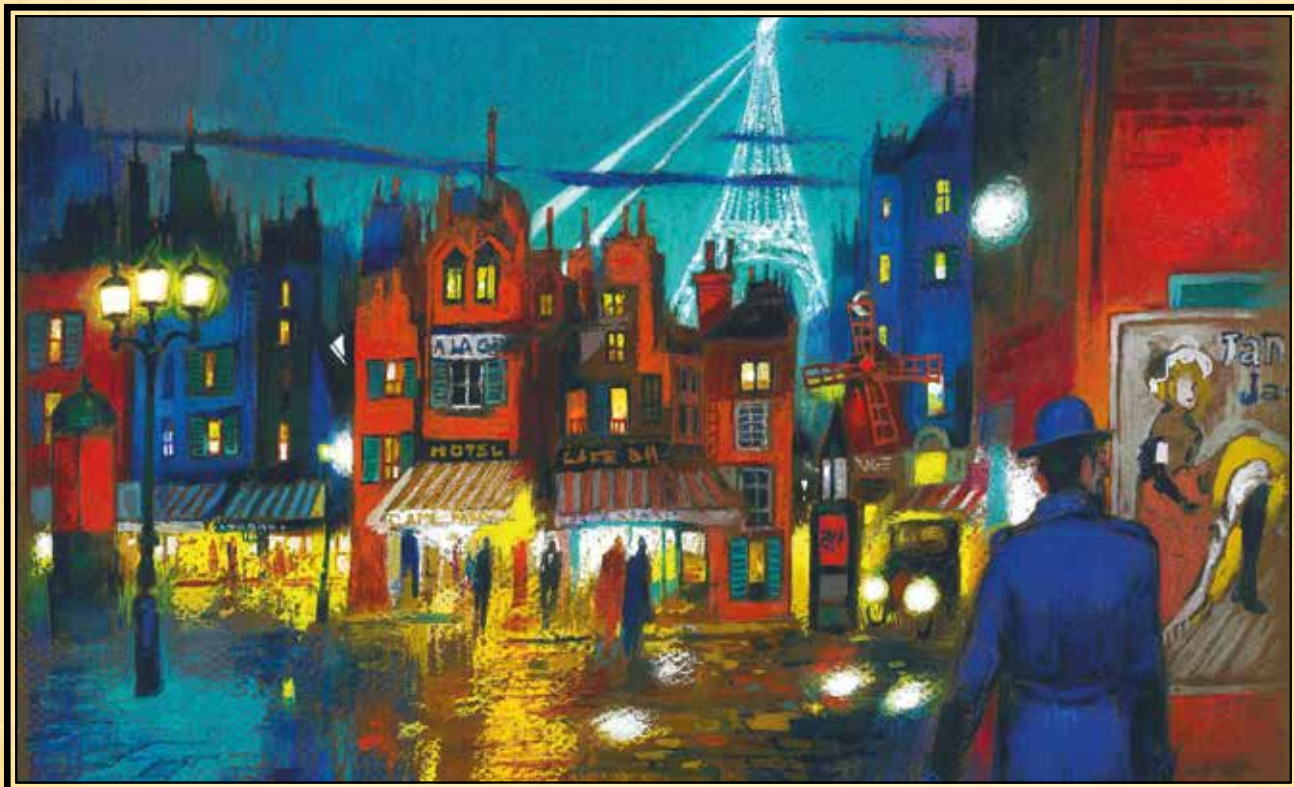


Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLEMENT LITTERAIRE
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTERAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES



PARIS, 1889. A *Exposition Universelle* foi a oportunidade perfeita para deslumbrar o mundo com o poder da eletricidade. Paris já era conhecida como a “cidade das luzes” desde o início do século XIX graças à sua rede de candeeiros (postes de iluminação) de rua a gás, mas a implementação da iluminação elétrica pública deixou o globo inteiro de boca aberta.

Os jogadores vão fazer o papel de uma das personalidades mais importantes da cidade. O sucesso dos empreendimentos será garantido ao certificarem-se de que os edifícios que constroem e possuem sejam banhados pelo máximo de luz possível. Inspirem artistas e surpreendam tanto Parisienses como visitantes com a beleza e o encanto das novas luzes da cidade!

