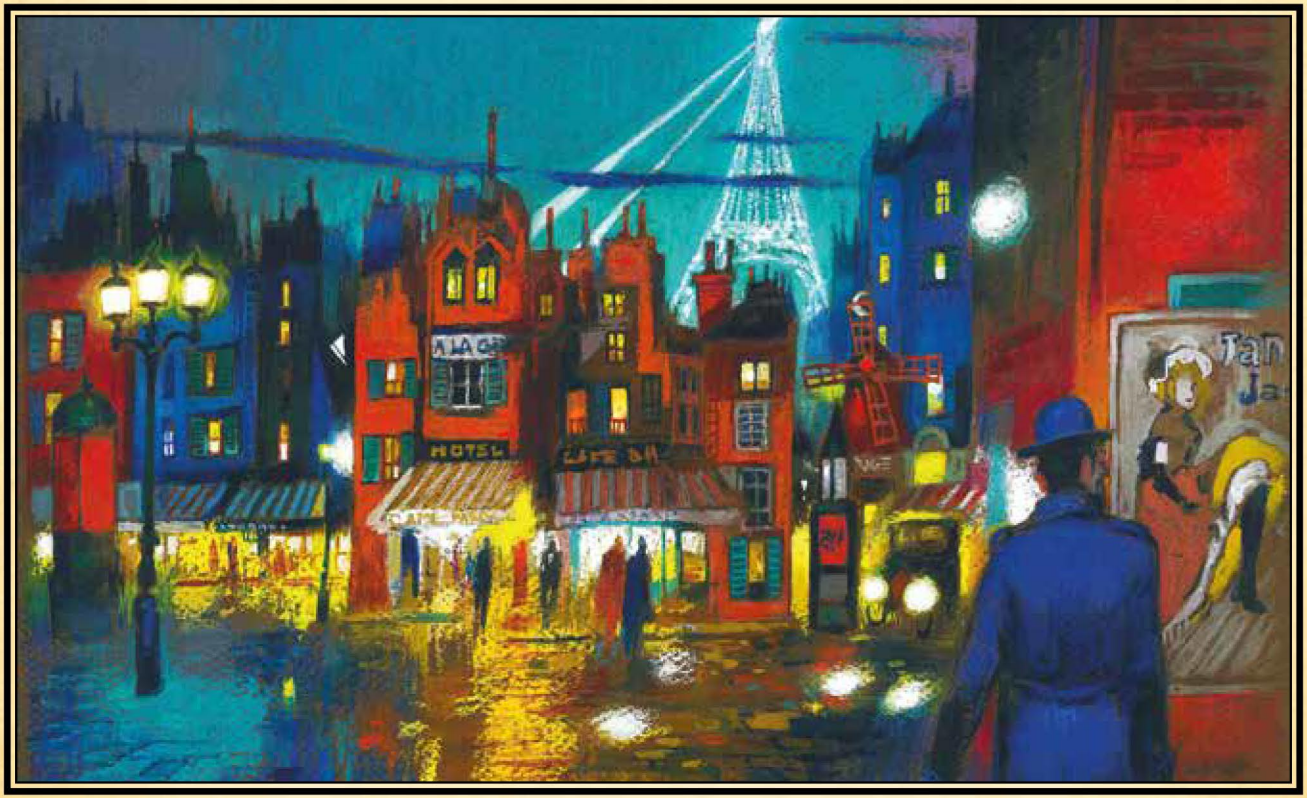
Première Année — N° 34 Huit pages: CINQ centimes Dimanche 29 Septembre 1889

Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLEMENT LITTERAIRE
5 CENTIMES

SUPPLEMENT LITTERAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES



PARÍS, 1889. La gran exposición universal es la excusa perfecta para maravillar al mundo con el poder de la electricidad. Si París ya se consideraba la ciudad de la luz desde principios de siglo, gracias a la red de farolas de gas, la implantación de la iluminación eléctrica pública maravilló al mundo.

