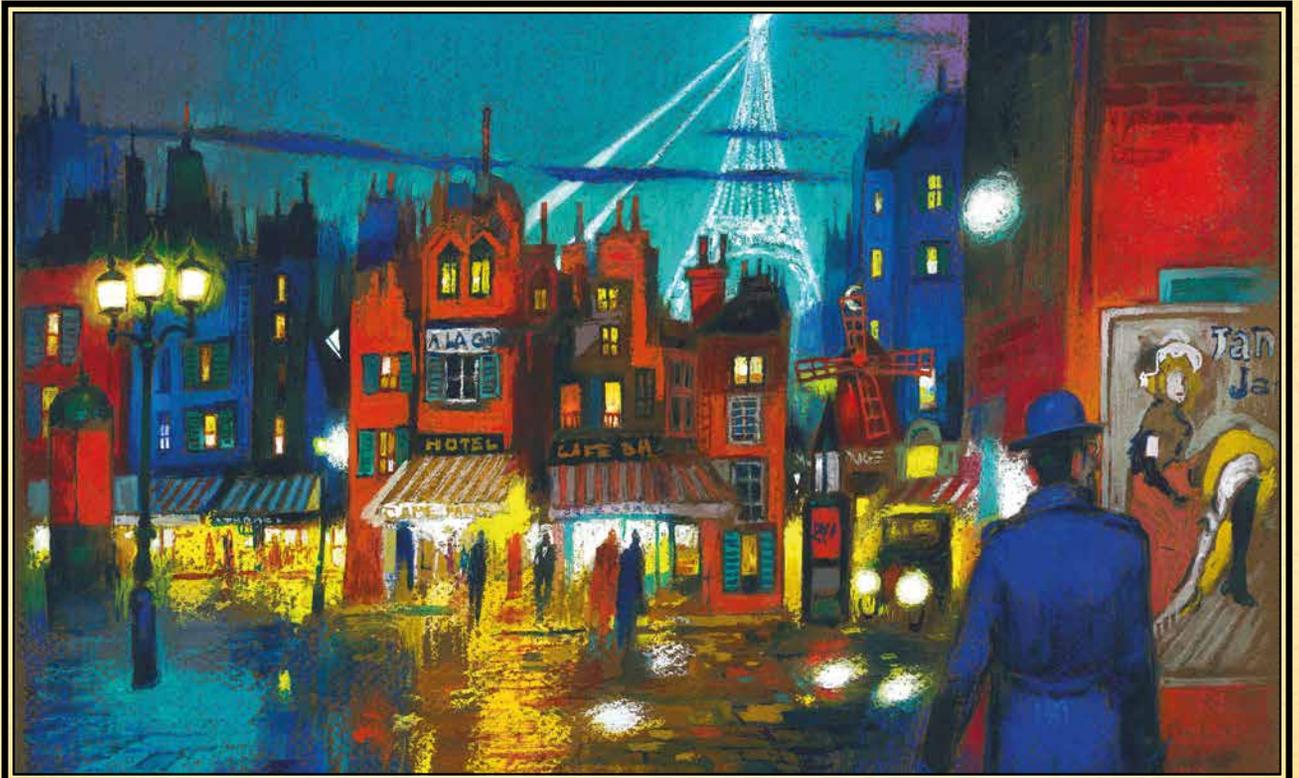


Le Petit Parisien

TOUS LES DIMANCHES
SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE
5 CENTIMES

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES



PARIS, 1889. La révolution de la lumière est en marche ! Grâce à l'Exposition universelle, le fabuleux pouvoir de l'électricité est désormais connu de tous. L'éclairage public abandonne peu à peu le gaz, et les rues deviennent plus lumineuses que jamais.

À vous d'en profiter ! En tant que promoteur immobilier, ériges des bâtiments et assurez-vous qu'ils sont dignement éclairés ! Inspirez des artistes, surprenez les Parisiens, éblouissez les touristes... et laissez votre rival dans l'ombre !

MATÉRIEL

16 TUILES PAVÉ CARRÉES

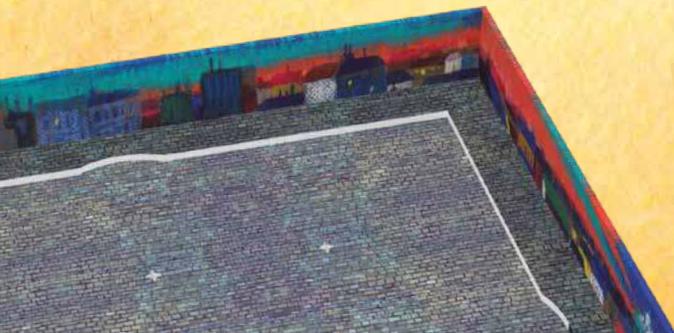
Le dos de chacune des tuiles permet de les répartir entre les deux joueurs (8 tuiles par joueur).