COMPONENTES

16 PEÇAS QUADRADAS DE CALÇADA

O verso destas peças mostram a cor do jogador que as vai usar (8 para cada jogador). Cada peça está **dividida em quatro espaços**, que podem ser a cor da peça, a cor do rival, cores misturadas, ou espaços de Candeeiros de rua.

Qualquer espaço da peça de Calçada que não tenha uma peça de jogo em cima é considerado um espaço “livre”. Os espaços de Candeeiros de rua nas peças de Calçada também se consideram livres.



Espaço
candeeiro



Espaço
jogador
Laranja

Espaço
jogador
Azul

Espaço
misturado

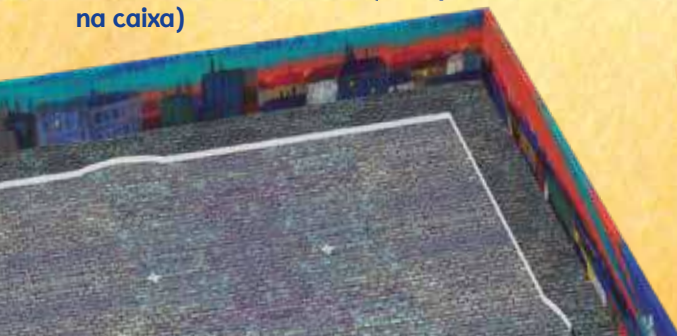


Verso
jogador
Laranja



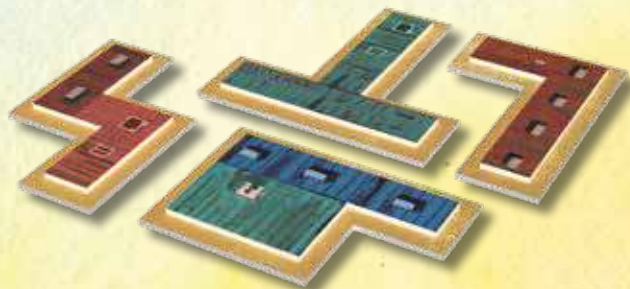
Verso
jogador
Azul

1 **TABULEIRO DE JOGO** (incorporado na caixa)



12 PEÇAS DE EDIFÍCIOS

As peças de Edifícios têm tamanhos e formas diferentes e serão colocadas nas peças de Calçada. O tamanho de um edifício é determinado pelo número de espaços que ocupa nas peças de Calçada. Há **dois edifícios de tamanho 3**, **quatro de tamanho 4**, **quatro de tamanho 5** e **dois de tamanho 6**.



14 CHAMINÉS

(7 de cada cor)



8 FICHAS DE AÇÃO

(4 de cada cor)



12 POSTAIS DE AÇÃO



PREPARAÇÃO DO JOGO

9 PEÇAS ESPECIAIS :

1 peça Pintor



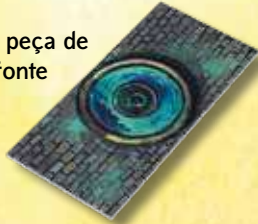
1 peça Dançarina



1 espaço de Calçada mista



1 peça de Fonte



1 peça de Estátua



1 peça de Candeeiro (poste de iluminação) de rua



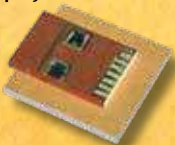
1 peça de Candeeiro de rua grande





1 peça de Jardim botânico



1 peça de Anexo



Primeiro, decidam que **8 postais de Ação** vão usar na partida e, depois, coloquem-nos à volta do tabuleiro, virados para cima. Durante as primeiras partidas, recomendamos que usem os que estão marcados com uma . Coloquem as peças especiais  junto aos postais de Ação correspondentes. Deixem as **peças dos Edifícios** ao lado do tabuleiro, ao alcance de ambos os jogadores.



Cada jogador escolhe uma cor (laranja ou azul) e recebe as **8 peças de Calçada**, **7 Chaminés** e **4 fichas de Ação** da sua cor. Os jogadores embaralham as suas peças de Calçada e fazem uma pilha com elas viradas para baixo. A seguir, **tirem a peça do topo da sua própria pilha e segurem-na na mão** de modo a que o oponente não a veja.