En el papel de una de las personalidades relevantes de la ciudad, te interesa que tus edificios se bañen en tanta luz como sea posible. Inspira a los artistas y sorprende a parisinos y visitantes con la espectacularidad de la ciudad de la luz.

Componentes

16 losetas cuadradas de adoquines

El reverso de las losetas indica el color del jugador que va a jugar con ellas (8 para cada uno). Estas losetas están subdivididas en **cuatro espacios cada una**, que pueden ser del color propio, del color del adversario o mixtos, o bien espacios de farola.

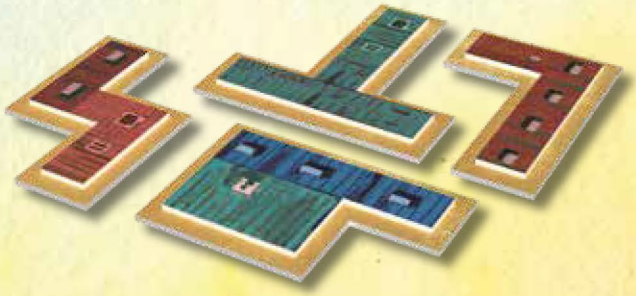
Se considera que **un espacio de loseta de adoquines que no tenga ningún elemento de juego encima es un espacio libre**. Los espacios de farola de las losetas de adoquines se consideran espacios libres.





12 fichas de edificio

Las fichas de edificio tienen formas distintas y tamaños variados, y se colocan sobre las losetas de adoquines. Determinamos el tamaño de los edificios según el número de espacios que ocupen sobre las losetas de adoquines. Tenemos **dos edificios de tamaño 3, cuatro de tamaño 4, cuatro de tamaño 5 y dos de tamaño 6**.



14 chimeneas

(7 de cada color)



8 indicadores de acción

(4 de cada color)



12 postales de acción



Tablero de juego incorporado en la caja



Preparación de la Partida

Elementos de juego *adicionales* :

1 ficha de pintor



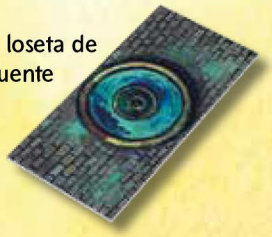
1 ficha de bailarina



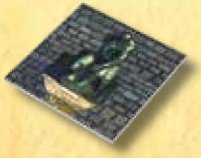
1 espacio de adoquines mixtos



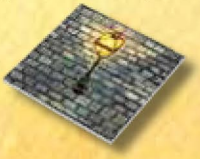
1 loseta de fuente



1 loseta de estatua



1 loseta de farola



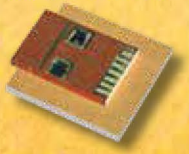
1 loseta de gran farola



1 loseta de jardín botánico



1 loseta de anexo



Elegimos las **ocho postales de acción** con las que jugar la partida (para las primeras partidas aconsejamos usar las marcadas con una ✵) y las disponemos alrededor del tablero. Ponemos los **elementos de juego adicionales** que podamos necesitar junto a sus postales correspondientes. Dejamos las **fichas de edificio** a un lado, al alcance de los jugadores.



Cada jugador juega con un color (naranja o azul), así que toma las **ocho losetas de adoquines** de su color, sus **7 chimeneas** y sus **4 indicadores de acción**. A continuación, cada jugador mezcla sus losetas de adoquines y las dispone boca abajo en una pila; luego, **toma la loseta superior de su pila y la lleva a su mano**, ocultándola al adversario.

El jugador que **haya perdido la partida anterior de *PARÍS* empieza a jugar**. Si esta es la primera partida del día, empieza el último jugador que encendió la luz de una habitación.

