

# Parijs

## De lichtstad

Spelregels



**PARIJS, 1889.** De Wereldtentoonstelling was de perfecte kans om de wereld te verbazen met de kracht van elektriciteit. Dankzij haar netwerk van straatlantaarns op gas stond Parijs al bekend als de "lichtstad" sinds het begin van de 19<sup>e</sup> eeuw, maar de implementatie van elektrische openbare verlichting overdonderde de hele wereld.

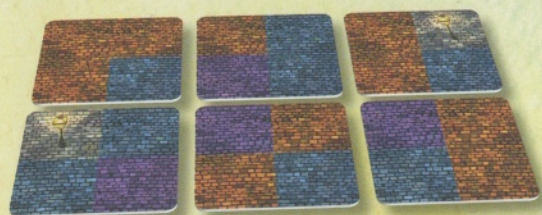
Je neemt de rol aan van één van de belangrijkste persoonlijkheden van de stad. Succes van je missies is gegarandeerd als de gebouwen die je bouwt en bezit zoveel mogelijk licht vangen. Inspireer artiesten en verras zowel Parijzenaars als toeristen met de schoonheid en het wonder van de nieuwe lichten van de stad!



# SPEELMATERIAAL

## 16 VIERKANTE KEIENTEGELS

De onderkant van deze tegels toont de kleur van de speler die ze gaat gebruiken (8 per speler). Elke tegel is in **4 velden** verdeeld. Zo'n veld kan de kleur van de tegel, de kleur van de tegenstander of beide kleuren gemixt hebben, of het kan een straatlantaarnveld zijn. Elk veld op een keientegel waar geen speelstuk staat, wordt als "vrij" veld beschouwd. Straatlantaarnvelden op keientegels gelden ook als vrije velden.



Straatlantaarnveld



Veld voor blauwe speler



Tegels van oranje speler

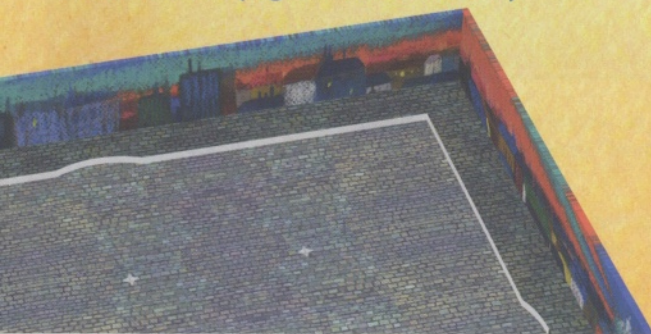
Veld voor oranje speler

Veld voor beide kleuren



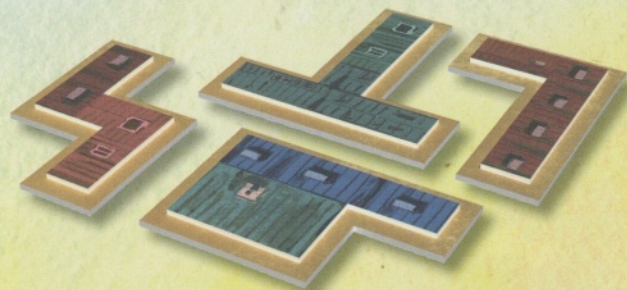
Tegels van blauwe speler

## 1 SPEELBORD (ingebouwd in de doos)



## 12 GEBOUWEN

Gebouwen hebben verschillende vormen en afmetingen, en worden op keientegels gelegd. De afmeting van een gebouw wordt bepaald door het aantal velden dat het op de keientegels inneemt. Er zijn **2 gebouwen van grootte 3**, **4 gebouwen van grootte 4**, **4 gebouwen van grootte 5** en **2 gebouwen van grootte 6**.



## 14 SCHOORSTENEN

(7 per kleur)



## 8 ACTIEFICHES

(4 per kleur)



## 12 ACTIEKAARTEN



# VOORBEREIDING

Kies eerst gezamenlijk welke **8 actiekaarten** dit spel worden gebruikt en leg deze open rond het speelbord. We raden aan om het eerste spel de met een gemarkeerde kaarten te gebruiken. Leg de **speciale speelstukken** bij de bijbehorende actiekaarten. Leg de **gebouwen** binnen bereik van beide spelers opzij.



Elk van de spelers kiest een kleur (oranje of blauw) en neemt de **8 keientegels**, **7 schoorstenen** en **4 actie fiches** van zijn kleur. Iedere speler schudt zijn keientegels en legt deze als gedekte stapel voor zich. Daarna trekt hij de **bovenste tegel** ervan, die hij in zijn hand houdt zodat de tegenstander deze niet kan zien.