O jogador que **perdeu a última partida de PARIS** **começa a jogar**. Se for a primeira partida do dia, o que ligou por último a luz em qualquer parte da casa começa o jogo.

COMO JOGAR

Paris é jogado em duas fases diferentes.

Na **primeira fase**, os jogadores revezam-se por turnos colocando as suas peças de Calçada e recebendo peças de Edifícios.

Na **segunda fase**, os jogadores revezam-se por turnos colocando os seus Edifícios ou levando a cabo as ações dos postais de Ação, que lhes podem dar vantagens ou pontos de vitória. Assim que se finalizarem as duas fases, pontuam-se os edifícios de acordo com o seu tamanho e o número de candeeiros de rua a iluminá-los.

Vamos examinar as fases mais detalhadamente:

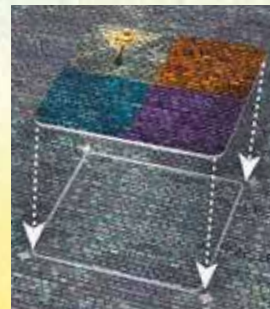


FASE 1

COLOCAÇÃO DAS PEÇAS DE CALÇADA E ATRIBUIÇÃO DOS EDIFÍCIOS

Os jogadores revezam-se por turnos. Durante o seu turno, o jogador olha para a peça de Calçada que tem na mão e escolhe uma das duas seguintes opções:

- **COLOCAR A SUA PEÇA DE CALÇADA VIRADA PARA CIMA** num quadrado vazio do tabuleiro e escolher em que direção vai ficar. **Existem 16 quadrados no tabuleiro. Cada peça de Calçada deve sempre ser colocada de modo a ocupar completamente apenas um quadrado.** Depois de colocar a peça, tire a peça seguinte da sua pilha e examine-a sem deixar que o outro jogador a veja.



- **ADICIONAR UMA PEÇA DE EDIFÍCIO À SUA PROVISÃO.** Para isso, coloque-a à sua frente. **Os edifícios são retirados da provisão geral durante esta fase e podem ser colocados no tabuleiro na fase seguinte.** É uma boa ideia ter, pelo menos, 3 ou 4 edifícios na provisão pessoal antes do início da segunda fase.



Esta fase termina quando a última das 16 peças de Calçada é colocada no tabuleiro. O primeiro jogador a colocar todas as suas 8 peças pode simplesmente passar a sua vez e esperar até à fase seguinte, ou, se o desejar, pode continuar a retirar peças de Edifícios até que o outro jogador tenha colocado as suas 8 peças de Calçada.

FASE 2

COLOCAR EDIFÍCIOS E EFETUAR AÇÕES

O primeiro jogador a colocar todas as 8 peças de Calçada na Fase 1 irá jogar o primeiro turno na segunda fase. Mais uma vez, os jogadores revezam-se por turnos. No seu turno, o jogador deve escolher uma das duas seguintes opções:

• COLOCAR UM DOS EDIFÍCIOS

da sua provisão nas peças de Calçada de modo a **que ocupe apenas espaços livres da sua cor ou espaços livres de cores mistas**. Espaços de cores mistas podem ser ocupados por qualquer um dos jogadores.

Os edifícios nunca podem ser colocados nos espaços de Candeeiros de rua. Quando coloca um edifício no tabuleiro, ponha uma das suas chaminés em cima dele para mostrar quem o possui.



• ATIVAR UM POSTAL DE

AÇÃO. Escolha um dos postais virados para cima ao lado do tabuleiro. **Pode usar a ação descrita nesse postal. A seguir, vire o postal e coloque uma das suas fichas de Ação em cima dele para indicar que foi utilizado**.

Ninguém vai poder voltar a usar este postal de Ação até ao fim do jogo. Veja a última página deste manual para ler sobre as regras específicas de cada uma destas ações.

Nota: o jogador pode ativar um postal de Ação sem levar a cabo a dita ação. Esta pode ser uma jogada estratégica para limitar as opções do adversário.



A segunda fase do jogo termina quando **nenhum** dos jogadores conseguir colocar mais edifícios e todas as 8 fichas de Ação tiverem sido usadas.