Cómo se juega

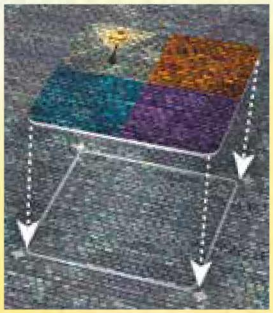
***París* se juega en dos fases.**
En la **primera fase**, los jugadores se alternan colocando sus losetas de adoquines y tomando las fichas de edificio.
En la **segunda fase**, los jugadores se alternan para colocar sus edificios en el tablero o realizar las acciones de las postales, las cuales pueden otorgar ventajas o puntos de victoria. Una vez resueltas las dos fases, se puntúan los edificios según las farolas que los alumbran y el tamaño de las construcciones de cada jugador.
Veamos las fases en más detalle.



Fase 1

Colocación de losetas de adoquines y adjudicación de edificios

Los jugadores van alternando sus turnos, en cada uno de los cuales el jugador mira la loseta de adoquines que tiene en la mano y escoge una de las dos opciones siguientes:



- **Colocar la loseta de adoquines** en un cuadrante del tablero, eligiendo la orientación. **Hay 16 cuadrantes en el tablero. La loseta de adoquines siempre se coloca de modo que ocupe en su totalidad un único cuadrante.** Después de colocar la loseta, el jugador toma la siguiente de su pila y la mira en secreto.



- **Reservarse una ficha de edificio**, para dejarla frente a sí. **Los edificios que tomen los jugadores de la reserva común en esta fase son los que podrán colocar durante la siguiente.** Es aconsejable pasar a la siguiente fase con al menos tres o cuatro edificios en la reserva.

Esta fase termina cuando se coloca la última de las 16 losetas de adoquines. El primer jugador que coloque sus ocho losetas puede pasar y esperar hasta la siguiente fase o, si lo desea, seguir tomando fichas de edificio mientras el otro jugador no sitúe su octava loseta de adoquines.

Fase 2

Colocación de edificios y selección de acciones

El jugador que colocó primero sus ocho losetas de adoquines es el primer jugador de la segunda fase. De nuevo de modo alterno, cada jugador, en su turno, debe escoger una de las dos opciones siguientes:



- **Colocar uno de los edificios** que se ha reservado en la primera fase sobre las losetas de adoquines, **ocupando siempre espacios de su color o espacios mixtos**. Los espacios mixtos pueden ser ocupados por cualquiera de los dos jugadores. Los edificios no pueden colocarse sobre espacios de farola. Al colocar un edificio en el tablero, el jugador coloca encima una de sus chimeneas para indicar que es el propietario.



- **Asignarse una de las ocho postales de acción** disponibles en los laterales del tablero. **El jugador da la vuelta a la postal para indicar que ya ha sido utilizada y coloca encima uno de sus indicadores de acción**. Nadie más puede volver a realizar esa acción durante el resto de la partida. En la última página del reglamento se explica en detalle el funcionamiento de las postales de acción. Es posible asignarse una postal sin realizar la acción (puede ser una estrategia para negarle al contrincante sus efectos).

La segunda fase de la partida termina cuando ninguno de los jugadores puede situar más edificios y ya se han asignado los ocho indicadores de acción.

Puntuación

Una vez resuelta la segunda fase, se cuentan los puntos de cada jugador:

+ Edificios iluminados. Cada jugador **multiplica el tamaño de cada uno de sus edificios** (el número de espacios que ocupa) **por el número de farolas que lo iluminan**. Las farolas iluminan los cuatro espacios colindantes, y nunca en diagonal. Cada farola puede iluminar a dos o más edificios, siempre que sea adyacente a todos ellos, pero una farola solo se cuenta una vez por edificio (incluso si ilumina más de un espacio de este). Un edificio que no se encuentre iluminado por lo menos por una farola no otorga puntos.

+ Edificios agrupados. Los jugadores determinan el tamaño de su mayor conjunto de edificios agrupados. Los edificios se consideran agrupados cuando están en contacto con otros edificios del mismo jugador, unidos por los lados de los espacios que ocupan (no en diagonal). **Cada jugador puntúa su conjunto de edificios más grande**, sumando un punto por cada espacio ocupado (es decir, la suma del tamaño de todos esos edificios). No es relevante si estos edificios están iluminados o no.