De speler die **als laatste een potje PARIJS heeft verloren**, begint het spel. Is dit het eerste potje van de dag, dan begint de speler die als laatste ergens het licht heeft aangedaan.

## 9 SPECIALE SPEELSTUKKEN

### 1 schilder



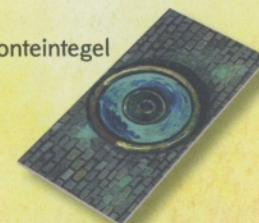
### 1 danseres



### 1 keienveld met beide kleuren gemixt



### 1 fonteintegel



### 1 standbeeldtegel



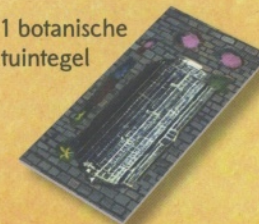
### 1 straatlantaarntegel



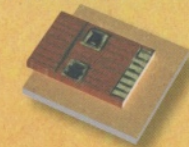
### 1 grote straatlantaarntegel



### 1 botanische tuintegel



### 1 aanbouw





# SPELVERLOOP

**Parijs** bestaat uit 2 verschillende fasen.

In de **eerste fase** leggen de spelers om beurten hun keientegels op het speelbord en nemen ze gebouwen.

In de **tweede fase** leggen de spelers om beurten hun gebouwen op het speelbord of voeren ze de acties van een actiekaart uit, die voordelen of overwinningspunten kunnen opleveren. Zodra de twee fasen zijn afgehandeld, tellen de spelers de gebouwen op basis van hun grootte en het aantal straatlantaarns dat erop schijnt.



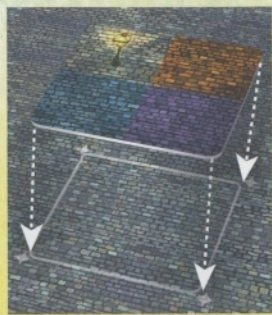
## FASE 1

### KEIENTEGELS LEGGEN EN GEBOUWEN NEMEN

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is, kiest één van de volgende 2 opties:

- **HIJ LEGT ZIJN KEIENTEGEL**

**OPEN** op een leeg vierkant op het speelbord, waarbij hij de tegel naar keuze mag draaien. **Er zijn 16 vierkanten op het speelbord. Een speler moet een keientegel altijd zo leggen dat deze een vierkant volledig bezet.** Na het leggen van de tegel trekt hij de volgende tegel van zijn stapel en bekijkt deze zonder dat de andere speler de tegel ziet.



- **HIJ NEEMT EEN GEBOUW IN ZIJN VOORRAAD**

door het voor zich neer te leggen. Gebouwen worden in deze fase uit de algemene voorraad genomen en kunnen in de volgende fase op het speelbord worden gelegd. Een speler doet er goed aan om ten minste 3 of 4 gebouwen in zijn voorraad te hebben voordat de tweede fase begint.



Deze fase is voorbij als de laatste van de 16 keientegels op het speelbord is gelegd. De eerste speler die al zijn 8 tegels heeft gelegd, kan simpelweg passen en wachten tot de volgende fase of, indien gewenst, gebouwen nemen totdat de andere speler al zijn keientegels heeft gelegd.

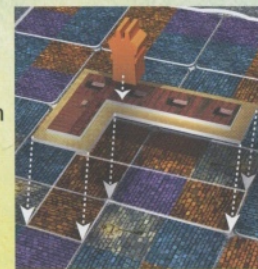
## FASE 2

### GEBOUWEN LEGGEN EN ACTIES UITVOEREN

De speler die in fase 1 als eerste al zijn keientegels heeft gelegd, is in de tweede fase als eerste aan de beurt. De spelers zijn weer afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is, kiest één van de volgende 2 opties:

- **HIJ LEGT ÉÉN VAN DE GEBOUWEN**

uit zijn voorraad op de keientegels **zodat het uitsluitend vrije velden van zijn kleur of met beide kleuren gemixt bedekt.** Velden met beide kleuren gemixt kunnen door beide spelers worden gebruikt. Een gebouw mag nooit op straatlantaarnvelden worden gebouwd. Legt een speler een gebouw op het speelbord, dan zet hij er een eigen schoorsteen op om aan te geven dat het gebouw van hem is.



- **HIJ ACTIVEERT EEN ACTIEKAART.**

Hij kiest één van de open actiekaarten naast het speelbord. Hij mag de op de kaart afgebeelde actie uitvoeren. Daarna draait hij de kaart om en legt hij er één van zijn actiefiches op om aan te geven dat deze is gebruikt.



