

Маленький Парижанин

ЩОСУБОТИ
ЛІТЕРАТУРНИЙ ПОСІБНИК
5 САНТИМІВ

ІЛЮСТРОВАННИЙ ЛІТЕРАТУРНИЙ ПОСІБНИК

ЩОДЕННО
МАЛЕНЬКИЙ ПАРИЖАНИН
5 САНТИМІВ



ПАРИЖ, 1889 РІК. Всесвітня виставка стала ідеальною нагодою здивувати світ силою електрики. Завдяки власній мережі газових вуличних ліхтарів на початку XIX ст. Париж уже був відомий як «місто вогнів», але поява в ньому електричного громадського освітлення приголомшила весь світ.

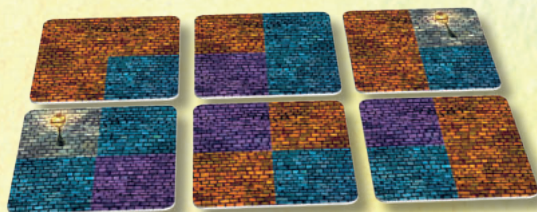
Ви візьмете на себе роль найвпливовіших мешканців міста. Мірилом успіху стане рівень освітленості ваших будівель. Надихайте художників і дивуйте як парижан, так і гостей красою міста, яке засяяло новими вогнями!

КОМПОНЕНТИ

16 КВАДРАТНИХ ТАЙЛІВ БРУКІВКИ

З нижнього боку цих тайлів зображено колір гравця, якому вони належать (по 8 на кожного гравця). Кожен тайл бруківки розділено на **чотири ділянки**, які можуть містити ваш колір тайлу, колір суперника чи спільний колір або це можуть бути ділянки ліхтарів.

Будь-яка ділянка на тайлі бруківки, на якій не розташовано жодних ігрових компонентів, вважається «вільною» ділянкою. Ділянки ліхтарів на тайлах бруківки також вважаються вільними.



Ділянка ліхтаря



Ділянка помаранчевого гравця

Ділянка блакитного гравця



Ділянка спільного кольору

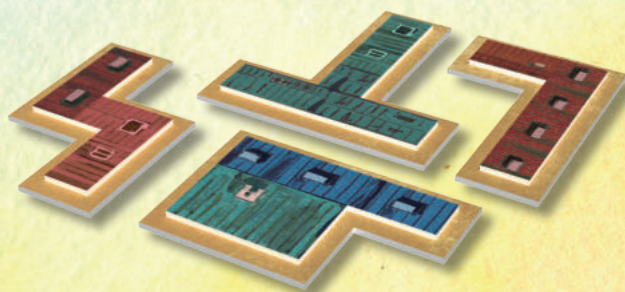


Тайли помаранчевого гравця

Тайли блакитного гравця

12 БУДІВЕЛЬ

Будівлі бувають різних форм та розмірів. Їх потрібно розмішувати на тайлах бруківки. Розмір будівлі визначається кількістю ділянок, які вона займає на тайлах бруківки. **Є дві будівлі на 3 ділянки, по чотири будівлі на 4 та 5 ділянок і дві будівлі на 6 ділянок.**



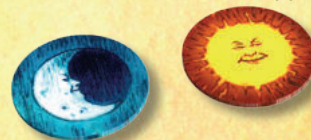
14 ДИМАРІВ

(по 7 кожного кольору)

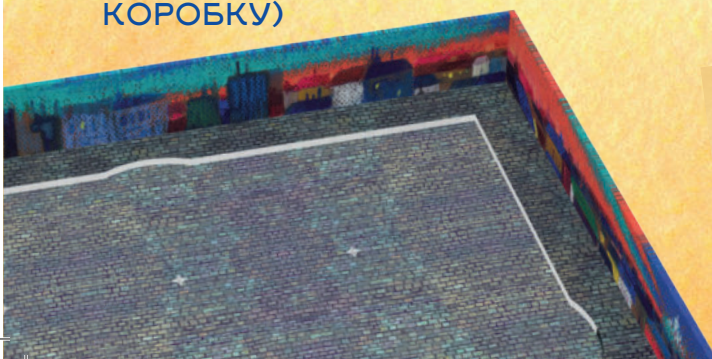


8 ЖЕТОНІВ ДІЇ

(по 4 кожного кольору)