- Edificaciones pendientes. Los jugadores **pierden** 3 puntos por cada ficha de edificio que se hayan reservado durante la primera fase y no hayan podido colocar en el tablero.



+ Postales de acción. Los jugadores comprueban si alguna de las postales de acción que se han asignado tiene este sello. En tal caso, la postal otorga puntos adicionales en este momento.

El jugador que sume más puntos es el ganador; en caso de empate, gana el que tenga más espacios visibles de su color en las losetas de adoquines.

Ejemplo de Puntuación

El jugador **NARANJA** puntúa:

- **EDIFICIOS ILUMINADOS.** 6 puntos por el edificio **A** (1 farola × 6 de tamaño) + 21 puntos por el edificio **B** (3 farolas × 7 de tamaño (con anexo) + 6 puntos por el edificio **C** (3 farolas × 2 de tamaño). **Total: 33 puntos.**
- **EDIFICIOS AGRUPADOS.** Tamaño de los edificios **A**+**B**+**C**. **Total: 15 puntos.**
- **EDIFICACIONES PENDIENTES.** Le han quedado dos edificios por colocar, por lo que restaría 6 puntos, pero ha tomado la postal de acción ***Sacré-Coeur***. **Total: 0 puntos.**
- **POSTALES DE ACCIÓN.** No se aplica ninguna.

TOTAL ABSOLUTO: 48 PUNTOS.

El jugador **AZUL** puntúa:

- **EDIFICIOS ILUMINADOS.** 10 puntos por el edificio **D** (2 farolas × 5 de tamaño) + 12 puntos por el edificio **E** (3 farolas × 4 de tamaño) + 12 puntos por el edificio **F** (3 farolas × 4 de tamaño) + 9 puntos por el edificio **G** (3 farolas × 3 de tamaño) + 0 puntos por el edificio **H** (0 farolas × 3 de tamaño). **Total: 43 puntos.**
- **EDIFICIOS AGRUPADOS.** Tamaño de los edificios **D**+**E**+**F**. **Total: 13 puntos.**
- **EDIFICACIONES PENDIENTES.** Le ha quedado un edificio por colocar, por lo que **resta 3 puntos.**
- **POSTALES DE ACCIÓN.** **Gana 4 puntos** por ***Le Peintre*** (**I**) gracias a las dos farolas que hay en su área.

TOTAL ABSOLUTO: 57 PUNTOS.



Postales de Acción (opcionales)



Moulin Rouge

La presencia de las famosas bailarinas parisinas atrae la atención de los transeúntes. Coloca inmediatamente la ficha de la bailarina en el tablero, de modo que ocupe **un espacio de adoquines de tu color**. Al final de la partida, obtienes **1 punto adicional por cada espacio de adoquines libre en el área que ocupa la bailarina** (se considera que el espacio que ella ocupa no contiene ningún elemento). El área está delimitada por los límites del tablero, por los edificios, las farolas y por cualquier otro elemento de juego que cubra los espacios de adoquines.



Fontaine des Mers

Toma la loseta de la fuente y colócala inmediatamente sobre **un espacio de adoquines de tu color o mixto**. Al final de la partida, **obtienes 3 puntos adicionales por cada uno de tus edificios en contacto con los lados de la fuente**.