Chaque tuile est divisée en **quatre cases pavées**.

Une case peut être de votre couleur ou de celle de votre rival (orange/bleu), de couleur mixte (violet) ou réservée à un réverbère. **Toute case pavée non occupée par un élément de jeu est dite "libre"**, y compris les cases Réverbère.

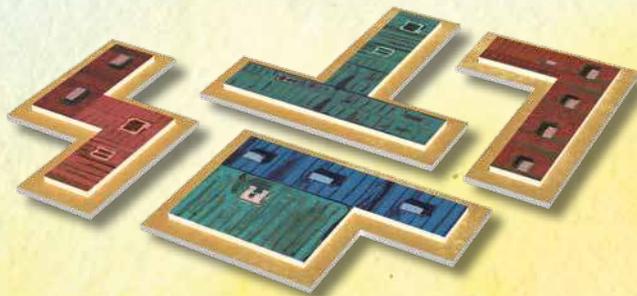


1 PLATEAU DE JEU (intégré à la boîte)



12 BÂTIMENTS

Il existe plusieurs tailles et plusieurs formes de bâtiments. Vous devrez les placer sur les tuiles Pavé. La taille d'un bâtiment est déterminée par le nombre de cases qu'il occupe sur les tuiles. Il y a **deux bâtiments de taille 3, quatre de taille 4, quatre de taille 5, et deux de taille 6**.



14 CHEMINÉES

(7 par couleur)



8 JETONS ACTION

(4 par couleur)



12 CARTES POSTALES



MISE EN PLACE

9 ÉLÉMENTS SPÉCIAUX

1 pion Peintre



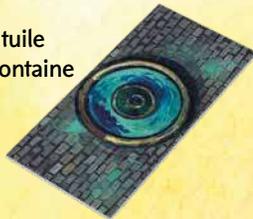
1 pion Danseuse



1 case pavée mixte



1 tuile
Fontaine



1 tuile Statue



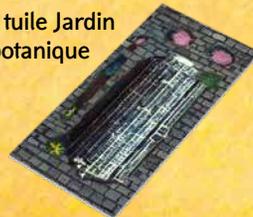
1 tuile Réverbère



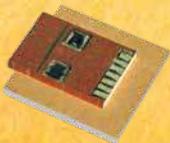
1 tuile Grand réverbère



1 tuile Jardin
botanique



1 tuile Annexe



D'abord, choisissez **huit cartes postales** et placez-les face visible autour du plateau comme indiqué ci-dessous. Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser celles marquées d'une .

Placez les **éléments spéciaux**  sur la carte postale qui leur correspond.

Mettez les **bâtiments** en tas à proximité du plateau pour former le **chantier**, accessible aux deux joueurs.



Chaque joueur choisit une couleur (orange ou bleu) et prend les **8 tuiles Pavé**, **7 cheminées** et **4 jetons Action** de sa couleur. Mélangez vos tuiles Pavé pour former une pile, face cachée, puis **piochez la première tuile et gardez-la en main** : votre adversaire ne doit pas la voir.

Le joueur qui **a perdu la partie précédente commence** ; à défaut, le dernier joueur à avoir touché un interrupteur commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Paris : Ville Lumière se joue **en deux phases**.

Dans la **première phase**, à tour de rôle, les joueurs vont placer leurs tuiles Pavé et choisir des bâtiments.

Dans la **seconde phase**, à tour de rôle, les joueurs vont poser leurs bâtiments sur le plateau ou utiliser les actions des cartes postales, qui leur offriront des avantages ou des points de victoire. Une fois que les deux phases sont terminées, la partie se termine. Vous marquerez des points en fonction des bâtiments construits et du nombre de réverbères qui les illuminent.