ІГРОВЕ ПОЛЕ (ВБУДОВАНЕ В КОРОБКУ)



12 ЛИСТІВОК



Підготовка до гри

9 ОСОБЛИВИХ КОМПОНЕНТІВ

1 фігурка художника



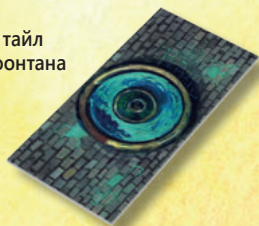
1 фігурка танцівниці



1 тайл бруківки
спільного кольору



1 тайл
фонтана



1 тайл скульптури



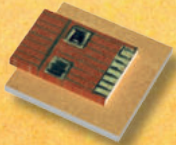
1 тайл ліхтаря



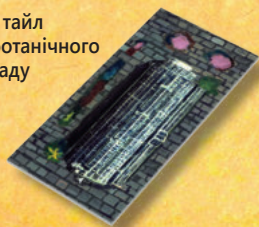
1 тайл великого ліхтаря





1 тайл прибудови



1 тайл
ботанічного
саду



Спершу оберіть **вісім листівок**, які ви будете використовувати під час гри, та розмістіть їх горілиць навколо ігрового поля. Під час перших декількох партій рекомендуємо використовувати ті, на яких зображено символ . Розмістіть **особливі компоненти**  поруч із відповідними листівками. Відкладіть **будівлі** вбік у межах досяжності обох гравців.



Кожен гравець обирає колір (помаранчевий або блакитний) і бере **8 тайлів бруківки**, **7 димарів** і **4 жетони дії** свого кольору. Перемішайте свої тайли бруківки та складіть їх долілиць у стос. Після цього **візьміть верхній тайл зі свого стосу та тримайте його в руці**, приховавши від суперника.

Починає гру той, **хто востаннє її програв**. Якщо це перша гра за сьогодні, її розпочинає гравець, який останнім увімкнув світло в будь-якій кімнаті.

Хід гри

Гровий процес складається з двох різних фаз.
У **першій фазі** гравці ходять по черзі, розміщуючи свої тайли бруківки та беручи будівлі.
У **другій фазі** гравці по черзі розміщують свої будівлі на ігровому полі або застосовують листівки, що може дати їм перевагу чи переможні бали. Після завершення двох фаз нараховуються переможні бали за будівлі залежно від їхнього розміру та кількості ліхтарів, що їх освітлюють. Розгляньмо фази докладніше.



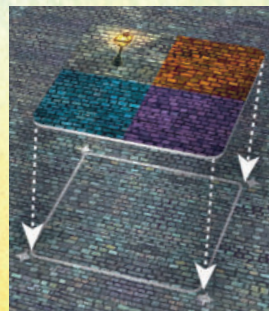
ФАЗА 1

РОЗМІЩЕННЯ ТАЙЛІВ БРУКІВКИ Й ОТРИМАННЯ БУДІВЕЛЬ

Гравці ходять по черзі. Під час вашого ходу погляньте на тайл бруківки у вашій руці та виберіть один із цих двох варіантів:

- **РОЗМІСТІТЬ ВАШ ТАЙЛ БРУКІВКИ ГОРЛИЦЬ** на порожню зону на ігровому полі та виберіть, у який бік він буде спрямований. **Ігрове поле складається з 16 зон. Кожен тайл бруківки завжди має бути розміщений так, щоб повністю займати лише одну зону.**

Після розміщення тайлу візьміть наступний тайл із вашого стосу в руку, не показуючи суперникові.



- **ДОДАЙТЕ БУДІВЛЮ ДО СВОГО ЗАПАСУ**, поклавши її перед собою. Під час першої фази будівлі можна лише брати із загального сховища, а вже у другій фазі їх можна буде розмістити на ігровому полі.

Вдалим рішенням буде зібрати хоча б 3-4 будівлі у вашому запасі до початку другої фази.