PONTUAÇÃO

Assim que a segunda fase termina, cada jogador soma os seus pontos de vitória:

+ EDIFÍCIOS ILUMINADOS. Cada jogador **multiplica o tamanho de cada um dos seus edifícios** (o tamanho é o número de espaços que o edifício ocupa) **pelo número de Candeeiros de rua que o ilumina**. Cada Candeeiro ilumina os quatro espaços ao redor dele, mas não os dispostos diagonalmente. Cada Candeeiro pode iluminar dois ou mais edifícios, desde que esteja adjacente a eles. No entanto, um Candeeiro só pode ser contabilizado uma vez para cada edifício, mesmo se iluminar mais do que um espaço ocupado por tal edifício. Um edifício que não esteja iluminado por nenhum Candeeiro não vale pontos.

+ MAIOR CONJUNTO DE EDIFÍCIOS. Cada jogador determina o tamanho de um único maior conjunto de edifícios. Eles formam um conjunto se estiverem em contato com outros edifícios que pertençam ao mesmo jogador, com pelo menos um lado dos espaços que ocupam a tocar-se (o contato na diagonal não conta). O jogador ganha 1 ponto de vitória por cada espaço que **o seu maior conjunto de edifícios ocupa** (i.e., a soma total dos tamanhos de todos esses edifícios). Não interessa se os Edifícios estão iluminados por Candeeiros ou não.

- EDIFÍCIOS NÃO CONSTRUÍDOS. Cada jogador **perde 3 pontos** por cada Edifício que tenha provisionado na primeira fase mas que não tenha conseguido colocar no tabuleiro durante a segunda fase.

+ POSTAIS DE AÇÃO. Cada jogador verifica se algum dos postais de Ação que marcou com as suas fichas de Ação tem este selo. Se tiverem, esses postais dão-lhes pontos de vitória adicionais.



O jogador que obtiver o maior número de pontos é o vencedor! Se houver um empate, o jogador com o maior número de espaços livres da sua cor à vista nas peças de Calçada ganha o jogo.

EXEMPLO DE UMA PONTUAÇÃO

O jogador **LARANJA** marca:

- **EDIFÍCIOS ILUMINADOS.** 6 pontos pelo Edifício **A** (1 Candeeiro × tamanho 6) + 21 pontos pelo Edifício **B** (3 Candeeiros × tamanho 7—graças ao Anexo) + 6 pontos pelo Edifício **C** (3 Candeeiros × tamanho 2).
Total: 33 pontos.
- **MAIOR CONJUNTO DE EDIFÍCIOS.** O tamanho dos Edifícios **A+B+C**. **Total: 15 pontos.**
- **EDIFÍCIOS NÃO CONSTRUÍDOS.** Dois edifícios não foram colocados, o que subtrairia 6 pontos. No entanto, o jogador usou o postal de Ação **Sacré-Coeur**.
Total: 0 pontos.
- **POSTAIS DE AÇÃO.** Nenhum é aplicável.
Total: 0 pontos.

GRANDE TOTAL: 48 PONTOS.

O jogador **AZUL** marca:

- **EDIFÍCIOS ILUMINADOS.** 10 pontos pelo Edifício **D** (2 Candeeiros × tamanho 5) + 12 pontos pelo Edifício **E** (3 Candeeiros × tamanho 4) + 12 pontos pelo Edifício **F** (3 Candeeiros × tamanho 4) + 9 pontos pelo Edifício **G** (3 Candeeiros × tamanho 3) + 0 pontos pelo Edifício **H** (0 Candeeiros × tamanho 3) **Total: 43 pontos.**
- **MAIOR CONJUNTO DE EDIFÍCIOS.** o tamanho dos Edifícios **D+E+F**. **Total: 13 pontos.**
- **EDIFÍCIOS NÃO CONSTRUÍDOS.** Um edifício não foi colocado, por isso **3 pontos são subtraídos.**
- **POSTAIS DE AÇÃO.** O jogador azul **ganha 4 pontos** pelo **Le Peintre (I)** porque 2 Candeeiros iluminam a sua área.

GRANDE TOTAL: 57 PONTOS.