PHASE 1

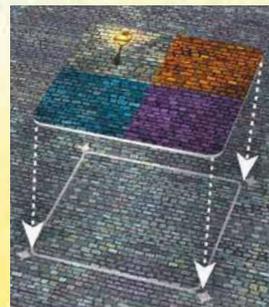
PLACER UNE TUILE PAVÉ OU CHOISIR UN BÂTIMENT

Chacun joue à tour de rôle. À votre tour, regardez la tuile Pavé que vous avez en main et choisissez une des options suivantes :

- **PLACER LA TUILE PAVÉ FACE**

VISIBLE sur un carré vide du plateau, en choisissant son orientation. **Le plateau est divisé en 16 carrés.**

Toute tuile Pavé posée doit occuper exactement un carré. Après avoir placé la tuile, piochez la tuile suivante de votre pile et conservez-la en main, cachée de l'adversaire.



- **CHOISIR UN BÂTIMENT**

pour le placer dans votre réserve (devant vous).

Lors de cette phase, vous prenez les bâtiments depuis le chantier ; vous pourrez les poser lors de la seconde phase. Il est conseillé d'avoir 3 ou 4 bâtiments dans sa réserve avant la seconde phase.



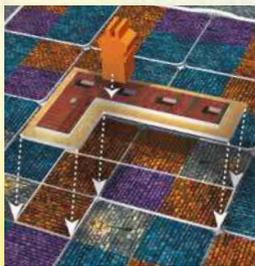
La première phase se termine lorsque la dernière tuile Pavé est placée sur le plateau. Le premier joueur à avoir placé ses 8 tuiles peut passer lors de son tour, ou continuer à prendre des bâtiments jusqu'à ce que l'autre joueur ait placé ses 8 tuiles.

PHASE 2

POSER UN BÂTIMENT OU UTILISER UNE ACTION

En commençant par le premier joueur à avoir placé ses 8 tuiles lors de la première phase, chacun joue à tour de rôle. À votre tour, choisissez une des options suivantes :

- **POSER UN BÂTIMENT** de votre réserve sur les tuiles Pavé de manière à ce qu'il occupe uniquement des cases de votre couleur ou des cases mixtes. Les cases mixtes sont accessibles aux deux joueurs. Vous ne pouvez pas construire sur une case Réverbère. Lorsque vous posez un bâtiment sur le plateau, mettez une cheminée de votre couleur dessus pour le revendiquer.



- **ACTIVER UNE CARTE POSTALE** avec un de vos jetons Action. Choisissez une des cartes postales, face visible, autour du plateau. Vous pouvez utiliser l'action de cette carte. Ensuite, retournez-la face cachée et placez votre jeton Action dessus pour indiquer qu'elle a été utilisée. Plus personne ne pourra utiliser cette action jusqu'à la fin de la partie. Consultez la dernière page de ce livret pour plus d'informations.
Note : Vous pouvez activer une carte postale sans utiliser son action. Cela peut limiter les options de votre adversaire.



La seconde phase se termine lorsque plus aucun joueur ne peut placer de bâtiment et que tous les jetons Action ont été utilisés.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue de la seconde phase, la partie se termine. Comptez vos points de victoire (PV) comme suit :

+ **BÂTIMENTS ÉCLAIRÉS.** Multipliez la taille de chacun de vos bâtiments (nombre de cases) par le nombre de réverbères qui lui sont adjacents. Chaque réverbère éclaire les 4 cases qui lui sont adjacentes (les diagonales ne comptent pas). Un même réverbère peut éclairer plusieurs bâtiments s'il leur est adjacent. Cependant, un même réverbère ne peut être compté qu'une seule fois par bâtiment, même s'il éclaire plusieurs cases de ce bâtiment. Un bâtiment non éclairé ne rapporte rien.

+ **PLUS GRAND GROUPE DE BÂTIMENTS.**

Déterminez la taille de votre plus grand groupe de bâtiments. Ce groupe est constitué par vos bâtiments qui se touchent par au moins un côté (les diagonales ne comptent pas). Vous marquez 1 point de victoire pour chaque case de ce groupe (soit la somme totale des tailles de ces bâtiments). Que ces bâtiments soient éclairés ou non n'a aucune importance.

- **BÂTIMENTS NON CONSTRUITS.** Vous perdez 3 points pour chaque bâtiment que vous aviez réservé lors de la première phase, mais que vous n'avez pas posé pendant la seconde.

+ **CARTES POSTALES.** Toute carte postale marquée d'un timbre comme celui-ci rapporte des points supplémentaires si votre jeton Action se trouve dessus.



Le joueur qui marque le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cases pavées visibles de sa couleur sur le plateau l'emporte.

EXEMPLES DE SCORES

Le joueur **ORANGE** marque :

• **BÂTIMENTS ÉCLAIRÉS :**

6 PV pour **A** (1 réverbère x 6 cases)
+ 21 PV pour **B** (3 réverbères x 7 cases grâce à l'annexe)
+ 6 PV pour **C** (3 réverbères x 2 cases) = **33 PV**.