Le Penseur

Toma la loseta de la estatua y colócala inmediatamente sobre **un espacio de adoquines de tu color**, dejando al menos otro espacio libre frente a ella. La gente debe poder admirarla al pasar. Al final de la partida, obtienes **2 puntos adicionales** por cada espacio libre (de cualquier color) que esté en contacto con un lateral de la estatua y **1 punto adicional** por cada espacio libre (de cualquier color) que la toque en diagonal. **Si se ocupa el espacio frente a la estatua, no puntuará nada.**

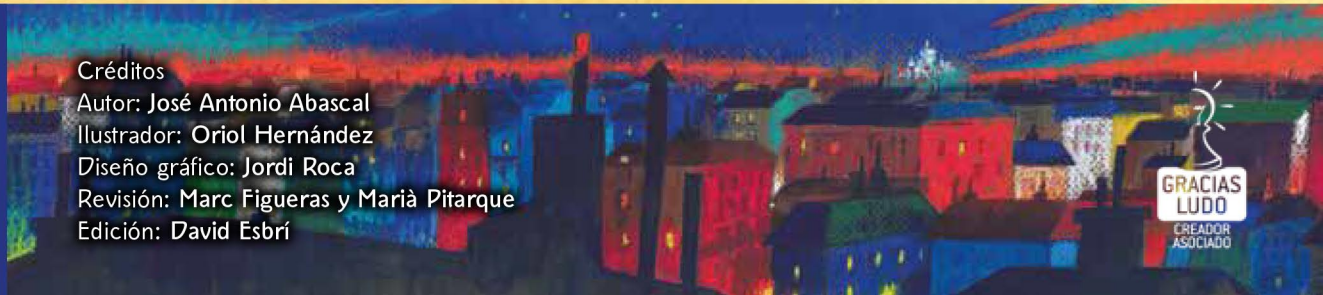


La Grande Lumière

Toma la loseta de gran farola y colócala inmediatamente sobre **un espacio de farola**. La farola **ilumina y aplica sus efectos en todos los espacios indicados en el icono**. Los edificios tapan la luz a otros edificios que puedan estar detrás. El resto de elementos de juego no bloquea la luz.

DEVIR

Créditos
Autor: José Antonio Abascal
Ilustrador: Oriol Hernández
Diseño gráfico: Jordi Roca
Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque
Edición: David Esbrí



Postales de Acción (iniciales)



LEVITATION

Intercambias una de las fichas de edificio que has reservado por otro edificio que haya quedado en la reserva general. Colócalo inmediatamente en el tablero según las normas habituales.



METROPOLITAIN

Coloca un indicador de acción sobre la postal de acción (ya te la has asignado), pero aún no des la vuelta a la postal. En un turno posterior, **podrás colocar una ficha de edificio, de modo que tape un espacio de farola**; en ese momento podrás dar la vuelta a la postal.



JARDIN DES PLANTES

Esta ficha cuenta a todos los efectos como una ficha de edificio de tamaño 2. Colócala inmediatamente en el tablero, de modo que ocupe **espacios de adoquines de tu color o mixtos**, y ponle una chimenea de tu color encima.



SACRÉ COEUR

El jugador que tome esta postal **no restará puntos al final de la partida por edificaciones pendientes**.



LE PEINTRE

Cautivado por la luz sobre los edificios de París, este artista se dedica a pintar el escenario en sus cuadros. Coloca la ficha del pintor inmediatamente en el tablero, de modo que ocupe uno de los **espacios de adoquines de tu color**. Al final de la partida, obtienes 2 puntos adicionales por cada farola situada en el área que ocupa el pintor. Este área está delimitada por los límites del tablero y los edificios. Ni las farolas, ni la fuente, ni la bailarina, ni la estatua ni ningún otro elemento cierran el área del pintor.



CHARTIER

Toma el espacio de adoquines mixtos y guárdala en tu reserva. En un turno posterior podrás colocar este espacio, de modo que tape **un espacio de adoquines del color del adversario**, y colocar encima una ficha de edificio o de fuente.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE

Toma la loseta de anexo y colócala inmediatamente sobre **un espacio de adoquines de tu color**, tocando el costado de uno de tus edificios. Se trata de un anexo que aumenta en 1 el tamaño del edificio.



LAMPADAIRE

Toma la loseta de farola y colócala inmediatamente sobre **un espacio de adoquines de tu color**.