Geen van beide spelers kan deze actiekaart daarna nog gebruiken. Zie de laatste bladzijde van deze spelregels voor een overzicht van de actiekaarten.

**Opmerking:** een speler mag een actiekaart activeren zonder de actie erop uit te voeren. Daarmee zou hij de mogelijkheden van de andere speler kunnen beperken.

De tweede fase is voorbij als **geen van beide** spelers nog gebouwen kan leggen **en alle 8 actiefiches** zijn gebruikt.

# PUNTENTELLING

Zodra de tweede fase voorbij is, telt iedere speler zijn punten:

**+ VERLICHTE GEBOUWEN.** Iedere speler **vermenigvuldigt de grootte van elk van zijn gebouwen** (het aantal velden dat het bedekt) **met het aantal straatlantaarns dat erop schijnt.** Elke straatlantaarn verlicht de 4 velden er omheen, maar niet diagonaal. Elke straatlantaarn kan meerdere gebouwen verlichten zolang hij aan allemaal grenst. Een straatlantaarn mag per gebouw niet meer dan één keer worden geteld, ook al verlicht hij meer dan één veld dat door het gebouw wordt bezet. Een gebouw waar geen straatlantaarn op schijnt, levert geen punten op.

**+ GROOTSTE GROEP GEBOUWEN.** Iedere speler bepaalt de grootte van zijn grootste groep gebouwen. Gebouwen vormen een groep als ze in contact staan met andere gebouwen van dezelfde speler, waarbij ten minste 1 zijde van de door de gebouwen bezette velden aan elkaar moet grenzen (diagonaal contact geldt niet). **Een speler scoort 1 punt voor elk door zijn grootste groep gebouwen bezet veld** (oftewel de som van de afmetingen van deze gebouwen). Het is niet van belang of de gebouwen al dan niet door straatlantaarns worden verlicht.

**- ONGEBOUWDE GEBOUWEN.** Iedere speler **verliest 3 punten** voor elk gebouw dat een speler in fase 1 in zijn voorraad heeft genomen, maar in fase 2 niet op het speelbord heeft kunnen leggen.

**+ ACTIEKAARTEN.** Iedere speler kijkt of er actiekaarten met zijn actiefiches zijn die deze postzegel dragen. Die kaarten leveren hem extra punten op.



**De speler met de meeste punten wint! Bij een gelijke stand wint de speler die meer zichtbare vrije velden van zijn kleur op de keientegels heeft.**



# VOORBEELD PUNTENTELLING

De **ORANJE** speler scoort:

• **VERRICHTE GEBOUWEN.**

6 punten voor gebouw **A** (1 lantaarn × grootte 6) +  
21 punten voor gebouw **B** (3 lantaarns × grootte 7,  
dankzij de aanbouw) +  
6 punten voor gebouw **C** (3 lantaarns × grootte 2).

**Totaal: 33 punten.**

• **GROOTSTE GROEP GEBOUWEN.**

De afmeting van gebouwen **A+B+C**.

**Totaal: 15 punten.**

• **ONGEBOUWDE GEBOUWEN.** 2 gebouwen zijn niet  
gelegd, dus dat zou 6 punten hebben gekost. Maar de  
speler gebruikte de **Sacré Coeur**. **Totaal: 0 punten.**

• **ACTIEKAARTEN.** Niet van toepassing.  
**Totaal: 0 punten.**

**EINDTOTAAL: 48 PUNTEN.**

De **BLAUWE** speler scoort:

• **VERRICHTE GEBOUWEN.**

10 punten voor gebouw **D** (2 lantaarns × grootte 5) +  
12 punten voor gebouw **E** (3 lantaarns × grootte 4) +  
12 punten voor gebouw **F** (3 lantaarns × grootte 4) +  
9 punten voor gebouw **G** (3 lantaarns × grootte 3) +  
0 punten voor gebouw **H** (0 lantaarns × grootte 3).

**Totaal: 43 punten.**

• **GROOTSTE GROEP GEBOUWEN.**

De afmeting van gebouwen **D+E+F**.