• **PLUS GRAND GROUPE DE BÂTIMENTS :**

Tailles cumulées de **A + B + C = 15 PV**.

• **BÂTIMENTS NON CONSTRUITS :** Deux bâtiments n'ont pas été posés, soit un malus de 6 PV ; heureusement, ce joueur a utilisé le **Sacré-Cœur** : **0 PV**.

• **CARTES POSTALES :** Aucune carte ne rapporte de points : **0 PV**.

SCORE FINAL : 48 POINTS.

Le joueur **BLEU** marque :

• **BÂTIMENTS ÉCLAIRÉS :**

10 PV pour **D** (2 réverbères x 5 cases)
+ 12 PV pour **E** (3 réverbères x 4 cases)
+ 12 PV pour **F** (3 réverbères x 4 cases)
+ 9 PV pour **G** (3 réverbères x 3 cases)
+ 0 PV pour **H** (non éclairé) = **43 PV**.

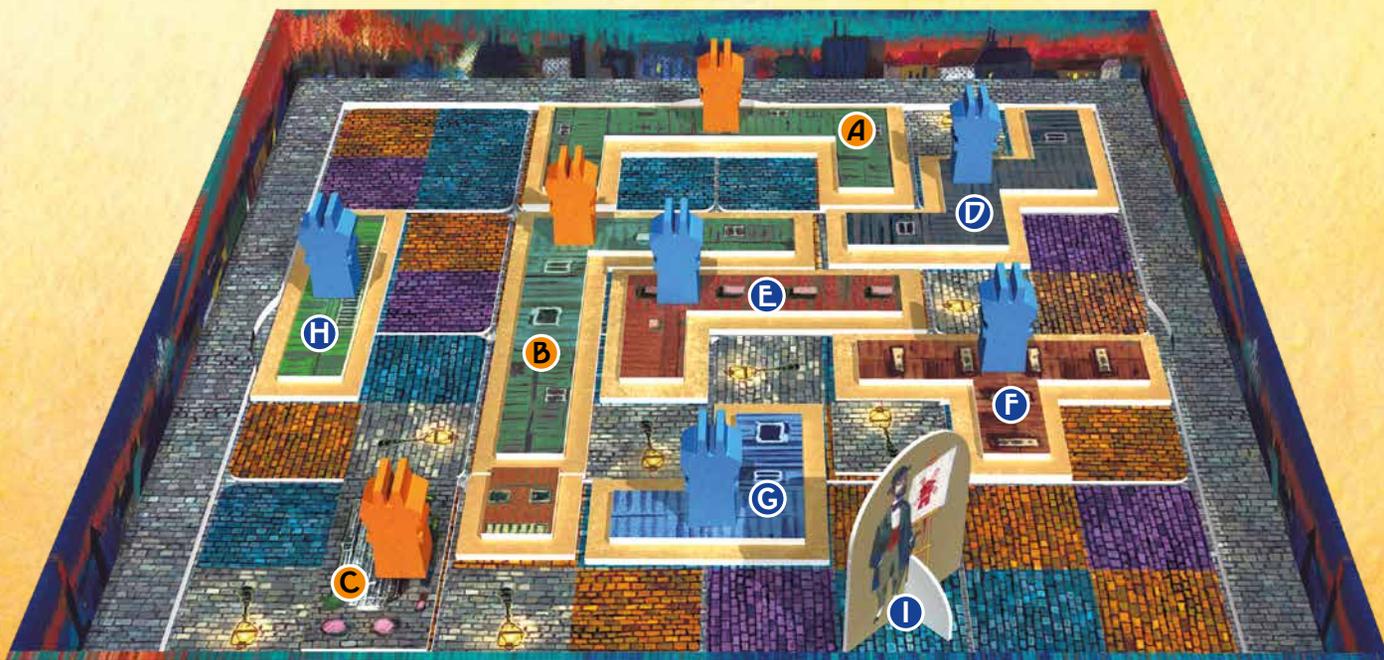
• **PLUS GRAND GROUPE DE BÂTIMENTS :**

Tailles cumulées de **D + E + F = 13 PV**.

• **BÂTIMENTS NON CONSTRUITS :** Un bâtiment n'a pas été posé, soit un malus de 3 points : **- 3 PV**.

• **CARTES POSTALES.** Le **peintre (I)** offre 4 points supplémentaires au joueur bleu, car il y a deux réverbères dans sa zone : **4 PV**.