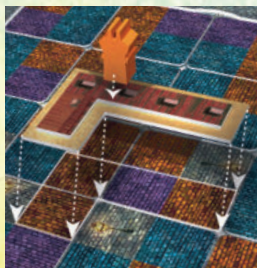
Ця фаза завершується, коли останній із 16 тайлів бруківки буде розміщено на полі. Гравець, який першим розмістив усі 8 своїх тайлів бруківки, може просто пропускати свої ходи до початку наступної фази або, за бажанням, продовжувати брати будівлі, поки інший гравець не розмістить усі свої 8 тайлів бруківки.

ФАЗА 2

РОЗМІЩЕННЯ БУДІВЕЛЬ І ВИКОНАННЯ ДІЙ

Гравець, який першим розмістив усі 8 тайлів бруківки у першій фазі, ходитиме першим у другій фазі. Як і раніше, гравці по черзі роблять ходи. У ваш хід оберіть один із цих двох варіантів:

- **РОЗМІСТІТЬ ОДНУ З БУДІВЕЛЬ** із вашого запасу на тайли бруківки так, щоб вона зайняла лише вільні ділянки вашого кольору або вільні ділянки спільного кольору. Ділянки спільного кольору можуть бути зайняті будь-яким гравцем.



Будівлі заборонено розміщувати на ділянки ліхтарів. Коли ви розмістите будівлю на ігрове поле, помістіть зверху на неї один із ваших димарів, щоб показати, кому вона належить.

- **ЗАСТОСУЙТЕ ЛИСТІВКУ.** Виберіть одну з листівок, розташованих горілиць довкола ігрового поля. Ви можете виконати дію, зображену на вибраній листівці. Потім переверніть листівку та покладіть на неї один із ваших жетонів дії, щоб показати, що її вже використано. Упродовж гри більше ніхто не зможе скористатися цією листівкою. Конкретні умови щодо застосування кожної листівки дивіться на останній сторінці правил. **Примітка:** ви можете застосувати листівку без виконання самої дії, здійснивши таким чином стратегічний хід із метою обмеження дій суперника.



Друга фаза гри завершується тоді, коли жоден із гравців не може розмістити більше будівель та коли використано всі 8 жетонів дії.

Підрахунок

Після завершення другої фази кожен гравець підсумовує свої переможні бали.

+ ОСВІТЛЕНІ БУДІВЛІ. Кожен гравець множить розмір кожної своєї будівлі (розмір визначається кількістю ділянок, які та займає) на кількість ліхтарів, що спрямовують світло на неї. Кожен ліхтар освітлює чотири ділянки довкола себе, крім тих, що розташовані по діагоналі. Кожен ліхтар може освітлювати декілька прилеглих будівель. Однак, ліхтар враховується лише раз для кожної будівлі, навіть якщо він освітлює більше ніж одну ділянку, яку займає ця будівля. Будівлі, які не освітлені жодним ліхтарем, не приносять переможних балів.

+ НАЙБІЛЬША ГРУПА БУДІВЕЛЬ. Кожен гравець визначає розмір своєї найбільшої окремої групи будівель. Будівлі утворюють групу, якщо вони сполучені з іншими будівлями, що належать тому самому гравцеві, причому ділянки, які вони займають, мають дотикатися принаймні однією стороною (діагональне сполучення не рахується). **Отримайте 1 переможний бал за кожну ділянку, яку займає ваша найбільша група будівель** (загальну суму ділянок усіх цих будівель). Неважливо, освітлені ці будівлі ліхтарями чи ні.

- НЕВИКОРИСТАНІ БУДІВЛІ. Кожен гравець втрачає 3 переможні бали за кожну будівлю, додану в запас під час першої фази, яку не було розміщено на полі під час другої фази.

+ ЛИСТІВКИ. Кожен гравець оглядає листівку, відмічені його жетонами дії, на наявність цієї поштової марки. Якщо на листівці зображено марку, вона додає гравцеві додаткові переможні бали.



Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів! Якщо вийшла нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю вільних ділянок його кольору на тайлах бруківки.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ

ПОМАРАНЧЕВИЙ гравець:

• **ОСВІТЛЕНІ БУДІВЛІ.**

- + 6 балів за будівлю **А** (1 ліктар × 6 ділянок);
- + 21 бал за будівлю **Б** (3 ліктарі × 7 ділянок – завдяки прибудові);
- + 6 балів за будівлю **В** (3 ліктарі × 2 ділянки).

Підсумок: 33 бали.

• **НАЙБІЛЬША ГРУПА БУДІВЕЛЬ.** Розміри будівель **А + Б + В.** **Підсумок: 15 балів.**

• **НЕВИКОРИСТАНІ БУДІВЛІ.** Дві будівлі не розміщено, що зменшує кількість балів на 6. Утім, гравець застосував листівку *Sacré-Coeur (Базиліка Святого Серця)*. **Підсумок: 0 балів.**

• **ЛИСТІВКИ.** Не приносять переможних балів. **Підсумок: 0 балів.**

ЗАГАЛЬНИЙ ПІДСУМОК: 48 БАЛІВ.

БЛАКИТНИЙ гравець:

• **ОСВІТЛЕНІ БУДІВЛІ.**

- + 10 балів за будівлю **Г** (2 ліктарі × 5 ділянок);
- + 12 балів за будівлю **Г** (3 ліктарі × 4 ділянки);
- + 12 балів за будівлю **Д** (3 ліктарі × 4 ділянки);
- + 9 балів за будівлю **Е** (3 ліктарі × 3 ділянки);
- + 0 балів за будівлю **Є** (0 ліктарів × 3 ділянки).

Підсумок: 43 бали.

• **НАЙБІЛЬША ГРУПА БУДІВЕЛЬ.** Розміри будівель **Г + Г + Д.** **Підсумок: 13 балів.**

• **НЕВИКОРИСТАНІ БУДІВЛІ.** Одну будівлю не розміщено, тому кількість балів зменшено на 3. **Підсумок: -3 бали.**

• **ЛИСТІВКИ.** Блакитний гравець отримує **4 бали** за *Le Peintre (Художника)* (**Ж**), оскільки в його області розташовано 2 ліктарі. **Підсумок: 4 бали.**

ЗАГАЛЬНИЙ ПІДСУМОК: 57 БАЛІВ.



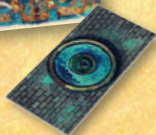
ЛИСТІВКИ (для досвідчених гравців)



MOULIN ROUGE (МУЛЕН РУЖ)



Присутність цих знаменитих паризьких танцівниць привертає увагу перехожих. **Негайно** розмістіть фігурку танцівниці на полі так, щоб вона зайняла **вільну ділянку бруківки вашого кольору**. Наприкінці гри ви отримаєте **1 додатковий переможний бал за кожен вільну ділянку бруківки в області, яку займає танцівниця** (ділянка, яку вона займає, також вважається вільною). Її область визначається краями поля, будівлями, ліхтарями та будь-якими іншими ігровими компонентами, розташованими на ділянках бруківки (як-от тайл ліхтаря з листівки або художник).



FONTAINE DES MERS (ФОНТАН МОРИВ)



Візьміть тайл фонтана та **негайно** помістіть його на **вільні ділянки бруківки вашого або спільного кольору**. Наприкінці гри ви отримаєте **3 додаткові переможні бали за кожен вашу будівлю, що межує зі сторонами фонтана**.



LE PENSEUR (МИСЛИТЕЛЬ)



Візьміть тайл скульптури та **негайно** помістіть його на **вільну ділянку бруківки вашого кольору**, залишивши принаймні ще одну вільну ділянку перед ним, щоб люди могли милуватися скульптурою, проходячи повз. Наприкінці гри ви отримаєте **2 переможні бали** за кожен вільну ділянку, що межує зі сторонами скульптури, та **1 переможний бал** за кожен вільну ділянку, що межує з нею по діагоналі. **Якщо ділянка перед скульптурою зайнята, ви не отримуєте переможних балів за скульптуру**.