**Totaal: 13 punten.**

• **ONGEBOUWDE GEBOUWEN.** 1 gebouw is niet  
gelegd, dus dat kost hem 3 punten. **Totaal: -3 punten.**

• **ACTIEKAARTEN.** 4 punten voor **Le Peintre (I)**,  
omdat er 2 lantaarns in zijn gebied schijnen.  
**Totaal: 4 punten.**

**EINDTOTAAL: 57 PUNTEN.**

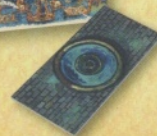


# ACTIEKAARTEN (OPTIONEEL)



## MOULIN ROUGE

De aanwezigheid van deze beroemde  
Parijse danseressen trekken de  
aandacht van voorbijgangers.  
Zet de danseres direct zo op het  
speelbord dat deze **een keienveld  
van jouw kleur bezet**. Aan het einde  
van het spel krijg je **1 extra punt  
voor elk vrij keienveld in het door  
de danseres bezette gebied** (het  
veld dat ze bezet geldt ook als vrij).  
Haar gebied wordt begrensd door de  
randen van het speelbord, gebouwen,  
straatlantaarns en andere speelstukken  
die op een keienveld staan (zoals een  
straatlantaarn of de schilder).



## FONTAINE DES MERS

Neem de fonteintegel en leg deze  
direct op een keienveld van je kleur  
of met beide kleuren gemixt. Aan het  
einde van het spel krijg je **3 extra  
punten voor elk van je gebouwen die  
een zijde met de fonteintegel delen**.



## LE PENSEUR

Neem de standbeeldtegel en leg  
deze direct op **een keienveld van  
je kleur**, waarbij er ten minste  
één ander vrij veld vóór moet zijn  
zodat voorbijgangers het standbeeld  
kunnen bewonderen. Aan het einde  
van het spel krijg je **2 punten** voor  
elk vrij keienveld dat een zijde met  
het standbeeld deelt en **1 punt** voor  
elk vrij keienveld dat het diagonaal  
raakt (de kleuren ervan zijn niet  
van belang). **Is het veld vóór het  
standbeeld bezet, dan krijg je geen  
punten voor het standbeeld.**



## LA GRANDE LUMIÈRE

Neem de grote straatlantaarn en leg  
deze direct op **een straatlantaarnveld**.  
Deze straatlantaarn **verlicht alle op de  
kaart aangegeven velden**. Gebouwen  
blokkeren het licht voor gebouwen  
die zich erachter bevinden. Andere  
speelstukken blokkeren het licht niet.



© 2019 Devir Games  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: José Antonio Abascal  
Illustraties: Oriol Hernández  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in China

DEVIR

PRS01-02423-2001

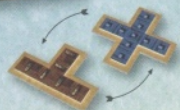


# ACTIEKAARTEN (EERSTE SPEL)



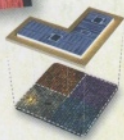
## LEVITATION ✨

Ruil één van de gebouwen in je voorraad tegen één uit de algemene voorraad. Leg het nieuwe gebouw direct volgens de gebruikelijke spelregels neer.



## METROPOLITAIN ✨

Leg een actiefiche op deze kaart (wat aangeeft dat deze kaart al is gebruikt), maar draai de kaart nog niet om. In één van je volgende beurten **mag je een gebouw zo leggen dat het een leeg straatlantaarnveld bedekt**. Draai deze kaart daarna om.



## JARDIN DES PLANTES ✨

Neem de botanische tuintegel en leg deze direct zo op het speelbord dat het vrije **keienvelden van jouw kleur of beide kleuren gemixt bedekt** en zet er een schoorsteen van je kleur op. Deze tegel geldt als een gebouw van grootte 2.



## SACRÉ COEUR ✨

De speler die deze kaart gebruikt, **=0** trekt aan het einde van het spel geen punten voor ongebouwde gebouwen in zijn voorraad af.



## LE PEINTRE ✨

Overweldigd door het lichtspel over de gebouwen van Parijs, heeft deze artiest zich toegelegd op het schilderen van het glanzende nieuwe gezicht van Parijs op zijn doeken. Zet de schilder zo op het speelbord dat hij een **vrij keienveld van je kleur bezet**. Aan het einde van het spel krijg je 2 extra punten voor elke straatlantaarn die zich in het door de schilder bezette gebied bevindt. Dit gebied wordt begrensd door de randen van het speelbord en de gebouwen. Andere speelstukken, zoals straatlantaarns, de fontein, de danseres of het standbeeld, beperken het gebied van de schilder niet.



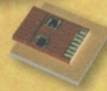
## CHARTIER ✨

Neem het keienveld met beide kleuren gemixt in je voorraad. In één van je volgende beurten mag je het zo leggen dat het **een keienveld in de kleur van de andere speler bedekt** en er direct een gebouw of fonteintegel op leggen.



## BOUQUINISTES SUR LA SEINE ✨

Neem de aanbouw en leg deze direct zo op **een keienveld van je kleur** dat deze een zijde met één van je gebouwen deelt. De aanbouw vergroot de afmeting van dat gebouw met 1.



## LAMPADAIRE ✨

Neem de straatlantaarntegel en leg deze direct op **een keienveld van je kleur**.