SCORE FINAL : 57 POINTS. Le joueur bleu gagne.



CARTES POSTALES (ALTERNATIVES)



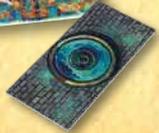
MOULIN ROUGE



Les célèbres danseuses parisiennes attirent l'œil des passants.

Placez immédiatement la danseuse sur une **case pavée de votre couleur**.

À la fin de la partie, vous recevez **1 PV pour la danseuse + 1 PV pour chaque case pavée non recouverte de sa zone**. La zone de la danseuse est délimitée par les bâtiments, le bord du plateau, et tout autre élément qui recouvre une case pavée (comme le lampadaire ou le peintre).



FONTAINE DES MERS



Placez immédiatement la fontaine sur une **case pavée de votre couleur ou de couleur mixte**. À la fin de la partie, vous marquez **3 PV supplémentaires pour chacun de vos bâtiments adjacents à la fontaine**.



LE PENSEUR



Placez immédiatement la statue sur une **case pavée de votre couleur** en laissant au moins une case libre devant (à la base du socle) pour que les gens puissent l'admirer.

À la fin de la partie, vous marquez **2 PV pour chaque case pavée directement adjacente à la statue**, et **1 PV pour chaque case pavée en diagonale**, et ce, quelle que soit leur couleur. **Si la case qui se trouve devant la statue est occupée, vous ne marquez aucun point.**



LA GRANDE LUMIÈRE

Placez immédiatement le grand réverbère sur une case Réverbère. Ce réverbère éclaire **toutes les cases indiquées ci-contre**. Les bâtiments bloquent l'éclairage pour ceux qui se trouvent derrière eux, mais les autres éléments de jeu n'ont aucun effet.

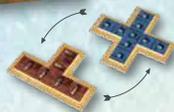
Auteur : José Antonio Abascal
Illustrateur : Oriol Hernández
Conception graphique : Jordi Roca
Rédaction : Marc Figueras et Marià Pitarque
Éditeur original : David Esbrí

Édition française : IELLO
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
Relecture française : Pierre-François Llorente,
Robin Houplier, Alain Wernert
Graphisme VF : Lenaïg Bourgoïn

© 2020 IELLO
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com
Tous droits réservés

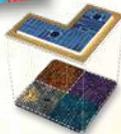


CARTES POSTALES (PREMIÈRES PARTIES)



LÉVITATION ✨

Échangez un bâtiment de votre réserve contre un autre du chantier. Posez le nouveau bâtiment immédiatement en suivant les règles standards.



MÉTROPOLITAIN ✨

Placez un jeton Action sur cette carte (qui est considérée alors comme étant utilisée), mais ne la retournez pas de suite. Lors de n'importe lequel de vos tours ultérieurs, **vous pouvez poser un bâtiment sur une case Réverbère libre**. Ensuite, retournez cette carte.



JARDIN DES PLANTES ✨

Cette tuile a l'effet d'un bâtiment de taille 2. Posez-la immédiatement sur le plateau sur des **cases pavées de votre couleur ou mixtes**, puis placez une de vos cheminées dessus.



= 0

SACRÉ-CŒUR ✨

Si vous utilisez cette carte, les bâtiments que vous n'avez pas construits ne vous infligeront **aucun malus** à la fin de la partie.



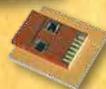
LE PEINTRE ✨

Saisir les jeux d'ombre et de lumière sur les monuments de Paris est un art délicat... ce peintre en a fait son métier.
Placez immédiatement le peintre sur une **case pavée de votre couleur**. À la fin de la partie, vous recevez **2 PV** pour chaque réverbère de sa zone. La zone du peintre est délimitée exclusivement par les bâtiments et le bord du plateau (voir exemple de score p. 6). Les autres éléments tels que les réverbères, la fontaine, la danseuse ou la statue ne limitent pas la zone du peintre.



CHARTIER ✨

Ajoutez la case pavée mixte à votre réserve. Lors de n'importe lequel de vos tours ultérieurs, vous pouvez placer cette case **sur une case pavée de la couleur de votre rival**, puis poser immédiatement un bâtiment dessus.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

Posez la tuile Annexe sur **une case pavée de votre couleur**, de manière à ce qu'elle soit adjacente à l'un de vos bâtiments. L'annexe augmente la taille du bâtiment de 1.



LAMPADAIRE ✨

Posez la tuile Réverbère sur **une case pavée de votre couleur**.