LA GRANDE LUMIÈRE (ВЕЛИКИЙ ЛІХТАР)

Візьміть тайл великого ліхтаря та **негайно** помістіть його на **ділянку з ліхтарем**. Цей ліхтар буде освітлювати всі ділянки, зображені на листівці. Будівлі перешкоджають освітленню будь-яких інших будівель позаду них. Решта компонентів не перешкоджає освітленню.

DEVIR

Творці гри

Автор: Жозе Антоніо Абаскаль
Ілюстратор: Оріль Ернандес
Графічний дизайн: Жорді Рока
Редагування: Марк Фігерес та
Марія Пітарк
Видавець: Девід Есбрі

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Солянiченко
Перекладач з англійської: Іван Максимів
Редакторка: Аліна Тимошук
Головні редактори: Оксана Квасняк,
Віктор Шлехт
Верстальник: Дмитро Білоус
Окрема подяка висловлюється Владиславу Дубчаку.

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2022. Усі права застережено. www.igromag.ua Версія правил 1.0

Ігромаг

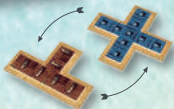
GRACIAS
LUDO
CREADOR
ASOCIADO

ЛИСТІВКИ (ДЛЯ ПЕРШИХ ІГОР)



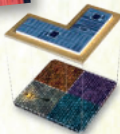
LEVITATION (ЛЕВИТАЦІЯ) ✨

Замініть одну з будівель у вашому запасі на іншу із загального сховища. **Негайно** розмістіть нову будівлю за звичайними правилами.



METROPOLITAIN (МЕТРОПОЛІТЕН) ✨

Покладіть жетон дії на цю листівку (жетон вважається використаним), але поки не перевертайте листівку. У будь-який із ваших **наступних ходів** ви можете розмістити будівлю так, щоб вона зайняла одну ділянку з ліхтарем, після чого переверніть цю листівку.



JARDIN DES PLANTES (САД РОСЛИН) ✨

Цей компонент вважається будівлею з 2 ділянок. **Негайно** розмістіть його на полі так, щоб він зайняв **вільні ділянки бруківки вашого** або **спільного кольору**, і розмістіть на нього димар вашого кольору.



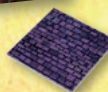
SACRÉ COEUR (БАЗИЛІКА СВЯТОГО СЕРЦЯ) ✨

Гравець, який застосував цю листівку, **не отримає від'ємних переможних балів** наприкінці гри за всі будівлі, що залишилися в його запасі.



LE PEINTRE (ХУДОЖНИК) ✨

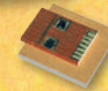
Споглядаючи гру світла, пролітлого на будівлі Парижа, цей художник присвятив себе зображенню на полотні нового осяяного вигляду міста. **Негайно** розмістіть фігурку художника на ігровому полі так, щоб він зайняв **вільну ділянку бруківки вашого кольору**. Наприкінці гри ви отримаєте **2 додаткові переможні бали** за кожен ліхтар, розташований в області, яку займає художник. Ця область визначається краями поля та будівлями. Жоден з інших ігрових компонентів, окрім цих двох, не обмежує область художника (наприклад, ліхтарі, фонтан, танцівниця чи скульптура).



CHARTIER (ШАРТЬЄ) ✨

Візьміть тайл бруківки спільного кольору та додайте його до вашого запасу. У будь-який із ваших **наступних ходів** ви можете розташувати цей тайл так, щоб він накрив **вільну ділянку бруківки кольору вашого суперника**, та **негайно** розмістити на нього будівлю або тайл фонтана.

* *Bouillon Chartier* – популярний паризький ресторан. З 1989 року – історична пам'ятка Франції.



BOUQUINISTES SUR LA SEINE (БУКІНІСТИ БІЛЯ СЕНИ) ✨

Візьміть тайл прибудови і **негайно** розмістіть його на **вільну ділянку бруківки вашого кольору** так, щоб він межував з однією з ваших будівель. Ця прибудова збільшує розмір тієї будівлі на 1.



LAMPADAIRE (ВУЛИЧНИЙ ЛІХТАР) ✨

Візьміть тайл ліхтаря та **негайно** розмістіть його на **вільну ділянку бруківки вашого кольору**.