-Abschnitt in **deiner Farbe oder in Lila**. Am Spielende bekommst du **3 Punkte für jedes deiner Gebäude, das direkt an den Springbrunnen angrenzt**.



LE PENSEUR

Platziere das Spezialplättchen der **Statue sofort** auf einem freien Straßen-Abschnitt in **deiner Farbe**, sodass mindestens 1 freier Straßen-Abschnitt vor dem hellen Sockel ist. Nur so haben Passanten genügend Platz, um die Statue zu bewundern. Am Spielende bekommst du **2 Punkte** für jeden angrenzenden freien Straßen-Abschnitt und **1 Punkt** für jeden diagonal gelegenen freien Straßen-Abschnitt. **Wenn der Straßen-Abschnitt direkt vor der Statue bebaut oder belegt ist, bekommst du keine Punkte für die Statue!**



LA GRANDE LUMIÈRE

Platziere das Spezialplättchen der **großen Straßenlaterne sofort** auf einem Straßen-Abschnitt **mit einer Straßenlaterne**. Diese große Straßenlaterne beleuchtet **nun alle Felder, die auf der Postkarte angezeigt sind**. Gebäude blockieren das Licht, andere Spezialplättchen hingegen nicht.

Originalausgabe
Autor: José Antonio Abascal
Illustration: Oriol Hernández
Grafik: Jordi Roca
Redaktion: Marc Figueras
und Marià Pitarque

© 2019 Devir Iberia
C/Rosselló 184, 5ª planta
08008 Barcelona, Spanien

KOSMOS Ausgabe
Redaktion: Alexandra Kunz
Grafik: Fiore GmbH

Art.-Nr.: 680442
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

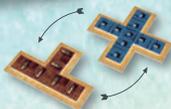
KOSMOS

AKTIONSPOSTKARTEN (FÜR DIE ERSTEN PARTIEN)



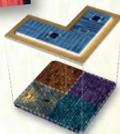
LEVITATION ✨

Tausche eines deiner Gebäude-Plättchen durch eines aus dem Vorrat aus. Platziere das neue Gebäude-Plättchen **sofort** regelkonform auf dem Spielplan.



METROPOLITAIN ✨

Lege einen Aktionsmarker auf die Postkarte (dadurch zählt sie als genutzt) und nimm sie zu dir. Drehe die Postkarte jedoch **noch nicht** um. In deinem **nächsten Zug** ⌚ darfst du ein Gebäude auch auf einem Abschnitt mit einer Straßenlaterne platzieren. Drehe danach die Postkarte um und lege sie zurück in die Mitte.



JARDIN DES PLANTES ✨

Das Spezialplättchen des **botanischen Gartens** hat dieselben Effekte wie ein Gebäude der Größe 2. Lege es **sofort** auf Straßen-Abschnitte in **deiner Farbe** oder in **Lila** und stelle einen deiner Schornsteine darauf.



SACRÉ-COEUR ✨

Wenn du diese Aktionskarte aktivierst, bekommst du am **Spielende keine** = 0 **Minuspunkte** für deine **ungebauten** Gebäude.



LE PEINTRE ✨

In seinen Gemälden fängt der Maler nicht nur das Licht ein, wie es die Gebäude illuminiert, sondern auch das neue, glänzende Gesicht der Stadt. Stelle das Spezialplättchen des **Malers sofort** auf einen freien Straßen-Abschnitt in **deiner Farbe**. Am Spielende bekommst du **2 Punkte für jede Straßenlaterne in der Umgebung des Malers**. Seine Umgebung ist begrenzt durch den Rand des Spielplans oder Gebäude-Plättchen. Andere Spezialplättchen (wie zum Beispiel der Springbrunnen, die Tänzerin oder die Statue) oder Straßenlaternen begrenzen die Umgebung nicht.



CHARTIER ✨

Nimm das Spezialplättchen **lila Straßen-Abschnitt** in deinen Vorrat. Du darfst es in **einem deiner nächsten Züge** ⌚ verwenden, um ein **Straßen-Abschnitt in der Farbe** deines Mitspielers zu überdecken und dann **sofort** ein Gebäude oder den Springbrunnen darauf zu **platzieren**.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

Lege das Spezialplättchen des **Anbaus sofort** auf einen Straßen-Abschnitt in **deiner Farbe**, sodass es direkt an eines deiner schon gebauten Gebäude angrenzt. Der Anbau **vergrößert die Größe** dieses Gebäudes um 1 Straßen-Abschnitt.



LAMPADAIRE ✨

Lege das Spezialplättchen der **Straßenlaterne sofort** auf einen Straßen-Abschnitt in **deiner Farbe**.