POSTAIS DE AÇÃO (OPCIONAL)



MOULIN ROUGE

A presença destas famosas dançarinas Parisienses chama a atenção dos transeuntes. Coloque imediatamente a peça da Dançarina no tabuleiro de modo a que ocupe **um espaço de Calçada da sua cor**. No fim do jogo, irá receber **1 ponto de vitória adicional por cada espaço de Calçada livre na área ocupada pela Dançarina** (o espaço que ela ocupa também se considera livre). A sua área é definida pelas bordas do tabuleiro, pelos edifícios, Candeeiros e por qualquer outra peça do jogo que possa ocupar um espaço de Calçada (tal como um Candeeiro de rua ou o Le Peintre).



LE PENSEUR

Tire a peça da Estátua e coloque-a imediatamente **num espaço de Calçada da sua cor**, deixando pelo menos um espaço livre à frente dela para que as pessoas que passam a possam admirar. No final do jogo, **recebe 2 pontos** por cada espaço de calçada livre de qualquer cor que toque num dos lados da Estátua e **1 ponto** por cada espaço livre de qualquer cor que a toque diagonalmente. **Se o espaço à frente da Estátua estiver ocupado, não recebe pontos por ela.**



FONTAINE DES MERS

Tire a peça da Fonte e coloque-a imediatamente **num espaço de Calçada da sua cor ou de cores mistas**. No fim do jogo, **recebe 3 pontos adicionais por cada um dos seus edifícios em contato com os lados da Fonte**.



LA GRANDE LUMIÈRE

Tire a peça do Grande Candeeiro de rua e coloque-a imediatamente **num espaço de Candeeiro**. Este **iluminará todos os espaços ilustrados no postal**. Os edifícios impedem a luz de chegar a quaisquer outros que estejam atrás deles. Todas as outras peças do jogo deixam passar a luz.

Créditos

Autor: José Antonio Abascal

Ilustrador: Oriol Hernández

Desenhador gráfico: Jordi Roca

Edição: Marc Figueras e Marià Pitarque

Tradução: Rui Ferrão

Revisão da tradução portuguesa: Marcelo Fernandes

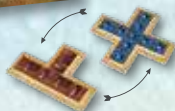
Publicação: David Esbrí

POSTAIS DE AÇÃO (INICIAIS)



LEVITATION ✨

Troque uma das peças de Edifício da sua provisão por uma da provisão geral. Coloque imediatamente o novo edifício de acordo com as regras normais.



METROPOLITAIN ✨

Coloque uma ficha de Ação neste postal (que conta como se já tivesse sido usado), mas não o vire ainda.

Em qualquer um dos seus próximos turnos, **pode colocar um edifício de modo a cobrir um espaço de Candeeiro vazio**, e depois, virar este postal.



JARDIN DES PLANTES ✨

Para todos os efeitos, este postal é um edifício de tamanho 2. Coloque-o imediatamente no tabuleiro de modo a que ocupe **espaços livres de Calçada da sua cor ou de cores mistas** e ponha uma chaminé da sua cor em cima dele.



SACRÉ COEUR ✨

O jogador que usar este postal **não terá nenhum ponto de vitória subtraído no fim do jogo devido a qualquer edifício restante na sua provisão.**



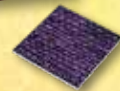
LE PEINTRE ✨

Ao capturar o jogo de luzes projetado nos edifícios de Paris, este artista dedicou-se a pintar nas suas telas a cintilante nova face da cidade. Coloque a peça do Pintor no tabuleiro de modo a ocupar um **espaço livre de Calçada da sua cor**. No fim do jogo, irá ganhar 2 pontos adicionais por cada Candeeiro na área ocupada pelo pintor. Esta área é definida pelas bordas do tabuleiro e pelos edifícios. Além destas duas coisas, nenhuma outra peça do jogo, tal como os Candeeiros, a Fonte, a Dançarina ou a Estátua, delimita a área do pintor.



CHARTIER ✨

Tire a peça de Calçada de cor mista e adicione-a à sua provisão. Em qualquer um dos seus turnos seguintes, pode colocar esta peça de modo a **cobrir um espaço de Calçada da cor do seu adversário** e colocar imediatamente um edifício ou Fonte nela.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

Tire a peça de Anexo e coloque-a imediatamente num **espaço de Calçada da sua cor** adjacente a um lado de um dos seus edifícios. O Anexo aumenta o tamanho desse edifício por 1.



LAMPADAIRE ✨

Tire a peça de Candeeiro de rua e coloque-a imediatamente num **espaço de Calçada da sua cor**.

